

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**

NÍVEL DOUTORADO

EDU FERNANDES LIMA JACQUES FILHO

(RE)FAÇA VOCÊ MESMO:

PRÁTICAS DE MODDING E A CIRCULAÇÃO MIDIÁTICA NA SÉRIE DE JOGOS

ARMA

São Leopoldo

2018

EDU FERNANDES LIMA JACQUES FILHO

(RE)FAÇA VOCÊ MESMO:

PRÁTICAS DE MODDING E A CIRCULAÇÃO MUDIÁTICA NA SÉRIE DE JOGOS

ARMA

Tese apresentada como requisito final para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Área de Concentração: Processos Mudiáticos
Linha de pesquisa: Mudiatização e Processos Sociais

Orientador: Prof. Dr. Pedro Gilberto Gomes

SÃO LEOPOLDO

2018

J19r

Jacques Filho, Edu Fernandes Lima.

(Re)faça você mesmo : práticas de modding e a circulação midiática na série de jogos ARMA / Edu Fernandes Lima Jacques Filho. – 2018.

291 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2018.

"Orientador: Prof. Dr. Pedro Gilberto Gomes."

1. Jogos eletrônicos. 2. Indústria cultural. 3. Consumo (Economia) – Aspectos sociais. 4. Comunicação de massa – Aspectos sociais. 5. Jogos de guerra para computador. I. Título.

CDU 659.3

EDU FERNANDES LIMA JACQUES FILHO

(RE)FAÇA VOCÊ MESMO: PRÁTICAS DE MODDING E A CIRCULAÇÃO MUDIÁTICA
NA SÉRIE DE JOGOS ARMA

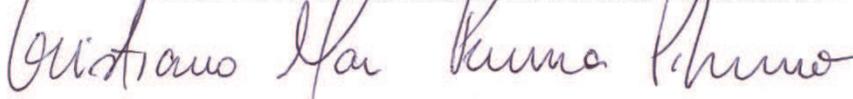
Tese apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de Doutor, pelo Programa
de Pós-Graduação em Ciências da
Comunicação da Universidade do Vale do Rio
dos Sinos - UNISINOS.

APROVADO EM 17 DE ABRIL DE 2018.

BANCA EXAMINADORA



PROF. DR. EMMANOEL MARTINS FERREIRA – UFF



PROF. DR. CRISTIANO MAX PEREIRA PINHEIRO – FEEVALE



PROF. DR. JAIRO GETÚLIO FERREIRA - UNISINOS



PROF. DR. ANTONIO FAUSTO NETO - UNISINOS



PROF. DR. PEDRO GILBERTO GOMES– UNISINOS

AGRADECIMENTOS

Esta pesquisa não seria possível sem o reconhecimento e esforço de algumas pessoas. Agradeço primeiramente a minha família pela aposta e suporte oferecido durante os anos de pós-graduação. As ausências, a distância, tudo é desdobramento deste projeto de longa duração o qual vocês souberam incentivar. Os valores em torno da Educação nesta família serão passados adiante. Agradeço a minha mãe, Carmen, e àquelas que sempre estiveram ao lado, Luana, Rosana, Merilda. Agradeço a meu pai, Edu Pai, pela capacidade de inspiração e coragem em assumir novos rumos.

A meus amigos de longa data que sempre foram um porto seguro e permanecem como vínculo inquebrável com Rio Grande: Diego, Darcy, Leo e Gabriel. Àqueles que ingressaram posteriormente em minha vida, mas conquistaram admiração, respeito e me ensinaram sobre o que é a diversidade e como temos infinitamente a aprender com as pessoas: Bernardo, Marcelo, Juliana e Thais. A meu colega de morada, Zeca, que demonstrou que luta e serenidade não são traços opostos.

A quem, surgindo como uma alegre surpresa, foi responsável por me renovar e encher de esperança, à Mady. O Brasil está em nós e nós somos o Brasil.

I would like to thank, also, to all those people who supported me far away when I made a very different country my home, the researchers at the Game Lab, but especially to Olli Sotamaa and Selahattin Karagöz. And, of course, to a kind and unexpected partner, Daniil Naumetc. I hope to meet you again.

To those who helped me during this research, proving that Arma's community has a lot to teach. To my fellow Brazilians: Dinho, Felipe and Ogrinho. And foreign collaborators: micky, Pomi Git, Uro and Bohemia Beck.

Aos mestres, com o carinho e a inquietude de todo aprendiz: Pedro, Jairo, Fausto e Braga.

E agradeço às instituições que forneceram apoio durante esta jornada e que resistem como bastiões da pesquisa no país: minha casa na pós-graduação, a Unisinos, e a financiadora dos valentes pesquisadores brasileiros, aqui e acolá, a Capes.

“We need to take information, wherever it is stored, make our copies and share them with the world. We need to take stuff that's out of copyright and add it to the archive. We need to buy secret databases and put them on the Web. We need to download scientific journals and upload them to file sharing networks. We need to fight for Guerilla Open Access.”

(Aaron Swartz)

Resumo

O agenciamento do público sobre um jogo pode não corresponder exatamente ao ato de jogar. As práticas de modificação estão presentes desde os primórdios da cultura dos jogos digitais, mas a condição contemporânea chama atenção pela qualidade de suas interações. A transformação de modificações em novos jogos ou apenas a abertura à produção de conteúdo derivado têm sido estratégia recorrente na cadeia de produção, especialmente no segmento de games para computador. A proposta desta Tese é investigar de um ponto de vista comunicacional as relações sustentadas pelos modificadores em torno da série Arma. Isso envolve conceber como se forma uma comunidade de entusiastas em torno da franquia ao longo de 17 anos, fomentando táticas de uma apropriação midiática impelida pela capacidade de articulação das redes online. Como referencial teórico estão incluídas discussões sobre processos midiáticos – que conduzem atualmente à exacerbação da circulação de sentidos – e mais especificamente as problematizações sobre o conceito de midiatização; também sobre aspectos relacionados à natureza dos jogos digitais, sua estrutura alterável e como isso resulta em práticas de modificação; e apresentamos apontamentos sobre cultura participativa, que ampara a formação de comunidades, bem como constrói modelos de relacionamento e produz trabalho com potencial de inovação para a indústria de jogos. Buscamos reconstruir as dinâmicas que compõem o dispositivo de jogadores na série com enfoque na construção, aprendizado, crítica e formação de valores atinentes ao ato de modificar. Para isso, realizamos uma observação continuada dos circuitos comunicacionais usados para interações e entrevistas com modificadores. A pergunta transversal que fazemos é: em face da própria criatividade, como o público faz circular um objeto midiático de formação digital complexa e pertencente à indústria?

Palavras-chave: circulação; jogos; midiatização; consumo; indústria da cultura.

Abstract

Player's agency over a game does not mean necessarily to play it. Modding practices are known since the early stages of digital gaming culture, but currently its relatively new quality calls for an analysis. The adaptation from mods to games or just the openness to user-generated content became widespread as market strategies, especially around PC games niche. This dissertation aims to investigate from a communication studies perspective the relations following modders' organization based on Arma series. This involves an overview of its 17 years old community and its stabilized models of creation, fueled by a mediatic appropriation within online networks uses. As conceptual background we include discussions about mediatic processes, that nowadays set up a growing perception of circulation of symbolic formations, and more specifically we problematize the concept of mediatization; also this work presents reflections about the nature of digital gaming, its editable structure and how this results in modding practices; and we include observations about participatory culture, which supports the creation of communities, as well sustains models of collective relations and produces work that could lead to innovation for game industry. We try to reconstruct the dynamics that compose Arma's player base, giving attention mostly to construction, learning, feedback and arising values from modding practices. To achieve this, we proceeded in a long observation of media circuits used in mod-based interactions and conducted interview with modders. Our transversal question is: how the audience put in circulation a media object with such digital complexity belonging to industry?

Keywords: circulation; games; mediatization; consumption; culture industry.



Operation Blockhead, por Mondkalb. Fonte: Oficina Steam

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
2. APRESENTAÇÃO DA PESQUISA	17
2.1. Percurso de construção	17
2.2. <i>Modding</i> /modificações e a indústria de jogos	20
2.3. Afluências para um caso de pesquisa	24
2.4. Escolha do caso	27
2.4.1. Diagrama como ponto de inflexão	29
2.4.2. Dispositivo de jogadores de Arma	33
2.4.3. Definição dos problemas e apontamentos hipotéticos	42
3. MÉTODO E METODOLOGIA	46
3.1. Concepção de método	46
3.2. Procedimentos investigativos	48
3.3. Movimentos de pesquisa	49
4. EIXOS DE ARTICULAÇÃO TEÓRICA	51
4.1. Processos midiáticos: a problemática da mediatização	51
4.1.1. Tentativa de fundamentação	53
4.1.2. Um primeiro aspecto da mediatização: mutação na ordem da existência	55
4.1.3. Relatos concorrentes	56
4.1.4. Aproximações analíticas e comentários críticos	61
4.1.5. Uma ética mediatizada se quer criativa?	65
4.2. <i>Game Modding</i> : entre ética <i>hacker</i> e estratégia de mercado	68
4.2.1. <i>Game Studies</i>	70
4.2.2. Especificidade dos jogos digitais	73
4.2.3. A ascensão da indústria	76
4.2.4. Quando os jogadores modificam	81
4.2.5. Circulação como potência da indústria midiática	87
4.3. Notas sobre a cultura participativa	89
4.3.1. Comunidades digitais e games	90
4.3.2. Trabalho e modo de produção alternativo	93
4.3.3. Horizontes de inovação	96
5. RECORRIDO SOBRE O CONTEXTO DAS MODIFICAÇÕES EM ARMA	100
5.1. Episódios contextuais	100
5.1.1. DayZ	101
5.1.2. Make Arma Not War	102
5.1.3. PlayerUnknown's Battlegrounds	105

5.1.4.	Convite à terceirização.....	107
5.2.	Amostra de modificações	109
5.2.1.	Objetivos	110
5.2.2.	Formas de tratamento da série e de seus cânones.....	117
5.2.3.	Graus de complexidade.....	119
5.2.4.	Localização	122
6.	ACIONAMENTOS EMPÍRICOS	126
6.1.	Pesquisa exploratória.....	126
6.2.	Consulta aos modificadores	134
6.2.1.	Dinho “Jimmy” Martins (Arma 3 Brasil).....	136
6.2.2.	Felipe Bezerra (Red Hammer Studios).....	142
6.2.3.	micky (FFAA mod).....	150
6.2.4.	Rodrigo “Ogrinho” Arantes (Brazilian Armed Forces).....	161
6.2.5.	Aproximações sobre plágio e propriedade intelectual.....	169
6.3.	Reconstrução do dispositivo - dinâmicas convergentes	177
6.3.1.	Circuitos oficiais.....	178
6.3.2.	Circuitos espontâneos	201
6.3.3.	Atravessamento técnico: ferramentas de edição.....	230
7.	FRENTES INTERPRETATIVAS.....	236
7.1.	Inferências sobre o objeto.....	236
7.1.1.	A formação das competências.....	236
7.1.2.	Benefício do contato com o público e táticas de modificação.....	241
7.1.3.	Passos rumo a uma normatização das práticas dos jogadores-modificadores	246
7.1.4.	Jogo enquanto circulação	252
7.2.	Inferências para além do objeto.....	258
7.2.1.	Indústria Criativa vicária.....	258
7.2.2.	Revisão do esquema de produção/consumo em objetos digitais.....	260
8.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	263
	Referências	268
	Ludologia	282
	GLOSSÁRIO	284
	APÊNDICE – EXPOSIÇÃO EM GRÁFICOS DO QUESTIONÁRIO – GAME MODDING: INSIGHTS ABOUT BI's MODDERS.....	287

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Camadas de software em um jogo.....	21
Figura 2 - Captura de tela do Arma 3	30
Figura 3 - Diagrama sobre o caso	32
Figura 4 - Captura de tela do fórum oficial do Arma 3	35
Figura 5 - Wiki oficial dos jogos da Bohemia Interactive	36
Figura 6 - Oficina Steam (ou Steam Workshop) do Arma 3.	37
Figura 7 - Site do Red Hammer Studios, um dos grupos de modificação do Arma 3	38
Figura 8 - Discord, ferramenta usada para comunicação (textual e sonora)	39
Figura 9 - Tutorial apresentado no Youtube	40
Figura 10 - Captura da ferramenta de edição oficial, Arma 3 Tools.....	41
Figura 11 - Exemplo de dinâmicas de suporte - grupo Arma 3 Brasil no Facebook	42
Figura 12 - Lucro da indústria de games de computadores baseado em “serviço” e “produto”. Projeções a partir de 2017	81
Figura 13 - Timeline das contribuições de Dean Hall no fórum da Bohemia Interactive	101
Figura 14 - Captura de tela de PlayerUnknown’s Battlegrounds (2017).....	107
Figura 15 - Baphomet 2 e Pandora.....	111
Figura 16 - Uro's Memorial to the Fallen e Super Miller Land.....	112
Figura 17 - Ace 3 e Enhanced Movement	113
Figura 18 - Task Force Arrowhead Radio, ShackTac User Interface e CBA.....	114
Figura 19 - CUP Terrains - Maps e The Unsung Vietnam War Mod	116
Figura 20 - Faces of War e On the Other Side	118
Figura 21 - Ford Explorer 2016 e SCmod	119
Figura 22 - RHS USAF e Operation Trebuchet	120
Figura 23 - Pack Press e Kiory’s Scopes.....	122
Figura 24 - Fuerzas Armadas de España (FFAA) e Brazilian Armed Forces (BAF)	123
Figura 25 - MLV Maps Malvinas e Rio de Janeiro B.O.P.E.	124
Figura 26 - Diagrama preliminar/exploratório sobre o caso.....	127
Figura 27 - Ilustração sobre o processo de UV Mapping.....	165
Figura 28 - Abertura do fórum da Bohemia Interactive em jan 2018.	179
Figura 29 - Exemplo de visualização de área com as discussões	180
Figura 30 - Subdivisões do fórum destinadas ao Arma 3	181
Figura 31 - Exemplo de verbete disponível na Community Wiki	190
Figura 32 - Indicadores de últimas edições da wiki	191
Figura 33 - Área “criativa” do servidor do Arma 3 no Discord	193
Figura 34 - Dúvida de modificador sendo respondida na área de scripting	194
Figura 35 - Manifestação de usuário contrário à modificação acusada de “roubar” conteúdo.....	195
Figura 36 - Exemplo sobre catálogo do Arma 3 na Oficina Steam	196
Figura 37 - Ilustração de consulta do público sobre funcionamento de modificação	198
Figura 38 - Texto de tópico dedicado a relatos de bugs	199
Figura 39 - Interface de /r/armadev	203
Figura 40 - Menus do fórum da Comunidad Española de Arma.....	204
Figura 41 - Abertura de ArmAPoint.....	205
Figura 42 - Tópico com arquivamento de imagens de operação no jogo	206
Figura 43 - Lista de últimas postagens no fórum brasileiro ArmAPoint.....	207
Figura 44 - Questionamento sobre modificação em /r/armadev	207

Figura 45 - Tutorial de ALIAS submetido ao Youtube	209
Figura 46 - Exibição sobre modelagem de navio por Ogrinho no Twitch.....	210
Figura 47 - Comentário em vídeo tutorial de ALIAS no Youtube sendo respondido textualmente ..	211
Figura 48 - Resposta em transmissão de Uro no Twitch ocorre por meio da fala (omitida), com cerca de 30 segundos de atraso	211
Figura 49 - Resposta ao vídeo Modelling in Blender - part 1 - Basic Terms and Concepts - Blender/Arma Tutorials de Katie Byrne	212
Figura 50 - Interface de abertura do Armaholic	215
Figura 51 - Seção de modificações do Arma 3 no repositório withSIX	216
Figura 52 - Solicitação de withSIX para enviar pedidos de suporte em outro circuito.....	217
Figura 53 - Exemplo de utilização pedagógica do fórum de Armaholic	217
Figura 54 - Início da página de Unsong Vietnam War Mod	220
Figura 55 - Trailer de Unsong Vietnam integrado ao <i>site</i> do grupo	221
Figura 56 - Seção destinada aos programadores no <i>site</i> do Red Hammer Studios.....	222
Figura 57 - Exemplo de categorias para relatos de bugs no site do Red Hammer Studios.....	223
Figura 58 - Exemplo de interface do Teamspeak	224
Figura 59 - Menus do servidor de Unsong Vietnam no Discord.....	226
Figura 60 - Menus do servidor de Operation Trebuchet no Discord	226
Figura 61 - Publicação com tutorial de modificação sobre Arma 3 postado no servidor de Brazilian Armed Forces	227
Figura 62 - Comentário de jogador com sugestões para melhorias em Unsong Vietnam	228
Figura 63 - Regras por escrito no servidor de Operation Trebuchet.....	229
Figura 64 - Discussão sobre memes ocorrendo no canal principal de Operation Trebuchet	230
Figura 65 - Ilustração de interface do Object Builder	231
Figura 66 - Ilustração de interface do Blender.....	232
Figura 67 - Ilustração de interface do 3ds Max.....	232
Figura 68 - Textura de uniforme no Photoshop.....	233

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Hall of Fame de modificações de ModDb.....	22
Tabela 2 - Submissões por jogo na Oficina Steam	28
Tabela 3 - Jogos mais jogados (por tempo total) na Steam	69
Tabela 4 - Comparativo de respostas em duas áreas do fórum da Bohemia Interactive	184

1. INTRODUÇÃO

O potencial de recriação dos públicos é um tema já conhecido na indústria de jogos. Modelos de sucesso comercial a partir de modificações surgiram ainda na década de 1990. As práticas que decorrem da edição dos jogos, chamadas de *modding*, promoveram na atualidade um amplo laboratório de inovação para o mercado de *games*. Basta uma consulta em listas de mais jogados para observarmos títulos elaborados, inicialmente, enquanto modificações e jogos que facilitam a produção de conteúdo derivado pelos seus públicos. No entanto, à diferença de outros modelos de *user-generated content*, o saber necessário para criar modificações de jogos não é simplificado a ponto de uma vulgarização.

Nesta pesquisa nos debruçamos sobre uma série que é elogiada pelo seu grau de abertura a modificação. A franquia Arma, da Bohemia Interactive, tornou-se foco de atenção após promover dois mods a jogos populares. Tanto DayZ (2013) quanto PlayerUnknown's Battlegrounds (2017) são fruto de iniciativas desenvolvidas por modificadores sobre essa série e resultaram em fórmulas amplamente exploradas comercialmente na sequência. A história de Arma iniciou-se em 2001, sendo seu último título Arma 3 (2012). Desde o princípio de sua proposta, a série possibilita que jogadores produzam conteúdo a partir do motor de jogo da companhia, construído com foco no realismo. Arma atraiu uma parcela representativa de entusiastas de simulação militar, mas sobretudo viu uma rede de modificadores se estruturar em torno dessas estratégias de incentivo à criatividade do público.

Portanto, a sugestão do título, “(Re)Faça você mesmo: práticas de modding e a circulação midiática na série de jogos Arma”, esboça as condições de criatividade no jogo escolhido. A circulação midiática é um processo que se perpetua além de uma noção de “consumo final”. Chamados assim a difundir suas criações, os denominados *modders* organizam um dispositivo comunicacional para lhes dar sustentação. Desse modo, a investigação consiste numa proposta de pesquisa em Comunicação, segundo seus modelos de descoberta. Está, por outro lado, intimamente ligada ao âmbito dos *Game Studies*, do Brasil e do exterior. As articulações dessas áreas do conhecimento buscam esclarecer aspectos sobre uma aproximação entre o setor produtivo – a desenvolvedora de Arma – e seu público – os modificadores – nos movimentos que se consomem na criação de mods. A abordagem adotada vale-se do reconhecimento de que a circulação midiática atinge novo estatuto com a condição comunicacional contemporânea que chamamos de midiatização. Com esse propósito, faremos um recorte analítico do amplo dispositivo de jogadores de Arma, com foco nas interações de elaboração de modificações.

Na extensão do trabalho direcionamos as perguntas de pesquisa ao objeto. Seu desenho foi motivo de reconsideração até os momentos mais avançados da investigação. Esse exercício de artesanaria resultou em quatro questões (e quatro hipóteses associadas). As perguntas que nos guiam problematizam: 1) a circulação – a forma como se sustentam as interações entre produtores e público e o incentivo à noção de circulação midiática a partir dos mods; 2) as competências – o modo pelo qual os conhecimentos técnicos para modificar são requisitados e desenvolvidos; 3) os modelos de criação e colaboração – como intervenções nos diferentes circuitos comunicacionais complementam os mods e como surgem modelos de trabalho; 4) a importância da comunidade – como ela está relacionada à experiência sobre a série.

Seguindo um modelo original de organização do texto, no segundo capítulo optamos por entregar pistas iniciais que contornam nosso *corpus* de pesquisa. Assumimos esta Tese como um estudo de caso e, em vista dessa concepção, faremos uma apresentação de tal caso considerando o trajeto de construção do trabalho e uma exploração narrativa de acontecimentos que ajudam na percepção sobre o dispositivo de jogadores. Essas descrições e delineamentos de abertura justificam a pesquisa a partir de ocorrências que partem de uma realidade determinada a ser percebida como “nova” e como possível eixo de descobertas. Uma exploração diagramática é oferecida assim como suporte à reflexão.

No terceiro capítulo realizamos uma discussão sobre o tipo de produção do conhecimento proposto nesta Tese e sobre os movimentos escolhidos para tentar construir um resultado correspondente. Indicamos como se formulou uma metodologia do objeto a partir dos eixos empíricos escolhidos para análise. O capítulo 4 tem viés teórico. Sua estrutura se divide em três eixos que fornecem as bases para observação dos materiais: a referência ao quadro comunicacional da midiatização; a emergência dos jogos enquanto objeto complexo e suportado por um modelo de exploração comercial; e apontamentos sobre uma cultura participativa que emerge das comunidades de jogadores.

Já os capítulos 5 e 6 estão diretamente associados. No quinto apresentamos episódios que estabelecem fundamentos para o acordo entre produtores e modificadores e uma amostra dos tipos de criações derivada que os mods estão construindo sobre Arma. Na sequência, no sexto, a discussão é propriamente sobre a construção de um referencial empírico. Produzimos repertório interpretativo para a exposição das entrevistas realizadas e para a reconstrução do dispositivo de jogadores, nas ações que dão suporte à criação de modificações. Além disso, apresentamos resultados sobre questionário realizado com modificadores em etapa anterior do trabalho.

O capítulo 7 empenha-se no desenvolvimento de frentes interpretativas a partir das referências teóricas e dos materiais empíricos observados. Dois segmentos concretizam essa proposta, o primeiro é destinado a realizar inferências sobre o objeto, já o segundo busca promover a análise em viés mais amplo, o que entendemos como uma “generalização a partir do objeto”. E, por fim, a última unidade temática da Tese remonta a uma revisão do traçado da pesquisa e indica ângulos de análise percebidos e não explorados neste documento.

Para facilitar a leitura do público, integramos um Glossário à parte final do texto, que pode ser checado após as referências utilizadas. Não obstante, buscamos uma linguagem acessível sem simplificar ou ignorar termos consagrados na cultura de jogos. Devido à rápida transformação dos circuitos observados, recorreremos diversas vezes à sugestão de *links* no campo de notas de rodapé. Na tentativa de evitar o acúmulo de texto desnecessário nessas notas, reiteramos que todos os endereços eletrônicos foram consultados pela última vez no dia 4 de março de 2018 – salvo nos casos onde há indicação distinta. A leitura, portanto, poderá ser tanto mais rica se acompanhada de conexão à *internet*, fonte predominantemente das bases de consulta empírica ou referências explicativas.

2. APRESENTAÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa de Doutorado encontra suas origens a partir de 2012 no curso de Mestrado em Ciências da Comunicação da Unisinos. A linha de pesquisa 4 consiste num grupo de trocas que se articula a partir do conceito de midiatização, abrangendo assim uma pluralidade de pesquisas tal qual uma variedade de temas propostos. Concomitante a isso, a internacionalização do programa de pós-graduação construiu um ambiente propício à familiarização sobre agendas de trabalho de pares estrangeiros. Assim, o ciclo de conferências da Escola de Altos Estudos¹, com parceria da Capes, - nos quais participaram Bernard Miège e Serge Proulx em 2012 e Patrice Flichy em 2013 - foi uma inflexão inicial que possibilitou uma aproximação ao campo da pesquisa em comunicação em língua francesa.

Em 2016, colhendo resultados das colaborações com pesquisadores estrangeiros, foi organizado o I Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. Destarte, este trabalho manifesta íntima relação com as discussões mantidas nesses eventos, optando por analisar as circunstâncias colaborativas por trás de um jogo. O ângulo de análise sobre o fenômeno das modificações na série *Arma* segue a circulação comunicacional como um elemento central desta investigação, bem como sua relação com os processos comunicacionais reproduzidos em escala global. Ressaltado isso, este capítulo conduz a uma concepção inicial do caso de pesquisa, que será aprofundado em subseção. Não obstante, é necessário contabilizar o percurso de construção atravessado até atingirmos o atual desenho de pesquisa e algumas notas sobre a indústria que estamos a descortinar.

2.1. Percurso de construção

Também realizada na Unisinos, a pesquisa de Mestrado envolveu as associações que uma narrativa de amplo alcance inspirava. Na ocasião, os fãs de Harry Potter foram estudados a partir dos circuitos elaborados em diferentes instâncias (JACQUES, 2014). O que é similar naquela e na corrente pesquisa é o engajamento dos públicos, os quais assumem um viés criativo que desafia os cânones das suas obras-referência. As ações de públicos organizados que recondicionam objetos midiáticos já se manifestavam no século XIX - vide Lewis Carroll e

¹ As discussões alimentadas por esse ciclo podem ser consultadas em três volumes de livre acesso lançados em 2016. *Midiatização e Redes Digitais: os usos e as apropriações entre a dádiva e os mercados* (PROULX; FERREIRA; ROSA, 2016); *Redes Digitais: um mundo para os amadores - novas relações entre mediadores, mediações e midiatizações* (FLICHY; FERREIRA; AMARAL, 2016); e *Operações de Midiatização: das máscaras da convergência às críticas ao tecnodeterminismo* (MIÈGE *et al*, 2016).

Alice no País das Maravilhas - (VIRES, 2005), mas se estabiliza enquanto um corpo de procedimentos criativos apenas na metade do século XX. Nessa condição, não apenas textos literários são alvo de um contrabando de sentidos (JENKINS, 1992), mas os jogos digitais, a seu modo, são também reconfigurados. A condição manipulável de ambos os objetos faz indagar sobre a produção e a recepção, que nas primeiras pesquisas de nossa área eram então incontestes.

Diante dessa inferência das trajetórias dos objetos midiáticos optou-se por um primeiro projeto de Doutorado que esboçava uma análise conjunta. A Tese seria construída a partir da ascensão dos públicos ao polo da produção, absorvidos pelas instituições midiáticas. Casos como DayZ em relação ao Arma 2 (2009) e 50 Tons de Cinza ao Crepúsculo indicam o potencial de transição de amadores. No entanto, tal iniciativa foi considerada demasiadamente preocupada com exemplos notórios de profissionalização dos públicos. Os agregados de ensino, crítica e expectativas mantidos na esfera da “recepção” demonstram um potencial inovador que não necessariamente deseja aventurar-se profissionalmente. Assim, logo no primeiro ano de pesquisa prescindimos de um estudo que seria sobre DayZ para focarmos na estrutura de interações que leva a sua construção. É dizer, o dispositivo de jogadores e criadores na série Arma.

Em 2017, após meses de negociações, abriu-se como possibilidade participar do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior da Capes. Após sondagens iniciais, a candidatura foi formulada para ocupar a posição de pesquisador visitante na Universidade de Tampere, Finlândia, no Game Lab coordenado por Frans Mäyrä. Junto ao grupo e a Olli Sotamaa, coorientador estrangeiro, foi possível situar-se em outras rotinas de trabalho, além de proporcionar leituras a respeito da posição da Finlândia no cenário internacional de pesquisas em jogos. Essa oportunidade demonstrou, entre outras coisas, a capacidade de articular os esforços da academia e o desenvolvimento da indústria de *games* local, em relações colaborativas construídas entre universidades, desenvolvedores, associações de desenvolvedores, agências de financiamento e um grupo heterogêneo de entusiastas².

² Apontamentos reveladores sobre os primórdios da indústria de jogos finlandesa através do cenário de entusiastas podem ser consultados em Tyni & Sotamaa (2014) e Jørgensen, Sandqvist & Sotamaa (2017). Por outro lado, a preocupação com a inovação no país é explorada em Kultima & Alha (2010) e Kultima, Alha & Nummenmaa (2016).

Por fim, durante os quatro anos de pesquisa reconhecemos alguns obstáculos até a definição deste documento. Com frequência os relatos de desafios enfrentados não ocupam o texto das pesquisas realizadas, permanecendo como referência em conversas informais. Portanto, como apresentação ressaltamos aqui que os assim entendidos “acidentes” fazem parte da constituição do Doutorado e merecem observação.

Em primeiro lugar endereçamos as assimetrias quanto à produção e acesso às pesquisas acadêmicas. Alguns livros e artigos referidos ao longo do texto foram obtidos através de *sites* que tentam contornar os problemas de difusão do conhecimento. A bonificação garantida pela bolsa da Capes não assegura aquisição e acesso a diversas fontes que pautam o debate internacional, uma interlocução que a academia brasileira deve assumir.

E os problemas de alto custo para as universidades manterem acesso às bases de dados, cujas produções são, muitas vezes, elaboradas com recursos públicos, remete a uma economia política do conhecimento. Some-se a isso as dificuldades com que pesquisadores do sul global se deparam em operações de câmbio e financiamento limitado. Assim, ferramentas como Sci-Hub e LibGen fornecem alternativas para transpor obstáculos de ordem político-econômica³.

De outro modo, a questão sobre internacionalização conduz à pauta o domínio de idiomas estrangeiros. Logo, ao frequentar seminários internacionais em língua francesa houve a necessidade de se familiarizar com o idioma. A ida à Finlândia foi garantida por um conhecimento prévio de inglês, mas que deve ser aperfeiçoado para almejar submeter publicações a periódicos internacionais. E várias das aproximações realizadas durante a realização das entrevistas foram feitas em inglês. Inicialmente, os contatos para o diálogo não obtiveram resposta – tendo-se em conta o hiato de meses entre a aplicação de um questionário exploratório que solicitou e-mails de voluntários e a proposta de entrevista –, mas essa indefinição foi superada com sondagens direcionadas a modificadores que poderiam fornecer pistas ao trabalho, que por sua vez retornaram satisfatoriamente.

O último tópico reconhecido como obstáculo foi a estratégia a ser adotada após se reconhecer uma defasagem entre o conhecimento de programação e de ferramentas de modelagem (3D) por parte do pesquisador. A experiência limitada quanto à constituição dos mods aqui estudados exigiu meses de questionamentos e explorações entre os aplicativos utilizados. Essa distinção serve de largada como um indício do conhecimento necessário para

³ Há vasta bibliografia sobre o tema, inclusive mobilizações no sentido de boicotar grandes editoras. Quanto à concentração de poder no mercado editorial indicamos a leitura de Larivière, Haustein & Mongeon (2015). No campo dos *Game Studies*, Aarseth (2016) apresentou a questão do modelo de livre acesso que se afigura.

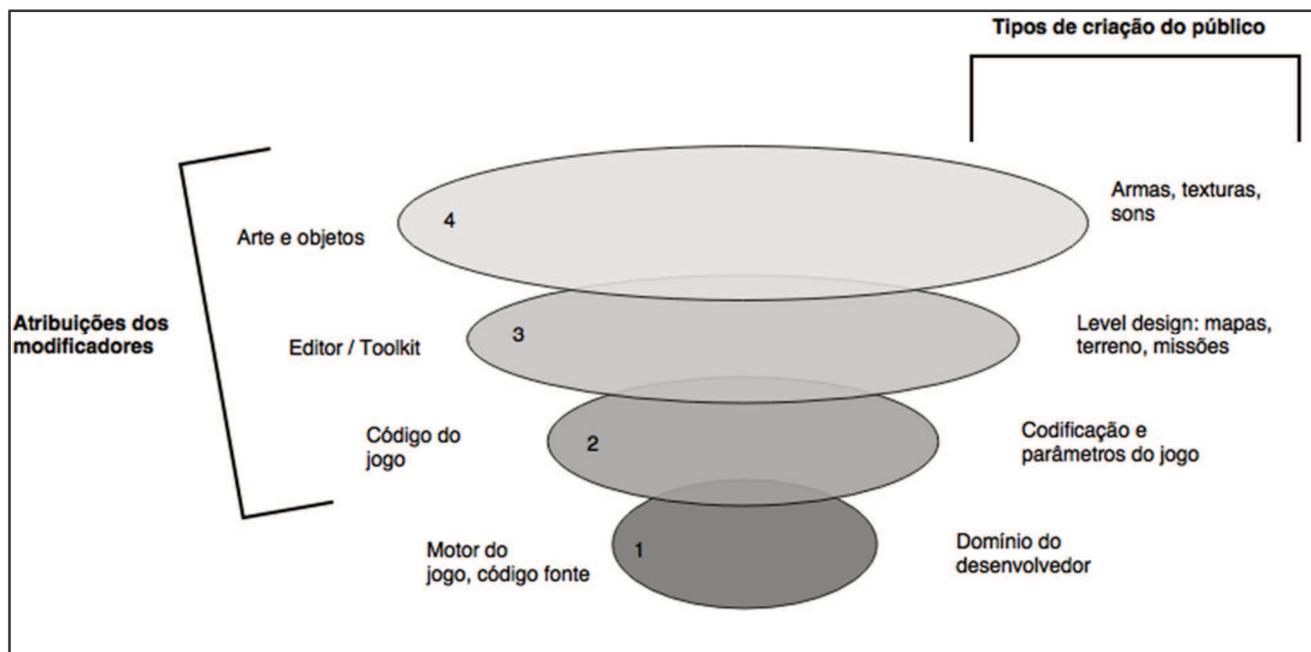
produzir tipos mais complexos de modificações. Desse modo, abre-se precedente para discutirmos a próxima subseção.

2.2. *Modding*/modificações e a indústria de jogos

Um conhecimento preliminar sobre em que consistem mods e *modding*⁴ é fundamental para a leitura da Tese. Apesar de dedicarmos um capítulo posterior (segmento 4.2) para problematização dessa mesma noção, aqui integramos algumas notas introdutórias. A começar pela centralidade do conceito no esquema geral do trabalho. A estratégia de estudo de caso adotada busca sua coesão a partir da interpretação dessa prática. No seio da indústria e das diversas comunidades de jogadores, o termo *modding* retrata objetos distintos, sendo, não raro, uma ideia tomada falsamente como ponto em comum entre interlocutores. Assim, apesar de usarmos ao longo do texto substitutivos em português, diz pouco a constatação de que não existe uma identidade compartilhada entre o vocábulo em língua portuguesa “modificação” e o que estamos tentando analisar. Por critérios expositivos, por aproximação, empregamos o termo ‘modificação’, ainda que ‘*modding*’ represente uma dinâmica mais complexa do que simplesmente alterar um objeto midiático. O exercício a seguir é uma incursão inicial necessária.

Por remeter a um objeto digital e, portanto, de codificação numérica alterável (MANOVICH, 2002), a forma de jogo aqui estudada apresenta um potencial específico para ser modificada. No entanto, a inventividade dos públicos pode ser entendida esquematicamente e encontra-se em diferentes níveis, conforme sugerido por Jeppesen (2004) (Figura 1).

⁴ Não confundir com o fenômeno cultural que emergiu da cena de jazz no Reino Unido. O termo mod usado nesse contexto provém de uma acepção ampla de modernismo e refere-se a um movimento estético a partir do final dos anos 1950.

Figura 1 - Camadas de *software* em um jogo

Fonte: Adaptado de Jeppesen (2004)

Os diferentes níveis de modificação são resultantes tanto das proposições dos jogadores-criadores quanto da chancela dos detentores dos direitos do *game* original. Isto é, o convite feito ao público varia de acordo com o jogo em questão⁵. Na série Arma as modificações alcançam até o último estágio, antes do núcleo de algoritmos do jogo. Para um jogador poder reproduzir as modificações é necessário adquirir o jogo original. Portanto, a abertura a modificações compreende um modelo de benefício indireto às desenvolvedoras.

Apesar da ampla utilização do termo mod em *Game Studies* e na indústria de jogos, como uma corruptela de *modification*, a desenvolvedora da série Arma, Bohemia Interactive, adota com frequência a expressão *addon*. A empresa reserva a denominação mod para remeter a uma mudança significativa no funcionamento do jogo, como ficou evidente em concurso realizado, em que as categorias de criação de conteúdo eram: *singleplayer*, *multiplayer*, *addon* e *total modification*⁶. Neste trabalho não faremos distinção entre a qualidade das modificações, doravante reconhecendo o termo modificação como apropriado para uma discussão geral do assunto.

Não obstante, alguns casos existentes abriram a possibilidade de estudo sobre a comunidade em torno do Arma 3. Experimentações anteriores servem de parâmetro para

⁵ Para uma análise a respeito de modificações que driblam as restrições legais, sobre o fundamento da “gambiarra”, ver a Tese de José Carlos Messias (2016).

⁶ Uma descrição desse concurso, Make Arma Not War, será feita mais adiante no trabalho.

algumas desenvolvedoras incentivarem criações de conteúdo derivado desde a década de 1990. A partir do sucesso alcançando entre jogadores, o *site* ModDb enumera 22 mods que ocupam seu *Hall of Fame* (ModHF)⁷ no final de 2017.

Tabela 1 - Hall of Fame de modificações de ModDb

Título da modificação	Ano	Título do jogo original	Ano
PlayerUnknown's: Battle Royale	2014 ⁸	Arma 3	2013
DayZ	2012	Arma 2: Combined Operations	2010
Cry of Fear	2012	Half Life	1998
Stanley Parable	2011	Half Life 2	2004
Nehrim: At Fates Edge	2010	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2006
Company of Heroes: Western Front	2010	Company of Heroes: Opposing Fronts	2007
Out of Hell	2009	Unreal Tournament 2004	2004
The Nameless Mod	2009	Deus Ex	2000
Mechwarrior: Living Legends	2009	Crysis	2007
Multi Theft Auto: SA	2009	GTA: San Andreas	2004
Europe in Ruins	2007	Company of Heroes	2006
Fall from Heaven	2007	Civilization IV	2005
Median XL	2007	Diablo II	2000
Project Reality	2006	Battlefield 2	2005
Garry's Mod	2004	Half Life 2	2004
Complex	2004	Homeworld 2	2003
Defense of the Ancients	2003	Warcraft III	2002
Red Orchestra	2003 ⁹	Unreal Tournament 2004	2004

⁷ O *site* pode ser acessado em: <<https://www.modhof.com/>>.

⁸ A data refere-se ao lançamento da versão do mod para Arma 3. Uma versão anterior foi lançada para o Arma 2 em 2013. WINKIE, Luke. Meet Brendan 'Playerunknown' Greene, Creator of the Twitch Hit 'Battlegrounds'. In: Rolling Stone [online], 7 abr. 2017. Disponível em: <<http://www.rollingstone.com/glixel/news/meet-playerunknown-creator-of-the-battle-royale-genre-w475728>>.

⁹ O mod começou a ser desenvolvido a partir de Unreal Tournament 2003 (2002) e foi adaptado posteriormente para o jogo sucessor, Unreal Tournament 2004 (2004). Isso explica a data da modificação ser anterior ao lançamento do jogo original.

Natural Selection	2002	Half Life	1998
Desert Combat	2002	Battlefield 1942	2002
Counter Strike	1999	Half Life	1998
Team Fortress	1996	Quake	1996

Fonte: modhof.com

Certas modificações compreendem um intervalo relativamente longo entre o seu lançamento e o lançamento do jogo original. São exemplos disso os lapsos entre Half Life (1998) e o mod Cry of Fear, de 2012, e entre Diablo II (2000) e o mod Median XL, de 2007. Em parte, trata-se de um indicativo da longevidade dos *games* e o empenho de comunidades de jogadores-modificadores. Além das relações evidentes, ou seja, ausente do indicado pela tabela, algumas dessas modificações foram, por sua vez, transformadas em jogos independentes. Ou melhor, a equipe ou o responsável pelo mod ingressou na indústria de jogos como desenvolvedor¹⁰. Nesse nível encontram-se por exemplo Counter Strike (2000), Garry's Mod (2006), homônimos das modificações a que sucederam, e PlayerUnknown's Battlegrounds (2017), cujo predecessor foi o mod PlayerUnknown's: Battle Royale.

Dentro dessa experiência geral de modificações sendo endossadas por largas comunidades de jogadores podemos apreender pistas sobre a adaptação da indústria de jogos. As tentativas de inovar num segmento que mobilizou 108 bilhões de dólares em 2017¹¹ encontram vigor nas criações “independentes” e, em certa medida, nos próprios mods. Tomando em comparação tanto Defense of the Ancients como DayZ, é possível interpretar como essas modificações promoveram novos gêneros (em sentido amplo) para a indústria investir. Assim, hoje, League of Legends (2009) e PlayerUnknown's Battlegrounds (2017), dois dos jogos mais populares no final de 2017¹² são herdeiros de modificações. Juntos, ambos os jogos mobilizavam 49% dos jogadores no PC, renovando os gêneros de MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) e de sobrevivência em 3ª pessoa em arena, respectivamente. Não coincidentemente, Battlegrounds foi, por sua vez, alimentado por uma comunidade de

¹⁰ Adicionalmente, a própria wikipédia apresenta um artigo sobre modificações que foram transformadas em jogos. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_games_derived_from_modifications>.

¹¹ Newzoo, 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market/>>.

¹² KEEN, Andrew. League of Legends and PUBG combine for 50 percent of PC Bang play rates; Overwatch hits post-release low. [online] Slingshot, 23 out. 2017. Disponível em: <<https://slingshotesports.com/2017/10/23/league-legends-pubg-overwatch-pc-bang/>>.

modificadores fomentada por mais de uma década a partir da série Arma. Isso nos traz a alguns relatos que enriquecem nosso caso.

2.3. Afluências para um caso de pesquisa

No dia 18 de abril de 2012, um usuário sob a alcunha de Rocket publicou uma modificação no fórum oficial da Bohemia Interactive. A postagem ocupa uma subseção do fórum, destinada a mods completos do jogo Arma 2. Em 24 de maio de 2012, portanto 36 dias após a abertura, a publicação foi fechada a comentários e editada para exibir o seguinte texto: “*Este tópico não é mais utilizado - por favor poste suas demandas específicas nos fóruns de DayZ: <http://www.dayzmod.com/forum>*”¹³. A estrutura de suporte à modificação migrou para endereço próprio em virtude do sucesso e aumento de interessados.

Em um mês, o mod DayZ Zombie RPG (doravante citado como DayZ mod) aumentou o número de jogadores ativos do Arma 2 em 847%¹⁴. Enquanto Arma 2 é um jogo de simulação militar, de ação e de estratégia, DayZ mod transformou essa atmosfera num *game* de sobrevivência com mortos-vivos. Ele incluiu elementos como fome, sede, ferimentos e temperatura corporal à simulação. Um novo *site*, exclusivo para a modificação, foi lançado; e o que foi iniciado com um tópico entre tantos outros inspirou um novo fórum estruturado para acompanhar o desempenho da nova experiência de jogo.

Rocket é Dean Hall, um ex-militar neozelandês que já havia trabalhado no desenvolvimento de Speed Racer: The Videogame (2008). Antes do lançamento do mod, ele havia ingressado na Bohemia Interactive, e assim DayZ avançou como um projeto paralelo. Mas motivado pelo sucesso de seu modo de jogo alternativo, ele assumiu como responsável pela elaboração de um título inteiramente baseado em DayZ mod¹⁵.

Ao checarmos o histórico de postagens de Rocket no fórum da Bohemia Interactive, obtivemos informações sobre seu interesse ali: “*Eu estou aqui porque quero construir o que desejo. Quando eu trabalhei na indústria de jogos eu não podia. Eu saí porque não era*

¹³ Rocket, Disponível em: <[http://forums.bistudio.com/showthread.php?133560-DayZ-Zombie-RPG-\(Unofficial-Mod\)-Alpha](http://forums.bistudio.com/showthread.php?133560-DayZ-Zombie-RPG-(Unofficial-Mod)-Alpha)>. Tradução livre do original: “THIS TOPIC IS NO LONGER MAINTAINED - PLEASE POST YOUR SPECIFIC QUERIES AT THE DAYZ FORUMS: <http://www.dayzmod.com/forum/>”.

¹⁴ CURTIS, Tom. How the DayZ mod brought ARMA II back to life. In: Raptr [online], 2 jan. 2013. Disponível em: <<http://caas.raptr.com/how-dayz-brought-arma-ii-back-to-life/>>.

¹⁵ A ideia de título ou jogo independente criado a partir de um mod é frequentemente referida com o termo *standalone*. Assim, o novo jogo passou a ser chamado pela comunidade de DayZ Standalone para diferenciar da modificação.

divertido. Então agora... eu apenas construo coisas porque eu gosto de construir coisas".¹⁶ Em sua participação no fórum do Arma 2, o autor enviou oito mods "completos". A maioria envolve mudanças gráficas como incorporação de modelos de veículos e trajes militares, entretanto um dos "incompletos" nos é particularmente interessante. Ao divulgar um projeto de mod em construção, chamado de USEC Revolution Persistent World, em setembro de 2011, Hall (Rocket) afirmou se tratar de um projeto resultante de três anos de trabalho. Então, ele concedeu pistas sobre uma nova proposta que viria a se tornar DayZ mod: "*Um resultado adicional de todo esse sistema foi um pequeno projeto paralelo que será anunciado aqui através de alguns vídeos no Youtube. O desenvolvimento disso tem sido segredo desde Arma e é bastante 'fora desse mundo'!*"¹⁷.

Em 2012, um irlandês residia no Brasil. Programador em tempo parcial e DJ, Brendan Greene também atende por PlayerUnknown. Em 2017, ele se tornará um dos personagens em destaque na indústria de jogos, mas até lá ele figura como um jogador envolvido com DayZ mod. Num quarto em Varginha, Minas Gerais, ele passa jogando e, depois, administrando com o auxílio de amigos um servidor público focado na modificação^{18 19}. Esse projeto, impulsionado pelo sucesso da modificação de Dean Hall, inspira Greene a testar suas habilidades de programação modificando Arma 2 e, logo mais, Arma 3.

Então em 2013, Greene submete sua criação para a comunidade do Arma 2. Batizado de Battle Royale, o modo de jogo direciona sua proposta para uma modificação focada em sobrevivência contra outros jogadores - ou, no jargão da área, um tipo de *last man standing deathmatch*. Conquistando aprovação dentro da comunidade de jogadores, seu criador deixou

¹⁶ Rocket em: <<https://forums.bistudio.com/topic/118975-when-are-the-mod-makers-going-to-work-together/page-2>>. Tradução livre do original: I am here because I can build what I want to. When I worked in the game industry, I could not. I quit because it wasn't fun. So now... I just build stuff because I like building stuff.

¹⁷ Rocket em: <<https://forums.bistudio.com/topic/119540-usec-revolution-persistent-world/>>. Tradução livre do original: A side result of this whole system, was a little offside project that will be announced here through some youtube videos. The development of that has been in secret since Arma, and it is quite "out of this world"!

¹⁸ JACOBS, Guilherme. Conheça PlayerUnknown, o criador de Battlegrounds e ex-morador de Minas Gerais. In: The Enemy [online], 1 jun 2017. Disponível em: <<https://theenemy.com.br/playerunknowns-battlegrounds/conheca-playerunknown-o-criador-de-battlegrounds-e-ex-morador-de-minas-gerais>>.

¹⁹ PEEL, Jeremy. The secret to PlayerUnknown's Battlegrounds' success? There isn't one. In: PCGamesN [online], 29 jun. 2017. Disponível em: <<https://www.pcgamesn.com/playerunknowns-battlegrounds/PUBG-making-of>>.

clara a inspiração proveniente do DayZ mod, cujo nome chegou a ser incluído junto do seu mod Battle Royale. Figura central de um novo sucesso derivado de um jogo preexistente, em alguns meses Brendan Greene anunciava²⁰, via Twitter, que o título diretamente baseado em seu mod alcançava a marca de 20 milhões de cópias vendidas. Após atuar como colaborador junto à equipe do Arma 3 e H1Z1 (2016), Greene tornou-se responsável por PlayerUnknown's Battlegrounds, desenvolvido junto a uma desenvolvedora sul-coreana, a Bluehole.

Em novembro de 2017, um oceanógrafo baseado no Rio de Janeiro reclama do ambiente tóxico de jogadores brasileiros e da falta de estímulo para continuar em seu projeto²¹. Ele trabalha junto a outro colaborador na modificação Brazilian Armed Forces (BAF), um projeto em andamento, com mais de 2800 inscritos²², cuja proposta é reproduzir as unidades (veículos, navios) do Exército Brasileiro no Arma 3. Em abril do mesmo ano ele foi à principal feira de defesa da América Latina, a LAAD, no Rio de Janeiro, especialmente para fotografar as unidades em exposição que serviriam de modelo a suas criações.

Conhecido como Ogrinho, ele começou a modificar com o intuito de criar um mapa que reproduzisse a fronteira entre Brasil e Colômbia, terreno de um conflito internacional na década de 1990, a chamada Operação Traíra. Após juntar-se ao BAF, a pesquisa sobre unidades das Forças Armadas fez com que entrasse em contato com oficiais do exército. Num acordo pontual, foi combinado que a dupla criaria modelos brasileiros para as ferramentas de simulação usadas para treinamento militar no Brasil. Além de produzir jogos, a Bohemia também possui uma ramificação responsável por *softwares* de simulação. Por outro lado, os modificadores brasileiros obteriam algumas informações técnicas não-sigilosas.

A atuação da dupla responsável pelo BAF oscila entre um projeto voltado para a comunidade do Arma 3 – afinal, modelar, por exemplo, um porta aviões é tarefa que demanda tempo – e para as conversas sobre colaboração com o Exército Brasileiro. Assim como em outros países, a comunidade brasileira em torno de Arma compartilha o interesse em simulação militar muitas vezes com a carreira no segmento. Por um desses jogadores iniciou-se a conversa com os militares que, de acordo com Ogrinho, poderá envolver um contrato.

²⁰ Disponível em: <<https://twitter.com/PLAYERUNKNOWN/status/927933164550541313>>.

²¹ Ogrinho foi entrevistado pelo pesquisador em novembro de 2017.

²² Steam Workshop. Disponível em: <<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504306716>>.

2.4. Escolha do caso

O aspecto compartilhado pelos exemplos anteriores é a comunidade de modificadores em torno de Arma. Referência em simulação militar desde o início dos anos 2000, a série é responsável por uma das mais efervescentes cenas de modificação da atualidade. Definir um caso é um movimento deliberado da estratégia investigativa que empregamos²³. Essa formulação sobre o *corpus* evita um retalho, uma decisão comprometedora da análise dos processos de circulação envolvidos no caso; isto é, tenta manter limites não definidos à força da necessidade de recorte, mas como uma zona de indeterminação sobre a qual poderemos investir através de apontamentos.

De outro modo, os quatro anos de construção da pesquisa constituem um processo de mutação do próprio caso. Esse período é suficiente para mudanças no panorama de produção de mods, em virtude de reformulações internas pelos modificadores ou de demandas e de reestruturação da empresa responsável, ponto fundamental para manutenção da comunidade. Logicamente, o pesquisador não é um observador isento, há questões sobre a construção de conhecimento que estão além de seu alcance (LATOUR & WOOLGAR, 2013), no microcosmo de sua própria prática de pesquisa. Logo, é justo assumir que a percepção sobre o caso também sofreu alterações e o desenho apresentado é o estágio mais avançado de sua compreensão.

Resta então discutir porque optou-se pelo estudo de caso dessa comunidade específica. Uma parte dessa justificativa encontra-se acima, é dizer, por buscar-se uma problematização demorada das criações dos públicos desde o Mestrado. Essas ações derivadas indicam um elevado grau de complexidade no caso dos *games*. As características do objeto: a não-linearidade, a possibilidade de se alterar segmentos particulares, a expansão de sua indústria, favoreceram a escolha pelo tópico.

A decisão por analisar a série Arma, da Bohemia Interactive, vem da observação geral da cultura ligada aos *games*. Apesar de seu reconhecimento, realçado com o sucesso de DayZ mod em 2012, há outras comunidades de modificadores quantitativamente superiores. À época de nossa escolha PlayerUnknown's Battlegrounds não havia despontado, causando um rebuliço na indústria somente em 2017. Na verdade, Arma já foi objeto de estudo por outros pesquisadores. Olli Sotamaa, professor da Universidade de Tampere e coorientador durante o

²³ Uma discussão pormenorizada sobre o desenho de pesquisa adotado será realizada no capítulo seguinte.

sanduíche, dedicou sua Tese a compreender dinâmicas diversas da organização dos *modders*. Seus trabalhos (SOTAMAA, 2005, 2007, 2010) servem como orientação para esta análise, ainda que tenham sido formulados em outro contexto.

Como índice ilustrativo, podemos situar a produção de conteúdo especificamente para Arma 3, último lançamento da franquia, num quadro geral sobre o número de envios mantido num dos principais circuitos²⁴ de compartilhamento de conteúdo criado para jogos, a Oficina Steam. Os jogos anteriores da série Arma não estão incluídos na lista porque não oferecem essa funcionalidade na Steam, apenas em *sites* específicos.

Tabela 2 - Submissões por jogo na Oficina Steam

	Jogo	Contribuições
1.	Garry's Mod (2006)	1154050
2.	Portal 2 (2011)	605105
3.	Counter Strike: Global Offensive (2012)	242838
4.	Space Engineers (2013)	237270
5.	Wallpaper Engine ²⁵ (2016)	180126
6.	Planet Coaster (2016)	154984
7.	Cities Skylines (2015)	132527
8.	Scribblenauts Unlimited (2012)	112619
9.	Scrap Mechanic (2016)	128855
10.	Besiege (2015)	123843
15.	Arma 3 (2013)	43746

Fonte: Elaborado pelo autor em 9 nov 2017

O parâmetro quantitativo e de jogos disponíveis para receber modificações na Oficina Steam, contudo, exclui alguns títulos com relevância na atualidade. Três exemplos envolvem a cena de mods em GTA V (2013), Minecraft (2011) e The Elders Scrolls V: Skyrim (2011). Esses jogos possuem comunidades de modificadores ativas, com organização e público

²⁴ Utilizamos a ideia de circuito como os canais simultaneamente de emissão e recepção, mantidos de acordo com as expectativas de uso de seus participantes através de uma camada tecnológica posta em operação. Trata-se de um movimento epistemológico que permite entender a circulação pelo fluxo das trocas entre participantes (BRAGA, 2012).

²⁵ Apesar de constar na lista do Workshop, Wallpaper Engine (2016) não deve ser entendido como um jogo, trata-se de um *software* para alteração estética do sistema operacional.

distintos. Os mecanismos de instrução são razoavelmente desenvolvidos - assim como na série Arma - a ponto de incentivarem um fenômeno paralelo, de publicações que ensinam a criar modificações²⁶. Mas, principalmente, o que deve ser ressaltado em relação à listagem é o tipo de criações que os títulos mais populares recebem. Dentro da Oficina, cada jogo obtém um modelo de organização diferente, dependendo das criações que permite – a categorização entre eles não é padronizada. A comunidade de Garry's Mod (que apesar do nome é um jogo independente, não uma modificação), por exemplo, desenvolve majoritariamente objetos para o jogo; o rótulo mais popular entre as submissões é 'veículos', com mais de 300 mil envios, enquanto que 'gamemode' soma 1700 criações. Portal 2 apresenta mais de 600 mil missões, entre cooperativas e individuais, em relação a 3800 modos de jogo alternativos. Apenas com respeito ao número de categorias, Arma 3 hospeda 45 tipos (modo de jogo, mapa, modelo etc).

Ao retornarmos ao diagrama adaptado de Jeppesen (2004) (Figura 1) é possível percebermos que esses tipos de criações se concentram nas camadas 3 e 4, mais externas ao código de jogo. Isso indica que a maior parte das modificações são superficiais. Na verdade, isso também ocorre com Arma: os projetos de reformulação, de modificação das estruturas elementares do jogo ocorrem com menor frequência. Ainda assim, entendemos que os exemplos tomados a partir dessa série são ricos o suficiente para sustentar a pesquisa em comparação com os demais jogos. A franquia, mantida desde 2001, desde seu princípio suportou *modding*, estratégia que ao longo do tempo criou diferentes práticas, expectativas e demandas no domínio da comunidade de jogadores.

2.4.1. Diagrama como ponto de inflexão

Arma: Cold War Assault (2001) (então chamado Operation Flashpoint: Cold War Crisis) foi o primeiro grande projeto da Bohemia Interactive, uma empresa fundada em 1999 na República Tcheca. Um *game* de ação e estratégia envolvendo esquadrões militares em um conflito mundial hipotético situado no futuro. Poderia-se jogar sozinho ou com outros jogadores através da *internet*. Lançado para PC e Xbox, o sucesso relativo desse jogo, ao vender mais de 1,2 milhão de cópias, incentivou a empresa a investir num ramo paralelo, mas associado ao público de Arma. Fundada em 2001, a Bohemia Interactive Simulations tem foco em

²⁶ São exemplos de livros publicados a partir da comunidade dos seus respectivos jogos: *Absolute Beginner's Guide to Minecraft Mods Programming* (2015), de Rogers Cadenhead; *Minecraft Modding with Forge: A Family-Friendly Guide to Building Fun Mods in Java* (2015), de Aron Gupta e Aditya Gupta; e *Newbie's Guide to Modding Skyrim: Tips and Tricks for the Creation Kit* (2015), de Anna Castiglione.

simulações em ambiente digital, chamados de *serious games* pela indústria. Nela desenvolveu-se a ferramenta de treinamento militar VBS1 – Virtual Battlefield System 1 (2004) – a partir do jogo Operation Flashpoint. Um de seus sucessores, o Virtual Battle Space 3 (VBS 3) é utilizado em treinamentos militares por diversos países, inclusive o Brasil.

Posteriormente, Arma: Armed Assault (2006) marca a continuidade da série de entretenimento, que, além de diversas expansões, perpetuou-se com os jogos Arma 2 (2009) e Arma 3 (2013). A franquia utiliza-se de *engine* ou motor criado pela própria empresa, o *Real Virtuality*. Outros *games* do catálogo da Bohemia Interactive são DayZ (2013 – em versão de testes), Take On Helicopters (2011) e Take On Mars (2017). A história do último título da série Arma se passa nas ilhas fictícias Altis e Stratis, do litoral grego, que se encontram devastadas por uma guerra civil no ano de 2035. O conflito perdura durante anos e a OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte) vê seus esforços de paz desafiados pelas facções em disputa.

Figura 2 - Captura de tela do Arma 3



Fonte: Captura feita pelo autor no Arma 3

Ao fomentar a criação de grupos de jogadores por cerca de 15 anos, o investimento da Bohemia Interactive consolidou alguns circuitos agenciados pela própria empresa e outros livremente criados sobre sua propriedade intelectual, isto é, a série Arma. De modo a dar inteligibilidade a nosso caso de pesquisa, optamos por formular um diagrama auxiliar sobre ele.

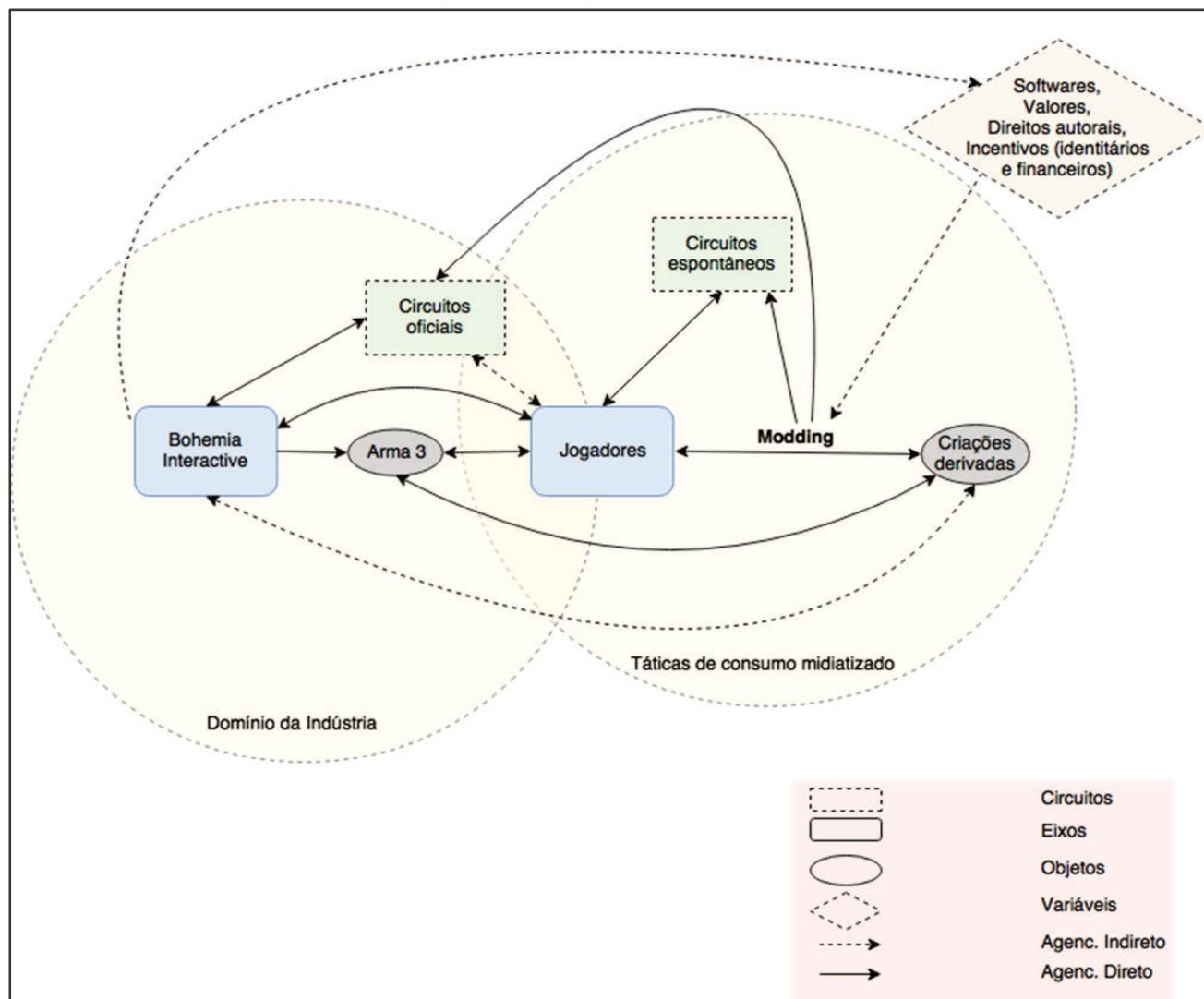
O diagrama corresponde a uma estratégia de transformar modelos de pensamento em representações visuais, dependendo dos critérios adotados. Entretanto, o diagrama assume uma existência própria, na medida em que exacerba a capacidade de abstração e posiciona o observador em uma posição fixa privilegiada²⁷. A hipótese sustentada por Bender & Marrinan (2010) é a de que nossa cultura adota o modelo diagramático de produção do conhecimento sustentado pela *Encyclopédie*²⁸, editada por d'Alembert e Diderot. As experiências sobre a fisiologia humana ou notações matemáticas nos legaram modelos de interpretação num mundo de matriz digital.

Mais especificamente no campo da Comunicação, a defesa do diagrama encontra respaldo na semiótica (GAMBARATTO, 2014; MACHADO, 2016). Entretanto, usamos o esquema a seguir (Figura 3) como referência para pensarmos os processos comunicativos que circundam o caso. A ilustração, elaborada nos estágios finais da pesquisa, tem o intuito de incentivar a reflexão sobre os processos de circulação que dizem respeito ao *corpus*. A respeito de nossa limitação bidimensional, tentaremos destacar as relações mantidas num plano cartesiano, evitando também uma problematização em termos de escala.

²⁷ Uma leitura alternativa sobre o significado do diagrama pode ser encontrada em algumas breves exposições de Deleuze (1986). Ao comentar Foucault, ele sustenta que o diagrama é um mapa que transita entre o discursivo e o não-discursivo, eminentemente intersocial e que pode desempenhar sua função somente por sua existência, como no caso do panóptico de Bentham discutido em Vigiar e Punir (ZDEBIK, 2012).

²⁸ Um dos primeiros projetos enciclopédicos. Publicada no século XVIII, na França, e tornada um dos símbolos do Iluminismo devido a suas pretensões de sistematizar o conhecimento humano.

Figura 3 - Diagrama sobre o caso



Fonte: Elaborado pelo autor

O diagrama tenta representar algumas relações de interesse para a pesquisa:

1. A estabilidade aparente dos vetores e na distribuição de unidades no diagrama é ilustrativa, os agentes encontram-se em tensão e disputam hegemonia em relações que, inclusive, extrapolam a lógica exposta (sobre *modding*);
2. As diferenças entre o que denominamos agenciamento direto e indireto baseia-se na compreensão de uma estrutura de sustentação para as unidades descritas, sendo que as relações contínuas (não pontilhadas) não podem ser prescindidas sem a deformação do fenômeno descrito;
3. Há ocorrência de múltiplos circuitos, que podem ser classificados como estando sob a esfera de influência da desenvolvedora e de outros agentes especializados (fórum, wiki, Oficina Steam) ou mantidos por coletivos organizados ligados ao jogo (grupos do

Facebook, páginas de grupos de modificadores, repositórios de mods, servidores monetizados ou não);

4. Os circuitos, oficiais ou espontâneos, não são estabelecidos com o único propósito de fornecer apoio às modificações, sua existência ultrapassa essas dinâmicas;
5. O que chamamos de “táticas de consumo mediatizado” encontra-se também em sobreposição com a indústria, na medida em que algumas modificações e mesmo jogadores-modificadores são incorporados a seu quadro profissional (DayZ, PlayerUnknown’s Battlegrounds, concursos de mods);
6. A ligação entre criações derivadas e Arma 3 é de “condicionamento direto” em um sentido porque o jogo é atualizado e pode incorporar ideias (normalmente de ordem técnica) exploradas inicialmente por mods – e em outro sentido porque não existem mods sem o jogo original, que é seu ponto de partida;
7. Embora *modding* enquanto prática emergja das táticas dos públicos, ela não é a única manifestação destes – jogadores encontram outras formas de dar sentido ao jogo antes mesmo de jogá-lo, como a formação de esquadrões e a manutenção de canais de vídeo.

2.4.2. Dispositivo de jogadores de Arma

Nossa indicação através do diagrama apresentou dois tipos de circuitos, oficiais (cuja manutenção remete a agentes da indústria, seja a Bohemia Interactive ou a Steam) e espontâneos (aqueles mantidos por jogadores como suporte a sua experiência relacionada a Arma 3). Contudo, tomando como base as práticas de modificação podemos problematizar as dinâmicas entre aquelas que as possibilitam e as demais, que versam sobre como, com quem e em quais servidores jogar, sobre notícias, críticas e suporte técnico. Assim, propomos diferenciar as noções entre *dinâmicas convergentes* e *dinâmicas de suporte*. Não fazemos distinção em ambas as categorias se seus exemplos pertencem à esfera da indústria (oficiais) ou às iniciativas dos jogadores (espontâneas). São, todavia, o corolário do fenômeno da mediatização que discutiremos posteriormente.

Com o intuito de apresentarmos um instrumento analítico que contemple essa leitura, propomos o conceito de dispositivo. Seu emprego na academia iniciou-se através de estudos sobre tecnologia, ainda na década de 1970, logo tendo sido incorporado em problematizações no âmbito da Psicologia (PERAYA, 1999; BRAGA, 2011a). Originalmente, abrangia o conjunto de meios dispostos para consumir um plano determinado. Entretanto, com a apropriação pelas Ciências Sociais, ele passou a ser definido como “uma instância, um lugar

social de interação e de cooperação que manifesta intenções, um funcionamento material e simbólico, enfim, modos de interação próprios²⁹” (PERAYA, 1999: p. 153). Isso incluía um amplo leque de condicionantes aos processos sociais, desde a estruturação material-tecnológica e os aspectos simbólicos de seu funcionamento, aos comportamentos, modelos cognitivos e comunicativos dos sujeitos. O interesse de Peraya, porém, foi acionar a ideia para estudar a crescente importância de dispositivos comunicacionais na Educação.

Na esfera da Comunicação propriamente, tomamos duas leituras a respeito de sua articulação com a pesquisa. Ferreira (2007) trata da questão a partir das observações de Peraya. Assumindo como base as vertentes epistemológicas consagradas na trajetória do campo, o autor propõe uma integração de “dispositivos midiáticos” em três níveis analíticos: sócio-anropológico, semio-discursivo e tecno-tecnológico. Essa configuração, entretanto, apresentaria diferentes qualidades em cada dimensão conforme o caso, sendo eventual a sobreposição entre algumas esferas, efeito de uma composição que valorizaria alguma com maior intensidade. Já a visada proposta por Braga (2011a) reconhece os dispositivos a partir de sua vocação interacional, isto é, aquilo que seria produtivo para pensarmos as qualidades comunicativas dos processos sociais. Assim, o conceito mobilizaria tanto os elementos de codificação quanto características situacionais do contexto de interação, inclusive as mediações, no sentido sustentado por Martín-Barbero (1987). Essa construção, por outro lado, adverte o autor, não deve ser confundida com a importância que a estrutura mantém no estruturalismo, pois prevê uma organização pragmática, em que o elemento de invenção social não pode ser submetido a uma força que a ele determina.

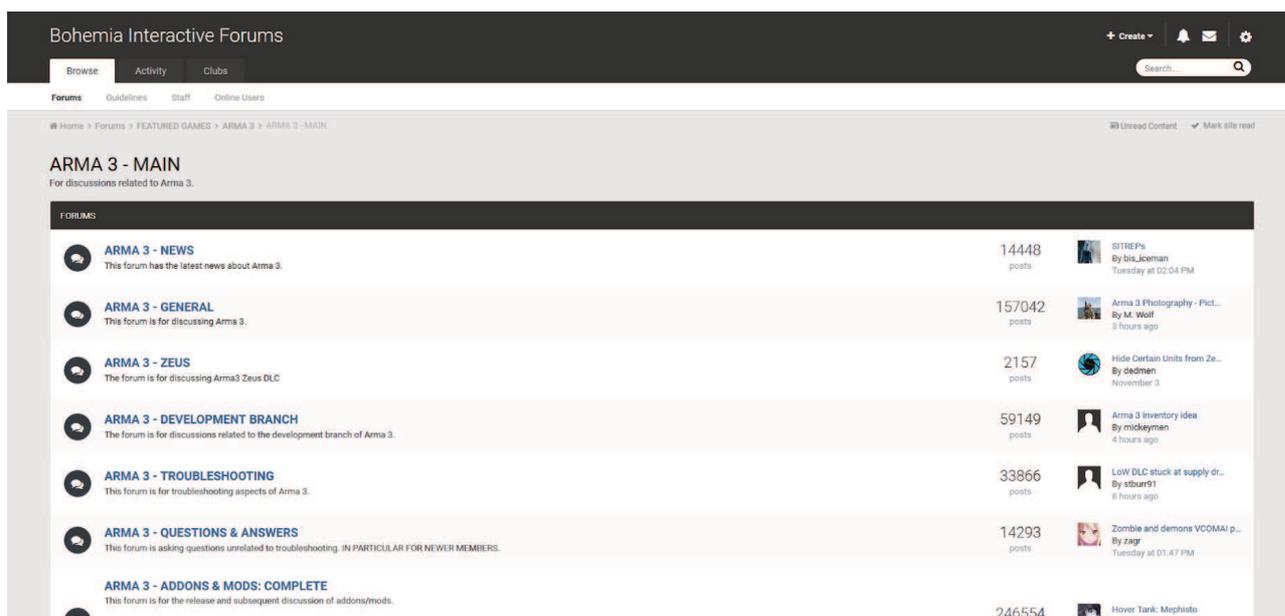
Consideramos ambas as abordagens não-contraditórias. Portanto, a interpretação proposta sobre o dispositivo de interação em torno dos jogos da Bohemia Interactive considerará as relações pragmáticas entre jogadores e indústria, apropriando-nos livremente dos três vetores sugeridos por Ferreira (2007). A existência dessas dinâmicas é resultante da longa estratégia da Bohemia Interactive ao alimentar suas comunidades de jogadores. O dispositivo em torno de Arma é constituído assim por diversos circuitos e outras instâncias que assumem diferentes graus de coesão e autonomia ao longo do tempo.

²⁹ Tradução livre de Peraya: “une instance, un lieu social d’interaction et de coopération possédant ses intentions, son fonctionnement matériel et symbolique enfin, ses modes d’interaction propres”.

Por ora faremos uma apresentação, descrições mais detalhadas ocuparão o capítulo 6 da Tese. Assim, o que estamos chamando de dinâmicas convergentes nesse dispositivo são aquelas que incidem diretamente sobre as modificações criadas. Nessa perspectiva encontram-se:

Fóruns:

Figura 4 - Captura de tela do fórum oficial do Arma 3



Fonte: forums.bohemia.net. Data de captura 15 nov 2017

Os fóruns constituem um modelo consagrado de comunicação entre jogadores. O fórum oficial da Bohemia é provavelmente o circuito com interações mais ricas em quantidade e qualidade (possivelmente por ser dos mais longevos e assumir uma centralidade) entre jogadores do Arma 3, envolvendo propostas de formação de esquadrões, suporte sobre o jogo, edição de mods. Além dele há outros fóruns de grupos específicos, como o brasileiro ArmAPoint³⁰ e o espanhol arma3.es³¹, que serão descritos posteriormente.

³⁰ Disponível em: <<http://www.armacpoint.com/forum/forum.php>>.

³¹ Disponível em: <<http://www.arma3.es/foro/viewforum.php?f=147>>.

Wiki:

Figura 5 - Wiki oficial dos jogos da Bohemia Interactive

The screenshot shows the Bohemia Interactive Community Wiki Main Page. At the top, there is a navigation bar with links for 'Blog', 'Games', 'Incubator', 'Company', and 'Community'. Below this, the page is titled 'Main Page' and includes a welcome message: 'Welcome to the Bohemia Interactive Community Wiki. Log in and help us to make our community wiki more complete and accurate on information related to all projects created by Bohemia Interactive.' A filmstrip of game screenshots is displayed below the welcome message. The page is organized into several sections:

- Bohemia Interactive's (BI) Products:** A list of games including Arma 3, Arma 2: Operation Arrowhead, Arma 2, Arma: Armed Assault, Arma: Cold War Assault (OFP), Operation Flashpoint: Elite (OFP:Elite), Virtual Battlespace (VBS1 & VBS2), Take On Helicopters, and Take On Mars.
- Editing BI Games:** A list of tools and resources for editing, including Edén Editor, Addons, Terrain Editing, Modelling, Scripting (general), Tools, and Public Data.
- Getting Help With BI Games:** A list of resources for help, including Troubleshooting, Walkthroughs, and Hints and Tips.
- Contribute:** A section with a link to 'Getting Started with BI Community Wiki Editing'.

At the bottom of the page, there is a footer with the text 'This page was last edited on 27 October 2017, at 15:59.' and links for 'Privacy policy', 'About Bohemia Interactive Community', and 'Disclaimers'.

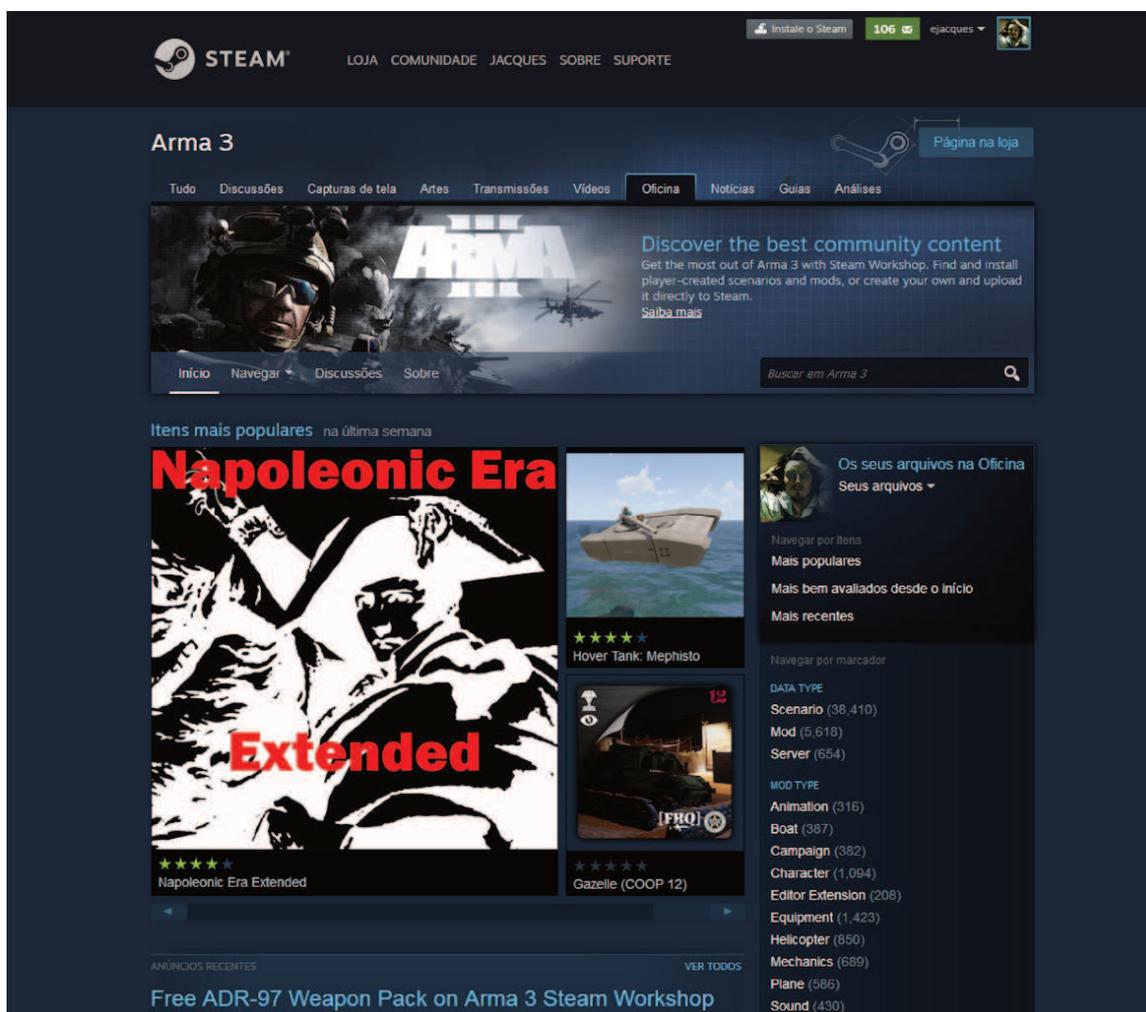
Fonte: community.bistudio.com/wiki/

A Community Wiki³² hospedada pela Bohemia fornece um serviço similar à Wikipédia, entretanto voltado a tópicos de seus jogos. Isso inclui descrições dos objetos, o funcionamento de *scripts* e alguns tutoriais sobre como fazer modificações. Trata-se de uma enciclopédia editada pela comunidade, portanto seu propósito designado é orientar jogadores sobre possíveis dúvidas.

³² Disponível em: <https://community.bistudio.com/wiki/Main_Page>.

Repositórios de modificações:

Figura 6 - Oficina Steam (ou Steam Workshop) do Arma 3.



Fonte: Seção do Arma 3 na Oficina Steam

Os repositórios organizam as diversas submissões dos criadores em categorias. Incluem também mecanismos de avaliação, indicadores de *downloads* e a possibilidade de comentários pelos utilizadores. Têm o potencial de ser circuitos que operam em torno das modificações submetidas. Além da popular Oficina Steam³³, há o *site* especializado na série Arma, o Armaholic³⁴, e outro com funcionalidades adicionais, como a verificação de compatibilidade entre mods, o withSIX³⁵.

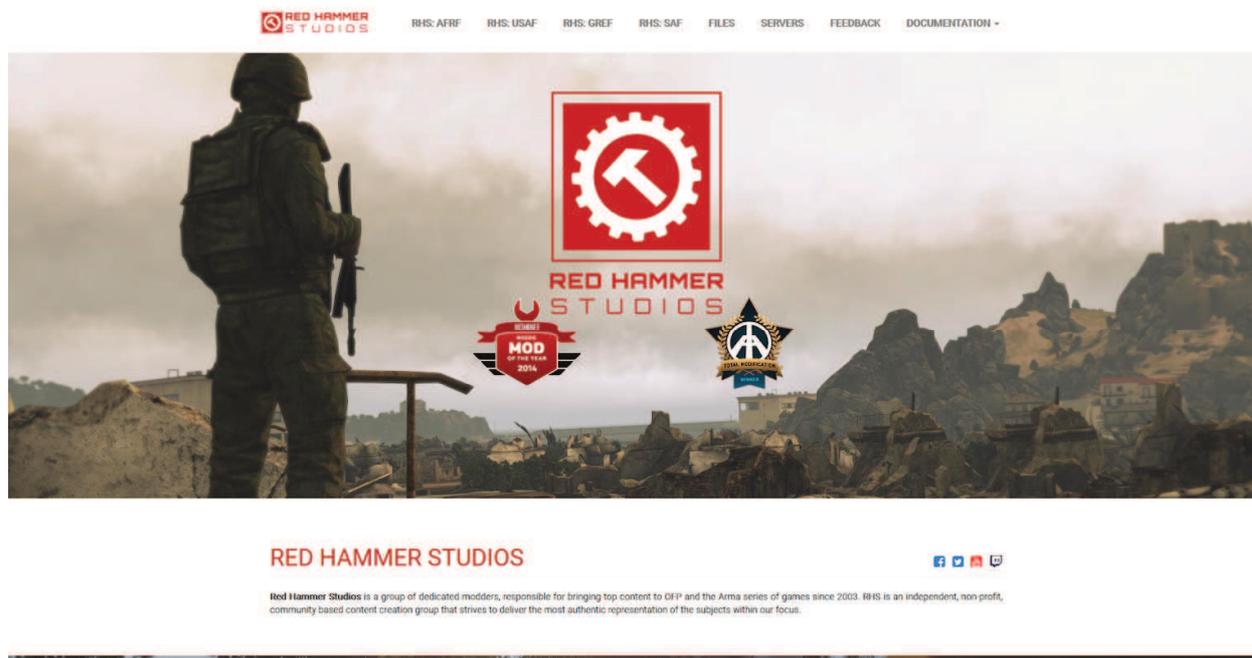
³³ A oficina referente ao Arma 3 está disponível em: <http://steamcommunity.com/app/107410/workshop/>.

³⁴ Disponível em: <http://armaholic.com/>.

³⁵ Disponível em: <http://withsix.com/>.

Sites de grupos de modificadores:

Figura 7 - Site do Red Hammer Studios, um dos grupos de modificação do Arma 3



Fonte: rhsmods.org

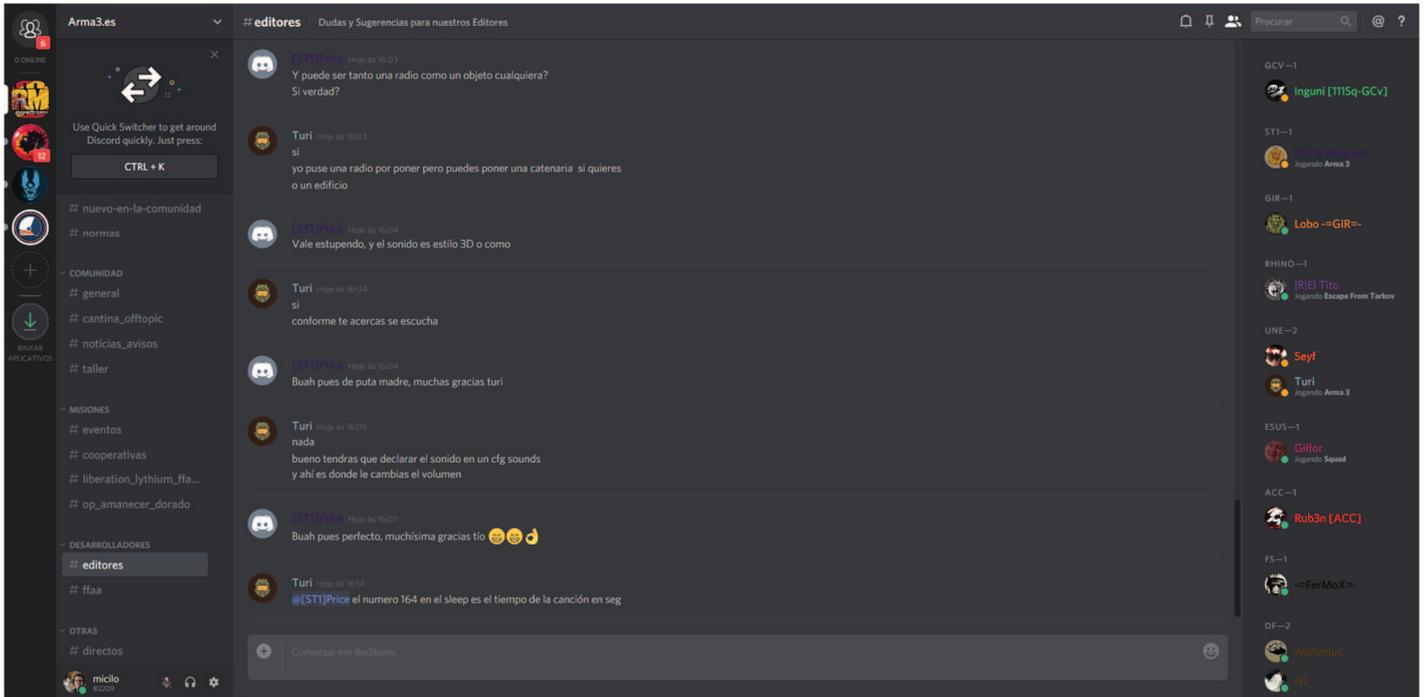
Sites criados por jogadores-criadores em torno do Arma 3 eventualmente são organizados por grupos de modificadores. Esses endereços auxiliam na apresentação pública dos grupos e na organização de arquivos e feedback por parte da comunidade. Paralelamente, os grupos costumam se apresentar nas maiores redes de socialização, postando atualizações e prévias dos lançamentos. Podemos citar como exemplos as páginas do Red Hammer Studios³⁶ e do Unsung Vietnam³⁷, grupos que elaboram modificações.

³⁶ Disponível em: <<http://www.rhsmods.org/>>.

³⁷ Disponível em: <<http://www.armanam.eu/>>.

Ferramentas de comunicação:

Figura 8 - Discord, ferramenta usada para comunicação (textual e sonora)

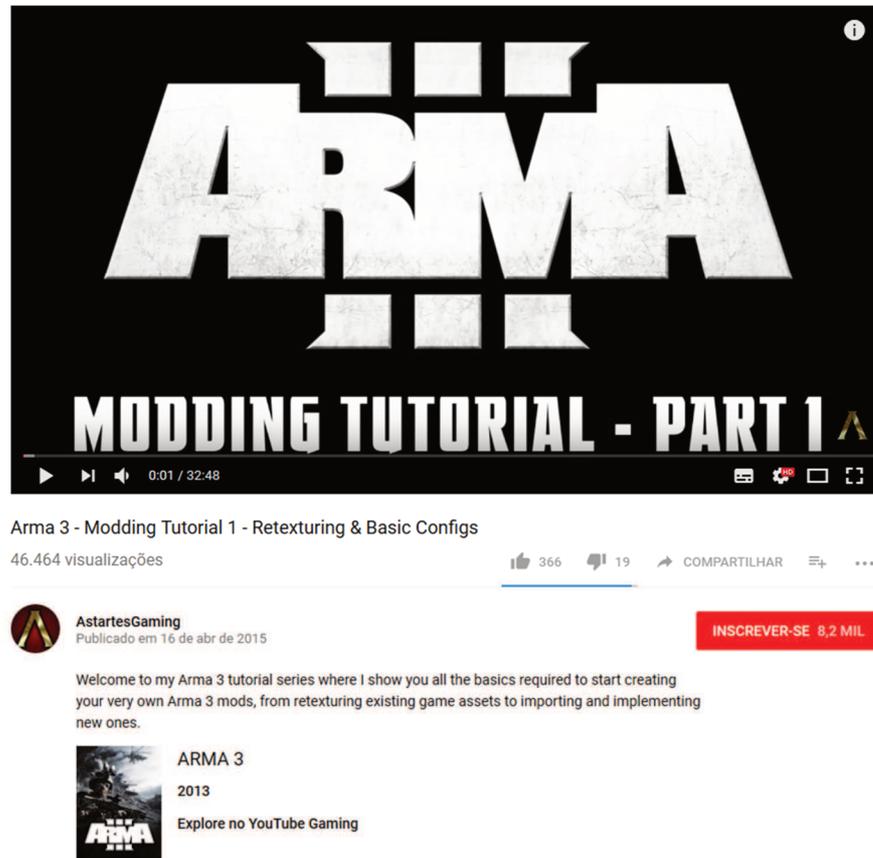


Fonte: Servidor da Comunidad Española do Arma 3 no Discord

A comunicação entre grupos de modificadores e suas comunidades de apoio é mantida em diversos meios: Facebook, fóruns, e-mails. Entretanto, nota-se a presença regulatória das ferramentas de comunicação como o *software* Discord. O programa possibilita o envio de mensagens que ficam registradas nos servidores dos grupos. Além disso, é possível criar subgrupos, como por exemplo de administradores, e se comunicar através de voz.

Tutoriais em vídeo:

Figura 9 - Tutorial apresentado no Youtube



Fonte: Canal de AstartesGaming no Youtube

Os tutoriais sobre modificações do Arma 3 concentram-se, majoritariamente, no Youtube. E, apesar de alguns fornecerem instruções para edições avançadas, eles encerram uma proposta pedagógica sobre como iniciar-se nas modificações.

Softwares de edição:

Figura 10 - Captura da ferramenta de edição oficial, Arma 3 Tools



Fonte: Captura do autor a partir de interface do Arma 3 Tools

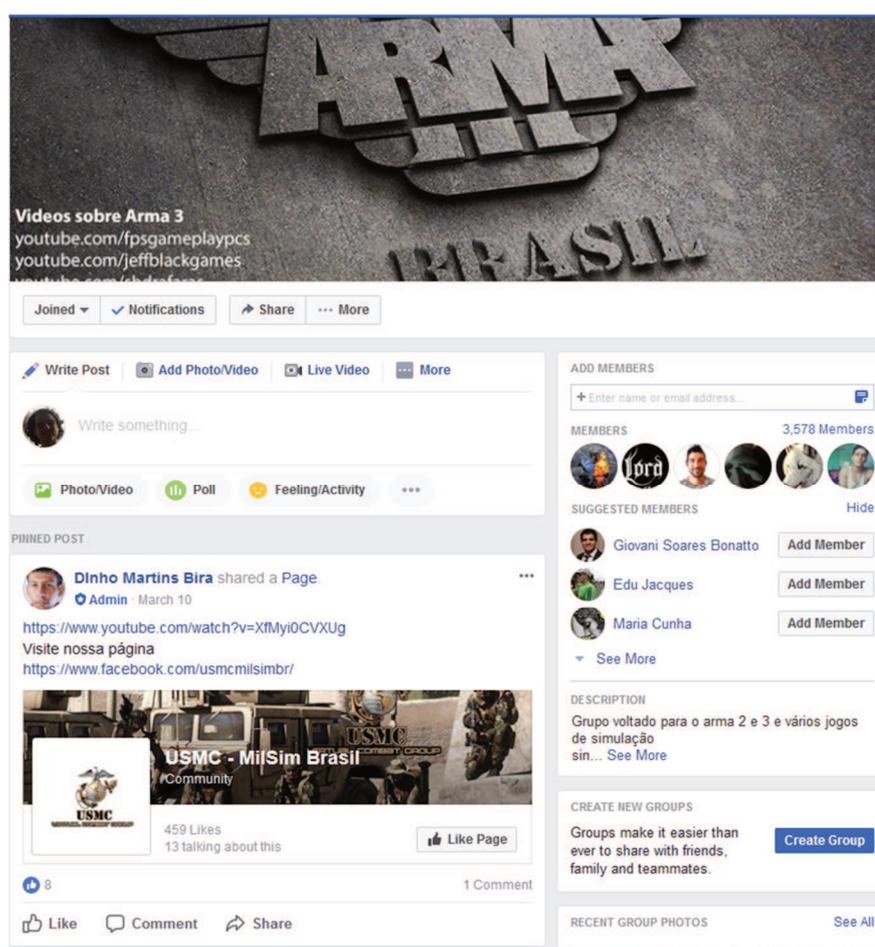
Os *softwares* de edição não constituem circuitos por si mesmos, mas condicionam as criações dos jogadores. Há as ferramentas oficiais, que são obrigatoriamente utilizadas para se fazer a conversão dos arquivos para serem executados no jogo, e as profissionais, como *softwares* de modelagem e animação de objetos.

Ademais, encontram-se o que chamamos de dinâmicas de suporte. Elas compreendem diversas relações mantidas a partir do jogo, mas que não incidem diretamente sobre *modding*. Podemos assim classificar as que observamos entre grupos de Facebook, *sites* de esquadrões de jogadores, *sites* de notícias sobre *games* e modificação, servidores monetizados mantidos pela

comunidade. No Facebook, por exemplo, observa-se principalmente a divulgação de vídeos de *gameplay*, servidores, “alistamentos” em esquadrões ou simplesmente jogadores buscando companhia para jogar. Por assumir como forma de articulação os países dos respectivos jogadores - como Brasil, Chile, França, Alemanha -, o idioma não costuma ser barreira para a interação, mesmo que esta seja em nível pouco desenvolvido.

Grupos de Facebook:

Figura 11 - Exemplo de dinâmicas de suporte - grupo Arma 3 Brasil no Facebook



Fonte: Grupo Arma 3 Brasil no Facebook. Captura em 16 nov 2017

2.4.3. Definição dos problemas e apontamentos hipotéticos

De forma a darmos prosseguimento à investigação, optamos pela formulação de quatro perguntas, cada qual relacionada a um aspecto que consideramos relevante para o trabalho. Individualmente elas acionam, assim, tanto aspectos teóricos que pomos em movimento nas

discussões acerca da fundamentação (Capítulo 4) quanto servem de instrumental descritivo-analítico (Capítulos 5, 6 e 7) dos materiais empíricos. A primeira é ampla e se encontra em sintonia com nosso campo de pesquisa, é dizer, a Comunicação. Assume, portanto, papel central em nossa investigação. Mais objetivamente, ela trata do fenômeno chamado de midiatização, processo que institui um modo de ser comunicacional (FAXINA & GOMES, 2016). Articulamos a pesquisa a partir dos processos de circulação por acreditar que se trata da abordagem mais produtiva para descobertas a respeito dessa produção dos públicos constituída sobre os mods. Ainda, realizamos um esforço epistemológico que entende a mídia como construtora social e, portanto, fértil referência para uma Epistemologia da Comunicação (GOMES, 2017). Partindo desse questionamento inicial, apresentamos os demais problemas. Na sequência de cada indagação indica-se uma hipótese para o trabalho. Discutiremos a coerência dessa abordagem no próximo capítulo.

Dito isso, formulamos o problema relacionado à Comunicação, prioritário na pesquisa, do seguinte modo:

1. Como têm se estabelecido e incentivado as interações, que envolvem desenvolvedores (produtores) e modificadores (público), para que o conteúdo elaborado pelo público impulse a circulação dos jogos?

A circulação comunicacional dos objetos tende a ser impulsionada para fora de circuitos de especialistas – em nosso caso dos jogadores-modificadores. A indústria de jogos, à semelhança do que ocorre em outros setores informacionais, tem interesse em apropriar-se da criação dos *modders* por pelo menos duas possibilidades: fortalecer a qualidade agregada de seu produto original (*game*) e transformar a modificação em novo bem comercializável. Considerando essas oportunidades, ela pode incentivar a produção de modificações. As interações ocorrem em duas variantes, modificador-indústria e modificador-modificador. Por extensão do que é construído entre agentes empresariais e consumidores, consideramos como hipótese correlata a existência de um acordo tácito: jogadores têm conhecimento do interesse comercial da indústria, mas levam adiante suas contribuições por motivos variados (expressão, experimentação, personalização, socialização).

Ademais, outras questões permanecem no escopo da investigação, tratando de aspectos específicos das criações derivadas.

2. De qual maneira os conhecimentos técnicos (em programação, *design*) são empregados na criação das modificações? Como são aprendidos e disseminados nos circuitos?

Apenas alguns jogadores investem na criação de conteúdo. E dos que investem, um grupo ainda mais restrito será capaz de elaborar modificações de conversão do jogo original, as quais exigem conhecimentos avançados sobre construção de *games*. Como essas competências se desenvolvem e operam é o interesse da indagação. Nossa hipótese é: modificações mais complexas (conversões) são elaboradas por quem possui experiência com desenvolvimento de *softwares* ou *game design*.

3. Como as interações nos circuitos (fóruns, repositórios de mods, wiki) formados pela empresa e/ou modificadores condicionam as produções derivadas através de sugestões, críticas, comentários e incentivos? E, em associação, como as frentes de trabalho dos grupos sustentam organização própria?

De acordo com nossa pré-observação, há diversos modos de compartilhar as modificações. Através do fórum da empresa, Bohemia Interactive, da Oficina Steam, de repositórios de modificações dos próprios jogadores. Esses circuitos podem condicionar as criações com intensidades diferentes. Não apenas do seu ponto de partida, como durante sua construção e após seu lançamento. Atribuímos a essas relações a hipótese: as contribuições se desenvolvem segundo os regimes específicos de interações possibilitadas pelos diversos circuitos em que se inserem (na ênfase de comentários, incentivos, curtidas, *rankings*) e da organização de frentes de trabalho.

4. Como as comunidades estão relacionadas à experiência vinculada aos jogos?

Entendemos que a formação de grupos colaborativos é um fenômeno de relevância crescente nos usos da *internet*. E esses conjuntos também são notados com relação às modificações de jogos. Colocam-se nesse nível reflexões sobre os tipos de produção – individual, coletiva –, os valores compartilhados por seus membros e as possibilidades de inovação que fomentam (em nome das preferências de conteúdo). Entendemos como hipótese que a experiência da série Arma tornou-se indissociável das atividades promovidas pela comunidade de jogadores, e que os *games* são um atrativo por causa da possibilidade de modificação oferecida.

De modo a manter essas perguntas no horizonte de construção do trabalho, pretendemos recuperá-las em diversos trechos. Além de integrá-las indiretamente no referencial teórico, optamos por incorporar esse quarteto reflexivo como operador metodológico nos capítulos 6 e 7. Portanto, nosso tratamento dos dados coletados (em entrevistas e a partir de observação) e das inferências promovidas ao redor deles faz menção direta a cada um dos questionamentos. Esse desenho será melhor discutido no capítulo a seguir.

3. MÉTODO E METODOLOGIA

What do you want to talk about? Modding is a pretty broad topic ;)

(Uro, 2018)

Ao assumir-se um constante reexame da investigação nos orientamos pelo trabalho simultâneo com os materiais empíricos e as explorações teóricas. De fato, Braga (2011b) ressalta três eixos que devem servir de base ao pesquisador: problematização e hipóteses; fundamentação e tensionamento; e trabalho de observação. Associadas assim a cada item da problematização, optamos pela apresentação de hipóteses investigativas que serão debatidas no capítulo 7. No entanto, como Braga indicou, essa operação não se assemelha a uma simples falsificação ou confirmação de tais hipóteses. Na pesquisa qualitativa trata-se de construir essas inferências durante todo o trajeto, de modo que as hipóteses apresentadas ao final do estudo encontrem-se tendendo a uma sintonia com as teorias e o *corpus* analisado. Elas devem ser ampliadas a partir das descobertas.

Outro valor que adotamos como referência é a abertura à contestação (BRAGA, 2011b; ECO, 1995). A pesquisa não deve ser entendida como autossuficiente, mesmo que preencha os critérios lógicos de argumentação, as inúmeras variáveis em consideração e a própria limitação do pesquisador devem conduzir a uma disposição ao diálogo com seus parceiros. Os termos dessa crítica, contudo, devem ser coerentes e reconhecer o trabalho por inteiro, isto é, apresentar argumentos em contrário que sejam correlatos à construção teoria-empíria-metodologia escolhida.

Destarte, tem-se então a proposta de uma pesquisa empírica, qualitativa, explanatória, sobre o processo interacional-comunicativo do contato produtivo entre jogadores e indústria de jogos. Um estudo de caso que envolve um fenômeno episódico da midiatização, mas que permite a realização de uma teorização mais ampla, para outros dispositivos. Ao considerarmos que se trata de uma associação singular, rica em possíveis problematizações, avançamos na análise sobre seus circuitos de origem e qualidades atinentes ao processo. Com esse intuito adotamos os seguintes procedimentos metodológicos.

3.1. Concepção de método

A questão do tipo de inferência a ser produzida durante a investigação apresenta sua relevância para nós por possibilitar as condições de inovação de um trabalho acadêmico. Dois métodos de raciocínio são amplamente conhecidos em pesquisas científicas, a indução e a dedução. Enquanto a indução parte de resultados para inferir um conjunto de regras, a dedução encaminha outra função, partindo das regras para delimitar os resultados. No entanto, nossa proposição segue o discutido por Ferreira (2012a) sobre uma terceira possibilidade, a abdução. Essa opção não abandona os tipos de raciocínio indutivo e dedutivo, todavia. Preferir a abdução implica que ela deve guiar as linhas gerais do trabalho, sobretudo a construção de explicações provisórias sobre a realidade.

A abdução como critério de pesquisa coloca-se em destaque como alternativa aos riscos que uma centralidade na indução e dedução produzem. De um lado o empiricismo, de outro a tautologia. A inserção de uma terceira possibilidade recorre a uma configuração do caso através de um argumento hipotético. Por esse motivo dedicamos um trecho à contextualização sobre modificações na série. O sentido da hipótese proposta aqui é distinto daquela que defendemos acerca do problema de pesquisa, a hipótese enquanto procedimento de raciocínio apresenta uma solução criativa e coerente para a investigação. Apesar de possuir o mesmo ponto de partida da indução, a abdução produz uma inferência distinta, em vez da generalização, a formulação dessa hipótese. Uma exceção nesta pesquisa consiste no trecho em que propomos generalizações gerais em torno da Comunicação a partir do caso estudado. No mais, a operacionalização da abdução pode ser potencializada com a elaboração de analogias (FERREIRA, 2015). Embora possam contribuir também aos raciocínios indutivos e dedutivos, as analogias ampliam a formulação de hipóteses ao conectá-las com outros exemplos de uma realidade em equivalência.

Um movimento específico deste trabalho busca a compreensão de processos comunicativos³⁸ além de uma análise isolada. Historicamente, as investigações no campo da Comunicação centraram-se em aspectos particulares da cadeia, seja a produção, a mensagem ou a recepção (LIVINGSTONE, 2009; COULDRY & HEPP, 2013). Porém, Verón, um dos precursores da conceitualização da mediatização na América Latina, construiu um percurso alternativo, pois desenvolveu um programa em que articulava a circulação como elemento coesivo entre gramáticas produtivas e gramáticas de reconhecimento desde o final da década

³⁸ A referência a processos compreende uma escolha por tratar as interações comunicativas como não inertes e apartadas do contexto. A noção tem como uma de suas referências históricas a sociologia de Norbert Elias (1994; HEPP, 2013), que criticava a compartimentação de leituras históricas sem atribuir uma sociogênese aos fenômenos.

de 1970 (FAUSTO NETO, 2013). Buscamos aqui desenvolver essa linhagem por um viés próprio.

3.2. Procedimentos investigativos

Dada a necessidade de nos aproximarmos dos materiais empíricos que compõem o *corpus* segundo ângulos que privilegiem os tipos de descoberta em conta, adotamos determinadas técnicas e modos de tratamento do problema. Os movimentos sobre tais procedimentos serão descritos na próxima seção. Devemos inicialmente indicar que optamos pela construção de um estudo de caso devido à possibilidade que este oferece para analisar as particularidades das práticas que envolvem modificações na série Arma. Não tratamos assim de estudar *modding* em termos gerais, senão segundo as qualidades expressas ao redor de um jogo específico que ainda é reproduzido. Isto é, o estudo de caso nos favorece como uma estratégia sobre um objeto contemporâneo e de contextualização necessária (YIN, 2003). Outro aspecto resultante é que as fontes de coleta podem ser diversas, o que de fato ocorre no trabalho. As origens do estudo de caso remontam à Medicina e à Psicologia (GOLDENBERG, 2004), mas são de uso conhecido na Comunicação. Braga (2008; 2010a), além de usar essa abordagem, sugere sua aplicação como forma de superar a inclinação para o gênero textual de ensaio nas pesquisas do campo.

Stake (2005) lista seis responsabilidades que envolvem estudos de caso: 1) conceber o caso; 2) selecionar os fenômenos, temas, problemas; 3) buscar padrões; 4) triangular observações; 5) buscar interpretações alternativas; 6) desenvolver inferências sobre o caso. Os dois primeiros são da ordem de planejamento da pesquisa, já os demais serão desenvolvidos a partir das descrições empíricas efetuadas.

De outro modo, realizamos duas aproximações sobre os agentes de interesse nesta investigação. Primeiramente, como critério exploratório, aplicamos um questionário para obter pistas e ângulos de abertura sobre fenômenos que, hipoteticamente, não podiam ser avaliados apenas pelo acompanhamento dos circuitos de jogadores. Além disso, mais relacionado à construção de um *corpus* segundo os ângulos desejados, realizamos entrevistas semiestruturadas com modificadores da comunidade. A técnica foi adotada enquanto procedimento de investigação que valoriza a construção de uma narrativa por seus protagonistas (GALLETTA, 2013). Isso ocorreu a partir de questionamentos derivados de nossas próprias perguntas de pesquisa.

Durante o acompanhamento das comunidades *online* desenvolvemos o interesse em explorar as possibilidades em torno da técnica *netnográfica* de investigação. A netnografia consistiria numa abordagem etnográfica adaptada aos circuitos interativos *online* (KOZINETS, 2002, 2012; FRAGOSO, RECUERO, AMARAL, 2011). Como tratamos de relações que se constroem através de mediação digital para discutir justamente objetos digitais, achamos relevante considerar esse modo de aproximação. Em comparação à etnografia, a técnica potencializa a captação de dados através de circuitos em redes informacionais, somando a isto as anotações interpretativas do pesquisador com referência a seus problemas de pesquisa.

A netnografia seria menos intrusiva, mais natural e acessível aos pesquisadores que a etnografia, conforme Kozinets (2002, 2012). Como efeito dessa abordagem, o autor cita como contraponto a possibilidade de identificar nas interações apenas interesses contextuais, ou seja, válidos para o dispositivo midiático, contudo possivelmente contraditórios com a esfera da vida privada. Surgida nos anos 1990, a netnografia ganhou relevância com a consolidação de comunidades na *internet*. Kozinets é um antropólogo que aprimorou a técnica para ser empregada em pesquisas mercadológicas. No entanto, consideramos que os critérios adotados para a coleta de dados são prolíficos para uma pesquisa acadêmica.

3.3. Movimentos de pesquisa

Explicado em ponto anterior nosso entendimento em torno de dinâmicas convergentes e dinâmicas de suporte, estabelecemos então um desenho sobre as operações realizadas a partir dos materiais empíricos. Essa proposta consiste numa tentativa de manter a coesão no texto enquanto referência à organização metodológica do trabalho. Assim, exaltamos a conexão dos movimentos aqui descritos em torno de uma linha de pensamento: perguntas > eixo teórico > instrumental de tratamento de dados > hipóteses > inferências. A construção dessa metodologia se inicia no Capítulo 5, na medida em que optamos por realizar um recorrido sobre o contexto de modificações. Para isso, apresentamos quatro circunstâncias relevantes para um entendimento sobre o jogo e sobre a experiência relacionada ele, no trecho que chamamos de Episódios Contextuais. Ainda no mesmo capítulo, procedemos a uma exposição de modificações da série Arma. Com esse propósito, a respeito de uma categorização exploratória, listamos os tipos de mods segundo quatro funções: objetivos, formas de tratamento da série e de seus cânones, graus de complexidade e localização.

A seguir, no capítulo 6, trazemos os resultados de um questionário de caráter exploratório no qual desenvolvemos 17 questões, aplicadas a uma divisão interna do fórum da

Bohemia Interactive destinada às discussões sobre modificações no Arma 3, último jogo lançado da série. Já oficialmente enquanto coleta de dados, as entrevistas semiestruturadas foram elaboradas conforme as questões de nossa investigação. A partir disso e das respostas obtidas, construímos um referencial para exposição dos tópicos das entrevistas. Articulamos as falas com referência à esfera da comunicação/circulação, às competências (enquanto aprendizado e ensino), às relações de construção/*feedback* e acerca dos valores que emergem das práticas de recriação. Concedemos uma exceção a outro tipo de aproximação ocorrida a modificadores que se dispuseram a comentar sobre conflitos de plágio e direitos autorais. Nesse item, o movimento metodológico envolveu unicamente o tratamento desses tópicos, sendo livremente trabalhados no texto.

No último segmento do capítulo 6 investimos numa descrição das relações que incidem diretamente sobre as práticas de *modding* no interior do dispositivo de jogadores de Arma. Após as atividades de observação, contemplamos oito eixos divididos entre aqueles mantidos pela indústria de jogos (oficiais) e os sustentados por jogadores (espontâneos): 1) os fóruns ligados à série Arma; 2) a wiki da Bohemia Interactive; 3) as ferramentas de comunicação (como Discord e TeamSpeak); 4) os repositórios de mods (por exemplo, Armaholic e Oficina Steam); 5) os tutoriais apresentados no Youtube e em transmissões ao vivo na plataforma Twitch; 6) os *sites* de grupos de modificadores; 7) as ferramentas de edição; 8) os termos de uso relacionados à edição do Arma 3. Na sequência, optamos por adaptar as categorias de leitura dessas observações segundo a problematização da pesquisa: comunicação/circulação, competências, crítica e valores. Nem todos os circuitos trabalhados emitem pistas de nosso interesse associadas a essas chaves interpretativas, portanto, só as descrevemos quando demonstram relevância para a pesquisa.

E no capítulo anterior ao encerramento, sobre as inferências ou análises, segue o tensionamento entre observações, hipóteses e teorias. Condensamos assim os indícios coletados em quatro eixos afins. Além disso, promovemos inferências generalizantes para uma reflexão de ordem comunicacional. Mas antes de avançarmos nessas exposições elaboramos a seguir um quadro conceitual que nos servirá de referência para a pesquisa empírica.

4. EIXOS DE ARTICULAÇÃO TEÓRICA

A pesquisa está estruturada em três eixos teóricos, relacionados à aproximação de sentido comunicacional promovida entre a indústria e os modificadores. Em sentido amplo, além da solicitação feita pelo objeto pesquisado, podemos apontar que cada capítulo insinua uma das categorias propostas por Ferreira (2007) para a pesquisa sobre a midiatização: processos comunicacionais (Midiatização), dispositivos midiáticos (*Game Modding*) e processos sociais (Cultura participativa). As inter-relações mantidas por eles retornam à análise empírica em capítulo posterior.

4.1. Processos midiáticos: a problemática da midiatização

Com certeza você já teve vontade de criar um jogo, porque em algum momento você estava jogando e falou assim: “Pô, se tivesse tal coisa seria melhor”. (...) A computação evoluiu muito ao longo dos últimos 10 anos e hoje nós temos acesso a vários motores gráficos nos quais você sabendo um pouco de programação, um pouco de animação, tendo uns amigos, montando uma equipe, disso você já consegue desenvolver um jogo. Então, hoje tá fácil, eu posso dizer que tenho certeza que ainda vão surgir coisas de bastante sucesso.

(Dinho Martins, 2018)

Na última década, o debate sobre o conceito de midiatização tem envolvido pesquisadores de diferentes contextos. Proporcional à popularização do termo, no entanto, foi a sua utilização como um operador que garantiria um aspecto “atual” a algumas pesquisas, sobretudo no campo da Comunicação. A plurivocidade (que admite várias significações) da expressão (FAXINA & GOMES, 2016) está associada também a seu surgimento simultâneo entre pesquisadores de países distintos (HASLINGER & LUNELLI, 2016). Contra um possível esvaziamento do conceito, que é considerado eixo desta pesquisa, recobramos um debate alimentado em escala internacional. No último trecho do capítulo discutiremos as relações das práticas de modificação com um princípio de circulação midiática e uma possível ética da midiatização.

A hipótese de trabalho pode ser descrita da seguinte maneira: há a percepção de um quadro comunicacional, o qual os construtos anteriores não são capazes de contemplar, em que

a cultura midiática se torna referência nas trocas sociais e orienta os modos de ação. Discutiremos como o repertório teórico da Comunicação (em especial as discussões em torno da mediação, conforme sugerida na América Latina, e da tecnologia) encontra obstáculos na sua compreensão e como as pesquisas deparam-se, como desafio corrente, com a utilização do conceito tal qual acionador de ângulos relevantes de descoberta³⁹. E como consequência, o trabalho da pesquisa empírica pode trazer elementos de sustentação para uma nova teoria⁴⁰.

O argumento de Gomes (2017) é que um programa continuado de pesquisa sobre midiatização no Brasil foi possibilitado ao se discutir a diversidade de tópicos na área de Comunicação que não encontravam coesão no desenho da pós-graduação existente nos anos 1990. No caso da Unisinos, a denominação da área de concentração como Processos Midiáticos, em 1998, é uma sinalização sobre a tentativa de escapar de configuração mais restritiva, em nome de fenômenos específicos, como semiótica, recepção, cultura, e de avançar na construção de um campo com autonomia epistemológica. O desconforto ocasionado justamente por essa indefinição será o pano de fundo para a ascensão da midiatização enquanto hipótese autóctone.

O advento da Comunicação enquanto pesquisa, alegadamente nos EUA na primeira metade do século XX (PROULX, 2014), fomentou iniciativas semelhantes em outros países, mas sem um esforço que tocasse na Epistemologia da Comunicação (SODRÉ, 2007). De início, a preocupação circundou o tópico da persuasão, mas mesmo em linhagens posteriores, em torno da indústria cultural, dos estudos culturais e da recepção, não se buscou detidamente um questionamento próprio, epistemológico, a partir da área. Nos anos 2000, no cenário brasileiro tomam força as ponderações sobre a especificidade do campo (MALDONADO, 2003; BRAGA, 2004; LOPES, 2006), ocasionada, entre outros, pelo desenvolvimento dos programas

³⁹ É efetivamente desse modo que o conceito poderá justificar-se. Indicamos que a pesquisa empírica deve fornecer as bases para a problematização desse macrofenômeno, não ao contrário. Desse modo concordamos com a formulação de Hjarvard (2014) a respeito da teoria de médio alcance, sendo aquela que extrapola interpretações com base no trabalho empírico.

⁴⁰ É sabido que a academia tarda a compreender fenômenos por causa de “instrumentais” limitados que em outro momento possibilitaram-na expandir seus programas. Ainda que rejeitando um critério de comparação quanto à grandeza das situações, o comentário de Kuhn a respeito da adoção do modelo copernicano é bastante ilustrativo. O modelo ptolomaico foi fundamental à astronomia por longo tempo, exceto quando as divergências foram mapeadas em nível suficientemente rico que uma explicação mais desenvolvida do movimento dos astros foi aos poucos sendo adotada.

de pós-graduação em Comunicação^{41 42}. Nesse contexto, elencamos duas teses que ao longo do tempo tocam no ponto da midiatização, de Muniz Sodré e de José Luiz Braga

4.1.1. Tentativa de fundamentação

O esforço de Muniz Sodré (2007, 2009, 2012, 2015) segue um percurso que considera a comunicação através de um horizonte ético e cognitivo sob a tensão do vínculo técnico. A convergência para uma *episteme* da Comunicação resultaria no imperativo de educar sobre a capacidade de “intervenção” política, de modo que não apenas uma parcela ínfima da população assegure essa condição, mas garantir que grupos minoritários tomem conhecimento sobre o funcionamento das redes comunicativas. Ao cotejar a Comunicação com a Antropologia, Sodré (2009) aponta para uma autonomia cognitiva que seja capaz de atingir um nível elevado de problematização, além da descrição e montagem de uma dada realidade, alcançando a redescritção do modo de vida em função de um novo *bios* chamado por ele de midiático (em contraposição à tríade aristotélica remetente aos bios sobre contemplação, prazer e política). Esse bios já existiria sob a égide da tecnologia e do mercado, evocando uma ética própria. A tecnocultura sustentada por ele transformaria as formas de sociabilização, nomeadamente assumindo-se enquanto uma sociabilização midiatizada.

Em outra vertente, com maior ênfase no aspecto metodológico, José Luiz Braga (2004, 2010a, 2011c) discute o que seria a comunicação para que pudéssemos investigá-la. De sua contribuição vem a compreensão de dispositivo interacional, adotada neste trabalho. Trata-se de um operador para avaliação dos fluxos interacionais que possibilitam a comunicação. Interligado a essa estratégia metodológica, o conceito de midiatização se desenvolve, a ponto de ser chamado de “processo interacional de referência” (2006). A sociedade produz seus tipos de interações que, por sua vez, condicionam as práticas. As características diferida e difusa da midiatização em relação a processos midiáticos canônicos anteriores, como a escrita e a oralidade, estimulam novas formas de organização dos dispositivos interacionais. Algumas pistas dessa transição são observadas, como a aceleração das trocas simbólicas (ainda que marcadamente de teor comercial) e a ascensão do receptor a uma posição de importância, sendo

⁴¹ Ao final dos anos 1990 o Brasil possuía 7 cursos de Doutorado: USP, UFRJ, PUC-SP, Umesp, UFBA, PUC-RS e Unisinos (LOPES, 2006).

⁴² Naturalmente não se trata de ignorar fatores “exógenos” ao campo da pesquisa que permeiam a preocupação epistemológica. Com esse sentido sugerimos a retomada do debate entre Felinto (2011) e Ferreira (2012b) que toca aspectos como a “angústia” epistemológica entre pesquisadores e linhas de ação política no estabelecimento da área.

convidado a participar das enunciações. Este é justamente o fundamento da análise aqui proposta, nas quais os modificadores são convidados a abdicar da exclusividade de sua experiência de jogo para interferir nos fundamentos tecno-estéticos dos jogos.

Mas a suspeita acerca de transformações na relação entre o campo midiático e os demais não provém unicamente de esforços pelo estabelecimento epistemológico da área. Assim, Fausto Neto (2008, 2010), em observância dos processos de significação, aponta para a emergência de um fator subestimado na história anterior das pesquisas em Comunicação. Então considerada como um fluxo de passagem, a circulação era assumida como um argumento técnico ou zona de defasagem entre produção e recepção. É possível que aí se encontre um eco, resultante do afastamento voluntário por parte de pesquisadores da comunicação do projeto matemático-comunicacional legado por Claude Shannon (1948) dentro do escopo de telecomunicações do Departamento de Defesa dos EUA⁴³. Nele, a circulação vinha à tona, mas apenas como *locus* do ruído, assumido como distúrbio e entropia no processo comunicacional.

A consequência da hipótese de Fausto Neto conduz à compreensão de que os meios de comunicação passaram de mediadores para ponto de articulação entre os segmentos da sociedade. Portanto, o autor coteja um “paradigma” comunicacional imediatamente anterior com a própria midiatização:

Se, na “sociedade dos meios”, a “arquitetura comunicacional” era constituída por dispositivos e fluxos menos complexos, gerando interfaces e interações determinadas, na “sociedade em vias de midiatização” estamos diante de um novo cenário sócio-técnico-discursivo que constitui as novas interações entre produção/recepção. Estas resultam diretamente, de novas formas de organização de circulação dos discursos. (2010, p. 58)

Tanto Braga quanto Fausto Neto recuperam a leitura de Eliseo Verón (1997), em artigo clássico para os estudos de midiatização latino americanos. O diagrama de Verón é de partida uma resposta à banalização da expressão “*médiatisation*” em língua francesa, utilizada inclusive como substitutivo de “globalização” - outro termo esvaziado pela utilização excessiva. Por outro lado, o autor admite que está em curso um processo de midiatização especialmente nas sociedades com alto grau de industrialização. Nesse texto inicial, sua posição associa a midiatização às mudanças nos meios de comunicação em termos tecnológicos e de demanda.

⁴³ Trata-se de uma hipótese dotada de certa ironia com respeito à circulação, a julgar pela preocupação eminentemente técnica do aspecto exposto por Shannon e o foco na produção de significado em Fausto Neto.

Entre as primeiras notas destaca-se: “*Em definitivo, o termo midiatização não designa outra coisa que o que é hoje a mudança social das sociedades pós-industriais*”⁴⁴ (1997, p. 9).

Não obstante, no eixo norte-europeu, a pesquisa em contexto de industrialização também vê surgirem pistas sobre a expansão da cultura da mídia. Couldry & Hepp (2013) e Livingstone (2009), contestam a hegemonia do modelo interpretativo da comunicação de massa, em torno da análise textual, da economia política da comunicação e dos estudos de audiência e recepção⁴⁵. Especialmente os primeiros questionam como a cristalização em torno dessa tríade permaneceu incontestada até a metade dos anos 2000. Nesse momento começaram a surgir teorias de médio alcance que problematizam as consequências da utilização dos meios de comunicação na vida cotidiana. Ainda que essa leitura aparente ser demasiadamente linear sobre os debates em língua anglófona, Couldry e Hepp afirmam que a midiatização é resultante dessas adaptações teórico-metodológicas, consistindo em um projeto coerente com a tentativa de internacionalização do campo.

Ademais, arriscamos sustentar que a posição de Thompson (1998) sobre os meios na modernidade é um prenúncio de mudanças sociais, mas a importância dos próprios meios nesse movimento passa ao largo da percepção essencialmente sociológica sustentada pelo autor. Ao notar novas formas de ação, interação e organização espacial e temporal, tangencia-se o argumento por trás da midiatização, a respeito de uma cognição cujo aparecimento está associado ao que chamamos de cultura midiática.

4.1.2. Um primeiro aspecto da midiatização: mutação na ordem da existência

Das acepções possíveis sobre a midiatização, uma interpretação particular, de viés filosófico, é fornecida em Faxina & Gomes (2016) e Gomes (2017). Ao reconhecer uma mutação na ordem do existir, “um novo modo de ser”, numa alusão a Heidegger, os autores sugerem que uma ambiência metafísica se instaura sob a tecitura comunicacional. A hipótese apresentada parte de um traçado filosófico da Antiguidade até perspectivas sistêmicas e midiáticas contemporâneas. O enlace feito entre as ponderações desde Platão a McLuhan é promovido em nome do projeto da unidade, isto é, a ligação entre o individual e o todo, o singular e o plural.

⁴⁴ Em tradução livre do original: En definitiva, el término mediatización no designa otra cosa que lo que es hoy el cambio social de las sociedades post-industriales.

⁴⁵ Essa observação ora aparece conceituada como o modelo *text-production-audience* em outros autores.

A midiatização, enquanto aspecto transversal ao argumento, manifesta-se com maior evidência a partir de duas interpretações, sobre Teilhard de Chardin (1956) e McLuhan (1994) [1964]. O primeiro, jesuíta francês, parte de uma concepção evolucionista em direção a um estágio avançado de existência, a noosfera. Ela remontaria a um horizonte em que o pensamento humano se articularia em um ponto de convergência máximo. Essa consciência coletiva, por outro lado, não ignora os encadeamentos que assumimos como vida moderna, em torno do petróleo, da agricultura em larga escala, da metalurgia, essas matrizes já são manifestações do aumento da complexidade fomentada pela vida humana. Com esse sentido podemos inferir os meios de comunicação e a transformação da existência promovida por eles, tópico não discutido diretamente na obra de Chardin.

O argumento avança ao se discutir McLuhan, por sua vez um leitor de Chardin. A rede global discutida por ele (1994) tem como elemento central a eletricidade. A informação difundida pelos meios de comunicação reduz a existência fragmentada, culminando com uma ideia de retribalização. A unidade para Faxina & Gomes encontra aí um ponto de inflexão em direção aos meios de comunicação. A discussão posterior sobre o *bios midiático* (SODRÉ, 2009) apresenta-se como corolário das formulações sobre uma existência em mutação. A midiatização, na visão dos autores, “pode ser entendida a partir do conceito de unidade e de totalidade da vida individual e social, provocadas pelo atual estágio de celeridade e inventividade tecnológica por que passa a sociedade e, fundamentalmente, a comunicação” (FAXINA & GOMES, 2016: p. 181).

O aspecto sobre a ambiência midiatizada assume aqui um desenho particular, de cunho metafísico sobre as transformações em curso. Ele sugere direções para a compreensão do quadro geral, sobretudo enquanto um inventário das proposições totalizantes sobre a coletividade num amplo percurso histórico. Assim, com o intuito de recobrir o fenômeno da midiatização, direciona os esforços de pesquisa para análises macrossociais. Reiteram os autores que as pesquisas de nível particular, sobre meios específicos, auxiliam na construção do conhecimento, mas, no limite, não alcançam revelar as interconexões e inter-relações da ambiência midiatizada. Em verdade, admitem que o insucesso do campo da Comunicação em definir seu objeto poderia obter resposta justamente numa perspectiva holista, de problematização da midiatização.

4.1.3. Relatos concorrentes

De outro modo, visões mais propriamente circunscritas ao esforço “fenomênico” encontram abrigo em diferentes polos. Elas podem ser descritas a partir de três grupos: 1) latino-americano (especialmente Brasil e Argentina); 2) francês; 3) e norte europeu (sobretudo Alemanha e Escandinávia). Não se trata de admitir uma concordância inexistente nas diversas utilizações do termo, mas a aproximação através de eixos geográficos permite localizar certos tópicos referentes a contextos, idiomas e percursos históricos específicos.

Antes de nos atermos às singularidades de cada eixo, uma breve consideração etimológica merece o esforço. A comunidade de anglófonos nativos mostrou certo desconforto com a adoção do termo *mediatization* (COULDRY & HEPP, 2013). Há de se ressaltar que, nos debates recentes, o ingresso da expressão no círculo do norte europeu ocorreu por via das línguas germânicas continentais e escandinavas. No idioma alemão, de partida se faz uma distinção entre mediação (*vermittlung*) e midiatização (*mediatisierung*) (conceitos inicialmente postos em tensão) (LIVINGSTONE, 2009; AVERBECK-LIETZ, 2014). Enquanto a mediação aí corresponderia às regulações das disputas discursivas, a midiatização indicaria a importância crescente dos meios de comunicação na vida cotidiana. Esse conflito terminológico não se reproduz nas línguas latinas, que possuem a mesma raiz para ambos os termos, *medium* ou, no plural, *media*. Esses pequenos atritos sinalizam as discrepâncias que a internacionalização do campo enfrenta, na medida que os autores do norte europeu mantêm intercâmbio continuado.

Essa explanação antecipa o movimento dos pesquisadores que divulgam seus trabalhos em língua inglesa. A expansão das produções daqueles autores cujos idiomas nativos são alemão, sueco, dinamarquês, norueguês, incentivou as construções de outros pesquisadores. De fato, a experiência indica que houve uma exportação conceitual, como para o Reino Unido. De certo modo, o mesmo ocorreu na América Latina. Embora Verón (1997) indique haver prévia adesão ao termo à época de seu artigo sobre midiatização⁴⁶, foi ele em grande parte o responsável pela sistematização acadêmica dessa ideia na região. No âmbito francês, ele remete a uma conferência de Jean-Pierre Balpe, em 1995, acerca do que seria a *médiatisation*. Na referência citada, o prefixo *hyper-* ocasionalmente se associaria ao conceito. Tal qualificação possuiria um duplo sentido, tanto o reconhecimento superlativo da midiatização, quanto o propósito de exaltar o ponto primordial do fenômeno, o *hipertexto*.

Averbeck-Lietz (2014) encontra na figura de Ernest Manheim possivelmente o primeiro teórico a empregar midiatização em seu idioma com um sentido associado à Comunicação. A

⁴⁶ Bolin (2014) afirma ter sido Baudrillard um dos primeiros a utilizar o termo em língua francesa, ainda em 1971. Bolin parcialmente responde ao teórico sueco Kent Asp que sustentava ser o primeiro a empregar a expressão, na metade da década de 1980.

leitura de Manheim, em 1933, discordava de um posicionamento sobre “efeitos”. A midiáticação fora empregada como categoria para descrever a alteração das relações interpessoais motivada pelos meios de comunicação. Sua leitura geral consistia numa avaliação das mudanças na opinião pública.

Assim, apesar de procedermos a um recorte a respeito de pesquisadores francófonos que se deparam com o conceito, entre eles a preocupação com a terminologia evoca menores desencontros. É possível perceber em autores como Daniel Peraya (1999, 2005, 2009) uma adesão ao termo para descrever “a conformação [de conteúdo] a um tipo de meio de comunicação⁴⁷” (2005: p. 201). Peraya trabalha a noção conjuntamente com a ideia de mediação, esta podendo ser dividida em tecnológica, discursiva e racional. Não muito distante, Miège (2009) toca no tema com alguns avanços. Ele supera uma qualificação exclusivamente técnica e descreve a midiáticação como uma manifestação subdividida em quatro elementos: 1) um sentido transmissional dos meios; 2) a preparação dos conteúdos para circulação midiática; 3) as implicações psicossociológicas nas relações sociais conduzidas pelos meios; 4) e uma referência à quantidade e qualidade das trocas sob um outro fenômeno, a informacionalização. Miège particularmente não explora o problema sobre a gênese da midiáticação, no entanto, ao associar seu uso com os conceitos de meios (tradicionais e novos) e de informacionalização (por sua vez ligada às telecomunicações), podemos depreender que fala de um momento recente, cuja base é o século XX.

Ademais, com aproximação crescente, essa seara teórica tem incentivado interlocução entre redes internacionais. Tanto na América Latina quanto no norte europeu, artigos tratando da expressão têm conduzido o debate, culminando com a publicação de livros; *Mediatization of Communication* (2014), organizado por Knut Lundby, e *Relatos de Investigaciones sobre Mediatizaciones* (2015), organizado por Fausto Neto, Anselmino e Gindin, são alguns deles.

Nessa conjuntura, o chamado terceiro polo da comunicação, a circulação, é tanto percebida de modo distinto pelos pesquisadores quanto transforma-se segundo a natureza das trocas em ritmo acentuado. Fausto Neto (2013) usa a alegoria da saída de uma apresentadora de telejornal para um programa de entretenimento como índice de um processo, no qual a circulação de um acontecimento rompe os contratos estabelecidos em modelo comunicacional anterior e passa ao centro das atenções. Em outro texto (2008), o autor toma de empréstimo a contribuição de Verón e assume a mudança no estatuto de uma “era dos meios” em que o campo

⁴⁷ Tradução livre do original: “la médiatisation est alors entendue au sens de mise en forme propre à un média”.

da comunicação possuía autonomia relativa. Na medida em que os processos de enunciação pretensamente incluem produtores e receptores na matriz dos fluxos, a ambiência da mediação passa a ser uma sombra nos processos, a condicionar as gramáticas, regras e inteligibilidades distintas. Uma divergência decorrente desse fenômeno é que agentes midiáticos têm suas prerrogativas desafiadas pela lógica de trocas diretas construídas pelas esferas profissionais e seus consumidores.

Esse atrito surgido pela ativação de circuitos com consumidores motiva também Ferreira (2013) a trabalhar a circulação. Ele defende inferências a partir das materialidades difusas e distribuídas dos dispositivos midiáticos. O enfoque de Ferreira compreende uma perturbação entre os modelos explicativos da indústria cultural massiva e os meios digitais⁴⁸ – tendo como elemento de desequilíbrio a participação dos consumidores. Esse processo é reconhecido como já existente, todavia atualizado. Se, de fato, a relação entre produção e consumo apresenta algo novo, através da circulação despontaria um objeto emergente de estudo. Sua conclusão sustenta que um valor epistemológico prolífico se encontra em estudar a mediação pela circulação.

No país ao lado, com intercâmbios continuados com os pares brasileiros, os argentinos estabeleceram um grupo focado nas questões das *mediatizaciones*. Seu Centro de Investigações realiza colóquios anuais cuja marca é a discussão de casos particulares em que a mediação afeta as sociabilidades. Apesar de centrar seu projeto epistemológico na produção de significado, os movimentos interpretativos sobre o conceito são bastante próximos à leitura de Miège. Isto é, as discussões a respeito do conceito tratam-no a partir da marca técnica dos artefatos (TRAVERSA, 2015; FERNÁNDEZ, 2017), mas buscam superar as materialidades com investidas analíticas no campo da enunciação (FERNÁNDEZ, 2016).

Outra linhagem de investigação sobre a mediação encontra respaldo no norte da Europa. Discute-se qual o marco histórico por trás do conceito e a existência ou não de lógica(s) da mídia. Conforme Lundby (2014), as vertentes culturalista (ou sócio-construtivista), materialista e institucionalista efetuariam, cada uma seu modo, uma sistematização entre as

⁴⁸ Empregamos ao longo do texto a expressão “meios” digitais para remeter às relações comunicativas sustentadas com base nas formações eletrônicas de ordem binária, com ênfase nas trocas através da *internet*. Entretanto, o primeiro termo, “meios”, parece remeter mais fortemente à ideia de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) de matriz digital devido em grande parte a seu (presente) alto grau de indeterminação e modos distintos de interação, programação e direcionamento se comparados aos da categoria “meio” como em “meios de comunicação” (cf. MIÈGE, 2009).

posições. A concepção de uma gênese histórica encontraria oposição entre as fundamentações de Krotz (ao lado dos chamados culturalistas) e de Hjarvard (entendido como institucionalista). Krotz & Hepp (2011) e Krotz (2014) defendem que a midiatização se desenvolve ao longo da história humana. Desse modo, colocam-se ao lado da teoria dos meios, para os quais há paradigmas comunicativos ao longo da civilização. Assim, segundo eles, testemunhamos uma sucessão da oralidade, escrita, imprensa e a era da eletrônica, na qual incluem televisão e rádio. O atual estágio corresponderia ao período digital. Por outro lado, Hjarvard (2014a, 2014b) busca entender a midiatização como um processo que só se delineia com a modernidade tardia (alta modernidade, segundo ele), quando os processos midiáticos se tornam uma instituição semi-independente. Antes disso, os meios de comunicação não adquiriram visibilidade por remeterem a suportes específicos – livro, jornal, telégrafo –, a serviço de outras instituições.

Quanto à racionalidade por trás do conceito, a divergência encontra-se sobre a existência de lógicas a guiá-lo. De acordo com Krotz & Hepp (2011), a ideia de “lógica da mídia” se popularizou através de Altheide e Snow, em livro de 1979, sobre as contribuições de Georg Simmel e Ervin Goffman. Esta seria o modo pela qual a comunicação influencia as condições culturais e sociais de uma determinada sociedade. Hjarvard (2014b) utiliza a expressão dentro de seu escopo interinstitucional. Ele a defende como ação de uma lógica midiática que entra em intersecção com lógicas de outros domínios institucionais. Sua interpretação seria proveniente da sociologia neo-institucional surgida a partir dos anos 1970. *“Na medida em que os meios de comunicação são integrados nas práticas de outras instituições, eles necessitam acomodar-se às lógicas dessas instituições: os resultados particulares dessas acomodações recíprocas devem ser examinados empiricamente e as lógicas dos meios certamente não são sempre as mais influentes”*⁴⁹ (HJARVARD, 2014a: p. 219).

Por não discutir a particularidade dessas lógicas segundo a especificidade dos meios empregados, Hjarvard recebe críticas. Finneman (2011) afirma que a ideia de lógica poderia ser usada apenas como referência simbólica às diferentes matrizes midiáticas ao longo do tempo ou, analiticamente, dentro de contextos determinados, nos quais entram em ação condicionamentos, como da ordem de poder no interior dos meios ou dos gêneros discursivos empregados, que podem solapar a visão de uma lógica uniformizante. Em interlocução, Braga (2013) igualmente contesta a explicação em torno de lógica, no singular. Segundo ele, a

⁴⁹ Tradução livre do original: “As media are integrated into the practices of other institutions, they need to accommodate to the logics of these institutions: The particular outcomes of these reciprocal accommodations should be examined empirically, and the logics of the media are certainly not always the most influential.”

ocorrência de lógicas seria de acordo com o propósito dos processos acionados, se distanciando de modelos estritos da lógica formal. Mais importante que isso, ele sugere, é a diferenciação entre o que são lógicas midiáticas ou da midiaticização. Sua hipótese para pesquisa em Comunicação é de que a midiaticização é um fenômeno de racionalidade que não pode ser subsumida ao campo dos meios.

4.1.4. Aproximações analíticas e comentários críticos

Além da referência citada anteriormente, enquanto intuição metafísica acerca da midiaticização, ela é sustentada pelo eixo norte europeu enquanto metaprocessos, sendo equiparada epistemologicamente aos construtos de globalização, modernização e comercialização (KROTZ & HEPP, 2011). Evidências de que vivenciamos sociedades e culturas midiáticas dispararam a interpretação de que estamos, enquanto civilização, num longo processo de desenvolvimento dos meios de comunicação⁵⁰. Mais do que a superoferta comunicativa no cotidiano, o metaprocessos encontraria respaldo na mudança das relações sociais, da economia, da democracia e do lazer como um todo. Uma consequência imediata da constatação de que testemunhamos um processo de longa duração é o fato de dificilmente podermos avaliá-lo segundo critérios objetivos. Assim, Hepp (2012) afirma que a midiaticização não pode ser “testada”, nem esse é seu fundamento, mas sim de servir de orientação à pesquisa empírica.

Outra compreensão entende essa nova referência comunicacional como uma teoria de médio alcance. Hjarvard (2014a, 2014b) defende esse nível intermediário de análise, que busca apreender relações que estão acima das práticas individuais e institucionais, mas ao mesmo tempo exigem uma abordagem empírica. Os padrões de interação, dentro de sua perspectiva, podem ser analisados de um ponto de vista institucional. Hjarvard revela desconfiança por modelos interpretativos de macroescala que atribuem influência homogeneizante aos meios, independentemente dos contextos. De fato, ele indica que a teoria da midiaticização é de médio alcance, mas também deve fornecer condições para formulação de demais teorias de médio alcance concernentes ao universo estudado em situações específicas.

⁵⁰ Essa leitura é compartilhada por Verón (2014) e Traversa (2015) que, numa visada semelhante a de Chardin, passam a analisar a midiaticização desde a origem da espécie.

Aos se aproximarem da midiática enquanto um metaprocessos, Lunt & Livingstone (2016) operam uma separação entre processos sociais e metaprocessos. A característica do conceito estaria contida na evidência de transformações sociais em variados campos, com a qual se afasta da percepção de processos, por estes descreverem e problematizarem apenas mudanças sociais, de intensidade menor, portanto. Ademais, as transformações estimuladas pela midiática não poderiam ser explicadas sob outros metaprocessos acionados pela modernidade. No contexto latino-americano, aproximando-se de uma abordagem de teoria de médio alcance, ao comentar Hjarvard, Braga (2013) propõe que as pesquisas empíricas explorem quais são as lógicas midiáticas, que apresentam qualidades experimentais, não-instituídas. Além do aspecto citado acima, de distinguir lógicas de mídia e lógicas de midiática, o programa indicado por ele oferece mais dois pontos: reconhecer as incidências mútuas entre lógicas de mídia e os demais campos e interpretar como a questão do comunicacional se constrói nessa mudança em curso para novos tipos de relações apoiadas por inovações midiáticas.

Destarte, em referência anterior a esses debates, mas consistente com as tentativas de compreensão do campo de pesquisa em comunicação, Ferreira (2007) elabora um modelo interpretativo através de três operadores para um entendimento relacional sobre a midiática. A conjunção entre dispositivos midiáticos, processos sociais e processos de comunicação é ressaltada numa triangulação em que seus elementos oferecem condicionamentos mútuos. A formulação de saberes em cada categoria exige do pesquisador competências da ordem das Ciências Sociais e Humanas, das tecnologias e de um saber em formulação, é dizer, da Comunicação.

Antes de considerações sobre as pesquisas empíricas, os autores que tratam do conceito de midiática possuem em comum o fato ao dissociá-lo do termo ‘mediação’ (MIÈGE, 2009; BRAGA, 2012; COULDRY & HEPP, 2013; LUNT & LIVINGSTONE, 2016). A premissa é de que a amplitude das transformações não corresponde ao emprego de mediação, seja qual a aceção dada⁵¹. Em particular nota-se o destaque dado à circulação midiática na atualidade.

⁵¹ Livingstone (2009), a partir de Raymond Williams, encontra três acepções para ‘mediação’ no contexto da Comunicação: 1) negociação entre a produção e os públicos, como em Martín-Barbero; 2) redução das distâncias entre as esferas – aspecto transmissional; 3) e avaliação crítica sobre relações tácitas, como a identidade construída de meios enquanto reprodutores da realidade.

Schulz (2004) sugere uma progressão da visibilidade das respostas do público correlata ao índice de mensagens produzidas pelos meios. Esse apontamento seria encontrado desde Lazarsfeld, mas diante dos usos e práticas em torno dos meios digitais uma heurística a partir de tais valores de circulação demonstraria sua utilidade. Verón (2014), por exemplo, sustenta que um dos aspectos constatados pelo emprego das ferramentas comunicacionais é a aceleração do tempo histórico. A utilização de suportes tecnológicos favoreceu a ampliação de conhecimentos no campo da música – em virtude dos toca discos –, enquanto que as esferas pública e privada encontraram mudanças significativas no decorrer do último século a partir da fotografia.

No entanto, como Hjarvard expressou, a situação da modernidade tardia serviu para apreendermos em profundidade as mudanças que a ampliação da circulação midiática ocasiona. A questão dos jogos eletrônicos foi inclusive tratada enquanto novo estatuto da prática do brincar (HJARVARD, 2014b). Duas observações seguem-se sobre o enfoque da circulação, a primeira é a emergência dos meios digitais como referência nas interações midiáticas, a segunda é a oferta feita aos agentes comunicacionais para transitarem com maior facilidade da faixa do consumo para a faixa da produção simbólica. Conforme discutido, até o início dos anos 2000, o campo da Comunicação em âmbito europeu teria sido incapaz de elaborar explicações sobre a complexidade comunicativa dentro do marco de pesquisas hegemônico (análise textual, economia política da comunicação e estudos de recepção) (COULDRY & HEPP, 2013). A consciência de que novas abordagens eram necessárias partia, entre outros, da observação sobre a popularização do acesso à *internet* e da telefonia móvel, especialmente nos países desenvolvidos.

Na medida em que as discussões sobre a midiática foram ganhando popularidade e adesão, surgiram críticas a certas angulações do conceito, quando não sobre a sua operacionalidade. Em texto crítico conhecido no âmbito das discussões internacionais, Deacon e Stanyer (2014) endereçaram discordâncias aos pesquisadores sobre midiática do norte europeu. Os autores questionam o grau de abstração que o conceito promove, eventualmente recaindo numa explicação automatizada da realidade, uma espécie de valor compartilhado pela comunidade acadêmica que a variados fenômenos contemplaria, mas pouco sobre eles explicaria de fato. A nosso ver, a plurivocidade do conceito (GOMES, 2016) produz este efeito: ora os relatos de pesquisa podem privilegiar uma acepção ampla, enquanto metaprocessos ou

teoria de médio alcance, ora pode-se empregar uma leitura técnica de intermediação entre agentes - o que não é compreensão comumente compartilhada.

Outro aspecto apontado é a presunção de centralidade dos meios de comunicação, malgrado o reconhecimento de resistências. Ao ingressarem em franca interlocução com Hepp, Hjarvard e Lundby (2015), os autores treplicaram (DEACON & STANYER, 2015) que a utilização de expressões como “*moulding forces*” e “*mediatização de*”, contidas no levantamento de trabalhos sob a rubrica da *mediatização*, resultariam na sobrevalorização do campo dos *media*. Mesmo entre pesquisadores dedicados ao tema, a questão do *midiocentrismo* é apontada e criticada. A respeito de Hjarvard⁵², Braga (2013) também percebe uma disposição em assumir a instituição *mediática* como influenciadora dos demais campos, os quais resistiriam segundo uma capacidade inercial. Tratar as mídias como uma instituição que afeta as demais implica em entender como normas, valores, *ethos* da instituição *mediática* interferem de modo dominante na organização da sociedade.

Ampuja *et al* (2014) endossam a crítica sobre as determinações de ordem *mediática*. Todavia, antes disso operam um recorte segundo a linhagem de estudos europeus que fala de uma lógica *mediática* (no singular) e aquela que evita essa problematização, preferindo uma abordagem de metaprocessos. Segundo eles, a segunda apresenta maior desenvolvimento, mas ainda assim encontra-se na encruzilhada do *midiocentrismo*. O que contribui para a suspeição levantada é a insuficiência analítica apresentada na utilização do termo, operando, de outro modo, como uma chave de leitura cuja tração baseia-se num fascínio de incompreensão.

No lado brasileiro, Marcondes Filho (2015) e Rüdiger (2015) concordam com o aspecto de o conceito de *mediatização* não apresentar nada de novo enquanto programa de pesquisa. Aparte de sua concepção sobre o que é a comunicação, Marcondes Filho de fato critica o neologismo a partir de Fausto Neto. O enfoque é dado sobre o viés das transformações da mediação tecnológica.

Efetivamente, não há a mudança proposta. Fausto Neto diz que agora não são mais os valores-notícia nem as rotinas que definem os acontecimentos, mas são “vários atores e instituições não jornalísticas”. Com efeito, alterou-se o modo de produção da notícia, mas a mediação sobrevive, agora não mais verticalmente, a partir dos monopólios, mas horizontalmente, pelas redes eletrônicas. O aumento da democracia e o desmoronamento dos impérios comunicacionais não justifica a construção linguística “*mediatização*” como oposta à *mediatização*, supostamente atribuída a tempos idos. (2015, p. 140)

⁵² Braga tece comentários com relação a uma versão de Hjarvard (2014a) publicada em português pela revista *Matrizes*.

Já Rüdiger (2015) é mais severo e aponta para a formação de uma “escolástica”. Embora não discorde que a sociedade e a cultura tenham se tornado inseparáveis dos meios de comunicação, questiona o fato de a midiaticização constar como elemento de maior relevância nas transformações ocorridas e se, de fato, a origem da mutação é proveniente do campo midiático. Para o autor, a hipótese defendida a partir do surgimento da midiaticização é que esse conceito se adaptou às demandas de uma área carente de estatuto epistemológico, forçando assim as marcas de uma construção teórica que apresentaria relevância para os demais campos das Ciências Sociais.

4.1.5. Uma ética midiaticizada se quer criativa?

A discussão prévia abre possibilidades para uma investida no conceito de midiaticização neste trabalho. Em síntese, como assumir a problemática de maneira transversal à construção da pesquisa? Um primeiro esforço remete às pistas deixadas por Gomes (2017) quando se pergunta sobre “uma nova ética ou uma nova moral social vigente”. A hipótese de uma ética particular se prefigurar através da midiaticização sugere uma revisão da noção de consumo midiático, recepção, circulação.

A essa altura podemos formular uma heurística a respeito das modificações dos jogadores. Não se trata de sobrescrever as perguntas de pesquisa, mas de um método de nos aproximarmos do horizonte de ação dos atores envolvidos. Assim, perguntamos se o entretenimento midiático, num cenário de midiaticização, convoca os públicos a participar dos processos produtivos. Com relação a pesquisa anterior (JACQUES, 2014), descobrimos que um perfil específico de público midiático exercita livremente suas capacidades criativas uma vez escolhido um objeto de apreciação. No caso da série Arma esse percurso pode se assemelhar, não quanto à natureza técnica, mas enquanto princípio ético de um pensamento comunicacional. Uma nota formulada por Fausto Neto sugere algo parecido:

Na “sociedade dos meios” os estudos sobre a recepção formalizam hipóteses que vão guiar investigações, cujo cerne é mostrar que o receptor faz tantas coisas outras, distintas daquelas que são estimadas pelos produtores. Na “sociedade em vias de midiaticização” o receptor é de fato reconhecido, mas a problemática que lhe dá uma nova feição e modo de existência, está apenas lançada de modo seminal. (FAUSTO NETO, 2010, p. 58)

Gomes (2017) assim percebe que no novo modo de ser associado à midiaticização, não acidentalmente, os públicos se envolvem em trocas simbólicas e fazem circular suas

elaborações. Apesar disso, inexitem as referências éticas centralizadas, o que conduz à toda sorte de construções tentativas. Essas considerações merecem ser confrontadas. Se nas redes sociais a enunciação do amador não obedece a determinantes fortes (do tipo religião, família), por outro lado deve resignar-se a obedecer ao regime de funcionamento daquele circuito, sob o risco de ser excluído e mesmo legalmente responsabilizado. Na esfera das modificações o processo se aproxima. Assumindo-se o convite a jogadores alterarem os produtos do estúdio Bohemia, deve-se, ao mesmo tempo, concordar com os termos de uso desse processo - o contrato é firmado pelo consentimento do clique. Presumindo o interesse pelo jogo, o jogador poderá investir nas modificações, que entendemos dentro desse escopo da ética midiaticizada, o “crie e faça circular”. Justamente no salto da difusão das criações derivadas manifestam-se possibilidades de encontro com pares e formação de coletivos. Braga (2010b) chega a afirmar que testemunhamos uma transformação da experiência estética na midiaticização. A condição de usufruição passaria de uma experiência da obra para a relação sobre ela. Não obstante, parece menos irracional a afirmação de que o ato de modificar um jogo pode se tornar mais importante do que jogá-lo na ambiência que vivemos.

Sob a perspectiva da comunicação, relatos sobre a capacidade criativa dos públicos tem uma história de mais de 30 anos. O movimento de pesquisa sobre esses assuntos pode ser colocado em uma linhagem que tem em Certeau (1998)⁵³ uma de suas referências. A noção de consumidor é desafiada por um repertório nascido das práticas cotidianas dos públicos, construindo uma noção paralela de utilização, traduzida sob a percepção de “táticas” para o autor. Pelo viés dos aparatos técnicos, Perriault (1981, 1991) confronta o princípio de utilização dado pelos seus criadores e pelas estratégias de marketing a um processo de resistência e utilização (diversa) na adoção pelos públicos. E mais próximo da relação que estamos a analisar, Jenkins (1992) investe nas relações de reformulação simbólica derivadas de narrativas midiáticas.

Precisamente Jenkins, em a *Cultura da Convergência* (2009), parece elevar seu argumento anterior em virtude das transformações sociais e tecnológicas. Sugere o autor que a conjunção entre convergência tecnológica, cultura participativa e inteligência coletiva estimulam um consumo posto a circular. Além da retórica publicitária que caracteriza a obra, Jenkins apresenta a ideia do saber-criativo como, àquela altura, um conhecimento incipiente diante das inovações midiáticas. Assim, o percurso de Jenkins, a respeito de um consumo criativo, apresenta indícios sobre mutações na relação dos públicos com os meios de

⁵³ A primeira edição, em francês, data de 1980.

comunicação em um relativamente curto período temporal. Um raciocínio semelhante, embora mais ponderado, remete a Flichy (2010). O advento da *internet* é um elemento disruptivo notado por ambos. O pesquisador francês destaca a ascensão dos amadores na era numérica como uma democratização das competências. A digitalização das práticas sociais por um lado reduz custos de produção em ramos distintos, enquanto que por outro os públicos passam a difundir suas criações, relatos ou leituras de mundo em esferas diversas como cultura, política e conhecimento.

Portanto, na hipótese afirmativa de reconhecimento de certa ética comunicacional, infere-se um extenso traçado de elaboração. E não valores intrinsecamente comunicacionais entram em sua formulação, pois marcas derivadas do consumo - logo relativas às trocas comerciais - entram em jogo. A partir dessa constatação conjectural, abre-se um problema da mesma ordem das discussões sobre *uma* lógica midiática. Estamos tratando de uma ética globalizada ou um ethos situacional? Modificadores brasileiros participam desse convite a alterar o jogo na mesma ordem que outros jogadores? A julgar pela experiência de debates sobre a “exclusão digital”, os países desenvolvidos saem na frente nessas transações porque as experiências fomentadas pelo estabelecimento de seus mercados facilitam acesso à cadeia constituinte do saber-fazer e aos artefatos (MIÈGE, 2009), apesar de Flichy discorrer sobre a democratização das competências.

Por fim, além da reflexão sobre uma nova ética, gostaríamos de endereçar uma questão lateral aos debates sobre competência e criatividade. Eliseo Verón (2013) comenta sobre pesquisa anterior acerca de programas televisivos de divulgação científica. Descrita como hipótese daquele trabalho encontrava-se uma relação assimétrica entre o detentor de conhecimento, narrador do programa, e seu público. Esse vínculo de consumo televisual não impede que o espectador rejeite as propostas da atração, mas sinaliza que há uma defasagem (de poder) entre o que o pesquisador chama de produção e de reconhecimento. De maneira análoga, no caso estudado há uma relação de poder que não pode ser ofuscada pela “ascensão do amador”. O fato de uma organização empresarial ofertar seu jogo à reedição não implica que os modificadores se encontrem no mesmo patamar, de produtores.

Ainda que a mediação, em sua acepção ampla de nova ambiência, contemple uma nova ética com referência à cultura midiática - de participação, colaboração, difusão - seu princípio não nos parece homogêneo, independente das circunstâncias em discussão. Adiante investigaremos como as diferenças e desafios impostos aos atores envolvidos no dispositivo de modificação constituem as trocas.

4.2. *Game Modding*: entre ética *hacker* e estratégia de mercado

What I will say is that you'll find there's two categories of modders.

1) casual - tend to make one off mods and have no real vested interest beyond bringing something "cool" to a game. Most of them don't care about the community and have very little concern for IP or respecting other authors;

2) invested - tend to have a long-term commitment to modding. Shares knowledge and helps others. Respects other authors rights.

(Pomi Git, 2018)

Modding é uma prática intrínseca a objetos digitais. Quando falamos de *softwares* podemos tratar da questão sobre outros termos, como *cracking*, mas a experiência de alterar os códigos consiste no mesmo princípio. O enfoque aqui é dado aos jogos digitais, que devido a sua capacidade narrativa é objeto frequente de alteração, desde suas primeiras experiências enquanto manifestação cultural. Por outro lado, no ramo dos jogos digitais *modding* pode ser tanto incentivado pelos detentores de direitos autorais quanto uma ação transgressora. Quando apoiado, é frequente que os estúdios de jogos elaborem ferramentas, *softwares*, para auxiliar na criação de conteúdo. Como discutimos um caso de acordo entre desenvolvedores e modificadores, nossa investigação articula-se a partir dos encaminhamentos desse tipo de negociação.

A indústria de *games* apresenta, de modo sintético, uma divisão voltada para o segmento de *consoles*⁵⁴ e para o computador pessoal. Historicamente, modificar um jogo consiste numa prática que envolve computadores, pois suas operações de edição exigem um nível de controle e personalização de parâmetros incompatíveis com os *consoles*. Entretanto, começa a notar-se no mercado a liberação de conteúdo criado por usuários para quem joga em *consoles* (MOZUCH, 2016). Novos direcionamentos da experiência sobre os mods em virtude da expansão dos jogadores atingidos por essa estratégia poderão provavelmente ser observados nos próximos anos.

Quando se aborda o tema das modificações, algumas referências são usualmente assumidas. Uma delas é admitir como ‘a’ grande virada para o fenômeno ter sido o fato da indústria incentivar alterações a partir de Doom (1993) (SIHVONEN, 2009; LOWOOD, 2014). Portanto, essa estratégia na indústria de jogos digitais consistiria em um fenômeno posterior de

⁵⁴ Consoles da atual geração são Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch.

sua história, de maturidade do segmento. Entretanto, como elemento paralelo a essa perspectiva encontra-se o contexto *hacker* no qual um dos primeiros jogos foi criado, Spacewar! (1962) (LAUKKANEN, 2005; LEVY, 2010), que forneceu as bases para uma seminal cultura de (re)faça-você-mesmo a partir dos jogos (desenvolveremos esse argumento no item 4.2.4.).

Apesar disso, sobre essa origem espontânea e pouca afeita a direitos de reprodução contrastamos a fase de incorporação pela indústria que culmina no cenário atual. Segundo dados do início de 2018, com relação a duas semanas anteriores à data de coleta, podemos elaborar um quadro sobre os jogos mais jogados na plataforma Steam:

Tabela 3 - Jogos mais jogados (por tempo total) na Steam

Título	Número de jogadores	Tempo médio de jogo (horas)	Suporte a modificações
1. PlayerUnknown's Battlegrounds (2017)	20.084.154	27:22	não implementado ⁵⁵
2. Dota 2 (2013)	9.119.747	19:35	sim
3. Counter-Strike: Global Offensive (2012)	10.170.999	12:55	sim
4. Grand Theft Auto V (2013)	2.487.441	12:20	sim
5. Tom Clancy's Rainbow Six Siege (2015)	1.721.753	13:21	não
6. Team Fortress 2 (2007)	1.741.627	11:20	sim
7. Warframe (2013)	957.111	17:04	sim
8. Garry's Mod (2006)	1.258.365	9:30	sim
9. Rocket League (2015)	1.448.741	7:57	sim
10. ARK: Survival (2017)	685.145	21:28	sim

Fonte: Elaborado a partir de SteamSpy⁵⁶. Data de coleta: 19 jan 2018

Com a ressalva de que o universo contemplado remete aos jogos da Steam, apontamos dois pontos de tensionamento. Primeiramente, o relativo sucesso de títulos que permitem aos jogadores criar modificações. Com esse sentido, utilizamos a ilustração da Figura 1 para

⁵⁵ Em entrevista a CNET, o criador de PUBG afirmou ser uma questão de tempo até a implementação de mods em seu jogo. A vontade também corresponde a do produtor executivo, Chang-Han Kim (HOLLISTER, 2017).

⁵⁶ Curiosamente, a tabela não-oficial mantida por um desenvolvedor autônomo não elenca os dados de tempo total no qual baseia-se. O produto deve ser obtido pela multiplicação do tempo médio x número de jogadores. Disponível em: <<http://steamspy.com/>>. Acesso em: 19 jan 2018.

reconhecer a elaboração de diversos elementos do jogo dentro do espectro das modificações, não apenas aquelas que envolvem “modificações totais”. O fato de 8 entre 10 dos jogos mais populares suportarem mods coloca sua situação em perspectiva. Ainda que o estabelecimento de uma ligação de causalidade simples entre política de incentivo às modificações e o sucesso de público seja uma leitura simplista, é possível entrever relações entre a estratégia comercial e o investimento de tempo dos públicos.

Outro fator a ser observado, ao considerarmos as criações dentro de um marco histórico, é que 5 dos jogos listados envolvem franquias iniciadas a partir de modificações: PlayerUnknown’s Battlegrounds, Dota 2, Counter Strike: Global Offensive, Team Fortress 2 e Garry’s Mod. Isso retoma a hipótese de que os mods enquanto força de inovação na indústria não são exatamente uma novidade, já que uma geração de títulos que encontra raízes no cenário de modificações está no topo da lista.

De resto cabem algumas diferenciações terminológicas. Uma parte da literatura especializada trata sob a expressão “mod chip” o processo de alteração tecnológica dos aparatos de reprodução de jogos, os *consoles* (CONSALVO, 2009; SCACCHI, 2010). Essas alterações de *hardware* buscam sobretudo permitir aos proprietários dos aparelhos a execução de jogos ‘piratas’ ou licenciados para outras regiões. Embora não seja o foco deste estudo, O’Donnell (2014) analisa questões a respeito de práticas de resistência à indústria de jogos a partir desse tipo de objeto. Quanto ao estatuto reconhecido a *modding* há variações descritivas, Unger (2012) chama as dinâmicas mantidas quanto a esse fenômeno de *subcultura*. Por outro lado, Consalvo (2009) não examina diretamente *modding*, mas diante das variadas trocas mantidas entre *gamers*, rechaça a expressão subcultura por considerá-la estática e pouco explicativa diante da diversidade mantida a partir de cada jogo. A autora sugere a utilização de *gaming capital*; contudo, preferimos um conceito mais associado a pesquisas comunicacionais, por isso mantemos a distinção de *modding* como práticas⁵⁷. Desse modo, nossa exposição destaca a seguir a articulação acadêmica em torno dos jogos nos últimos anos, na área que foi batizada de *Game Studies*.

4.2.1. *Game Studies*

⁵⁷ Miège (2009) diferencia usos de práticas. Usos são espontâneos e apresentam um potencial de desvio, enquanto que práticas consideram a estabilização de necessidades firmadas por determinados grupos. Na relação entre ambas se encontra o princípio da invenção social.

A academia tem realizado esforços para entender a dinâmica cultural das últimas décadas relacionadas ao consumo de jogos digitais. A área, estabelecida como *Game Studies*, também se enfrenta acerca da indefinição de seu estatuto disciplinar, com seus pesquisadores debatendo sobre o benefício que a conquista de uma identidade poderia proporcionar (MÄYRÄ, 2009). De fato, com alguma pressa, ela chegou mesmo a ser postulada como disciplina por Crookall (2010). Em meio a isso, Aarseth (2005) analisa o campo de natureza transdisciplinar e identifica três grupos de interesse. Na visão do autor, nos *Games Studies* encontramos trabalhos pertencentes: às Humanidades – interessados na construção estética –, à Tecnologia e à Computação – a respeito de avanços e eficiência no processamento – e às Ciências Sociais – envolvidos com a experiência final do jogador. De acordo com Aarseth, àquela altura, 2005, uma abordagem em torno do *Design* poderia unificar as mais variadas pesquisas. Ainda assim, essa diferenciação não apresenta sinais de ter sido bem-sucedida, visto novas abordagens surgirem como proposta de unificação, dessa vez tratando da transição para uma sociedade lúdica (ZIMMERMAN, 2015; MÄYRÄ, 2016). À semelhança do discutido em capítulo anterior, as transformações sociais conduzem aqui aos mesmos esforços do campo da Comunicação, busca de auto-imagem disciplinar e reivindicação de repertório investigativo sobre um amplo fenômeno social justificando sua legitimidade.

Vinculados a dois programas de pós-graduação em Comunicação no Brasil, dois pesquisadores de jogos tentaram sistematizar um programa de pesquisa para os jogos digitais. Pinheiro (2007) foi um dos primeiros a discutir o tema no Brasil. Sua contribuição sugere a possibilidade de análise de jogos a partir de três dimensões (narrativa, de interface e tecnológica) associadas ao conceito de *ludema*, a unidade básica de atualização do jogo. Posteriormente, Marsal (2011) propôs investigações sustentadas em três categorias: produção, interpretação e discurso, que por sua vez seriam atravessadas por elementos constitutivos dos próprios jogos: lógica, interface e tecnologia. Esses esforços encontram-se na encruzilhada surgida no país, que buscava integrar a formação de *game designers* à academia, mas carecia de instrumental analítico fora de áreas específicas - é dizer, do campo da programação.

Em termos internacionais, os debates epistemológicos possuíram intensidade na década de 2000 por uma questão relativamente simples. Curiosamente, o campo dos *Game Studies* tem uma data de fundação convencional. Ela corresponderia à primeira edição da revista homônima, publicada em julho de 2001. O próprio Aarseth (2001) declara no título de sua apresentação ser aquele o momento de florescimento do campo, devido também ao surgimento de eventos internacionais e aos primeiros cursos de graduação em desenvolvimento de jogos. Consalvo (2012b) infere desse movimento fundador um efeito de dissociar as pesquisas

emergentes dos estudos de anos anteriores, de conotação negativa, voltados à violência e estereótipos de gênero existentes nos jogos. Com essa ruptura buscava-se o aprimoramento de metodologias específicas, uma reivindicação sobre o objeto, antes explorado por áreas distintas e desarticuladamente. Pouco depois, ressalta-se a fundação da Digital Games Research Association (DiGRA), em 2003, que mantém relevância na área, com representação em diferentes países.

No caso brasileiro, Fragoso *et al* (2015) observam um período de ascensão e queda das pesquisas sobre *Game Studies* nos últimos anos. Entretanto, atribui-se a essa diminuição o fim de um ciclo condicionado pela explosão de popularidade da área. O fenômeno acadêmico que estaria se manifestando equipara-se a um movimento de adaptação, de maturidade do campo. Apesar disso, os autores assinalam que a pequena comunidade formada no país não seria suficiente para atingir um grau de desenvolvimento adequado para um diálogo internacional.

Ainda quanto ao enfoque, os *Game Studies* motivaram uma discussão incomum durante a década passada. Frasca (2003) descreveu como involuntariamente incentivou um debate entre duas visões, chamadas de *narratologia e ludologia*. Ao defender em artigo intitulado *Ludology meets Narratology*, de 1999, que a área se estabelecesse com bases mais fortes, Frasca sugeriu que os estudos de jogos alcançassem uma referência como a narrativa é para a narratologia – no entanto isso foi interpretado como a indicação para se construir um objeto típico dos *games* em detrimento dos estudos sobre narrativa. Embora poucos pesquisadores tenham se posicionado de um lado específico, a discussão reproduziu-se ao longo dos anos. Consalvo (2012a) relata que no início da década de 2010 a dicotomia já havia sido superada, substituindo-a por uma visão integradora entre as abordagens. Depreendendo da própria posição de seu “autor”, essa alegoria demonstra a fragilidade inicial dos *Game Studies*, em que o efeito cascata de uma polêmica suplantou a reflexão epistemológica.

Na atualidade alguns desafios se colocam sobre o segmento. É possível dividi-los a partir de duas angulações: sobre as pesquisas e sobre a indústria. No primeiro conjunto Consalvo (2012b) sugere alguns aspectos a serem aprofundados: haveria inconsistências nos trabalhos quantitativos sobre *games* e, de forma geral, uma ocorrência de pesquisas predominantemente descritivas, com baixa capacidade de generalização. Ademais, as análises sobre jogos ou conjuntos de jogos deveriam envolver tanto as representações no contexto da narrativa apresentada quanto as mecânicas de jogo presentes. O que tem sido debatido nesse âmbito é quanto o analista deve se dedicar a jogar antes de proceder na sua interpretação. Esses enfoques estão centralizados no jogo enquanto objeto em si, entretanto as condições de produção e consumo são movimentos que podem contribuir para o panorama dos *game studies*.

Huizinga (2000) observou que as comunidades de jogadores tendem a se tornar permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. Essa observação pontua nosso interesse neste trabalho, de interpretar como as comunidades agenciam criativamente os *games*. E mesmo procedimentos (n)etnográficos encontram barreiras nessa análise, pois, como escreveu Brown (2015) ao defendê-los enquanto metodologia, eles são utilizados para avaliar o *ingame*, do conectar ao desconectar, nos mundos virtuais, ao passo que a comunidade colaborativa se mantém especialmente fora dessa esfera.

Quanto ao segundo conjunto, devemos observar que a rápida mudança traz como necessidade um acompanhamento próximo das dinâmicas dos jogos, a aquisição de títulos, *consoles* e *hardware*. E desse modo, o investimento financeiro do pesquisador pode ser embargado pelos valores requisitados. A atualização dos aparatos tecnológicos e compra dos jogos é potencialmente limitadora do escopo do pesquisador. Pesquisas de longa duração, como por exemplo uma década, assumem esses custos. Por fim, colocamos a autocrítica de Shaw (2010) em destaque. Ao tecer comentários acerca da sobrevalorização de *games* enquanto cultura em vez de um objeto da cultura, a autora diz que a proximidade do campo acadêmico à indústria não deve servir como resenha ou teste de seus produtos, mas antes atribuir um sentido crítico-reflexivo aos trabalhos.

Os Games studies focaram amplamente em validar o consumo de videogames, os textos de videogames e os jogadores de videogames. Os estudos sobre jogos, contudo, devem ser reflexivos, não reativos. O legado dos estudos culturais sobre o qual os estudos sobre videogames devem se basear não remete a estudar a cultura nos jogos, mesmo que isso possa ser útil, mas a investigar como a cultura dos jogos é construída. Isso é uma prática crítica, não descritiva.⁵⁸ (2010: p. 411)

4.2.2. Especificidade dos jogos digitais

A compreensão do jogo enquanto eixo teórico, conforme propomos neste trabalho, é antecedida de uma pesquisa sobre a acepção do termo. Isso, por exigência do objeto, nos coloca ao lado de uma investigação conjunta do jogo/jogar. De um ponto de vista simbólico, Huizinga (2000) analisa diversas línguas, sobre as quais presume uma associação entre verbo e predicado,

⁵⁸ Tradução livre do original: Game studies have largely focused on validating video game consumption, video game texts, and video game players. Video game studies, however, should be reflexive, not reactive. The legacy of cultural studies on which video game studies should draw is not to study culture in games, though that is useful as well, but to investigate how video game culture is constructed. This is a critical, not descriptive practice.

isto é, uma conexão etimológica entre vocábulos que expressam o substantivo jogo e o verbo jogar. Em virtude dessa utilização comum, a despeito de variações no interior das culturas estudadas, formula-se a interpretação de que as utilizações da palavra jogo representam uma ação singular, preferencialmente exprimível por um verbo de mesma raiz. Em língua portuguesa os termos jogo e jogar possuem tal raiz, assim como em outras línguas latinas: *jeu/jouer* - francês, *juego/jugar* - espanhol, *gioco/giocare* - italiano. As construções são derivadas do latim vulgar *iocus, jocus* (graça, zombaria), que por sua vez se estabeleceu em preferência ao *ludus* do latim clássico. Ocorre que as discussões entre diferentes comunidades linguísticas apresentam certas definições de jogar - como em *jouer* - que não se resumem apenas ao jogo. E, de fundamental importância para nós que analisaremos textos de pesquisadores estrangeiros, observa-se a discrepância entre *play* e *game*, tanto sobre a estrutura quanto sobre as possíveis definições.

Aqui devemos fazer uma distinção não explícita em língua inglesa. *Play* pode ter equivalência a brincar em português. Não obstante, entendemos que brincar e jogar são atos homólogos, mas diferenciados. Para avançar nessa direção, necessitamos de uma abordagem aprofundada sobre o que é um jogo. Huizinga (2000) [1955] o entende como algo fora das atividades produtivas, sem ganhos, regido por regras, voluntário e que em sua extensão promove a socialização. Seu trabalho é considerado um marco na filosofia do jogo, sendo comparado apenas a Caillois, que em *Man, Play and Games* (2001) [1958] refina essa concepção. Enquanto o primeiro elabora um amplo ensaio a respeito das imbricações entre jogo e diversas esferas do mundo ocidental, a guerra, o direito, os rituais, Caillois investe sua exposição numa classificação acerca dos conteúdos. Primeiramente ele define as manifestações de um jogo qualquer conforme a maior intensidade de quatro categorias: *agôn* (princípio de competição), *alea* (princípio de aleatoriedade ou azar), *mimicry* (princípio de representação) e *ilinx* (princípio de vertigem ou desordem). Elas consistem em duas dicotomias, nas quais a competição opõe-se ao azar e a representação à vertigem. Todavia, é mais interessante a nosso escopo a diferenciação feita pelo autor a seguir, que incide sobre cada uma dessas categorias. A distinção entre *paidia* e *ludus* aponta para uma ordem semelhante a brincar e jogar. *Paidia* remete à fantasia, ao puro gozo e ao improvisado, como uma negação do *ludus* e da sua disposição disciplinada a enfrentar um desafio, da predileção pelo exercício da paciência e da dedicação. Ao efetuar uma releitura das múltiplas referências existentes, Salen & Zimmerman (2004), entendem que as atividades lúdicas (brincar livremente) são mais gerais do que o *gameplay* (jogar), contido nas primeiras. Para alcançarmos uma definição formalista de jogo, talvez desnecessária, apontamos à resolução dos autores (2004: p. 93) para os quais ele é: “um sistema

no qual jogadores ingressam num conflito artificial, definido por regras e que alcançam um resultado quantificável.⁵⁹”.

De forma geral, podemos dizer que o jogo e o jogar são inatos não apenas na espécie humana, como também podem ser observados em outros mamíferos. Huizinga (2000) chega a situá-los fora da evolução natural porque seriam uma ação involuntária. No entanto, no campo da Biologia, Beach (1945) apresentou hipóteses sobre sua função entre os animais, que poderia envolver exploração e experimentação, treino para a vida adulta, “socialização” e expressão⁶⁰. Notou-se também que a tendência a essas atividades era maior em animais jovens.

A partir desse panorama podemos refletir sobre nosso segmento específico de jogos, aqueles de estrutura digital. Os jogos digitais, portanto, encontram-se no marco das mudanças tecnológicas e sociais das últimas décadas, e conquistaram adeptos de tal modo que uma indústria surgiu a seu redor, como veremos adiante. Hjarvard (2014b) observou como a brincadeira (e o jogar) gradualmente passou a ser afetada pela midiaticização, empregando Tecnologias da Informação e da Comunicação a seus procedimentos e incorporando estratégias de comercialização e *merchandising* afins aos meios comunicativos. Como objeto digital, os jogos obedecem a sua lógica, o que Manovich (2002) reconhece em torno da representação numérica, modularidade, automatização, variabilidade e transcodificação. Desse modo, as múltiplas camadas de funcionamento do *software* inscrevem as regras do jogo em código numérico⁶¹. O’Donnell (2012) observa que este tipo de objeto não é apenas um aplicativo, pois os *games* em geral são estruturas que preveem a construção de narrativas interativas – adicionalmente, podemos afirmar: ainda que aplicativos produzam experiências interativas, sobram ademais as noções de regras e resultados quantificáveis, conforme definição acima.

Devemos lembrar que um jogo digital é um objeto que presume pelo menos a interação de uma pessoa e um computador. O artefato tecnológico automatiza a relação de estímulo-resposta, o que – a nós particularmente – coloca o problema de interpretar a interação de acordo com a comunicação, ou melhor, significa apontar uma definição para o que aí é comunicação. Refletimos provisoriamente sobre a questão. Os jogos digitais não são de todo “artificiais” pois são resultado de um agenciamento consciente, dentro ou não da indústria. Nesse caso, podemos

⁵⁹ Em tradução livre do original: a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.

⁶⁰ “Socialização” e expressão foram funções observadas em chipanzés. No primeiro grupo os animais manifestam exercícios para adaptação e cooperação, enquanto no segundo, a disposição a vestir foi interpretada como ato de diversão.

⁶¹ A esse respeito podemos compreender a Figura 1, que representa camadas disponíveis para modificação.

colocá-los numa experiência análoga à do livro⁶². Embora a definição de livro como um “meio de comunicação” seja problemática⁶³, encontramos numa concepção de “Tecnologia da Informação e da Comunicação” (TIC) uma abordagem aproximativa coerente. Afinal, o formato consagrado “livro” assegura uma experiência comunicativa de produção de significado. Por extensão, apesar de não ser tão unívoco, mas diferido conforme as bases materiais de sua reprodução, reconhecemos o formato “jogo digital” dentro do espectro comunicacional, visto se tratar de uma formação simbólica sobre um suporte tecnológico.

A analogia com o livro não é apenas guiada por um princípio comunicacional. De maneira similar, do ponto de vista econômico, os militantes de uma cultura de jogos digitais frequentemente tentam compará-la ao cinema para conquistar legitimação. E, de fato, algo da sua intenção é justificada, afinal concordamos com Aarseth (2005) ao dizer que os prazeres associados ao jogar estão no mesmo rol daqueles produzidos pela leitura, observação de um filme ou mesmo a prática esportiva.

4.2.3. A ascensão da indústria

Na medida em que os jogos digitais se consumaram como modalidade de entretenimento, paralelamente uma indústria destinada a esse segmento floresceu. Explorar as origens desse fenômeno econômico nos será útil para entender o incentivo às modificações e o fortalecimento da série Arma. Na primeira metade do século XX, os EUA impulsionaram um ramo de negócios ligados ao lazer através de máquinas. Os caça-níqueis (*slot machines*) já haviam se popularizado no país desde o final do século anterior, mas em 1931 um jogo chamado Baffle Ball introduziu o modelo pago por moedas em um tipo de *pinball*⁶⁴ (KENT, 2001). Nos

⁶² Essa relação, entre jogo e literatura, tanto é próxima que Aarseth (1997) dedicou uma obra ao tema, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, na qual analisa as capacidades poéticas de uma narrativa de acordo com os meios digitais.

⁶³ Duas contribuições são proveitosas aqui. Verón (1997) entende os meios de comunicação como dispositivos tecnológicos de produção-reprodução de mensagens associados a determinados modos de produção e recepção coletiva das mensagens. Por outro lado, Miège (2009) problematiza a questão: a definição clássica entende os meios como dispositivos sócio-técnicos e sócio-simbólicos, baseados em determinadas técnicas, que ofertam com regularidade uma programação através de organizações midiáticas para um público relativamente estável. Contudo, as mutações em curso e resultantes de um condicionamento mútuo entre TICs e meios de comunicação desafiam noções estáveis acerca de programação, direcionamento, interatividade.

⁶⁴ *Pinball* é um tipo de jogo individual executado numa cabine inclinada na horizontal. A colocação de uma superfície de vidro permite ao jogador visualizar seu interior, sendo necessário controlar esferas através de um mecanismo automatizado. O objetivo consiste em somar o maior número de pontos durante o percurso.

anos seguintes esse ramo de negócios, chamado de *arcade*⁶⁵, encontrou obstáculos sobretudo por causa da legislação proibindo jogos de azar, cuja definição se estendeu a jogos como Baffle Ball.

O mercado estabelecido pelos *arcades* forneceu as bases para o investimento em videogames. Embora não tenha sido o primeiro a criar um *game* através dessa dinâmica (projeção em uma tela eletrônica), Steve Russell é reconhecido como um dos fundadores do formato (KENT, 2001). Sua experiência configura um dos momentos iniciais da cultura em torno do computador. Ao frequentar o MIT, Russell e seus colegas participavam de projetos que empregavam computadores da instituição, cuja operação dependia da aplicação de comandos em cartões perfurados. Ao longo dos anos 1960, apenas duas universidades estadunidenses além do MIT possuíam monitores instalados, Utah e Stanford. A compra de um modelo chamado PDP-1, com uma tela, foi a circunstância que possibilitou o projeto de um jogo. Essa empreitada era uma espécie de exibição, orgulhosa, da capacidade do grupo de jovens, na faixa dos 20 anos. Após mais de 6 meses de trabalho, incluindo protótipos, a versão estabilizada de seu jogo, *Spacewar!*, foi concluída em 1962 (KENT, 2001). O *game* consistia em uma batalha entre dois jogadores por meio de naves equipadas com foguetes – os comandos, básicos, improvisados no computador permitiam girar nos dois sentidos, acelerar e disparar.

Não obstante, esses primeiros passos foram dados com íntima ligação ao que se chamou de “ética *hacker*” (LEVY, 2010). O princípio de modificação dos códigos de programação era então algo comum, o que impelia colegas de Russell a aperfeiçoar características do jogo. A trajetória dos foguetes, pensada por Russell para ser tão realista quanto a orientação falha dos equipamentos reais levou outros programadores a se indisporerem com a fórmula original do *game*. Em função dessa abordagem de livre adaptação do conteúdo, não apenas a trajetória dos mísseis foi alterada, também elementos como a representação das estrelas visíveis na linha do Equador e o movimento da abóbada celeste foram incorporados.

Como as montagens de hackers e o programa de música [de Peter Samson], *Spacewar* não foi vendido. Como qualquer outro programa, ele foi colocado na gaveta para qualquer um ter acesso, olhar e reescrever como achasse necessário. O esforço do grupo que pouco a pouco aperfeiçoou o programa poderia ser tomado como um argumento da Ética Hacker: uma necessidade de adentrar-se no funcionamento da coisa e fazê-la melhor acabou levando a melhora considerável.⁶⁶ (LEVY, 2010: p. 55).

⁶⁵ No Brasil popularizou-se a expressão fliperama.

⁶⁶ Em tradução livre do original: Like the hackers’ assemblers and the music program, *Spacewar* was not sold. Like any other program, it was placed in the drawer for anyone to access, look at, and rewrite

As condições de manutenção desse cenário colaborativo eram tácitas. Levy continua a afirmar que o contexto *hacker* favorecia a adição de comandos ao jogo, mas era improvável que alguém o fizesse sem comunicar aos criadores. O código de conduta do grupo ainda enfrentava outro desafio prático: qualquer alteração era feita em sua fonte de papel, a única versão do jogo naquele momento.

Nos anos seguintes, dois engenheiros foram pioneiros numa indústria de videogames. Um deles foi Nolan Bushnell, responsável por desenvolver um *arcade* que reproduzia uma versão de Spacewar!, rebatizada de Computer Space. Lançado em 1971, o computador adaptado a uma cabine não obteve boas vendas, o que Bushnell atribuiu ao excesso de instruções para um jogo casual (foi projetado para ficar em espaços informais, como bares) e ao *marketing* mal direcionado o fracasso do investimento (KENT, 2001). A empreitada malsucedida levou Bushnell a investir numa empresa própria, a Atari. A empresa se tornou uma referência no mercado ao lançar Pong (1972), um *arcade* de grande sucesso. Simultaneamente, outro inventor chamado Ralph Baer projetou o primeiro *console*, Odyssey (1972), concedendo os direitos de comercialização à Magnavox. Uma disputa jurídica em torno das patentes então formou-se, de um lado Bushnell e a Atari, de outro Baer e a Magnavox. O desfecho desse capítulo inicial da indústria resolveu-se com um acordo entre as partes.

De um ponto de vista do desenvolvimento de jogos, os padrões naturalmente mudaram. Em primeiro aspecto, de acordo com O'Donnel (2012), a sobreposição inicialmente existente entre as figuras de programador e desenvolvedor foi superada com o lançamento do NES (1985), um *console* da Nintendo. A capacidade gráfica do aparelho conduziu a uma especialização que incluía designers e artistas no corpo de profissionais. O argumento fortaleceu a distinção entre a indústria de *games* e de *software*. O segundo é a dimensão e investimento das equipes. Fullerton (2008) estimava há alguns anos o custo de produção dos principais títulos no mercado entre 13 e 30 milhões de dólares - em dados mais recentes, as despesas exclusivamente com desenvolvimento atingiram 140 milhões no caso de Destiny (2014) e até 200 milhões em Star Wars: The Old Republic (2011)⁶⁷. E se os projetos inaugurais mobilizavam um número reduzido de pessoas, há dez anos os grupos já somavam até 100 profissionais trabalhando num jogo entre 12 meses e três anos (DYER-WITHERFORD & SHARMAN, 2005). Em termos econômicos, as transações da indústria de *games* em 2017

as they saw fit. The group effort that stage by stage had improved the program could have stood for an argument for the Hacker Ethic: an urge to get inside the workings of the thing and make it better had led to measurable improvement. And of course it was all a huge amount of fun.

⁶⁷ How Much Does It Cost To Make A Big Video Game? Kotaku [online], 15 jan. 2014. Disponível em: <<http://kotaku.com/how-much-does-it-cost-to-make-a-big-video-game-1501413649>>.

superaram 108 bilhões de dólares. Dentre esses, o maior mercado foi a China, com 27,5 bilhões em lucro; o Brasil é grande mercado na América Latina, com o segmento obtendo 1,3 bilhão de dólares⁶⁸. O país ainda se estabelece no segmento, segundo o BNDES. Apenas metade das empresas desenvolvedoras tem mais de três anos de atividade e 90% obtém menos de um milhão de reais de lucro anual. Além da concentração nas regiões sul e sudeste, é indicativo que outras 90% delas jamais requisitaram crédito externo e dependem de recursos próprios devido às poucas possibilidades de financiamento (BNDES, 2017).

A condição atual da indústria revela outras informações relevantes. Em relatório da *International Game Developers Association - IGDA* (2015) foram entrevistadas três mil pessoas entre trabalhadores, estudantes, administradores, críticos ligados aos negócios de jogos. Nesse universo, o índice daqueles que se identificaram como homens foi de 75%, contra 22% mulheres e 3% se autodeclararam transgêneros, não-binários ou outros. O Brasil estava representado por 1,5% de pessoas residentes e 2% nascidas no país. O mesmo tipo de levantamento ainda foi feito no Brasil com incentivo do BNDES (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014). As respostas de 129 empresas que permitiram a divulgação dos resultados revelaram 1133 trabalhadores. Destes, 85% eram homens e 15% mulheres.

Notoriamente, uma graduação nos cursos de elaboração de jogos tem impacto na seleção das desenvolvedoras, mas outras competências são importantes, como o conhecimento sobre o funcionamento da indústria e a apresentação de protótipos (FULLERTON, 2008; ASHTON, 2011). Conforme a profissão de desenvolvedor de jogos ainda se estruturava, o cenário favoreceu a contratação dos próprios modificadores (POSTIGO, 2007). De acordo com a pesquisa supracitada do IGDA sobre o círculo de pessoas envolvidas com jogos, apenas 39% dos respondentes possuem graduação. Parte igualmente relevante no quadro geral da produção são os criadores independentes, que também se deparam com obstáculos. No caso canadense, Dyer-Witherford & Sharman (2005) indicam que a maior parte das microempresas se dissolviam há 13 anos por causa da fragilidade de seus projetos. Ainda que os custos iniciais com *hardware* e *software* limitem o capital desses investidores, nos últimos anos a produção a partir de *engines*⁶⁹ de jogos se tornou mais dinâmica, incluindo ferramentas de uso aberto como

⁶⁸ Dados obtidos da empresa Newzoo – Games Market Research segundo o ano de 2017. Parcialmente disponíveis em: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/>>.

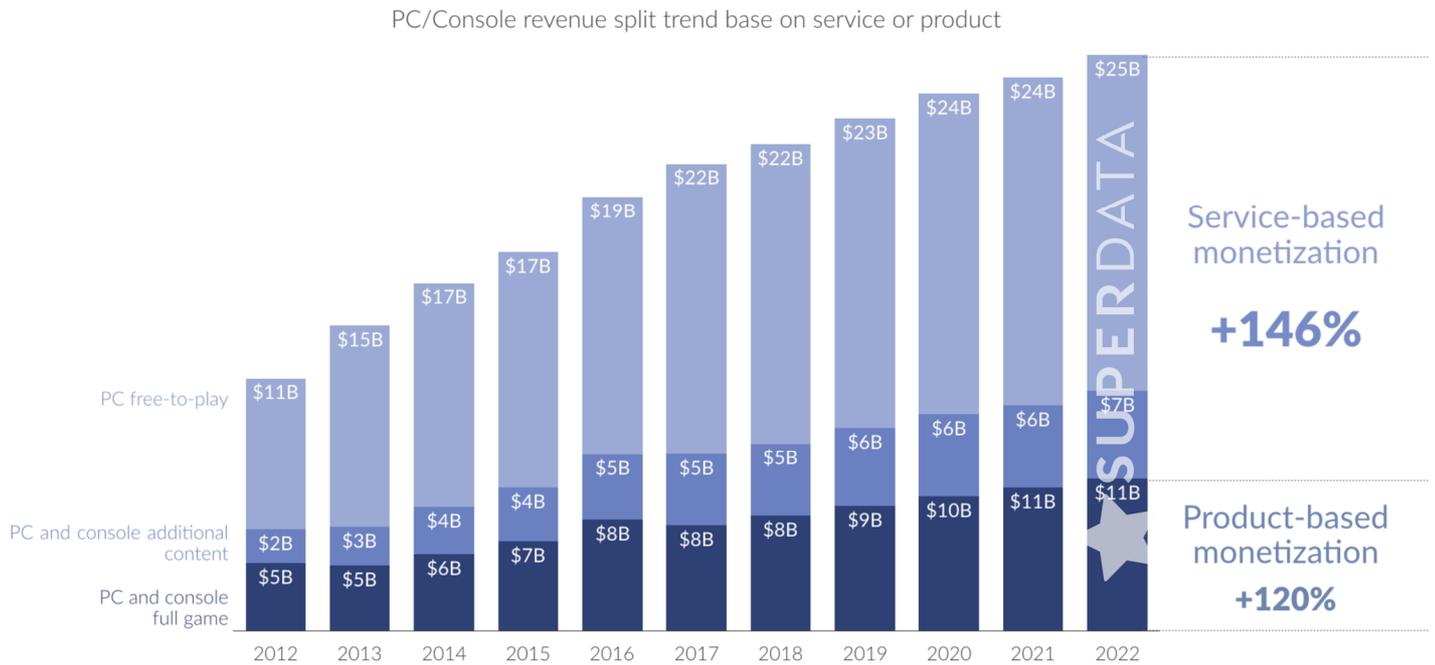
⁶⁹ *Game engine* é um conceito relevante para nós. Trata-se de uma estrutura de *software* elaborada para ser editada por desenvolvedores de jogos. Em termos gerais, ela facilita a codificação de um jogo dentro de parâmetros específicos tais como renderização de imagens, física do universo virtual, animações, sons etc. O uso de *engines* é amplo porque permite pular etapas na criação de um título.

id Tech 4 (de Doom 3 [2003] e Quake 4 [2005]) e de pagamento de licenças ou *royalties*, como a popular *Unity* ou a *Unreal*.

A indústria de *games* de modo geral ampliou suas estratégias de conquista de mercado nos últimos anos. Isso equivale a atribuir-lhe maturidade após as mais de quatro décadas em construção. Um dos fenômenos desse aprimoramento envolve a construção e manutenção de comunidades. Essa prática é mais comum em jogos massivos *online* (MMOs), sobre os quais Novak (2012) produziu relevante material de referência. Uma das entrevistas relatadas no livro demonstrou uma visão reflexiva dos produtores sobre o processo. Troy Dunningway, da Globex Studios, afirmou que nos jogos em rede a ideia geral correspondia antes em oferecer serviços do que um produto. Cerca de seis anos após essa publicação, a expressão *games as service* se difundiu na indústria⁷⁰ (SCHREIER, 2017; SINCLAIR, 2017; TAYLOR, 2017). De forma geral, os avanços técnicos na manutenção das redes e as velocidades de conexão permitiram que uma visão de jogo enquanto produto delimitado fosse preterida diante de contratos em que os jogos podem ser atualizados ao longo do tempo, aumentando sua longevidade enquanto bem comercializável (Figura 12). Evidentemente, essa transição destina um papel de destaque aos públicos produtores, uma vez que a atratividade de um *game* pode ser, por hipótese, indefinidamente estendida a depender das criações de sua comunidade.

⁷⁰ O paralelo estabelecido nas declarações de desenvolvedores na imprensa é de que os consumidores já mantêm modelos de subscrição como Netflix e Spotify, demonstrando ser possível assumir essa estratégia de longa duração.

Figura 12 - Lucro da indústria de games de computadores baseado em “serviço” e “produto”.
Projeções a partir de 2017



Fonte: Superdata⁷¹

Sotamaa (2007) questionou em artigo o grau de inovação nos títulos lançados pela indústria, e sugere uma reflexão que tensionaremos: as modificações de jogadores apresentam contribuições inspiradoras desde o início do setor, mas na atualidade elas não compreendem apenas um *hobby*, além de sua organização reticular, sua importância abrange toda a indústria. Assim, faz-se necessário investigar como as empresas incentivam, regulam e interveem nas criações derivadas.

4.2.4. Quando os jogadores modificam

A atuação dos modificadores ou *modders* foi alvo de estudo por variados pesquisadores. Postigo (2007), Sotamaa (2010) e Poor (2014) se dedicaram a entender as motivações que levam os jogadores a modificar um jogo. Interesses como expressão, desenvolver capacidades, personalização da experiência, colaborar com a comunidade foram observados em entrevistas. Certos padrões que orientam as análises também foram discutidos. Poor (2014) relatou que estudos sobre mulheres modificadoras são poucos. Conhecemos apenas o trabalho de Sihvonen

⁷¹ Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/battlefront-ii-goofed-but-its-the-future/>>.

(2009) que associa as modificações de *The Sims 2* (2004) a um público feminino. Também, os trabalhos costumam dedicar-se a jogos de tiro em primeira pessoa (*First Person Shooters – FPS*).

A respeito de uma compreensão desses entusiastas em suas particularidades, Wirman (2007) explorou as fronteiras entre a ideia de fã e jogador *hardcore*, especialmente quanto ao fato de produzirem conteúdo. Baseada nos tipos de contribuição, chegou a uma classificação entre produção instrumental, expressiva ou ambas. A diferenciação reconheceria um tipo de produção mais voltada à expressividade no caso dos fãs (*fanfictions, fanzines, poemas*), enquanto que os jogadores poderiam investir tanto nessa mesma esfera (incluindo-se através de novos padrões expressivos como *machinima*), como também em conteúdos de fundamento inovador, como *walkthroughs* (instrumentais), mods e fóruns (expressivos e instrumentais)⁷². A autora indica, entretanto, que alguns jogadores podem restringir-se a ideia de fãs. Apesar de inspiradora, essa delimitação parece redutora, pois fãs também são capazes de produzir conteúdo “instrumental”, como fóruns e *wikis*. De fato, Wirman (2007) sugere que os valores que guiam os fãs remetem à narrativa, já os jogadores-produtores, no repertório da pesquisadora jogadores *hardcore*, a noções de êxito e mecânicas de jogo. Parece-nos mais produtivo entender os *modders* sem uma identidade com fãs porque os primeiros têm uma interpretação menos preocupada em respeitar o cânone de suas referências.

Na obra de Salen & Zimmerman (2004) propõe-se de modo incipiente uma classificação sobre fenômenos contíguos à experiência de execução do jogo. A noção de *metagame* introduz a questão. Assim, para os autores, esse conceito pode ser compreendido em quatro relações: 1) o que um jogador leva para o jogo; 2) o que um jogador traz de um jogo; 3) o que ocorre entre os jogos e; 4) o que ocorre durante o jogo que não ele mesmo. No entanto, o conceito recebe empregos diversos na área de Games Studies, o que levou Carter, Gibbs e Harrop (2012) a proporem uma categorização adicional, de *orthogame* (sobre correção no jogar) e *paragame* (o que é adjacente, paralelo), após estudar práticas no pôquer e em *Starcraft* (1998). Desse modo, *metagame* envolveria um modo de jogar convencionalizado em uma comunidade de jogadores, sobre a previsão do comportamento de adversários ou valores referentes à adequação na busca de sucesso em cada jogo (*orthogame*). Já *paragame* contempla práticas não-normativas sobre o modo de jogar. Esse jogar paralelo corresponde a utilizar códigos (*cheats*), redigir guias, modificações ou prescrever modos alternativos de jogar. Se assumirmos o viés interpretativo

⁷² *Fanfictions* e *fanzines* referem-se respectivamente a textos e revistas derivados de narrativas de mercado. *Walkthroughs* por sua vez seriam guias sobre o funcionamento e modos de jogar dos *games*.

de Wirman (2008), essas ações remetem a desejos pessoais de expressão/identificação ou de desempenho. Em artigo anterior tratamos do universo de paragrama referente à série Arma (JACQUES, 2017).

Como apontamos anteriormente, traçar uma história das modificações não é tarefa simples. Se por um lado as primeiras manifestações de jogos, ainda não delimitadas pela indústria, ofereciam um quadro colaborativo em que modificar era a norma, na atualidade o reforço da prática faz crer que modificações foram invenções da própria indústria. Sendo assim, é possível realizar um recorte. Uma história anterior das modificações, articulada segundo modelos colaborativos fortes, jogos elaborados por programadores (O'DONELL, 2012) e a manutenção de distribuição informal por um lado; de outro uma lenta adaptação rumo à personalização de objetos digitais complexos, mas limitados por restrições legais e técnicas. Essa hipótese já foi insinuada por dois pesquisadores finlandeses, Laukkanen (2005) e Sihvonen (2009).

Mäyrä, enquanto colega de Laukkanen, apontou o seguinte: “*No início da história da programação de jogos, todos os jogos eram constantemente modificados e, em todo caso, hacking ou modificar o código existente era a atitude dominante entre entusiastas de programação. Apesar disso, o surgimento dos computadores domésticos expandiu radicalmente a popularidade de game modding.*”⁷³ (2008: p. 112). Entretanto, a limitação de documentos históricos que reconstruam essas práticas nos leva a uma visão fragmentada sobre seus detalhes. No âmbito brasileiro, a Tese de Letícia Perani Soares (2016) apresenta indícios importantes do cenário. A pesquisadora relata como a difusão de determinados *games* nacionais foi feita na revista *Micro Sistemas*, como foi no caso de uma versão preliminar do clássico Amazônia (1983), de Renato Degiovani. A publicação continha em suas páginas o próprio código do jogo, o que abria a possibilidade de leitores com conhecimento editarem seus parâmetros. Outra pista levantada remete às práticas em torno de “introduções” ilegais que grupos de programadores inseriam na abertura de jogos “*crackeados*”, isto é, cujos códigos originais foram modificados para versões “piratas” poderem ser distribuídas. Apesar disso,

⁷³ Em tradução livre do original: At the early history of computer game programming, all games were constantly modified, and in any case hacking or modifying existing code was the dominant attitude among programming enthusiasts. Nevertheless, the arrival of home computers radically expanded the popularity of game modding.

essas modificações não costumavam ir além das introduções, nas quais o jogo permanecia como em sua versão “original”. Esse fenômeno, chamado de Demo Scene, estruturou-se em torno de práticas competitivas entre grupos e favoreceu o surgimento de convenções tecnológicas nos países nórdicos; em estudo anterior, foi apontado como esse livre exercício de competências levou à formação da *expertise* e da cultura de desenvolvimento de jogos nos países da região (JØRGENSEN, SANDQVIST, SOTAMAA, 2015).

Compreender como essas relações marcaram a indústria envolve discutir episódios ilustrativos, em períodos consideravelmente distantes. Au (2002) destaca enquanto referência do potencial criativo dos públicos o sucesso da modificação não-oficial Castle Smurfenstein (1983), feita a partir de Castle Wolfenstein (1981) para o modelo de computador Apple II. A versão simplesmente substituíra personagens e objetos da Segunda Guerra pelos *Smurfs* ou itens relacionados. Ainda, Sihvonen (2009) elabora uma história complementar, sobre a origem da difusão de ferramentas de edição de jogos pela própria indústria. A primeira aposta do tipo, Adventure Construction Set (1984), oferecia aos jogadores a possibilidade de automatizar as funções de jogo, restando ao jogador-criador a implementação de desafios e suas bases lógicas. Seu funcionamento era semelhante ao proporcionado pela franquia RPG Maker na atualidade. Todavia, a dificuldade de edição das ferramentas limitava seu alcance de público.

Na década seguinte, um movimento importante foi feito pela id Software, ao lançar Doom (1993) com suporte às criações dos jogadores. Essa aposta foi tão bem-sucedida que a empresa lançou um pacote do jogo com as modificações mais populares e repassou parcialmente os lucros a seus criadores. Lowood (2014) afirma que os desenvolvedores de Doom, John Carmack e John Romero, decidiram facilitar o impulso criativo dos jogadores após seu jogo anterior, Wolfenstein 3D (1992), ser objeto de modificações não incentivadas. Au também revela que parte dos funcionários da Valve – que se tornou uma das principais desenvolvedoras da atualidade e responsável pelo principal serviço de venda e distribuição *online* de jogos, Steam – foram contratados a partir dos modificadores de jogos da id Software. Essa visão de negócios possibilitou a criação do, talvez, maior paradigma de modificações nos *games*, Counter Strike (2000). O mod de Half Life (1998) tornou-se tão popular que foi adquirido pela Valve e lançado comercialmente no ano seguinte. Outros dois conhecidos mods que acabaram incorporados pela indústria foram Team Fortress (1996) e Defense of the Ancients (2003)⁷⁴. Além disso, convém apontar situações diversas que, embora não se

⁷⁴ Team Fortress foi relançado como Team Fortress Classic (1999) e Defense of the Ancients deu origem a DotA 2 (2013). Ambos foram comercializados pela Valve.

consumem com o lançamento dos jogos, implicam em reconsiderações da indústria. Um desses exemplos foi a adoção das ideias dos mods no jogo original, como em *World of Warcraft* (2004) (KOW & NARDI, 2010). Outro exemplo, mais incisivo a respeito da investida da indústria sobre as práticas de *modding* compreende o polêmico caso de 2015 sobre a cobrança que alguns criadores poderiam promover em seus mods de *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) na Steam. Após mobilização da comunidade as transações foram canceladas, contudo, em período recente voltaram a ser suportadas no novo projeto da desenvolvedora do jogo, a Bethesda, no seu Creation Club.

No Brasil os mods tem história diversa. É bem verdade que as primeiras modificações na década de 1980 foram feitas justamente para adaptar jogos preexistentes ao mercado nacional (OLIVEIRA *et al*, 2014), o que, em outras palavras, significa que não correspondem diretamente a nossa concepção quanto à não-oficialidade, embora esta também seja problemática. Já nas décadas de 1990 e 2000, modificações sobre jogos de futebol se tornaram populares (MESSIAS *et al*, 2012). Sem o suporte das desenvolvedoras, essas alterações dedicavam-se a atualizar o elenco dos times de futebol ou incluir times brasileiros nos lançamentos internacionais⁷⁵. De fato, a presença de práticas “desviantes” na cultura *gamer* formada no Brasil alimentou a hipótese a respeito de um hibridismo calcado na antropofagia cultural, como uma forma de resistência à precariedade tecno-estrutural, econômica e educacional (MESSIAS, 2016). Um modelo de modificação similar a essa corresponde às traduções de ROMs de Nintendo DS estudada por Consalvo (2013). Jogos da indústria japonesa que não recebem versões em inglês são traduzidos em projetos coletivos, como um movimento que suplanta as lacunas deixadas pelo mercado.

Assim, como nem todos os jogos suportam modificações – o que não significa dizer que aqueles sem suporte não serão alterados de alguma forma –, a indústria decide quais oferecerão essa possibilidade e, como consequência, pode condicionar o processo de criação. Isso ocorre em dois movimentos, o primeiro é através das limitações incluídas na oferta das ferramentas de edição dos jogos (*Software Development Kits* – SDKs) e os seus termos de uso (*End-user License Agreement* - EULA) (POSTIGO, 2010). A segunda é pela eventual gestão dos espaços de divulgação e sociabilização ligados às modificações e pelo agenciamento através de concursos. Essa distribuição de poder circunscreve a noção de recepção-criativa a uma ordem sócio-econômica. Tal assimetria deve ser observada sobretudo se levarmos em consideração que os incentivos às modificações podem significar uma terceirização do trabalho

⁷⁵ Esse tipo de modificação tornou-se conhecido como *patch*.

(KÜCKLICH, 2005), que analisaremos no próximo capítulo. Se por um lado os *kits* de desenvolvimento facilitam a produção de conteúdo criado pelos amadores – lembrando que as edições na atualidade são bastante mais complexas do que as executadas em décadas anteriores –, eles também direcionam e restringem as modificações. Contudo, sobre os termos de uso recai o principal aspecto das discussões tomadas sobre os direitos acerca dos mods. Em termos gerais, o jogador interessado em desenvolver seus próprios jogos pode tanto iniciar a produção através de *engines* abertas ou de contratos que favorecem criadores independentes, quanto pode basear-se num trabalho da indústria e usufruir de uma comunidade de fãs que, em tese, realiza testes e lhe auxilia no processo criativo. Entretanto, nessa última situação, os EULAs restringem os direitos sobre os mods. Usualmente comparáveis às práticas da cultura do *software* livre, a distinção desta para os grupos de modificadores ocorreria na delegação de direitos sobre o produto digital a outras organizações (SOTAMAA, 2010; SCACCHI, 2010). Kücklich (2005) introduz a expressão *trabalho precário* para descrever essa situação não-contratual de terceirização dos riscos. Tanto mais problemática é a relação estabelecida que as criações ocupam uma posição não muito clara entre trabalho e lazer. Sotamaa (2005, 2007) interpreta que os concursos promovidos pela indústria tendem a naturalizar a prática de modificações e foram usados pelas empresas para fortalecer segmentos carentes de contribuição dos jogadores. Do mesmo estúdio que analisaremos, a competição Make ArmA not War ofereceu um total de 500 mil euros em premiação⁷⁶.

A vertente crítica de análise sobre as construções dos jogadores ressalta que o imaginário envolvendo a ideia de *prosumer*, *producer* ou amadores-profissionais é um falso empoderamento (KÜCKLICH, 2005). Postigo (2010), por exemplo, de forma um tanto simplificada, pergunta-se a respeito das práticas: correspondem elas a uma cultura participativa ou a trabalho gratuito? As considerações apontam que os *modders* não possuíam uma organização enquanto grupo e tampouco contavam com políticas a seu favor, o que indicaria, apesar da expressividade demonstrada, uma subsunção à indústria. Já do lado dos empresários é possível depreender alguns fatores para favorecer a produção de modificações: extensão da longevidade dos seus produtos, publicidade feita pelos próprios jogadores-produtores, abertura à contratação de desenvolvedores-*designers*. No limite, as criações derivadas ainda apresentam potencial para um novo produto a ser explorado. Esse cenário torna-se mais complexo com a referida adoção de estratégias da indústria em torno de jogos enquanto serviço.

⁷⁶ Informações podem ser consultadas em: <<http://makearmanotwar.com/>>.

Os jogadores que investem nas modificações podem possuir conhecimento específico prévio de *game design* ou podem se envolver com os mecanismos de aprendizado elaborados pela comunidade. Isso costuma ocorrer em circuitos comunicacionais como fóruns ou com a leitura de tutoriais (SOTAMAA, 2005). Não obstante, certo grau de liberdade concedida aos *modders* eventualmente resulta em conflitos a partir de suas ações. Com relação aos circuitos externos, podem ocorrer violações de direitos autorais de outras franquias (NIEBORG, 2005). Já internamente, há a possibilidade de surgirem atritos entre modificadores e a empresa em questão, o que foi o caso em *World of Warcraft* (2004), quando o estúdio responsável, Blizzard, alterou as políticas que envolviam pedidos de doação (KOW & NARDI, 2010).

4.2.5. Circulação como potência da indústria midiática

Uma visão em perspectiva sinaliza que a retomada das modificações enquanto uma estratégia mercadológica está associada às novas formas de distribuição digital dos *games*. A ascensão de serviços como Steam vale-se da evolução da estrutura técnica em trocas midiáticas. Ademais, a transformação das formas de mercantilização do jogo está intrinsecamente associada a esse aspecto tecnológico da midiatização. É dizer, a menção a *games* como serviço, através de atualizações continuadas, e a ampliação da abertura às modificações estão incluídas em *cases* de sucesso comercial da atual fase do segmento. O declínio das mídias físicas e do corolário⁷⁷ de relações mantidas a seu redor pode, portanto, ser considerado um entre outros aspectos ligados a uma midiatização da indústria de jogos.

Sua natureza e condições de desenvolvimento, levaram Kline *et al* (2003) a tratarem dos jogos digitais como a mercadoria por excelência do capitalismo pós-fordista. Sua metalógica, que se opõe aos produtos estáveis e duráveis do fordismo, são resumidas do seguinte modo: “*suas commodities típicas são instantâneas, experienciais, fluidas, flexíveis, heterogêneas, personalizáveis, portáteis e permeadas por uma tendência sobre forma e estilo.*”⁷⁸ (p. 75). Se comparado à *internet* e aos demais *softwares*, o segmento de jogos teria se estabelecido inteiramente pela lógica de mercado e sua utilização seria mais ampla do que a dos demais programas, direcionados a atividades profissionais.

⁷⁷ Essa reflexão dá conta de variadas práticas como as ligadas às lojas mantidas para revenda de jogos em mídia física, às limitações no lançamento de atualizações, pirataria.

⁷⁸ Em tradução livre do original: its typical commodities are instantaneous, experiential, fluid, flexible, heterogeneous, customized, portable, and permeated by a fashion with form and style.

O argumento apresenta alguns problemas. Além de datado, visto as inovações recentes em termos de dispositivos móveis, a própria origem dessa manifestação remete a circuitos adeptos da ética *hacker*, como reconhecem em outro trecho os próprios autores. Apesar disso, a descrição econômica sobre seus fundamentos nos é interessante. O reforço da fluidez, flexibilidade, *customização*, é alimentado de outro modo pelo que estamos chamando de ética mediatizada. O jogador é convidado a experimentar o jogo de acordo com essas características e pode proceder a reformulá-lo.

Se tomarmos a referência formal sobre o que é um jogo, logo modificar corresponde a um processo distinto. E está mais associado a uma forma do *ludus* descrito por Caillois por enfrentar a artesanaria da edição como um desafio, não tão livre a ponto de ser significado como puro gozo. Modificar não possui regras e podemos dizer que seu resultado não é quantificável. O efeito disso é que a prática não consiste numa “nova forma de jogar”, mas antes é uma manifestação criativa estimulada pela manutenção de valores, seja em nome do mercado ou de uma ética comunicacional, em torno do fazer circular, alterar, submeter às redes.

A análise desse processo alimenta-se ainda de outra dinâmica. O surgimento de práticas em torno do que se chama de cultura participativa e seus circuitos de difusão. Essas problemáticas remetem à apropriação que a indústria de jogos pode fazer sobre essas comunidades, como tenta mantê-las e discussões acerca das formas de trabalho e da capacidade de inovação.

4.3. Notas sobre a cultura participativa

I think there is a real valid business philosophy in supporting modding. Because the experimentation that you can make, the experimentation that we're taking with Day Z [Mod], is far in excess of what a normal studio can do. We're trying things that are really, potentially upsetting and annoying people. And that you'd just never be able to do if you were at a studio. And so, that is quite powerful.

(Dean Hall apud Lahti, 2012)

O conceito de comunidade foi usado no final do século XIX para entender a transição de um modelo de convívio baseado na tradição e em pequenos grupos para um tendo como referência a sociedade moderna. O emprego da expressão a partir da década de 1990, em especial após Howard Rheingold lançar seu livro *The Virtual Community* (1993), passou a incorporar a ideia dos meios digitais como via de reintegração. Contudo, a noção de comunidade digital foi novamente reinterpretada depois de metamorfoses no início dos anos 2000, com o surgimento de *sites* com largas interações baseadas em perfis ou contas individuais, desde a Wikipédia ao Youtube (PROULX & HEATON, 2011). De modo similar, Henry Jenkins (1992) propôs o construto de cultura participativa⁷⁹ para pensar nos modos de interação que passavam do consumo para a produção de criações derivadas de produtos midiáticos. Os exemplos trabalhados por ele possuíam como marco a série *Star Trek*, reproduzida na década de 1960 – portanto, de um período cujos meios antecedem as redes *online*. Posteriormente, Jenkins (2006) reconheceu mudanças nos processos participativos, o que o levou a comentar sobre as novas relações permitidas pelo digital. Como afirmou, a *nova* cultura participativa tomava forma a partir de três tendências: tecnologias inovadoras, emergência de culturas do faça-você-mesmo (*do it yourself – diy*) e de paradigmas econômicos que favorecem trocas horizontais. Originalmente, a formulação sobre a cultura participativa dirigia-se aos conteúdos criados por fãs através de comunidades, mas o próprio autor passou a empregar seu sentido para relações mais amplas, inclusive na esfera dos *games*, justamente o que pretendemos realizar aqui.

⁷⁹ Alguns pesquisadores preferem traduzir o conceito *participatory culture* como cultura participatória.

4.3.1. Comunidades digitais e games

As comunidades digitais têm como origem uma necessidade compartilhada por um grupo de indivíduos. Esta pode ser uma discussão sobre um ofício, sobre uma narrativa midiática, um projeto colaborativo ou um jogo. No caso dos *games*, alguns benefícios vistos do ponto de vista do *marketing* para as desenvolvedoras estão em preencher as necessidades sociais dos jogadores, conseqüentemente aumentando as chances de divulgação do título, e um maior investimento de tempo no seu produto (SCHELL, 2015). Quanto às qualidades defendidas para o tipo de comunidade em questão, uma série de padrões interativos podem se estabelecer. Elas podem assumir formas de *mailing lists*, fóruns, ferramentas de conversa em tempo real, mundos virtuais (JO KIM, 2006) ou grupos em redes de socialização. No caso estudado, consideramos, para fins de análise, que todo o dispositivo de jogadores constitui a comunidade em torno de Arma. E um dos circuitos oficiais merece destaque por hospedar a longo tempo interações de qualidade relevante para esta pesquisa. Bohemia Interactive mantém um fórum como estrutura para manutenção de laços entre os jogadores, divulgação de notas de atualização e realização de suporte técnico. Esse tipo de circuito é chamado de *message board* – e com frequência as modificações são discutidas por grupos através dessa plataforma. Em tais ferramentas, os usuários criam contas para postar tópicos de discussão em seções pré-definidas e para responder a submissões de outros participantes. Além do forte agenciamento do fórum, pode-se dizer que em nosso dispositivo de jogadores encontram-se outras manifestações que mantêm a ligação entre o público do jogo, como grupos de Facebook ou o Discord. Este último, embora uma referência recente, começa a assumir protagonismo pelo fluxo contínuo nas mensagens, possibilidade de diálogo por voz e facilidade na manutenção de servidores. O Discord, um serviço fundado por um coletivo de jogadores em 2015, permite participar de múltiplos grupos com uma mesma conta, convergindo a noção de comunidade para uma ferramenta.

Uma hipótese sustentada por Williams (2006) quanto aos EUA, associa a ascensão do *social gaming* a um declínio das organizações cívicas tradicionais, do tempo dedicado à família e do envolvimento com instituições religiosas. Outrora espaços disputados por jogadores, os próprios *arcades*, decaíram. Novamente, é possível realizar associação entre o advento de redes técnicas e a disposição das desenvolvedoras a ofertar jogos *online* e, como sua extensão, a criação de comunidades relacionadas. No entanto, não investigaremos aqui o percurso de formação de comunidades ligadas a *games*, mas antes como esses núcleos são utilizados e, em sentido amplo, como redirecionam tecnologias, discursos e formam uma sociabilidade no caso analisado.

Tais comunidades, além de materializarem interesses de troca sobre assuntos determinados, apresentam características em comum. Na esfera dos *games*, de início, a organização dos grupos pode ser dividida conforme observado anteriormente: há circuitos oficiais ou espontâneos (sejam quais forem os mecanismos de financiamento). Obviamente, decorre das estruturas oficiais mantidas a possibilidade de maior controle da indústria sobre as intervenções. Em certas situações ocorre que o senso de comunidade se torna disperso, dependendo dos padrões interativos acionados, o que é possível inferir do *Youtube*, esfera de análise de Puento & Tosca (2013) acerca do jogo *The Elders Scrolls V: Skyrim* (2011). Nesse exemplo, a estrutura da rede permite que tanto interações pontuais ocorram entre jogadores, como, por exemplo, apenas assistir isoladamente a um vídeo, quanto o acompanhamento programático das produções derivadas, via assinatura dos canais e envio de comentários.

De modo geral, destacamos algumas características da cultura participativa que emerge nas comunidades ou grupos de interesse mantidos em redes *online*. Da transição ao digital surge a transformação das contribuições dos participantes – é comumente utilizada a expressão *user-generated content*⁸⁰ para descrever essas relações. Proulx e Heaton (2011) enumeram quatro pontos relevantes: os usuários são postos no centro do aparato e incentivados a produzir conteúdo; as criações são facilitadas por exigir competências simples; os grupos têm inclinação não-hierárquica; produzem-se novos modelos econômicos baseados em pequenas contribuições em larga escala. Entretanto, das observações realizadas, acreditamos que a prática de *modding* coloca alguns dos pontos em tensionamento. O primeiro deles diz respeito às competências técnicas exigidas para elaborar as criações – não se trata de um regime simplificado, pois os mods lidam também com as estruturas básicas dos objetos digitais, isto é, alteram desde a programação e as operações internas até o *design* e a arte, manifestações que não podemos reduzir a uma baixa complexidade⁸¹, conforme sugerido por Proulx. Implica dessa constatação um segundo elemento, de reconhecimento de um fenômeno paralelo mantido nas comunidades participativas, os mecanismos de aprendizado (JENKINS *et al.*, 2009). Introduzimos a questão anteriormente através das descobertas de Sotamaa (2005) sobre como modificadores organizam o conhecimento e formam circuitos de aprendizado como vídeos e tutoriais.

⁸⁰ A ideia refere-se ao conteúdo que é produzido/difundido dentro de ferramentas *online* estabelecidas para esse fim. São exemplos a Wikipédia, Blogger, Flickr. Contudo, também podem ser descritas assim as criações como mods, *fanfictions* e até projetos de financiamento coletivo – *crowdfunding*.

⁸¹ As observações de Comunello & Mulargia (2015) são relevantes do ponto de vista da complexidade das modificações. As autoras observam como o jogo *Little Big Planet* (2008) reduziu os conhecimentos necessários para produzir criações derivadas. Na hipótese das autoras, a atividade que costumava demandar avançados conhecimentos técnicos passaria a ter exemplos mais usuais, configurando uma transição de capacidades basicamente tecnológicas para habilidades sociais, de compartilhamento.

As comunidades digitais e o avanço no desenvolvimento de uma cultura participativa (talvez devêssemos colocar a expressão no plural, devido a sua diversidade) mobilizam capacidades sociais que são entendidas como novas aptidões⁸², em referência aos processos interacionais estabelecidos a partir da *internet*. Assim, Jenkins *et al* (2009) listam um conjunto de atributos importantes, como apropriação, inteligência coletiva, criação de redes, improviso, negociação etc. Esse reconhecimento coloca, com efeito, um problema na interpretação dos diferentes graus de participação na prática de *modding*. Há indicativos valiosos a respeito da adesão de jogadores em fóruns de jogos – espaços não-obrigatórios de trocas, mas que contemplam o aspecto do *paragame* citado acima, isto é, formas auxiliares do jogo. Em depoimento, Carly Staehlin, uma desenvolvedora de jogos de multijogadores massivos *online* (MMOs) estimou que não mais do que 30% do total de jogadores frequentam *sites* e grupos dedicados aos *games* (NOVAK, 2012). As circunstâncias de nosso caso de pesquisa são distintas, mas ressaltam a pergunta sobre uma possível inter-relação entre o número de modificadores – e o domínio das competências técnicas e sociais facilitadoras – e essa parcela do total de jogadores que costumam usufruir de ferramentas externas ao *game*.

Um movimento paralelo ocorre na formação de subgrupos nas culturas participativas. Em seu livro destinado a organizações que mantêm comunidades *online*, Jo Kim (2006) sugere a facilitação para que usuários criem subgrupos conforme os participantes aumentem. No caso dos *message boards* as divisões correspondem primeiramente à verticalidade estabelecida pelos mantenedores do fórum. No circuito pertencente à Bohemia Interactive, a estrutura segmenta as interações de acordo com o jogo, logo há modificadores do Arma 2, Arma 3 e sucessivamente. Mas fora dos circuitos mantidos pela empresa foram montados eixos alternativos, dos quais enumeramos como pertencentes ao dispositivo aqueles em torno *sites* de modificadores, fóruns paralelos, servidores no Discord, páginas de repositório de modificações (ver seção 6.3.). No Discord, há divisões internas para conversa em cada servidor, o que também decorre da articulação de seus controladores.

⁸² Reconhecemos vocábulos alternativos que são usados por outros autores para referir às aptidões aqui mencionadas: *affordance*, inspirado pelo trabalho sobre possibilidades de ação de James Gibson, e *literacy*, termo originalmente dedicado à alfabetização que é ressemantizado para expressar competências nos meios digitais.

De acordo com a estrutura tomada, as estratégias para recompensar criadores podem condicionar as contribuições. Além do auto aperfeiçoamento, em *sites* repositórios, como *ModDb*, *rankings* das modificações mais populares por jogo instalam valores de competitividade. Isso pode ocasionar ansiedade nos criadores que interpretam seus colegas como rivais (HONG & CHEN, 2014). Esse indício possibilita refletir sobre o quanto de colaboração efetivamente pode ser inferido dessas comunidades. Logo, os regimes de produção das modificações detêm características peculiares que problematizam um emprego simplório de uma expressão como cultura participativa. Se há conflitos que expressam uma fuga de tal ideal comunitário não poderemos aplainá-los pela força dessa categorização.

4.3.2. Trabalho e modo de produção alternativo

Duas percepções comuns devem ser refletidas aqui. De início se coloca a interpretação usual de que as ações dos públicos nas redes digitais possuiriam uma qualidade ativa, em detrimento da passividade característica do paradigma comunicacional anterior. Essa incorreção foi tratada por de Certeau (1998), ao indicar que o consumidor “fabricava” sentidos sobre os produtos midiáticos, mas sua produção derivada era ofuscada pelos sistemas produtivos que detinham monopólio de visibilidade. O que ocorria, logo, era a impraticabilidade de detectarmos marcas da produção dos públicos nos meios de transmissão massivos. A peculiaridade dos meios digitais, no entanto, pressupõe a formação de circuitos horizontais, em que os agentes, supostamente, obtêm maior possibilidade de serem “escutados”. É claro, também, que a fala/escuta dos produtores se inclui na arquitetura das redes digitais, em que os domínios de acesso se popularizaram em torno do hipertexto (HTTP⁸³) – cuja complexidade de operações limita ao usuário comum manter tais endereços. Ademais, situa-se a discussão sobre os usos planejados e redirecionamentos. A suposição de que os suportes de comunicação seriam empregados segundo as orientações dos fabricantes foi questionada através do acompanhamento dos públicos. Tanto de Certeau (1998) como Perriault (1977, 1991) abordaram as maneiras pelas quais objetos e narrativas tomam novas designações. E se ferramentas anteriores eram utilizadas de modos distintos aos projetados, é coerente que pensemos na possibilidade de recondicionamento nos meios digitais.

O panorama de teorias acerca do *user-generated content* encontra duas linhagens. Banks & Deuze (2009) entendem se manifestar uma diferenciação clássica entre leituras que entendem

⁸³ *Hyper Text Transfer Protocol*.

essa cultura de uma forma apologética, os desenvolvimentistas, e aqueles que ponderam que o trabalho gratuito seria o fundamento para o incentivo às construções dos públicos, os chamados críticos das desigualdades. Além do próprio Jenkins, entre os defensores do UGC estaria Axel Bruns (2007, 2008), que formulou o conceito de *produsage*. Segundo ele, haveria uma mudança no modo de produção que inviabilizaria, nos objetos informacionais, tratarmos de um produto final. De certa forma ele apresenta entusiasmo na possível transição de um modelo industrial para outro colaborativo. Essas dinâmicas estariam ocorrendo segundo pequenos processos, dentre os quais a *Web 2.0* seria conceitualização parcial. Sua exemplificação recorre à trajetória do *Napster*, serviço de transmissão de músicas pela *internet*, cujas bases teria permitido à indústria se reinventar, algo realizado por propostas posteriores, como a do *iTunes* e a do *Spotify*. O modelo de sua cadeia é bastante similar ao já apresentado, incluindo contribuições, comunidade, objeto a ser transformado, exploração e suporte ao conteúdo e a possibilidade de comercialização das criações. Bruns não descarta, todavia, um sufocamento devido aos excessos da exploração comercial dessas iniciativas.

Ao outro conjunto pertenceria Terranova (2000), cuja teorização aponta para a mudança dos processos de trabalho da fábrica para a sociedade, em torno da expressão *social factory*. Dentro dessa visão, a economia digital não seria nova, mas uma reestruturação do trabalho cultural coletivo e das práticas capitalistas. Segunda a autora, embora o trabalho seja guiado pela gratuidade nessas ações, não há equivalência necessária com o conceito de exploração. Um indício seria a própria natureza dos trabalhos no início das experimentações com a *internet*, que correspondem a projetos que não foram diretamente incorporados. Ainda, Hesmondhalgh (2010) promove comparação importante nesse sentido, ao afirmar que a categoria analítica de exploração contida em Marx se referia à luta de classes e suas configurações: privação de uma classe, exclusão e apropriação do trabalho dos explorados. De certo modo, como já indicamos desde Kücklich (2005), a promoção de modificações detém características de trabalho precário sobretudo por não restarem sobre seus criadores a totalidade dos direitos autorais dos mods. Enfim, o problema aqui descrito reside na condução de programas participativos que não reconhecem oficialmente a propriedade intelectual da comunidade sobre o *user-generated content*, bem como os termos de uso que recaem sobre as criações. Mas, conforme veremos a seguir, a questão do trabalho é apenas um primeiro aspecto de apropriação dos conteúdos elaborados pelos públicos pelas indústrias do imaterial.

O quadro descrito pelos desenvolvimentistas identifica possibilidades enriquecedoras aos públicos; especialmente no que tange expressar-se nos meios digitais, as comunidades orientadas pela participação não-hierárquica seriam assim bem representadas por projetos como *Wikipédia* e grupos de *software* livre. Contudo, as circunstâncias da exploração quase exclusivamente comercial⁸⁴ no segmento de jogos trazem consequências ao horizonte dessas interações dos jogadores. Arvidsson & Sandvik (2007) argumentam que os *games* são produtos da midiaticização (enquanto mediação tecnológica) sobre a vida cotidiana, através da qual são abertas condições de transformar as dimensões espaciais e temporais do dia a dia em mercadoria. Esse processo tem alguns indícios ao longo dos últimos anos, com destaque aos fenômenos articulados pelos jogos *online*. Há, por exemplo, o surgimento de um mercado paralelo à diversão marcado pelos centros de “produção” localizados na China; neles jogadores-trabalhadores investem seu tempo para obter moedas virtuais para venda (STEINKUEHLER, 2006; YEE, 2006). O tempo destinado ao *game* e suas atividades é assim comercializado por *sites* criados para esse fim.

Especificamente em outro título, *Eve Online* (2003), a dinâmica da economia interna do mundo virtual possibilita uma gama de experiências análogas à economia real. No estudo de Taylor *et al* (2015) encontra-se uma contabilidade a nosso alcance. Numa das maiores batalhas registradas no *game*, em 2014, o prejuízo em destruições de naves e estruturas teria sido avaliadas em no mínimo 300 mil dólares investidos pelos jogadores. Não obstante, na premissa dos autores, *Eve Online* não apenas funcionaria como um simulacro das relações de trabalho, mas operaria tal qual, permitindo uma sobreposição de prazer e exploração na experiência, também discriminada por “profissões”. É semelhante a abordagem de Yee (2006) quanto a *Star Wars Galaxies* (2003). A necessidade de desempenhar funções desagradáveis (na descrição dos entrevistados) se colocava como etapa na construção de carreiras dentro do *game*; como a de farmacêutico, em que até mesmo a escassez de matérias-primas condicionava sua atuação. De tal modo, a indústria não apenas pode se apropriar do *user-generated content* através dos termos de uso, ela ainda pode simular ao jogador uma estrutura não-essencial baseada numa economia de trocas capitalistas, de escassez e de castas.

O desafio se torna, portanto, entender as motivações que inspiram os jogadores a perpetuarem essas relações *a priori* desiguais – para usar o termo que define o grupo de críticos do UGC. Se por um lado é possível cogitar interesses expressivos e experimentais na criação

⁸⁴ Conhecemos apenas exemplos isolados de jogos de código aberto, como os divulgados através do site: <<https://sourceforge.net>>.

de modificações, por outro restaria formular hipóteses sobre a adesão às trocas díspares no interior dos mundos criados pelos próprios jogos. É razoável pensar que as posições financeiras exteriores se reflitam nessas narrativas, pois é possível para alguns pularem as etapas do trabalho virtual e adquirirem as moedas dos universos fictícios através de domínios na *web*. Banks & Deuze (2009) ressaltam o fato de que a pesquisa científica deve se despir de um messianismo de que vá em qualquer medida libertar os jogadores nessas condições. A nosso ver é ingênuo adotar uma postura de que os modificadores e demais produtores de conteúdo desconhecem os acordos implícitos em que tomam parte.

4.3.3. Horizontes de inovação

Em sentido complementar, desejamos destacar a dinâmica de inovação que atravessa o processo de criação nas comunidades digitais. Hippel (2005), ao estudar o fenômeno, indica que a manutenção de grupos não é necessária para que novos objetos sejam desenvolvidos. O caso, entretanto, é que coletivos favorecem a organização de repositórios, a troca de ideias e instruções. Estabelece-se uma *expertise* sobre determinado assunto. A inovação, nesse sentido, não se restringe às criações informacionais, pode igualmente envolver objetos materiais. A hipótese de Hippel é que, no limite, os novos processos de engenharia de produto tornaram defasadas as criações centradas na indústria. Crescentemente os fabricantes e desenvolvedores estariam recorrendo aos usuários para elaborar e aprimorar seus bens. Assim, a circunstância descrita anteriormente, de que consumidores reinterpretam os artigos que lhes são manufaturados, precisa ser parcialmente reinterpretada – eles estariam tornando-se parte do processo produtivo.

Em termos gerais, podemos dividir o espectro do *user-generated content* em três tipos: criativo – representado pela submissão de textos, imagens, vídeos, através de ferramentas como *blogs*, Youtube; de pequena escala – manipulação de dados, criação de aplicativos para celulares e mods; colaborativo – em iniciativas amplas como de *software* livre e as wikis (McKENZIE *et al*, 2012). Basicamente, essas contribuições se colocam a partir de paradigmas que servem de referência a reformulações, o que não é uma particularidade do cenário de midiatização, mas uma manifestação de diferentes “táticas” de uso. No Facebook, a criação de eventos falsos tornou-se manifestação política; nas redes digitais de fotografia, as *selfies* se estabeleceram como expressão de si. Arvidsson & Sandvik (2007) empregam o conceito de intelecto geral, a partir de Marx, para descrever o conhecimento desenvolvido em recorrentes práticas e incorporados ao UGC. De forma ampla, já a partir do processo de jogar, os públicos

estariam adquirindo capacidades que podem gerar trabalho imaterial à indústria de conteúdo. A prática social seria subsumida às relações econômicas. O exemplo de *Counter Strike* é novamente trazido ao debate, visto se tratar de uma modificação que uma produtora de *games* transformou num título independente. Esse caso de sucesso ofereceu um produto inovador dentro das perspectivas de mercado e remunerou seus criadores (modificadores). Estritamente dentro dessa proposta de vínculo semioficial encontram-se as competições de *modding* com premiação. Em decorrência desses movimentos, entendemos um claro interesse das desenvolvedoras de jogos no trabalho dos jogadores, mas tal constatação não serve para negar as qualidades do processo de criação derivada – experimentação, expressão, personalização – dentro de um quadro cuja referência seja a premissa de exploração. Ainda porque, uma parcela significativa das contribuições ou não é lançada ou permanece indefinidamente sob a indicação de inacabada (POOR, 2014).

Há mais de uma década, Aarseth (2005) contestava a inovação nos gêneros dos jogos. Na atualidade, cremos que alguns aspectos tenham mudado, especialmente com relação aos jogos de dispositivos móveis, um ramo que está se estabelecendo e promovendo experimentações, como no caso de *Pokémon Go* (2016). No geral, a contribuição mais popular das modificações aos jogos digitais como um todo foi a criação de um gênero chamado *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), cuja influência célebre foi o *mod Defense of the Ancients*. A partir dele foram lançados *League of Legends* (2009) e *DotA 2* (2013). Mais recentemente, a modalidade de sobrevivência em arena tem inspirado diversos lançamentos. A partir de *DayZ mod*, por exemplo, títulos como *PlayerUnknown's Battlegrounds* (2017) e *Fortnite* (2017) foram influenciados. Mas com referência à década passada, outro critério comparativo acerca da inovação pode ser usado a partir da análise de Sotamaa (2007), que revelou que entre os 20 jogos de *consoles* mais vendidos de 2006 nos EUA, 19 eram sequências ou exploravam franquias conhecidas. Em 2015 (ESA, 2016), a mesma lista apresentava resultados semelhantes. Nos *consoles*, 17 jogos já tinham enredo conhecido, enquanto que nos computadores, todos os 20 *games* representavam franquias ou sequências. Essa permanência e aparente baixo índice de inovação fortalecem o argumento de Sotamaa sobre a relevância dos modificadores para a indústria. E como recuperamos a partir de dados recentes a partir do Steam, os três jogos mais populares têm ligação com a cena de *modding*.

Não obstante, apesar da frustração ao tentar estabelecer uma forma de pagamento aos modificadores de *Skyrim*, em 2015, a plataforma Steam continua a perseguir modelos de rentabilidade para os criadores. Em nota oficial a distribuidora afirma que a proposta fracassou porque envolvia uma franquia com duradoura comunidade de *modders*. Mas em 2017 o

fundador da companhia, Gabe Newell, fez declarações sobre uma possível retomada e como isso se insere num potencial de expansão para a indústria:

Deve-se preferir ter uma ótima proporção de sinal bom para ruído na forma como a comunidade de jogos sinaliza aos desenvolvedores: “sim, faça mais disso”. Ou: “não, por favor, não lance mais nada disso”. E modders criam muito valor e pensamos que... certamente eles precisam ser compensados, eles criarem valor e o modo como nós não estamos capacitados a compensá-los adequadamente é um bug no sistema, certo? É apenas inserir ruído nisso. (...) Você quer ter maneiras eficientes de modo que as pessoas que realmente estão criando valor podem ser as pessoas para as quais o dinheiro está fluindo⁸⁵. Gabe Newell. (In: LAHTI, 2017).

Chama atenção o fato de Newell usar a metáfora de “sinal”, “ruído” e “sistema” para descrever a produção de valor das modificações. O fundamento de suas afirmações é o aperfeiçoamento dos produtos no mercado, o que significa adotar certas sugestões provenientes dos modificadores, não apenas de desenvolvedores contratados.

Os modificadores, mesmo em nosso caso, compreendem grupos heterogêneos. Há tipos diferentes de investimento pessoal na atividade. Ainda assim, certos valores e expectativas se formam ao redor dos grupos de discussão, sobretudo nos fóruns e nos meios especializados. Que esses mais engajados sejam os principais criadores de mods traz a questão sobre seu horizonte criativo. Portanto, é conveniente considerar os limites que essa parcela de jogadores oferece à comunidade em geral, incluindo o público casual que não frequenta fóruns ou busca informações adicionais. Ayoama & Izushi (2008) exploraram essa hipótese em razão do lançamento do *Nintendo Wii* (2006). O *console* foi elaborado contra as expectativas da indústria em geral e dos fãs-jogadores em específico. O aparelho teria sido construído sem consultar as comunidades, um processo em franco conflito com a sugestão de Hippel acerca do *design* orientado pelo usuário. Os autores contrastam esse processo justamente com a prática tornada comum pelos desenvolvedores, de observar as modificações, os usos sobre os produtos. Apesar disso, o *Nintendo Wii* foi um sucesso de vendas. A interpretação que fazemos é que a observância exclusiva das comunidades tem limitações, é dizer, fomenta canais de escuta especialmente com usuários intensivos.

⁸⁵ Em tradução livre do original: In a sense you want to have really good signal to noise ratios in how the gaming community signals to developers 'Yeah, do more of that.' Or, 'No, please, don't release any more of those ever.' And [modders] create a lot of value, and we think that ... absolutely they need to be compensated, they're creating value and the degree to which they're not being accurately compensated is a bug in the system, right? It's just inserting noise into it (...) You want to have efficient ways so that the people who are actually creating value are the people that money is flowing to.

Os regimes instalados no interior das comunidades participativas constituem propostas diferentes de acordo com o caso analisado. A existência de *rankings* em algumas plataformas desafia a tendência à inovação e acentua critérios de sucesso que são perseguidos pelos criadores (HONG & CHEN, 2014). As interfaces de acesso às modificações têm assim importância para o processo de criação. Os *message boards*, em princípio, são menos discriminantes que demais listas por não permitirem uma quantificação direta da popularidade de um *mod*, que será baixado em *sites* externos. Porém, indiretamente os *modders* são capazes de se distinguirem pelo número de postagens ou outras características personalizadas, número de “aprovações”, conta “antiga” ou “nova”, o que implica reconsiderar o tratamento desses mecanismos como simplesmente “horizontais”.

O tratamento de eixos conceituais afins a esta compreensão de pesquisa tem o intuito aqui de incentivar reflexões a partir dos movimentos sobre os materiais realizados a seguir. Para isso, buscamos na sequência (Capítulo 5) uma incursão sobre o contexto de modificações na série Arma antes de ingressarmos propriamente num exame do *corpus* escolhido.

5. RECORRIDO SOBRE O CONTEXTO DAS MODIFICAÇÕES EM ARMA

Você às vezes acaba criando coisas sem querer, simplesmente pelo processo de teste mesmo. Você vai descobrindo coisas novas ou formas novas de criar alguma coisa e você quer aplicar aquilo da forma mais rápida possível. Então, se o que você tem no momento é um sofá e você quer transformar o sofá em um avião... é uma coisa que fizeram há um tempo atrás e é muito engraçado. São dois caras sentados no sofá e o sofá decola da pista de pouso. É uma coisa que não tem utilidade nenhuma e os caras criaram.

(Felipe Bezerra, 2018)

A partir das discussões teóricas anteriores podemos avançar no tratamento do universo das modificações da série Arma. Constituindo, assim, o que chamamos de dinâmicas convergentes, optamos por dois movimentos sobre os materiais empíricos. O primeiro diz respeito a uma sintetização de acontecimentos que podemos delimitar historicamente e que são importantes na compreensão do cenário de modificações na atualidade. Chamamos essa seção de episódios contextuais porque traduzem as negociações entre público e indústria, objeto deste trabalho, em articulações possíveis de serem retomadas em forma narrativa. Apesar de história mais extensa em termos de duração, nossa seleção investiga ocorrências recentes que marcaram a prática de *modding* em nosso dispositivo (de jogadores de Arma). O recorte contempla o surgimento de DayZ, o concurso de modificações Make Arma Not War, as interações que garantiram os primeiros passos de PlayerUnknown's Battlegrounds e um projeto de produção de conteúdo oficial do jogo produzido por *modders*.

O segundo trecho do capítulo remete materialmente a algumas criações que emergem das investidas do público. Sem pretender exaurir a qualidade das modificações existentes em Arma, tentamos apresentá-las segundo os objetivos assumidos por elas, as formas de tratamento da série e de seus cânones, os graus de complexidade e a possibilidade de localização⁸⁶ das produções.

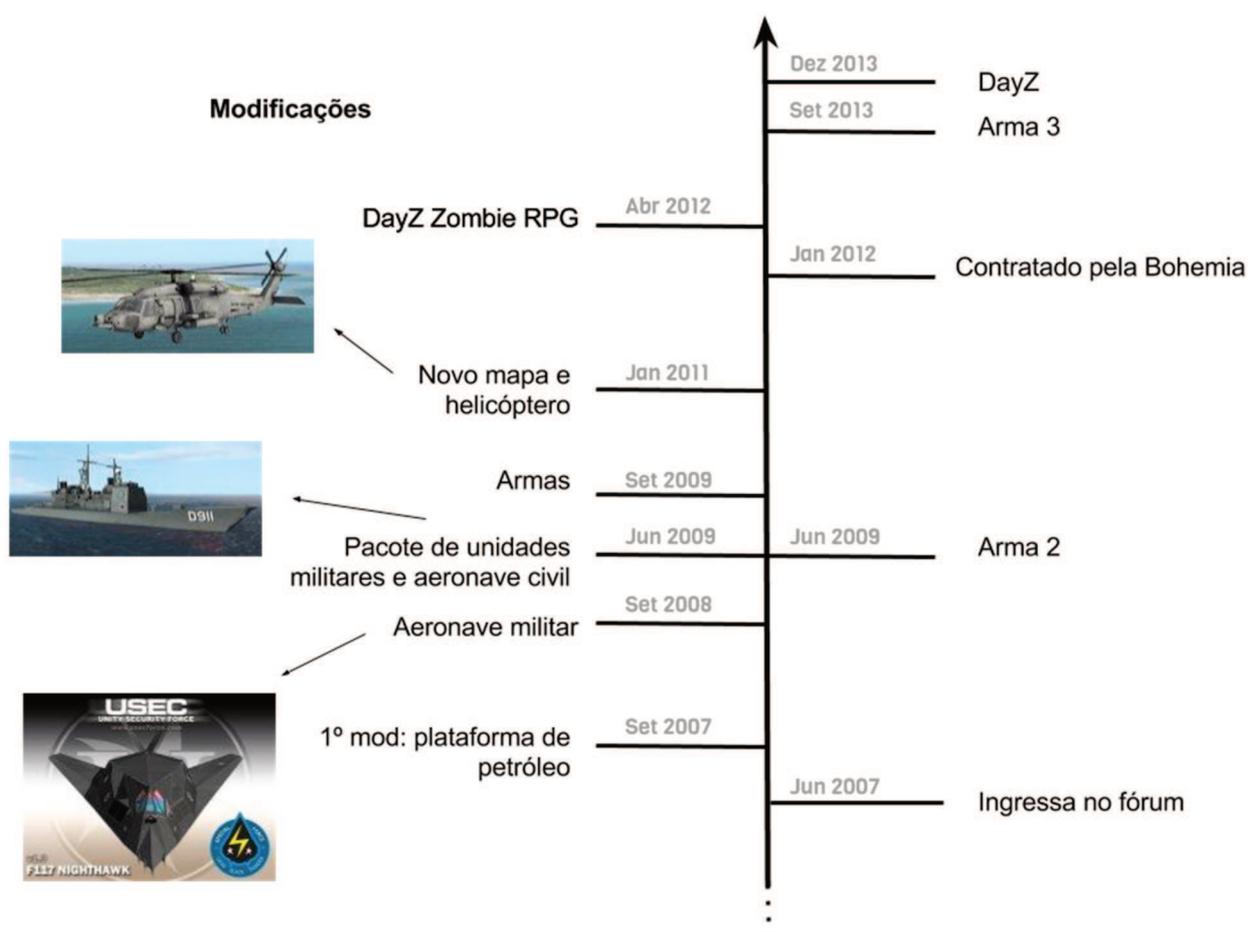
5.1. Episódios contextuais

⁸⁶ Empregamos um termo comum à indústria que diz respeito à adaptação de uma narrativa para uma região específica, o que comumente envolve um processo de tradução e alterações de ordem cultural. A acepção para nós desloca-se para uma “localização” amadora e mais voltada à representação de diferentes regiões no jogo.

5.1.1. DayZ

Ao apresentar preliminarmente o caso no capítulo 2, indicamos o surgimento de DayZ enquanto uma modificação no fórum da Bohemia Interactive. Dean Hall, seu responsável, já possuía experiência no setor de jogos e havia enviado outras modificações anteriormente. Dos registros desse *message board* podemos recuperar suas primeiras participações. Ele ingressa no fórum em junho de 2007, à época do segundo jogo da série Arma, Arma: Armed Assault. Durante o período em que ficou ativo, Hall enviou nove contribuições à comunidade. Apesar disso, outras parecem ter sido descontinuadas, como o projeto de uma unidade paraquedista que envolvia propriedade intelectual de outro jogo, *Halo* (2001). Podemos visualizar suas contribuições através de uma ilustração:

Figura 13 - Timeline das contribuições de Dean Hall no fórum da Bohemia Interactive



Fonte: Elaborado pelo autor

De forma aparente, Hall foi contratado pela experiência prévia e sua participação na comunidade (LAHTI, 2012). Foi já trabalhando na Bohemia Interactive, em abril de 2012, que enviou “DayZ Zombie RPG” (que chamamos alternativamente de DayZ mod). O projeto continha elementos que ele vinha desenvolvendo em postagens anteriores, como a concepção de um “mundo persistente”, isto é, uma simulação de ambiente ininterrupta, em que o jogador poderia sair e retornar, mas as interações naquele cenário continuariam a despeito de sua participação. De fato, DayZ mod é distinto de suas contribuições anteriores não apenas pela ambição, mas por alterar o funcionamento do jogo de forma dinâmica.

Hall utilizava o apelido Rocket e foi ativo até agosto de 2012, mesmo período em que foi confirmado o desenvolvimento de um jogo independente baseado em sua principal modificação, DayZ. Sua postagem original ainda existe, mas foi alterada para direcionar ao novo fórum criado especificamente para a modificação (hoje o fórum da modificação e do jogo independente estão hospedados conjuntamente, em outro endereço). Em dezembro de 2014, Hall deixou a Bohemia. Anteriormente, ao conceder entrevista em fevereiro daquele ano ele explicou a decisão: *“Eu sou uma granada. Tenho um uso específico. Sou muito bom em assumir riscos e fazer outras pessoas assumirem riscos, sempre fui bom nisso na minha vida (...) Mas, eventualmente, essa é uma má pessoa para se ter por perto. (...) E eu também nunca tive interesse em estar aqui”*⁸⁷ (PURCHESE, 2014). Durante a entrevista ele afirma estar desgastado com o projeto de transformar DayZ mod em um jogo independente após dois anos, o que deveria ter sido um esforço pontual.

Enquanto que Rocket montou um novo estúdio (RocketWerkz) em seu país, a Nova Zelândia, DayZ seguiu um percurso vacilante. Após vender mais de três milhões de cópias (MATULEF, 2015) durante sua fase inacabada (comercializada desde 2013), o jogo adiou diversas vezes o lançamento da versão estável. Como resposta a seu desenvolvimento duradouro observou a ascensão dos concorrentes em gênero que ajudou a inaugurar. Títulos como Infestation: Just Survive (2015), The New Z (2016) e H1Z1 (2016) saturaram o segmento. De acordo com o Steamspy⁸⁸, DayZ mantém na atualidade cerca de 116 mil jogadores ativos.

5.1.2. Make Arma Not War

⁸⁷ Em tradução livre do original: I am a grenade. I have a specific use. I'm really good at risk-taking and making other people take risks, I've always been good at that in my life. (...) But eventually, that's the bad person to have. (...) And also, I never intended to be here.

⁸⁸ Disponível em: <<http://steamspy.com/app/221100>>. Acesso em: 23 jan 2018.

Em dezembro de 2013, Bohemia Interactive anunciou um concurso para modificadores oferecendo a soma total de 500 mil euros como premiação. A divulgação ocorreu no mesmo mês de lançamento no mercado de versão preliminar de DayZ, portanto, num momento em que a comunidade de *modders* da série recebia destaque pela sua capacidade de inovação. O concurso então foi batizado de *Make Arma Not War* (MANW). Foi composto de cinco categorias: *singleplayer*, *multiplayer*, *addon*, *total modification* e uma especial, *healthcare in danger*. Os três primeiros colocados de *singleplayer*, *multiplayer* e *addon* receberam premiação⁸⁹, contudo o valor mais elevado foi oferecido à categoria *total modification*, que consiste em uma reformulação do jogo, no mesmo tipo de DayZ mod. Esse direcionamento ressalta a importância que a desenvolvedora concedeu à capacidade criativa de sua longamente alimentada comunidade. O júri montado para as avaliações continha 12 pessoas e incluía, além de jogadores, participantes da imprensa especializada, desenvolvedores de outras produtoras e representantes de *sites* dedicados às modificações. Os resultados foram divulgados apenas em março de 2015.

As informações que a Bohemia Interactive fornece sobre o concurso são importantes para uma construção geral do acontecimento. Podemos recorrer a duas fontes, a própria página oficial do concurso e as entrevistas de diretores da empresa para assinalar pontos específicos relacionados a nosso problema de pesquisa. Primeiramente, a nota oficial contida em “mais informações” no *site* de MANW destaca o aspecto da possível profissionalização por trás de uma atividade de recreação:

Além da diversão de criar conteúdo, podes obter prêmios em dinheiro na faixa entre €20.000 a até €200.000 e/ou a premiação Health Care in Danger. Podes também obter várias Contest Milestone Rewards e possivelmente até um contrato com a Bohemia Interactive - se nós realmente gostarmos do teu trabalho. Isso é também uma oportunidade perfeita para podes teu trabalho ao alcance de um público massivo.^{90 91} (BOHEMIA, 2013)

Uma possível premiação adicional, logo, é trabalhar para Bohemia. E, de fato, em uma das seções do fórum oficial da empresa há uma área destinada a “anúncios de vagas”, cujo subtítulo é explícito em seu chamado: “*Tu és um modder? Leva tuas habilidades a um novo*”

⁸⁹ 1º) 50 mil euros, 2º) 30 mil euros e 3º) 20 mil euros.

⁹⁰ Em tradução livre do original: Besides the fun of creating new content, you can win cash prizes ranging from €20,000 to €200,000, and/or the Health Care in Danger Award. You can also earn various Contest Milestone Rewards, and possibly even a contract with Bohemia Interactive - if we would really like your work. This is also the perfect opportunity to place your work in front of a massive audience.

⁹¹ Disponível em: <<http://makearmanotwar.com/faq>>.

patamar: torna-te um desenvolvedor de jogos^{92 93}. Não obstante, em entrevista, o diretor de marca da Bohemia, Korneel van't Land, fornece mais detalhes sobre a estratégia da companhia: “É uma ótima maneira para encontrarmos novos empregados. Eles estão treinando a si mesmos com nossas ferramentas e tecnologia. Talvez encontremos talento. O aspecto de recrutamento é também muito importante⁹⁴” (LAHTI, 2013). Ainda, a experiência de mais de dez anos incentivando a comunidade possui um elemento secundário, treinamento para possíveis exigências do segmento, a qualificação de trabalhadores por via lúdica.

Chamamos atenção anteriormente ao incremento na longevidade oferecida por uma comunidade ativa, pronta a oferecer uma experiência adicional sobre o jogo base. O concurso serve como estratégia para terceirizar a produção de conteúdo para o jogador-produtor e auxiliar na divulgação do título. Na ocasião do anúncio da competição, o presidente da Bohemia reconheceu a conjuntura favorável à marca através de concursos:

Desde Arma: Cold War Assault, nós tornamos prioridade apoiar nossa comunidade com ferramentas, documentação e amostras de modelos e o Arma 3 não é diferente. Com a integração com a Oficina Steam, um conjunto de ferramentas renovado, licenças atualizadas e, claro, o concurso Make Arma Not War, nós esperamos levar as coisas adiante. Está claro que, com nossa arquitetura aberta e comunidade criativa, muito mais conteúdo pode ser produzido. De modo correspondente, vimos isso afetar a longevidade dos nossos jogos: cada lançamento de Arma é jogado ativamente por anos e anos após o lançamento⁹⁵. (LAHTI, 2013)

Do concurso, dois mods merecem ser lembrados por seus aspectos de “profissionalização”. Terceiro colocado na categoria *addon*, com o caça F/A-18X Black Wasp, Saul obteve um contrato de desenvolvimento de conteúdo em colaboração com a Bohemia. Joshua Carpenter, nome real de Saul, mantém um estúdio profissional chamado Bravo Zero One, através do qual foi assinada a parceria. Assim, Carpenter, em conjunto com a Bohemia, produziu conteúdo adicional pago para Arma 3 num projeto chamado de *Jets*. Esse pacote foi

⁹² Em tradução livre do original: Are you a modder? Take your skills to a whole new level: become a game developer.

⁹³ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/forum/195-bohemia-interactive-jobs/>>.

⁹⁴ Em tradução livre do original: It's a great way for us to find new employees. They're training themselves with our tools and technology. We might be able to find talent. The recruitment aspect is also quite importante.

⁹⁵ Em tradução livre do original: Ever since Arma: Cold War Assault, we've made it a priority to support our community with tools, documentation, and sample models, and Arma 3 is no different. With the integration of Steam Workshop, a refreshed tool suite, updated user licenses, and of course the Make Arma Not War contest, we're hoping to push things further. It's clear that, with our open architecture and creative community, much more extra content can be produced. Correspondingly, we've seen this affect the longevity of our games: each Arma installment is played actively for years and years after their release.

lançado ao público em maio de 2017. Outro mod que passou por processo semelhante, submetido para a categoria *multiplayer* do concurso, foi PlayerUnknown's Battle Royale: Ghost Hotel. A modificação obteve a segunda colocação e o prêmio de 30 mil euros. Contudo, a criação conquistou destaque nos meses seguintes, dando origem possivelmente ao jogo mais popular na temporada entre o final de 2017 e início de 2018. Trataremos assim brevemente de seu percurso.

5.1.3. PlayerUnknown's Battlegrounds

Brendan Greene é o nome de PlayerUnknown, responsável por Battle Royale⁹⁶. O mod possui versões tanto para o Arma 2 quanto para Arma 3. Em entrevistas concedidas após o sucesso do jogo independente (PlayerUnknown's Battlegrounds, 2017), ele descreveu como se familiarizou com a ideia de modificar a série. Essa aproximação teria ocorrido numa fase conturbada de sua vida. Greene se mudou para o Varginha-MG ao se relacionar com uma brasileira. E após a ruptura ele contou ter conhecido Arma e DayZ mod. A efervescente comunidade surgida em torno de DayZ mod fez com que investisse o tempo livre a programar sua própria versão alternativa da modificação (HOLLISTER, 2017).

Mas Greene sustenta que já possuía conhecimentos básicos de programação. Ele atuava como designer gráfico, *web designer* e DJ enquanto morava no Brasil. Ao participar da comunidade de Arma ele juntou-se a um grupo para estabelecer um servidor dedicado a DayZ mod antes de iniciar sua própria criação (JACOBS, 2017). E outras modificações da comunidade serviram de base para sua experiência:

Eu apenas quis tentar fazer um mod quando eu vi todos aqueles outros mods de mods surgindo. Tive essa ideia e adorei o que outros Survivor GameZ fizeram e apenas pensei que isso seria um modo de jogo legal para todos jogarem. Então eu literalmente sentei com outro mod, DayZ Overwatch, e apenas tentei adicionar meus blocos de código nele para fazer um modo de jogo. Não era realmente um mod verdadeiro; apenas quis ver se eu era capaz de fazê-lo ⁹⁷. (HOLLISTER, 2017)

⁹⁶ Não confundir Player Unknown's Battle Royale com Player Unknown's Battlegrounds (2017), o primeiro foi a modificação para Arma 2 e Arma 3, o último a versão independente lançada pelo estúdio coreano Bluehole.

⁹⁷ Em tradução livre do original: I just wanted to try to make a mod, when I saw all these other mods of mods coming out. I had this idea and I loved what the other Survivor GameZ did, and I just thought this would make a really cool game mode for everyone to play. So I literally just sat down with another mod, DayZ Overwatch, and just tried to add my bits of code into that to make the game mode. It wasn't really a true mod; I just wanted to see if I could do it.

Há um tópico sobre uma modificação chamada Battle Royale no fórum da Bohemia Interactive⁹⁸. Criado em 9 de fevereiro de 2013 pelo usuário Kettlewell, a ideia do mod de sobrevivência parte de um filme homônimo japonês, segundo a descrição. Ainda que não possamos confirmar que Kettlewell seja Brendan Greene, há motivos para se suspeitar, como a citação ao filme, presente em entrevistas de Greene (HOLLISTER, 2017) e a data da publicação. Esse tópico obteve apenas 17 respostas. Greene disse que desenvolveu o fundamento de Battle Royale sozinho, mas em submissão, ainda hoje disponível em página não-oficial da comunidade de Arma, há créditos para colaboradores distintos⁹⁹. Na hipótese de Kettlewell ser Greene, é possível encontrar entre seus tópicos uma busca por aprender sobre *scripts* de jogo. Um exemplo é de 10 de fevereiro de 2013 em que o usuário pergunta: “*Há alguma maneira de terminar ou reiniciar a missão usando códigos através do servidor?*”^{100 101}”

A relação que PlayerUnknown’s Battle Royale construiu com a comunidade foi por via de um *site* específico e um servidor no Discord¹⁰², não remetendo diretamente ao fórum como ferramenta interativa, à diferença de DayZ. Apesar disso, o sucesso da modificação recebeu atenção em algumas postagens no fórum de Arma. Em 28 de junho de 2014, portanto enquanto Make Arma Not War estava ocorrendo, um usuário do fórum oficial acusou uma versão do mod de incorporar criações suas sem pedir autorização: “*De qualquer modo, veio a meu conhecimento que o mod “Battle Royale” do PLAYERUNKNOWN no Play With Six é uma reutilização direta do meu pacote de armas. (...) Mas o ponto é sério, mande-me mensagem ou qualquer coisa e eu mais do que provavelmente disponibilizarei modelos ou qualquer droga, até mesmo as fontes, mas não sejas retardado de vender minha porcaria como se fosse a tua*”^{103 104} .”

Após o sucesso inicial de Battle Royale, Greene foi contratado pela Sony Online Entertainment para trabalhar como consultor de um jogo em desenvolvimento, H1Z1: King of the Hill (2016) (WINKIE, 2017). Com a colaboração, ele também desenvolveu sua modificação para uma versão anterior de H1Z1. Logo, por volta de 2016, ele teria recebido uma proposta da

⁹⁸ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/137751-battle-royale/>>.

⁹⁹ Disponível em: <<http://www.armaholic.com/page.php?id=27288>>.

¹⁰⁰ Em tradução livre do original: Is there a way to end or restart a mission using server side code?

¹⁰¹ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/137800-ending-mission-restarting-mission-server-side/>>.

¹⁰² Disponível em: <<http://battleroyalegames.com/>>.

¹⁰³ Em tradução livre do original: Anyway, it's come to my attention that the "Battle Royale" mod by PLAYERUNKNOWN on Play With Six is a direct rip of my own weapons pack. (...) But the point is seriously, PM me or whatever and I'll more than likely release models or shit, even the source models but don't be a retard and sell my shit as yours.

¹⁰⁴ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/160521-ericj-release-thread/?page=40>>.

sul-coreana Bluehole para tornar sua modificação um jogo independente. Sua trajetória de amador começou assim, em 2013, ao elaborar as primeiras versões de Battle Royale, antes de Make Arma Not War. Num período de cerca de quatro anos ele passou da condição de modificador a desenvolvedor de PlayerUnknown's Battlegrounds, lançado em versão de testes em 2017. Não obstante, Greene ainda tem planos de disponibilizar seu jogo para outros modificadores alterarem, do mesmo modo como em Arma: *“Eu disse isso antes: quero encontrar o próximo PlayerUnknown. Eu quero tentar encontrar alguém que crie um modo de jogo ou um mod para o meu jogo que o impulse para a fama e que eu consiga fazê-lo criar o próprio jogo também¹⁰⁵.”* (HOLLISTER, 2017).

Figura 14 - Captura de tela de PlayerUnknown's Battlegrounds (2017)



Fonte: Captura de jogador submetida na Steam

5.1.4. Convite à terceirização

Em outubro de 2017, Bohemia Interactive fez novo aceno a sua comunidade de modificadores. Em tópico publicado no fórum com o título de “Arma 3 Third-Party DLC Pitch

¹⁰⁵ Em tradução livre do original: I've said this before: I want to find the next PlayerUnknown. I want to try to find someone who creates a game mode or a mod for my game that propels them to fame, and gets them to make their own game too.

Invitation¹⁰⁶”, um representante da companhia forneceu linhas gerais do projeto. Em 2018, Arma 3 completará cinco anos no mercado; dada a sua extensão, a equipe responsável planeja o próximo título da franquia de simulação militar, então passa a dedicar seus esforços em projetos de longo prazo. Na postagem estão dispostas informações básicas, como por exemplo: 1) o conteúdo adicional, chamado pela indústria de DLC¹⁰⁷, pode consistir inicialmente em modificações já existentes, mas o material anteriormente oferecido aos jogadores não deverá perder sua gratuidade; 2) o conteúdo desenvolvido por terceiros será de *download* opcional, ou seja, modelo diferente das DLCs precedentes da empresa em que todos baixavam os arquivos e o pagamento disponibilizava funções exclusivas; 3) Bohemia não oferecerá trabalho conjunto durante todo o processo produtivo, apenas se encarregará de diretrizes técnicas e de qualidade, avaliação de qualidade, promoção e oferta das “ferramentas necessárias”; 4) apenas poucos conteúdos adicionais serão publicados anualmente sob essa terceirização.

Ainda que a proposta tenha sido divulgada, há aspectos inconclusos. O próprio representante da Bohemia, sob o nome de usuário *pettka*, reconhece isso: “*Em resumo, nós sabemos que vocês terão muito mais questões e, honestamente, provavelmente não temos todas as respostas agora. Estamos atualmente no processo de formular as linhas básicas e formando o time de pessoas que guiarão vocês durante todo o projeto*”¹⁰⁸.” Outra postagem foi aberta para esclarecer dúvidas e fazer sugestões. Os termos do contrato não são especificados, mas a Bohemia assegura que os modificadores contratados receberão porcentagem sobre os lucros da venda dos pacotes. Já a comunidade aponta em respostas que apenas alguns grupos possuem estrutura para inscrever projetos à altura das exigências.

Até janeiro de 2018 não havia sinalizações de avanço em qualquer proposta. Contudo, os comentários da comunidade¹⁰⁹ abrem algumas possibilidades de interpretação. Há entusiastas como o usuário *kiory*, que confessa: “*Eu sei por mim pessoalmente, sim, vou tentar a sorte e muitas pessoas vão me odiar por isso assim como qualquer outro que o fizer, irão nos considerar vendidos, o que tecnicamente é correto porque nós o seríamos, mas eu sei por mim individualmente, não há nada que eu gostaria mais do que criar addons para Arma durante*

¹⁰⁶ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/211488-arma-3-third-party-dlc-pitch-invitation/>>.

¹⁰⁷ Referente a *Downloadable Content*.

¹⁰⁸ Em tradução livre do original: All in all, we know you'll have many more questions, and quite honestly, we might not have all the answers just yet. We're currently in the process of formulating the basic guidelines, and forming the team of people who will be guiding the entire process.

¹⁰⁹ As respostas discutidas aqui fazem parte do tópico de discussão. Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/211491-arma-3-third-party-dlc-pitch-discussion>>.

*todo o dia e noite, mas não é financeiramente viável*¹¹⁰. Mas um certo nível de contestação também fica evidente nos comentários, como no de *road runner*:

Em vez de investir em DLC terceirizada, seria melhor se a Bohemia Interactive consertasse sua porcaria quebrada em primeiro lugar, sem todos os addons terceirizados de inteligência artificial, a inteligência do jogo original estaria muito atrás do que deve entregar. O que a Bohemia Interactive parece esquecer é que são os addons terceirizados que mantêm as pessoas interessadas no seu produto, sem eles, que são basicamente DLCs a seu modo, o jogo original seria entediante¹¹¹.

Em termos gerais, os usuários aprovam a remuneração ofertada aos modificadores com trabalho de alta qualidade, mas alertam que os preços não podem ser exorbitantes e que isso pode funcionar como uma maneira de afastar a atenção de certos mecanismos do jogo que a Bohemia havia tratado com negligência. Além disso, há certa inclinação entre os participantes do fórum para que, apesar da diversidade, a seleção dos mods contemplados privilegiassem criações que seguem a estrutura narrativa da série Arma, chamada pelos jogadores de *armaverse*. Isso significa que modificações como PlayerUnknown's Battleroyale e DayZ modificariam de fora.

5.2. Amostra de modificações

Construir uma amostra das modificações a partir de Arma é um desafio que requer escolhas metodológicas e de tratamento. Ao optarmos por essa abordagem, decidimos nos limitar ao último título da série, Arma 3, por considerá-lo a referência mais avançada quanto à diversidade das criações, recompensas oferecidas, quantidade de modificadores e de criações. Ainda assim, resta a escolha sobre o que exibir a partir de um caso que, somente na Oficina Steam, possuía mais de 43 mil envios em novembro de 2017 (Tabela 2). Considerando o percurso de observação do objeto desde 2014, elaboramos quatro vetores de leitura das modificações - estas assumidas em sentido amplo (incluindo objetos, modos de jogo, reconfigurações técnicas). São elas: segundo os objetivos propostos, as formas de tratamento da série e de seus cânones, os graus de complexidade e a localização das produções.

¹¹⁰ Em tradução livre do original: I know for me personally, yea, I'll be taking a shot at this, and a lot of people will hate me for it, and anyone else that does it, consider us sellouts, which yes technically we would be, but I know for me personally, I'd love nothing more than to create addons for Arma all day and all night, but it's not financially viable.

¹¹¹ Em tradução livre do original: Instead of inviting 3rd party DLC's, it would be better if BIS fixed their broken shit in the first place, without all the current AI 3rd party addons, the vanilla AI falls short of what it should be doing. What BIS seem to forget, it's already 3rd party addons that keep people interested in their base product, without 3rd party addons, which are basically DLC's in their own right, vanilla A3 would be boring.

Ressaltamos que se tratam de chaves de compreensão, as categorias abrem possibilidade para situarmos os objetos conforme suas qualidades, bastante distintas dependendo dos itens tomados. Procedemos à indicação de alguns exemplos interpretados através de sua auto-apresentação contida na Oficina Steam. A escolha por esse repositório se deve à maior concentração de modificações da série. Os exemplos serão dispostos conforme o eixo de análise.

5.2.1. Objetivos

A comunidade em torno do Arma 3 elabora suas criações segundo motivações diversas. Se consideramos a perspectiva dos objetivos das modificações, é possível pensarmos em termos de narrativa, de função técnica e de “originalidade”. Isto é, enquanto algumas submissões priorizam estender a experiência de jogo (seja obedecendo à trama original ou não), outras preferem aperfeiçoar os mecanismos considerados insatisfatórios oferecidos pelo jogo original, ou ainda adaptar criações de jogos anteriores da série. Segundo a narrativa almejada pela modificação, os exemplos observados podem reforçar o militarismo contido no Arma 3 ou investir num enredo paralelo, que envolva zumbis, terror, ficção científica.

Figura 15 - Baphomet 2 e Pandora



Fonte: Baphomet 2 e Pandora na Oficina Steam

Figura 16 - Uro's Memorial to the Fallen e Super Miller Land



Fonte: Uro's Memorial to the Fallen e Super Miller Land na Oficina Steam

Assim, exemplos como Baphomet 2¹¹² e Pandora¹¹³ se apropriam das mecânicas de jogo para apresentar outros gêneros narrativos. O primeiro corresponde a uma modificação com foco no terror, na qual a ambientação e sons são alterados para criar uma experiência imersiva. De modo semelhante, Pandora recria o mundo ficcional do filme Avatar (2009) através de uniformes, estruturas, naves. Ainda, os materiais produzidos podem remeter à própria comunidade de modificadores, como no caso de Uro's Memorial to the Fallen¹¹⁴, feito para homenagear três jogadores falecidos, ou, como em Super Miller Land¹¹⁵, apresentar uma

¹¹² Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1119495726>>.

¹¹³ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=771298211>>.

¹¹⁴ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=840309102>>.

¹¹⁵ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1281184230>>.

experiência inusitada, cujo propósito é transformar Arma em um jogo plataforma com acabamento cartunizado.

A essas reinterpretações podem ser contrastadas primeiramente as modificações que alteram funcionalidades do jogo. Ainda que não interfiram diretamente em aspectos narrativos, elas incluem novos elementos gráficos, de movimentação dos personagens, efeitos acústicos, opções de comunicação.

Figura 17 - Ace 3 e Enhanced Movement



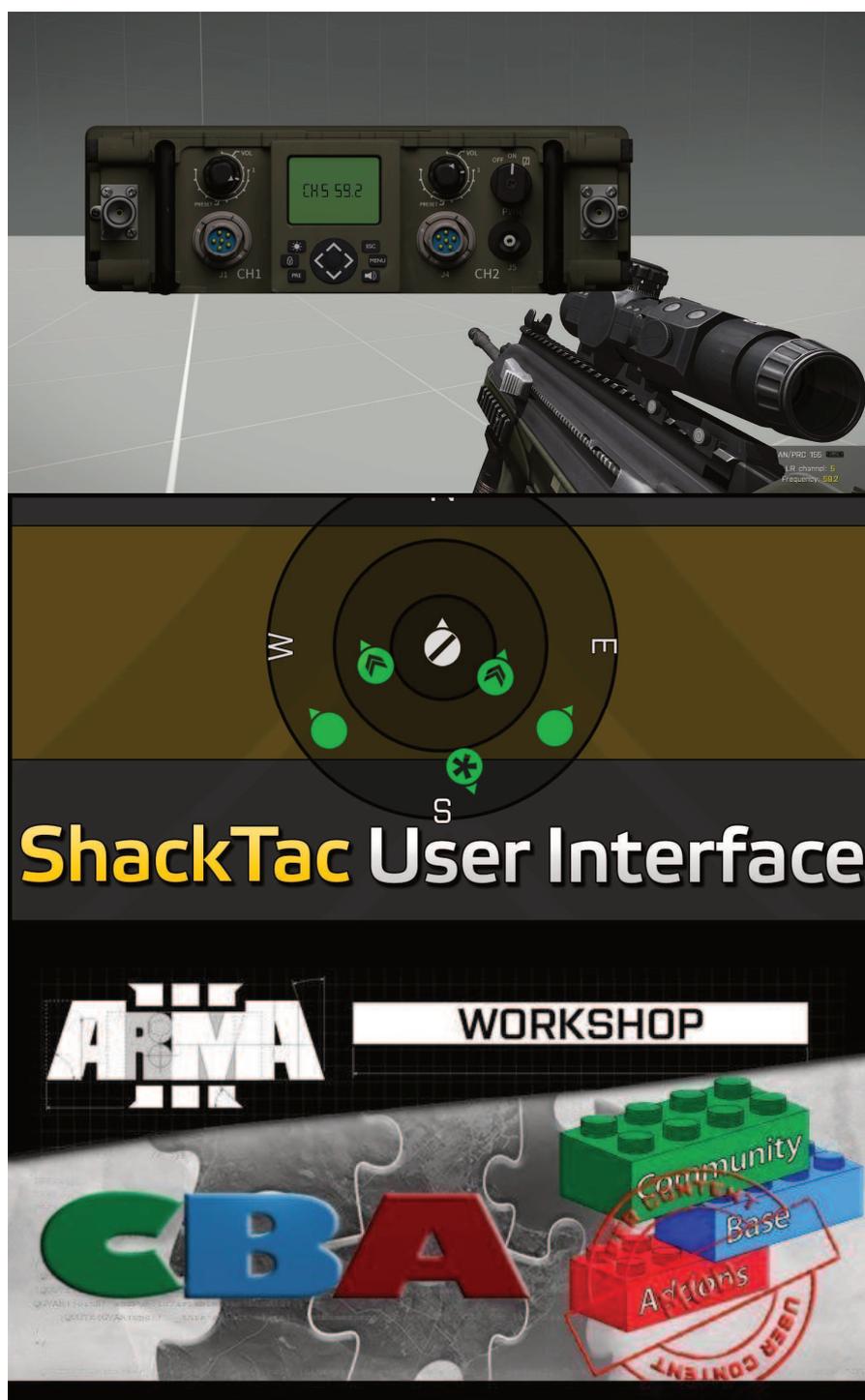
Fonte: Ace 3 e Enhanced Movement na Oficina Steam

A modificação Ace 3, ou Advanced Combat Environment 3¹¹⁶, é na verdade um empenho coletivo de diversos jogadores para melhorar aspectos ausentes no jogo original. Ela inclui novas dinâmicas climáticas, opções de detonação de explosivos, funcionalidades de atendimento médico entre outros. Por ser uma modificação de código aberto, é possível que outros jogadores personalizem suas configurações do mod. Outro exemplo é a modificação Enhanced Movement¹¹⁷, que apesar de sua premissa simples, de reformular a movimentação dos personagens ao pular obstáculos e subir em objetos, é bastante popular entre jogadores. Ela surge assim como um aperfeiçoamento das animações criadas pelos desenvolvedores da Bohemia Interactive.

¹¹⁶ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=463939057>>.

¹¹⁷ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=333310405>>.

Figura 18 - Task Force Arrowhead Radio, ShackTac User Interface e CBA



Fonte: Task Force Arrowhead Radio, ShackTac User Interface e CBA na Oficina Steam

Outras modificações apresentam os mesmos objetivos de melhorar aspectos técnicos. Task Force Arrowhead Radio¹¹⁸, vencedora do concurso Make Arma Not War na categoria

¹¹⁸ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=620019431>>.

addon, possibilita aos jogadores que se comuniquem por rádio através de um *software* externo ao jogo, o TeamSpeak. E ShackTac User Interface¹¹⁹, feita por um jogador conhecido na comunidade, *dslyexxi*, reformula características visuais, como fôlego do personagem, nome, mapa. Já a Community Base Addons¹²⁰ é uma modificação destinada justamente para criadores de conteúdo, sobretudo de missões, ou seja, outros modificadores, pois automatiza comandos e formas de posicionar objetos.

E por último, quanto a uma abordagem que consiste em adaptar conteúdos existentes em outros títulos da série, há outro conjunto de modificações. Estritamente, essas criações tanto incorporam conteúdos oficiais que eram oferecidos em jogos anteriores quanto adaptam modificações que se tornaram obsoletas no Arma 3.

¹¹⁹ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=498740884>>.

¹²⁰ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=450814997>>.

Figura 19 - CUP Terrains - Maps e The Unsung Vietnam War Mod



Fonte: CUP Terrains - Maps e The Unsung Vietnam War Mod na Oficina Steam

Duas produções nesse sentido compreendem CUP Maps¹²¹ e The Unsung Vietnam¹²². CUP na verdade refere-se a Community Upgrade Project, um projeto que envolve diversos conteúdos dos jogos anteriores, entre armas, mapas e outros itens, que foram tornados compatíveis com Arma 3. Uma das submissões da iniciativa na Oficina Steam é a modificação Maps, que adapta 16 mapas à versão atual de Arma. O segundo mod é uma produção de longa duração, pois remete a um grupo que mantém uma missão singular, da Guerra do Vietnã, disponível em todas as versões de Arma, desde 2003. Ao longo da trajetória da modificação, portanto, seus criadores se responsabilizam por editar o conteúdo a cada novo modelo do Arma,

¹²¹ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=583544987>>.

¹²² Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=943001311>>.

somando, ao todo, três reformulações (o original do Arma: Cold War Assault foi adaptado para Arma: Armed Assault, Arma 2 e, agora, Arma 3).

5.2.2. Formas de tratamento da série e de seus cânones

Como é possível observar em ilustrações anteriores, há uma distinção entre mods que buscam criar sobre a narrativa ficcional apresentada pelo jogo ou que o redirecionam para propósitos variados. Como consequência disso, a preservação do viés realista, valorizado pela comunidade e mantido como cânone em grupos que simulam missões reais, é desafiado pelo surgimento de tramas que podem, inclusive, fugir da temática militar. O mod Super Miller Land é um exemplo evidente nesse sentido de inventividade, sem falar dos já popularmente consagrados DayZ e Battle Royale.

Além das inversões de enredo óbvias como nas criações de ficção científica e terror, a tensão entre cânones pode ser observada em torno de conteúdos específicos, como Faces of War¹²³ e On the Other Side¹²⁴. De qualidade distinta, um é um pacote de armas e uniformes da Segunda Guerra, enquanto que o outro é uma missão com itens já existentes no jogo original. Desse modo, Faces of War, enquanto encenação de um conflito histórico, em campanha delimitada pelo grupo de modificadores (invasão da Normandia), mantém-se dentro do gênero de ação e simulação, mas simultaneamente foge à linha narrativa do confronto do Arma 3, num futuro fictício. Mas, On the Other Side é uma missão que se utiliza das facções de seu original, apropriando-se do conteúdo existente e expandido-o, uma vez que também cria características inéditas, ao gravar as vozes dos personagens da modificação.

¹²³ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=891433622>>.

¹²⁴ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=185987292>>.

Figura 20 - Faces of War e On the Other Side



Fonte: Faces of War e On the Other Side na Oficina Steam

Ainda, outro fenômeno relacionado à comunidade tem chamado atenção. Com a disseminação de servidores dedicados a simulações da vida real, a resistência a essas utilizações do jogo tem sido observada a partir de jogadores mais tradicionais. Chamados de *Life* (como em *Arma Life*, *Altis Life*, *Stratis Life*), esses servidores incorporam modificações que mimetizam veículos ou funcionalidades civis ao jogo, numa interpretação que passa ao largo dos cânones assumidos por alguns. Podemos citar dentro desse escopo o mod do veículo Ford Explorer 2016¹²⁵, que inclui uma versão policial para jogadores desempenharem essa função em simulações, e o SCmod¹²⁶, que inclui a possibilidade de combate a incêndio com aeronaves.

¹²⁵ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1240012959>>.

¹²⁶ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1115246886>>.

O conflito existente entre o que é paradigma a ser seguido persiste no interior da comunidade, como foi brevemente sinalizado nas opiniões observadas no fórum sobre quais modificações deveriam ser bonificadas no projeto de contribuição remunerada oferecida pela Bohemia. Discutiremos mais à frente (capítulo 6) os valores compartilhados por alguns criadores.

Figura 21 - Ford Explorer 2016 e SCmod



Fonte: Ford Explorer 2016 e SCmod na Oficina Steam

5.2.3. Graus de complexidade

Ao tentarmos interpretar as modificações é possível que algumas referências técnicas sejam perdidas de vista, sobretudo quando não se conhece o modo de desenvolvimento delas, que possuem ocasionalmente organização similar a oferecida por uma empresa já estabelecida na indústria de jogos. Em virtude disso, um modo possível de leitura sobre as modificações passa pela avaliação de sua complexidade geral. Trata-se, pois, de discutir a dimensão de

elementos tais quais o tamanho da equipe, a duração do “trabalho”, os tipos de conteúdo produzido (*scripts*, modelos, sons).

Figura 22 - RHS USAF e Operation Trebuchet



Fonte: RHS USAF e Operation Trebuchet na Oficina Steam

Dois exemplos populares do Arma 3 quanto ao longo envolvimento e o elevado grau de organização dizem respeito às Forças Armadas dos EUA¹²⁷, do Red Hammer Studios (RHS USAF), e o mod inspirado na série de jogos Halo, batizado de Operation Trebuchet¹²⁸. Em atividade desde 2003, o Red Hammer Studios foi vencedor do concurso Make Arma Not War na categoria total modification, sendo um grupo responsável por outras modificações com a

¹²⁷ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=843577117>>.

¹²⁸ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=769440155>>.

mesma amplitude da usada como exemplificação. Segundo informações da própria organização, mais de 160 colaboradores já auxiliaram nos seus 15 anos de atividade. Seus projetos são contínuos, e o mod das Forças Armadas dos EUA é atualizado e expandido ao longo do tempo. Trata-se de um investimento em que o grupo incorpora armamento, uniformes e veículos do exército dos EUA. Apesar da extensão desse mod, ele é majoritariamente composto de modelagens de itens e pesquisa sobre os armamentos reais - algumas funcionalidades adicionais foram incluídas no *game*, como sistemas de tiro das unidades militares.

Já Operation Trebuchet investe desde 2015 nessa construção inspirada em ficção científica, a franquia de jogos Halo (iniciada em 2001). De acordo com a postagem original no fórum da Bohemia Interactive, há cerca de dez colaboradores regulares. O grupo trabalha sobre propriedade intelectual da Microsoft, que incentiva criações derivadas desde que reconhecidos os termos da companhia. De forma semelhante ao exemplo acima, às RHS USAF, seu conteúdo criado investe principalmente em adicionar uniformes, armamentos e transportes ao jogo, entretanto nesse caso eles remetem a um enredo ficcional. Também atualizada constantemente, a modificação apresenta no início de 2018 um tamanho digital aproximado de 3GB, diante de 15GB ocupados por Arma 3.

Assim, comparativamente, modificações pontuais também são bastante difundidas pela comunidade, mas são mais circunscritas a projetos específicos. O conjunto de itens de imprensa, por exemplo, Pack Press¹²⁹, envolve modelagem dos objetos em 3D e aplicação de textura. O responsável pela submissão inclusive revela nos comentários que não poderá implementar certas funções requeridas pelo público porque ele não saberia elaborar *scripts*. O segundo exemplo inclui miras telescópicas às já existentes no Arma 3. As Kiory's Scopes¹³⁰ foram criadas com a colaboração de outros modificadores, mas em termos práticos trata-se de uma adição pontual aos instrumentos óticos do jogo. Enquanto que adicionar um pacote com câmeras auxilia na imersão dos jogadores, em missões que envolvam a participação da imprensa, as miras têm um intuito funcional, pois a mecânica de tiro a longa distância é afetada pela interface de disparo.

¹²⁹ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1277522502>>.

¹³⁰ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=837932088>>.

Figura 23 - Pack Press e Kiory's Scopes



Fonte: Pack Press e Kiory's Scopes na Oficina Steam

5.2.4. Localização

O emprego de uma expressão da indústria é sintomático sobre nosso entendimento sobre as práticas de grupos de modificação. “Localização” costuma referir à reformulação de um jogo para parâmetros distintos de seu contexto original. É frequente associar a expressão às traduções, mas nosso intuito aponta numa direção complementar, já que observa um procedimento similar efetuado pelos modificadores para adicionar conteúdo de suas respectivas regiões ao jogo.

A modificação das Forças Armadas da Espanha¹³¹ compreende um esforço mantido por espanhóis há mais de uma década para incluir modelos militares do país na série Arma. A atividade do coletivo se estende a outras criações, como a reprodução de um terreno do Afeganistão, batizado de Lythium¹³², onde tropas espanholas se estabeleceram entre 2002-2015. Bastante semelhante a outros mods que incorporam grande quantidade de armas, veículos e uniformes, o mod consiste em transformar as referências nacionais em objetos digitais. A “localização” para o contexto brasileiro é alvo de outro grupo, que nomeou seu projeto de Brazilian Armed Forces¹³³. A modelagem de aeronaves, navios e veículos é um projeto

¹³¹ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=820994401>>.

¹³² Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=909547724>>.

¹³³ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=504306716>>.

identitário levado por brasileiros, assim como no exemplo anterior, para tornar a experiência de jogadores do país personalizada. Ainda que a submissão desse item na Oficina Steam seja de 2015, os primeiros esforços são anteriores, proveniente de um grupo de brasileiros que se fragmentou. O mod é específico do Arma 3, continua recebendo atualizações e divulga seus trabalhos em página própria do Facebook.

Figura 24 - Fuerzas Armadas de España (FFAA) e Brazilian Armed Forces (BAF)



Fonte: Fuerzas Armadas de España (FFAA) e Brazilian Armed Forces (BAF) na Oficina Steam

Essas experiências tomam forma sobretudo a partir da representação de forças armadas dos países dos modificadores. Assim, nações como Canadá, Japão, Colômbia, Croácia, Grécia, Portugal, têm modificações inspiradas em suas unidades de defesa. Entretanto, há outras formas de promover mods segundo critérios locais.

Figura 25 - MLV Maps | Malvinas e Rio de Janeiro B.O.P.E.



Fonte: MLV Maps | Malvinas e Rio de Janeiro B.O.P.E. na Oficina Steam

Inspirar-se em cenários existentes e conflitos históricos é um caminho alternativo de localização. Em torno dessas referências surgem criações como a reconstituição de locações da Guerra das Malvinas e uma interpretação sobre as favelas do Rio de Janeiro. Em estágio recente

de desenvolvimento, MLV Maps | Malvinas¹³⁴, é uma modificação elaborada por argentinos na tentativa de encenar conflitos entre o Reino Unido e a Argentina em 1982. O projeto incluirá dois mapas - os quais ainda não receberam detalhes, como os lagos e as árvores correspondentes. O trabalho é tão mais complexo porque o terreno representado envolve duas regiões com dimensões de 80 x 80 km assumidas no projeto em escala real. Em verdade, os esforços argentinos são semelhantes aos espanhóis citados acima porque são conduzidos em duas frentes, uma na configuração de unidades militares e outra no desenho de mapas de importância militar. O que acompanha o mapa das Malvinas é o *design* em curso dos uniformes utilizados na guerra de 1982. Em referência ao Brasil, a modificação Rio de Janeiro BOPE¹³⁵ mimetiza um conflito armado entre forças policiais e traficantes numa disputa de território. Essa modificação, além de trazer uniformes policiais reais, inclui um novo modo de jogo, portanto se estende além de atributos artísticos. Na disputa criada pelos autores para vários jogadores, os policiais devem ocupar o morro, que possui um *mise en scene* como a atuação de “fogueteiros”, e os traficantes devem se defender.

Com essa retomada geral de contextos subjacentes à prática de modificação no Arma 3 podemos prosseguir com uma observação apurada dos materiais empíricos que nos servem de base. Com a elucidação dos elementos que antecedem as modificações e algumas chaves de leitura sobre elas, podemos trabalhar com as referências que formam as *dinâmicas convergentes* do dispositivo de jogadores.

¹³⁴ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1084942536>>.

¹³⁵ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=629076651>>.

6. ACIONAMENTOS EMPÍRICOS

O que tomamos como acionamentos empíricos, à diferença do capítulo anterior, de caráter contextual, consoma-se em movimentos de observação do *corpus* selecionado. De certa forma, a exposição anterior também possui essa característica pois envolve seleção dos materiais, entretanto, neste capítulo detalharemos a configuração do que chamamos de dispositivo de jogadores, elemento central de nossa análise. Esse dispositivo é marcado por variados circuitos que condicionam a experiência de alteração de um objeto digital pertencente à indústria. Para investigarmos essas circunstâncias dividimos os materiais em três segmentos: 1) o que diz respeito à incursão inicial que fizemos com aplicação de questionário de valor não-estatístico; 2) a aproximação através de entrevistas realizadas com modificadores de contextos específicos; 3) e a reconstrução segundo qualidades pertinentes a nosso problema das *dinâmicas convergentes* em circuitos do cenário de modificação de Arma.

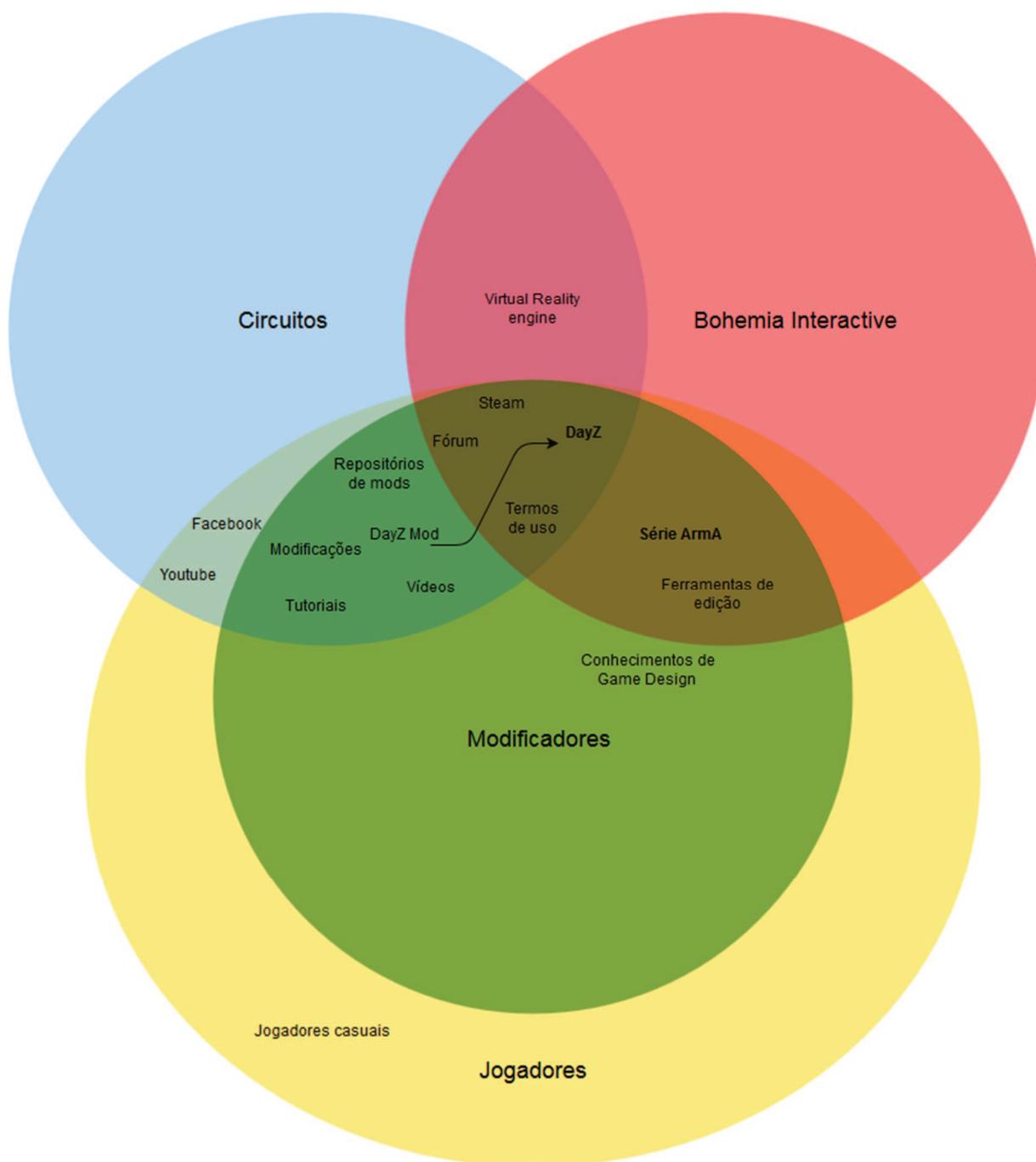
6.1. Pesquisa exploratória

Ao longo dos quatro anos dedicados ao Doutorado, a pesquisa passa por diferentes estágios de concepção. Assumi-la como em desenvolvimento presume cuidados outros além da abertura à contestação, ao diálogo e de aprofundamentos teóricos. Um passo que consideramos relevante e que exhibe algum grau de direcionamento e maturidade contempla o que chamamos de pesquisa exploratória. Em torno dessa noção construímos os esforços até a etapa formal de qualificação. Uma definição possível dessa abordagem encontra-se em Bonin (2012: p. 4):

Como prática metodológica, a pesquisa exploratória implica aproximações empíricas ao fenômeno concreto a ser investigado com o intuito de perceber seus contornos, nuances, singularidades. Tatear o fenômeno, explorar aspectos que interessam à problemática em construção, na sua feição concreta, caracterizam este processo.

Consonante com a importância dessa problematização, passamos a observar sistematicamente fóruns e circuitos de interesse relacionados ao cenário de modificações de Arma, além de notícias sobre o tema veiculadas em *sites* especializados. Isso levou a uma visão diagramática preliminar. Como uma heurística de construção e da pesquisa exploratória, tomamos o modelo a seguir até certo ponto de elaboração do trabalho, antes de substituímos pelo diagrama corrente, apresentado na Figura 3 do capítulo 2.

Figura 26 - Diagrama preliminar/exploratório sobre o caso



Fonte: Elaborado pelo autor

Nesse período optou-se por uma investigação com maior poder de discussão a respeito das perguntas que orientavam o trabalho. Procedeu-se assim com a formulação de um questionário para cobrir em escala certas práticas comuns movidas por modificadores e algumas “zonas indeterminadas” da pesquisa, que não poderiam ser mapeadas apenas pelos indícios deixados nos espaços de interação. O que consideramos como um preâmbulo dos esforços

empíricos, porém constituinte da Tese, será descrito a seguir a partir dos resultados dessa estratégia.

Antes de lançarmos nossa investida entramos em contato com representantes da companhia para esclarecer nossos interesses. Em abril de 2016 informamos o responsável pelo setor de relações públicas da Bohemia, Ota Vrt'átko, através de e-mail. A resposta veio com uma sinalização de que reconhecia a autonomia dos jogadores para participar da pesquisa. Assim, entramos em contato com um moderador do fórum pelo sistema interno de mensagens para organizarmos a aproximação. Utilizando o nome de Bohemia Beck, ele demonstrou apoio à iniciativa: “*Em seus esforços, se você for retratar indivíduos e criadores de mods, você obviamente estará por conta própria para obter a permissão deles se seus nomes e identidades forem divulgadas*¹³⁶”. Contudo, requisitou a confirmação de que a pesquisa não seria utilizada para fins comerciais. Na sequência, através do intermédio dele conseguimos manter em destaque por um curto período o tópico criado para divulgar a pesquisa.

Entre 19 de abril e 16 de maio de 2016 submetemos um questionário¹³⁷ com 17 questões, divididas em duas seções, para participantes do fórum da Bohemia. Logo, ele foi elaborado em inglês. Nenhum tipo de bonificação, ainda que na forma de sorteio, foi oferecida aos colaboradores, tendo sido o engajamento totalmente voluntário. Em virtude do formato interacional vigente no circuito, o questionário foi apresentado através de tópico na seção destinada à discussão de modificações do Arma 3. É dizer, no universo dos milhares de utilizadores do fórum, optamos pelo “espaço” que melhor condizia com nossa investigação preliminar. A subseção na qual se encontram a maior parte das modificações, que estão em processo de construção.

Antes de apresentar o questionário, discutimos com Bohemia Beck os termos de nosso interesse. Sotamaa (2010) já havia ingressado no fórum para investigar alguns de seus fenômenos. Nosso intuito, longe de colher uma representatividade matemática, era detectar preferências articuladas com pesquisas anteriores a respeito de mods. Desse modo, um questionário, como técnica “de entrada”, apresenta a qualidade de poder responder a perguntas do tipo: quem, onde, quanto (YIN, 2003), aspectos que consideramos relevantes para a etapa de pesquisa exploratória. Ao todo, 58 participantes responderam. Os resultados detalhados poderão ser conferidos no apêndice, aqui faremos alguns apontamentos sobre as informações coletadas. Como algumas questões eram opcionais, ou melhor, decorriam de resposta

¹³⁶ Em tradução livre do original: In your efforts, if you are going to profile individuals and mod creators, you will of course be on your own to get their permission if their names or identities are specified.

¹³⁷ O questionário foi elaborado usando a ferramenta *Google Forms*.

afirmativa a uma questão anterior, a porcentagem indicada não refletirá necessariamente o universo da amostra, os 58 jogadores.

Assumindo que os respondentes representam parcialmente o grupo de *modders* em atividade na série Arma, mais especificamente com relação ao terceiro título da série, os indícios obtidos são os seguintes. A grande maioria dos participantes é homem, o que foi notado em pesquisas anteriores com relação aos jogos de ação e tiro (POOR, 2014). Das 58 respostas, apenas uma (1,7%) indicou tratar-se de uma mulher. A predileção por temática militar e simulação entre os modificadores pode indicar a hegemonia masculina. E mais, todos os personagens existentes no Arma 3 são representados por homens¹³⁸. Quanto à faixa etária, a ampla maioria pertence a estratos jovens, com os dois maiores grupos sendo entre 19 e 24 anos, 39 respostas (39,7%), e entre 25 e 30 anos, 16 (27,6%). Nenhum respondente possuía 13 anos ou menos, ou mais de 51. Os outros três grupos representados são, em ordem quantitativa: entre 14 e 18 anos, 8 respostas (13,8%); entre 31 e 40 anos, 7 (12,1%); e entre 41 e 50, 4 (6,9%).

O grau de instrução formal revelou que quase a metade (28 ou 48,3%) possui o equivalente a *High School*, enquanto que 16 (27,6%) tinham graduação ou *College* completos. As demais faixas são menores, 5 (8,6%) disseram ter Mestrado e apenas 1 (1,7%) declarou ter título de Doutor ou equivalente. O mesmo número de respondentes, 4 (6,9%) correspondia a ensino básico (*Elementary School*) ou MBA e equivalentes.

Houve razoável dispersão nos países de residência, os quatro principais foram Estados Unidos (13), Alemanha (8), Noruega (5) e Canadá (4). À exceção da América do Sul (e naturalmente da Antártida), todos os continentes estavam representados por pelo menos um país, América do Norte, Europa, Ásia, África e Oceania. Outros países com mais de uma resposta foram: Reino Unido (3), França (3), Finlândia (2), Polônia (2), Espanha (2), Austrália (2), Irlanda (2) e Suíça (2). A República Tcheca, país da Bohemia Interactive, apresentou apenas uma resposta.

As demais perguntas situavam-se no âmbito das modificações, interesse sustentado no tópico de convite. Nenhum dos respondentes apontou jogar com modificações a “menos de um

¹³⁸ A discussão sobre a ausência de representação feminina no Arma 3 segue desde seu lançamento. Jogadores especulam que a Bohemia não tenha desenvolvido modelos femininos pela necessidade de programar movimentos distintos e adaptar a compatibilidade de objetos do jogo a personagens de dimensões diferentes. Mesmo assim, há mods que incluem mulheres no jogo.

ano” e a maioria, 22 (37,9%), afirmou jogá-las há mais de dez anos. Entre 6 a 9 anos corresponde a 16 respostas (27,6%); entre 1 e 3 anos, 11 (19%); e entre 4 e 5 anos, 9 (15,5%). Logo, inferimos que os participantes do estudo representam jogadores com experiência em explorar modificações, com pouca representatividade de neófitos. Adicionalmente, a ampla maioria sugere jogar as “modificações totais” (*total modifications or conversions*), 54 (93,1%) - contra apenas 4 (6,9%) que não as jogam.

A pesquisa exploratória não adentrou na problematização sobre em que consistem as tais “modificações totais”. É sabido que elas envolvem uma produção mais extensa do que simplesmente a adição de objetos singulares ao jogo. Entre os *modders* de Arma, a expressão parece, em detrimento de um nível quantitativo de alterações no jogo, corresponder a transformações suficientes para transformar a experiência em algo novo. Como exemplo aproximado tomamos a descrição da categoria de modificação total do concurso Make Arma Not War: “*Modificação do jogo que garante novo contexto no jogar e seus parâmetros, representada por um conjunto de addons e conteúdo jogável. A modificação total pode focar em qualquer tipo de experiência, gênero ou cenário*”^{139 140}.

Já com relação às temáticas das chamadas modificações totais, obtivemos 55 respostas a partir de categorias definidas *a priori*. Entre aqueles que as jogam, o tema preferido foi com ampla margem a Simulação Militar (52 ou 94,5%). Outras menções em destaque foram Sobrevivência (17 ou 30,9%) e Futurístico ou Ficção Científica (13 ou 23,6%)¹⁴¹. As demais categorias apresentadas na questão foram Zumbis (12 ou 21,8%), Horror (6 ou 10,9%), além das pouco representativas História e Fantasia, com apenas 1 resposta cada (1,8%).

No questionário, indagamos se os participantes já haviam elaborado modificações em qualquer jogo, 48 (82,8%) sinalizaram que sim. Lembramos que essa maioria era esperada devido ao questionário ter sido divulgado em um fórum de discussões sobre modificações inacabadas. Ademais, perguntamos quais tipos de modificações costumavam fazer. As alternativas mais citadas por eles foram relativas a “*Script ou Programação*” (31 ou 62%), Modelagem 3D (26 ou 52%) e “*Design Gráfico*” (22 ou 44%) - esta categoria pretendia incluir a elaboração de texturas às respostas. A elaboração de mapas (*Terrain Editing*) foi o quarto

¹³⁹ Em tradução livre do original: Modification of the game delivering new context of gameplay and setting represented by an array of addons and playable content. Total modification can focus on any type of gameplay, genre or setting.

¹⁴⁰ Disponível em: <<http://makearmanotwar.com/rules>>.

¹⁴¹ A pergunta se referia a temas preferidos ou o que “gostaria de jogar”, para que não nos reduzíssemos a temas já explorados pela comunidade. Por outro lado, a maior parte das respostas foi dada aos marcadores pré-definidos.

item com mais respostas, 16 (32%). A questão permitia a resposta com “outros” e o preenchimento do item. Uma parcela relevante respondeu desse modo (11 ou 22%). As funções preenchidas pelos respondentes mencionavam atividades como gerenciamento de equipe, posicionamento de objetos, relações públicas (redes sociais), enredo e até mesmo “inovações, explorar as capacidades do motor de jogo”.

Tomando como base a questão das competências necessárias para modificar e como elas se desenvolvem, questionamos o aprendizado no interior da comunidade. Entre as respostas mais indicadas como fontes de ensino estavam Tutoriais (40 ou 80%), Fóruns (34 ou 68%) e Vídeos (32 ou 64%). Adicionalmente aprender com “amigos” demonstrou ser um procedimento válido para 12 (24%) dos respondentes. Nesse segmento, apenas 6 (12%) responderam possuir instrução específica (formal) em computação ou relacionada. Em contrapartida, com baixa representatividade, mas indicando uma pista investigativa, 2 (4%) marcaram “Outro” e preencheram o campo com “tentativa e erro” como método de aprendizagem.

O tempo dedicado à construção das modificações apresentava quatro possibilidades de resposta. Em maior número (31 ou 63,3%), a mais assinalada foi a opção “mais de 3 horas por semana”. Na sequência vieram “cerca de uma hora por semana” (7 ou 14,3%), “cerca de duas horas por semana” (6 ou 12,2%) e “menos de uma hora por semana” (5 ou 10,2%). Embora a questão pretenda assinalar a intensidade do trabalho mantido pelos respondentes do fórum, ela encontra obstáculos evidentes por requisitar valores que não aprofundam regimes de trabalho mais intensos e hiatos em determinados períodos. Ademais, como voluntários, o tempo dedicado às modificações pode facilmente sofrer alterações em decorrência de exigências externas, sobretudo profissionais.

Já a questão sobre a cooperação nas contribuições obteve resultado disperso. Das 50 respostas, 19 (38%) disseram atuar sozinhos, 17 (34%) sustentaram “depende do tipo de projeto” e 14 (28%) em grupos ou parcerias. A noção de comunidade é tensionada nessas respostas, assim como quando referimos os mecanismos de aprendizado associados. Apresentamos anteriormente a hipótese de que a ideia de comunidade é indissociável da série Arma e a experiência relacionada ao jogo, não apenas o jogar, passa pelas articulações coletivas, das quais a participação no fórum é um exemplo. Assumir que 62% dos modificadores que colaboraram com o estudo trabalham em grupos, indiferente da frequência, aponta nessa direção.

As três últimas perguntas tratam de relações econômicas que perpassam a atividade de modificação. A primeira indagava de modo simples se aquele que respondia já havia recebido algum tipo de contrapartida financeira pelo seu envolvimento. Durante a pré-observação

constatamos haver oferta de pagamento para alguns projetos particulares de modificação, isso ocorre por intermédio da seção de pedidos de edição do fórum oficial. Apenas 7 (14%) afirmaram que sim. Ainda assim, isso indica uma possível profissionalização transcorrendo no interior de práticas amadoras. Não foi problematizado, contudo, se os ganhos foram provenientes de desenvolvedoras, de criadores independentes ou de doações. Na sequência, o próximo item coletou informações a respeito das conexões dos modificadores com a indústria de jogos. Entre alternativas do tipo sim e não, as respostas se dividem em 55 (94,8%) que nunca trabalharam nela, contra 3 (5,2%) que já trabalharam na área.

Exploramos ainda uma pista particular com respeito à profissionalização, Postigo (2007) e Sotamaa (2010) relacionaram os *modders* a um interesse em ingressar na indústria. Na última questão abordamos exatamente essa possibilidade de transição de *hobby* a ofício. A respeito do enunciado: “você gostaria de trabalhar na indústria de jogos?”, 58 respostas foram contabilizadas. Houve divisão entre os dois grupos. A ligeira maioria, 31 (53,4%), afirmou se interessar com a possibilidade de profissionalização. Os outros 37 (46,6%) não demonstraram vontade de conciliar a prática *modding* a uma atividade de trabalho.

Ao fim, abrimos a possibilidade para os respondentes enviarem comentários sobre o questionário e afins. Fora as respostas que elogiavam a iniciativa e desejavam um bom trabalho, como forma de cortesia, recebemos textos ilustrativos da prática de *modding*. Os comentários permaneceram anônimos, exceto quando o modificador se identificava no campo de resposta. Um deles escreve o seguinte:

Modificar esse jogo é uma verdadeira droga devido a sua abertura. Isso também traz a sensação de treino conforme suas habilidades progridem de terríveis para não-tão-ruins. Eventualmente, você vai basicamente parar de jogar e apenas programar um jogo numa situação de 5 minutos para realizar um vídeo do seu script¹⁴².

Além de salientar o aspecto de aprendizado ao produzir modificações, o comentário sublinha o fato de que o jogar se torna um aspecto secundário da relação com Arma 3, sendo gradualmente traduzida como experiência de elaborar mods. Outro comentário igualmente assinalou esse aspecto de forma sucinta: “*Eu tenho cerca de 1400 h no Arma 3 na minha contagem, cerca de 2/3 no editor :)*”¹⁴³. Colocado em proporção, o esforço do *modder* supera

¹⁴² Em tradução livre do original: Modding this game is an absolute drug due to its open endedness. It also feels like an education as your skills progress from terrible to not-bad. eventually you will stop gaming altogether and just script playing an occasion 5 minutes to make a video out of your script.

¹⁴³ Em tradução livre do original: I have about 1400hrs in Arma3 on my clock, about 2/3 in the editor :)

uma relação de fruição sobre seu objeto. No entanto, essas relações não podem ser assumidas como desinteressadas, porque há evidências de atravessamentos econômicos na prática.

Ressaltamos um último comentário a respeito da vocação nostálgica por trás de um modificador. “*Eu aprecio jogar e aprecio dar de volta toda a diversão que isso me dá. Eu fico bastante feliz ao saber que modding mantém muitos dos meus antigos favoritos vivos (Battlezone 1998)*¹⁴⁴.” Nesse caso específico, a atividade assume um viés simbólico de resgate de referências passadas. Ao considerarmos a modificação citada no capítulo anterior feita com inspiração no jogo Halo, sugere-se que o cenário contempla leituras de remix/metalinguagem da cultura de *games* como tributo e vínculo identitário.

Após a aplicação do questionário retomamos a observação dos circuitos (dinâmicas convergentes e dinâmicas de suporte). E ao retornar do período de estágio sanduíche realizamos entrevistas com modificadores segundo critérios considerados relevantes. Os apontamentos sobre essa consulta serão feitos a seguir.

¹⁴⁴ Em tradução livre do original: I enjoy gaming, and I hope to give back as much fun as it has given me. I'm really glad to know that modding keeps many of my old favorites alive (Battlezone 1998).

6.2. Consulta aos modificadores

Fonte importante de coleta de informações sobre as interações em curso, optamos pela realização de entrevistas com agentes ligados à modificação da série Arma. Tentamos realizar contato com os representantes da Bohemia Interactive, mas não houve disposição para entrevista, seja por áudio ou por escrito. Inicialmente conversamos com Bohemia Beck, que nos ajudou na divulgação do questionário destinado aos modificadores no fórum da companhia, mas a aproximação foi recusada. O moderador da comunidade disse que não poderia assumir a função de porta-voz por ainda desempenhar função remunerada junto à Bohemia Interactive. Voltamo-nos para o departamento de relações públicas, para o qual já havíamos enviado e-mail em 2016. Sendo a última tentativa em 2017, a resposta do representante, Ota Vr'átko, foi negativa: *“Infelizmente nós estamos muito ocupados, então não há chance de investirmos em qualquer outra coisa^{145 146.}”* Mesmo sem uma declaração oficial de disposição a responder, enviamos seis perguntas por escrito e deixamos o retorno em aberto. As questões foram: 1) *A companhia está divulgando um triângulo em torno de seus produtos, ele é composto por curiosidade, criatividade e comunidade, como vocês apoiaram essa comunidade desde o início?;* 2) *Modding tem um papel de destaque nos seus jogos, especialmente na série Arma, qual é a importância dos mods para a experiência dos jogadores nesses jogos?;* 3) *Em jogos como WoW, alguns mods foram integrados à interface. A Bohemia Interactive implementa aspectos no jogo baseados na experiência de modding?;* 4) *Na medida em que a companhia promoveu um mod a um jogo independente e convidou modders a criar conteúdo terceirizado pago, o que a Bohemia espera de futuras ideias alimentadas pela comunidade?;* 5) *Podemos notar mods que vão além da simulação militar, explorando terror e sobrevivência. Como Bohemia encoraja o desenvolvimento desses diferentes gêneros?;* 6) *Quão aberta Bohemia está para contratar um modder?¹⁴⁷* Até março de 2018 nenhuma sinalização de resposta havia sido feita.

¹⁴⁵ Em tradução livre do original: Unfortunately we're still very busy so there isn't chance to engage in anything else.

¹⁴⁶ Através de e-mail.

¹⁴⁷ Em tradução livre do original: 1) The company is promoting a triangle around its products, it's composed by curiosity, creativity and community, how did you support your community from its beginning?; 2) Modding plays a big role in your games, specially in the Arma series, what is the importance of mods for player's experience with your games?; 3) In games like WoW some mods were integrated into the interface. Does Bohemia develop some aspects of the game based on modding experience?; 4) As the company promoted a mod into a standalone game and invited modders to create third party monetised content, what does Bohemia expect from future community ideas?; 5) We can see mods that go further than military simulation, exploring horror and survival. How does Bohemia encourages these different genres to be developed?; 4) How open is Bohemia to hire a modder?

Observada essa restrição, realizamos contato com seis modificadores entre outubro de 2017 e janeiro de 2018. É necessário, no entanto, realizar uma distinção entre a estruturação das entrevistas. De partida realizamos a conversa por meio de áudio, método de contato direto preferencial entre modificadores. Mas enquanto procedíamos com as entrevistas complementares acerca de um problema específico, de direitos autorais, um dos entrevistados preferiu responder aos questionamentos por escrito, de modo assíncrono. Em virtude desse movimento, diferenciamos em dois grupos os entrevistados. O primeiro compreende atores envolvidos com projetos específicos considerados relevantes para nosso estudo, constando de quatro entrevistas por voz; o segundo, voltado ao tema de direito autorais, consiste em duas entrevistas curtas realizadas por mensagens.

Para as entrevistas feitas por áudio optamos pelo emprego do *software Teamspeak*¹⁴⁸, em três dos casos. A ferramenta possui suporte a gravação, utilizada para registrar os contatos. Exceção foi a conversa com Felipe Bezerra, na qual empregamos o *Skype*¹⁴⁹, em chamada de voz, por sugestão do entrevistado. Nesse caso, um *software* adicional foi utilizado para gravar a chamada, o *MP3 Skype Recorder*¹⁵⁰.

Com relação ao primeiro grupo, escolhemos os entrevistados segundo critérios de sua inclusão no dispositivo de modificadores de Arma. Em virtude de uma adequação ao repertório dos circuitos nos quais se inserem, frequentemente faremos referência a eles através dos apelidos utilizados para se comunicar com a comunidade. Um dos eixos de aproximação foi melhor compreender como processos de modificação ocorrem entre jogadores brasileiros. Assim, buscamos em grupos do Facebook atividades ligadas à cena. Em um dos grupos em que ingressamos mantivemos contato com seu administrador, Dinho Martins Bira. Além de gerenciar um dos maiores grupos em nossa língua, ele submeteu vídeos em português sobre como criar modificações para Arma 3, num esforço de elaboração de tutoriais para o qual voltaremos mais à frente no capítulo. Um segundo modificador compreende essa aproximação das atividades originadas em nosso país. Rodrigo Arantes, ou Ogrinho, é um dos responsáveis pelo projeto Brazilian Armed Forces, citado anteriormente. De outro modo, para compreender coletivos internacionais e sua organização, entrevistamos micky, da equipe do espanhol FFAA

¹⁴⁸ Ferramenta de comunicação por voz de uso popular entre jogadores. Discutiremos brevemente sua importância no item 6.3.2.5. Disponível gratuitamente para uso não-comercial em: <<http://www.teamspeak.com/en/>>.

¹⁴⁹ *Software* pertencente a Microsoft, de uso gratuito para chamadas pela *internet*. Disponível em: <<https://www.skype.com/pt-br/>>.

¹⁵⁰ *Software* de uso gratuito. Disponível em: <<https://voipcallrecording.com/>>.

mod, e Felipe Bezerra, brasileiro que colabora com o Red Hammer Studios, que cria modificações sobre as forças de defesa dos EUA e da Rússia.

Ademais, devido à percepção de outras frentes interpretativas que não haviam sido cobertas, conversamos com dois modificadores sobre a temática de direitos autorais, plágio e a cena de modificação na série Arma. As duas entrevistas foram efetuadas pelo campo de mensagens do fórum da Bohemia Interactive. Colaboraram conosco Pomi Git, criador da modificação Imperial Assault, que promovia um tributo a *Star Wars*, e Uro, criador independente que também realiza transmissões na plataforma Twitch sobre modelagem 3D.

As entrevistas por áudio possuíram um roteiro de questões associadas aos problemas investigados e indicados nas perguntas de pesquisa (seção 2.4.3.): sobre comunicação/circulação, competências, relações de construção/feedback e os valores que emergem das práticas de modificação. Contudo, conforme novas questões surgiam dentro desse escopo ampliamos os questionamentos para expandir nossa perspectiva além das pré-noções que nos guiaram até as entrevistas. Nossa exposição seguirá, portanto, os quatro eixos de articulação. As entradas entre colchetes são marcações do autor para facilitar o entendimento.

6.2.1. Dinho “Jimmy” Martins (Arma 3 Brasil)

Dinho Martins atua na comunidade brasileira de Arma em duas frentes. Ele é administrador de um grupo do Facebook destinado a jogadores lusófonos, o Arma 3 Brasil¹⁵¹, hoje (fevereiro de 2018) com quatro mil membros; e produtor de vídeos instrutivos sobre como criar missões (um tipo de conteúdo ou modificação sobre o jogo) em seu canal do Youtube¹⁵², dedicado a jogos digitais e seguido por mais de cinco mil pessoas. Sua experiência com a série Arma começou ainda com o primeiro título, a partir do qual mantém uma relação de cerca de oito anos com a franquia. É um modificador com projetos individuais, especialmente voltados à reconstituição de combates históricos nas missões do jogo. Além de militar, ele possui formação em Ciências da Computação, o que garante alguma desenvoltura na produção de conteúdo. A aproximação para entrevista ocorreu pelo grupo do Facebook que ele coordena.

Comunicação/circulação

A expansão da experiência do jogo incentiva sua atuação nos circuitos, seja como coordenador de um grupo ou criador de conteúdo. Mas o empenho com a série passou por

¹⁵¹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/arma3br/>>.

¹⁵² Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/fpsgameplaypcs>>.

diferentes estágios. Inicialmente, as ferramentas de edição eram mais difíceis de se trabalhar e os circuitos para envios de modificações não se apresentavam de modo amigável para ele:

Tudo o que eu fiz deixei guardado. Eu ainda tenho guardadas missões, mods de textura que eu gostava de fazer. Isso eu sempre guardei, aí depois eles facilitaram para nós ao lançarem a Oficina Steam, porque você envia para lá para que outros possam baixar. Ah, isso ficou bom que deixa salvo nossos dados, nossos arquivos e com isso a comunidade foi crescendo, tem pessoas que até hoje vão lá no vídeo e postam: “poderiam disponibilizar o download dessa missão?”. Aí eu mando o link para eles da Oficina Steam, então isso facilitou bastante.

E esse recurso de formação de um circuito destinado a fazer circular as criações dos jogadores é concomitante com o aperfeiçoamento das ferramentas disponibilizadas para a comunidade realizar edições. Referindo-se ainda ao Arma 2, ele aborda como exemplo o desenvolvimento das ferramentas disponíveis para criação de missões. Havia então um aplicativo oficial da Bohemia Interactive para criação de missões, com uma interface em duas dimensões, no entanto, o surgimento de uma modificação chamada MCC (apresentada por ele em vídeo do canal) trouxe novas possibilidades em três dimensões.

Quando tinha o editor 2D do Arma 2 você tinha que fazer a missão antes e testá-la; se deu erro, tinha que abrir de novo o arquivo, editar, consertar o script, fechar o arquivo, enviar para o servidor e ‘startar’ a missão de novo. Aí o MCC possibilitou a missão dinâmica. Então você criava o arquivo base com a quantidade de players que iriam jogar no seu time... pronto, você começava fazer missão em tempo real, colocava inimigo, colocava objetivo. Aí eu tenho certeza que a Bohemia viu essa facilidade e criou o Eden¹⁵³. Começou na verdade com o modo Zeus¹⁵⁴, depois veio o editor Eden.

A leitura feita sobre a investida da Bohemia Interactive, ao oferecer funcionalidades semelhantes aos editores construídos pela comunidade, indica tanto a inventividade dos modificadores em sentido técnico, quanto a disposição da empresa responsável em retomar ideias da comunidade e incorporá-las a seus produtos. De outro modo, também sobre as facilidades conquistadas com o tempo, as melhorias nas condições de infra-estrutura no Brasil dizem respeito à expansão do público da série e à formação de uma comunidade de jogadores locais. Em meio a isso se insinua um mercado paralelo para manutenção de servidores no país¹⁵⁵.

¹⁵³ Editor de missões 3D oficial. Lançado como atualização do Arma 3 em 2016.

¹⁵⁴ Editor oficial de missões em tempo real. Lançado como conteúdo adicional (DLC) gratuito em 2014.

¹⁵⁵ Dinho menciona que também as ferramentas para criação dos servidores foram lançadas pela Bohemia Interactive, concedendo certa autonomia a jogadores que quisessem se articular em diversas partes do planeta.

Antigamente era uma dificuldade para a gente conseguir um servidor, existiam poucos. Hoje a lista é enorme, facilitaram muito. Você mesmo pode alugar uma VPS¹⁵⁶, tá lá as ferramentas que a Bohemia disponibiliza, e ter seu próprio servidor a um valor acessível. Esse mercado cresceu muito, antigamente era complicado, só tinha servidores fora do país. aí você tinha aquele problema do ping alto. Era um problema sério. Cresceu muito, a própria empresa facilitou a nossa vida disponibilizando as ferramentas para criar servidores. Aí você acha de todos os tipos: você acha o próprio servidor de um modo de jogo pronto ou simplesmente o aluguel de uma VPS para você criar o modo de jogo que você quiser. Já tem servidores no Brasil à venda.

Sobre a experiência junto à série e às redes que ela inspirou, Dinho alimenta um tom esperançoso sobre a relação entre Bohemia Interactive e o público. A derivação de conteúdo não apenas reportaria ao próprio Arma, em sua visão, mas criaria condições adequadas para a ascensão de novos jogos. Essa dinâmica, em última instância, de estímulo a modificações, seria um gatilho para outros sucessos da indústria de *games*. Sobre êxitos como DayZ surgirem na sequência em torno da comunidade ele pontua:

É totalmente possível, basta ouvir a comunidade. Com certeza você já teve vontade de criar um jogo porque em algum momento você estava jogando e falou assim: “Pô, se tivesse tal coisa seria melhor”. Então é possível aparecer algo novo e fazer um sucesso tremendo. Eu acho que esse é o segredo, escutar a comunidade, perguntar o que a galera quer e fazer na medida do possível, sempre mantendo o equilíbrio, também não pode exagerar. (...) A computação evoluiu muito ao longo dos últimos 10 anos e hoje nós temos acesso a vários motores gráficos nos quais você sabendo um pouco de programação, um pouco de animação, tendo uns amigos, montando uma equipe, disso você já consegue desenvolver um jogo. Então, hoje tá fácil, eu posso dizer que tenho certeza que ainda vão surgir coisas de bastante sucesso.

Competências

Segundo Dinho, a formação na área de tecnologia oferece noções básicas para um potencial modificador, mas ele questiona a determinação desse percurso, como se fosse critério para a produção de conteúdo na atualidade. Pelo contrário, exalta em seu caso a procura efetuada em torno de resoluções de problemas que surgiam ao tentar elaborar modificações. O circuito privilegiado para isso, no início de sua atuação em Arma 2 foi justamente o fórum oficial da Bohemia Interactive.

Olha, a gente começava a jogar e baixava missões no site da Bohemia, no fórum. Aí eu comecei a mexer no editor 2D do Arma 2. Fui pesquisando e você achava pouco conteúdo de como criar missões na época, tanto que eu comecei a fazer vídeos para ajudar a comunidade sobre como criar sua própria missão. Aprendi algumas coisas, a

¹⁵⁶ Virtual Private Server.

Bohemia disponibiliza alguns scripts para você fazer missões, sobre comportamento de inimigos, para veículos, armas, munições. No início foi difícil encontrar de onde tirar essas coisas porque tem muito conteúdo. Os americanos gostam de fazer, os russos também e, geralmente, eles não respondem minhas perguntas. Foi na raça, foi pesquisando, pesquisando, pesquisando.

Ainda que considere as circunstâncias de seu conhecimento especializado laterais ao cenário atual, ele reconhece a importância de formação técnica pelo menos até o momento em que as ferramentas disponíveis apresentavam interface e funcionalidades limitadas, o que necessitava de tentativa e erro.

Eu me formei em Ciências da Computação, isso facilitou bastante. No Arma, em geral, a programação é pouca, é uma programação básica mesmo, mas ajudou porque a missão 2D no editor é um pouco complicada - em 3D é muito fácil - eles facilitaram muito a nossa vida com o MCC e depois o Zeus e o Eden. (...) o mod MCC te dá acesso ao editor, só que em 3D. Aí você tinha mais facilidade de colocar veículos, colocar unidades pelo campo. E ele tinha mais formas, por exemplo para você fazer o personagem ir de um local a outro. Antes você tinha que programar o início e o fim, no MCC você só dá dois cliques, o ponto inicial e o ponto final, aí ele faz tudo.

Não obstante, o empenho em elaborar modificações, através das incursões e questionamentos nos circuitos de Arma, requer disponibilidade e paciência. E Dinho reflete sobre sua dedicação. Para ele não se trata de “tempo desperdiçado”, mas um investimento prazeroso considerando-se os resultados finais.

Eu passava mais tempo, agora menos devido ao trabalho, mas ainda passo muito tempo mesmo pesquisando, tentando entender e montando as missões (...) Às vezes ficava sábado e domingo o dia todo, a gente tirava pra fazer a missão no domingo à tarde ou sábado à noite, então durante o dia anterior e o dia marcado eu ficava ali fazendo a missão, revisando. Foi bastante tempo mesmo, foram horas diárias para aprender e para montar as missões e os mods necessitavam de tempo mesmo, requerem muita dedicação. Eu Aprendi muita coisa e o “povo” fala assim: “é uma perda de tempo”. Eu falo: “não, não, é que é um conhecimento que você adquire, você vai levar para vida toda e serve para várias coisas, para vários jogos, o conhecimento leva bastante tempo, você não perde”. Você faz porque gosta, por prazer.

É interessante observar a indeterminação que se faz sobre a crítica recebida. O “povo” não remete a um agente específico, família, colega, comunidade de jogadores, mas a uma categoria genérica sobre a qual Dinho defende sua atuação. E paralelo a isso reconhece a pouca presença de brasileiros nos circuitos internacionais. Isso pode ser contrastado, de outro modo, pela escassez de referências em português entre tutoriais e produção de conteúdo localizado pouco estabelecida.

Eles não estão presentes. O brasileiro em si quase não faz mod e é muito raro fazer uma missão. O brasileiro joga mais o jogo casual, ele gosta de entrar no servidor e fazer a bagunça dele. Aí alguns grupos como o Arma Point, eu jogo no USMC, são ainda um pouco fechados, eles fazem um conteúdo pra eles, pra aquele momento e não divulgam. Mas o jogo casual em si, o brasileiro joga bastante e devido a ele entrar no servidor que já está tudo pronto, por isso ele não participa muito do fórum, já nos outros países o que predomina é a simulação, por isso que o fórum é lotado.

Ao promover a reflexão sobre o jogador brasileiro ligado a Arma, Dinho opta pela utilização da terceira pessoa do singular ou do plural. “Eles” ou “o brasileiro” são categorias que se afastam da sua própria condição porque ao atestar que a maior parte dos jogadores do país não participa dos circuitos internacionais, constrói-se uma divergência com seu próprio percurso, de “desbravador” entre estrangeiros. Além disso, ele aponta uma importante diferenciação entre a cultura de jogo ligada a Arma no Brasil e no resto do mundo. A diferenciação entre casual e simulação é eventualmente encontrada nos fóruns (como veremos a seguir), servindo para descrever o espectro do jogar entre a busca por prazer com pouco apego às normas e um compromisso quase oficial com os protocolos militares. E isso se encontra em diferentes modos de jogo, que ora são feitos tendo-se em conta o jogador casual, ora o de simulação. Essa categorização que orienta o debate recupera as formulações de Caillois (2001) [1958] a seu modo: à diferença entre *paidia* e *ludus*, podemos cotejar o casual e a simulação, respectivamente.

Relações de construção e *feedback*

Sobre as contribuições e incentivos fornecidos pela comunidade, a experiência de Dinho remete basicamente ao cenário brasileiro, já que produz conteúdo em português. Nas dinâmicas nas quais ele participa é possível perceber dois tipos de interações da comunidade sobre seus vídeos, tutoriais de modificação e jogando missões. Uma remete aos comentários avaliativos, comumente em tom elementar, observados na dicotomia gostei/não gostei, e outra pedindo conteúdo novo.

As pessoas às vezes falam: “coloca isso, coloca aquilo”, aí sempre vem a vontade de fazer, o que precisa é tempo para fazer, mas eu faço questão de ler o comentário e sempre tento responder. Às vezes alguém fala: “ó ficou legal, não ficou legal”. Eu sempre deixo lá o comentário, tem gente que dá uma dica interessante e tem os haters. Eu sempre escuto os dois lados. (...) As pessoas mandam mensagem por Facebook, por exemplo, falando: “Cadê os vídeos, cadê as missões, posta lá”, eu deixo o link do canal no Arma 3 [grupo], também eles pedem na Steam, eles mandam bastante mensagem tirando dúvidas, pedindo vídeos...

Seus vídeos instrutivos no canal são poucos, há mais dele apresentando missões, ainda assim os tutoriais são representativos sobre a formação da comunidade (ver item 6.3.2.2.). Há uma taxa razoável de conversão de visualizações em comentários nas suas submissões, mas o próprio Youtube não se apresenta como um circuito promissor para discussões aprofundadas. Sua interface não é direcionada a comentários. Ainda assim ele reconhece as sugestões encaminhadas pelo público e afirma a importância de responder a ele. Outro aspecto a ser considerado, contudo, é a escassez de outros modificadores realizando a mesma tutoria através de vídeos em português. Isso o coloca numa posição de destaque em nosso idioma, ao mesmo tempo que representa o limite do viés formativo/didático comparativamente ao inglês.

Valores

A expressão de “valores”, em sentido amplo, construída a partir da atuação de Dinho, toma a forma da já citada diferenciação entre casual e simulação. Ele mesmo encontra-se na encruzilhada, pois publica conteúdo com ambos os sentidos. No entanto, ele credita ao baixo interesse de brasileiros em simulação a reduzida comunidade de modificadores. Apesar dessa relação entre jogadores e modificadores aparentar ser baixa, em circuitos internacionais a comunidade amadora se desenvolveu por concentrar diversos criadores por meio da língua inglesa.

A noção de comunidade apresenta-se relevante para a atuação de Dinho, na mesma medida em que o reconhecimento de seu papel como produtor de conteúdo.

Eu gosto de ajudar a comunidade. Eu sempre quis criar missão, vídeo pra divulgar, pro jogo ficar mais conhecido. Esses dias aconteceu algo interessante, eu ‘tava jogando Squad com colegas e de repente um rapaz perguntou assim: “e aí, FPS, que é o nome do canal, como é que tá o Arma 3, você parou de jogar?” ele conheceu pelo nick que eu jogava o Arma 3 e fazia vídeos. Então, assim, é prazeroso você ver que alguém assiste, te acha interessante, te reconheceu em outro jogo, lembrou e disse “esse cara aqui é o cara do vídeo, o cara do Arma que faz as missões”. Então a gente faz mesmo por prazer e para ajudar a comunidade, dando uma dica de um mod, um tutorial. Quando a pessoa tá com uma dúvida, você dedica o tempo para que a comunidade cresça, para que fique mais popular. Muitos falam assim “ah, tem vontade de ganhar dinheiro com vídeo”, não, é simplesmente por prazer de querer ver o negócio crescer, é por isso mesmo.

Enquanto horizonte para ele, enquanto produtor de conteúdo como vídeos e modificações, o desenvolvimento da comunidade é um princípio em si mesmo. A negação do lucro e a importância do coletivo para o entusiasta, que auxilia o outro, são os principais valores em sua fala. O reconhecimento enquanto produtor parece ser um aspecto secundário, porém

relevante na medida em que garante o retorno de suas atividades em circunstâncias inesperadas, que fogem a seu grupo de amizades.

6.2.2. Felipe Bezerra (Red Hammer Studios)

Felipe Bezerra participa em um dos maiores coletivos de modificação ligados a Arma. O Red Hammer Studios foi vencedor do maior prêmio ofertado pelo concurso Make Arma Not War, de 200 mil euros. O estúdio possui dezenas de colaboradores e uma rede montada através de página no Facebook, *site* oficial, conta no Twitter e no Youtube. Na seção 6.3.2.4. abordaremos alguns dos sinais de profissionalização contidos no endereço do grupo¹⁵⁷. O próprio Felipe, por outro lado, é um autodidata que se especializou em modelagem e criação de texturas. Sua experiência se divide entre o ofício em desenvolvimento gráfico e o *hobby* de criação de modificações. Entramos em contato com ele por intermédio de colaboradores do grupo Red Hammer, após troca de mensagens através do Facebook.

Felipe conheceu a série no terceiro título, Arma 2, enquanto procurava jogos de simulação de voo com foco em aeronaves militares. Seu interesse pela franquia fortaleceu-se pela possibilidade de criação derivada, a oferta de uma plataforma para elaboração de conteúdo. Após experimentar DayZ mod, ele se interessou por produzir modificações, mas já detinha conhecimentos prévios por atuar profissionalmente no segmento. A entrevista foi realizada por Skype.

Comunicação/circulação

Os primeiros passos, portanto, na modificação de Arma eram como uma extensão de sua atividade profissional, com o estímulo de atuar junto a outros entusiastas e realizar projetos que não eram satisfeitos em atividades remuneradas.

Eu lembro que eu fazia parte de um grupo na época, que eu queria criar um helicóptero específico e que não tinha presente essa versão do helicóptero no Arma [3]. E eu falei: “pô, eu faço o modelo e peço alguém para ajudar na parte de programação”. Foi um amigo meu da época, ele é de Porto Rico, a gente se juntou, a gente trabalhava tipo no horário livre nessa de modificação. A gente acabou lançando, foi o maior sucesso e com isso, na verdade, eu entrei em contato com os caras da Red Hammer e eles falaram “pô, se você trazer o modelo, a gente vai gostar pra caramba, porque falta mesmo esse tipo de helicóptero e você pode ajudar a desenvolver outros aspectos também que a gente tem aqui livre pra quem quiser pegar, desenvolver e criar à vontade”. Então isso ao longo de quatro anos já.

¹⁵⁷ Disponível em: <<http://www.rhsmods.org/>>.

A ligação com o Red Hammer ocorreu por meio de iniciativa própria, depois que o grupo já havia obtido o primeiro lugar no concurso oficial da Bohemia. O relativo sucesso de modificação de uma aeronave anterior serviu como apresentação de si mesmo para o grupo, que propôs o ingresso em um modelo de trabalho cooperativo. Ocorre que as relações com a indústria, na figura da Bohemia Interactive nesse caso, apresentam-se de maneira sobreposta em alguns momentos. Produção e consumo em sua experiência são definições pouco práticas. De acordo com Felipe, ele mesmo chegou a trabalhar para a desenvolvedora no projeto de lançamento do pacote de conteúdo adicional Apex. Na mesma medida, pelo menos outros dois modificadores que participam do Red Hammer Studios são funcionários da Bohemia Interactive. Essa proximidade conduz a uma auto-reflexão sobre o trabalho dedicado a modificações como algo que de fato produz valor para a desenvolvedora do jogo.

A gente tem total noção da importância que a modificação tem para a empresa, para o estúdio em si. Tem muita gente que joga e que já disse que se não tivesse o Red Hammer e outras modificações eles não jogariam Arma, porque eles consideram um jogo incompleto. O jogo só é o que é, só tem a propriedade que tem pelo fato de eles disponibilizarem as modificações. A gente tem muita conversa sobre o que adicionar no jogo pra complementar o que já tem no Arma [3], só que muitas vezes a gente acaba criando coisas que é o que a gente tem vontade de criar mesmo, o pessoal cria com prazer. E as modificações em si, eu acho que o pessoal tem essa noção mesmo de que eles estão fazendo um trabalho voluntário, que eles estão ajudando o estúdio a vender cópia, basicamente. E é engraçado que tem muita gente que fala quando a gente lança atualização do Red Hammer, o pessoal grita “pô, vocês não fizeram isso, não fizeram aquilo?”. A gente fala “pô, vocês estão baixando um negócio pelo Twitter que a gente se dedica tanto pra fazer”.

E não obstante, a atuação em torno de modificações, tão próxima de uma oficialidade encontra conflitos em termos de autoria. Um regime precário de defesa da propriedade intelectual dos modificadores causa conflitos no interior da comunidade. A estratégia da companhia de possibilitar a monetização para a manutenção de servidores geridos pela comunidade abre brechas para exploração comercial da produção dos modificadores. Sobretudo a partir de Arma Life, um popular modo de jogo paralelo criado pela comunidade e que foi citado entre exemplos de modificações no capítulo anterior.

[Arma Life] trouxe bastante usuário pro Arma, foi um sucesso absurdo. Só que os caras que, não vou dizer que são todos, mas uma parte significativa, usava e ainda usa os servidores pra ganhar dinheiro de forma ilícita. Eles cobram de usuário tipo “ah, se você me pagar tanto por mês, você tem um lugar garantido no meu servidor ou se você me pagar tanto por mês eu posso te dar um carro, um helicóptero que salta foguetes, que mata todo mundo e tal. Essas coisas assim. E eles,

enquanto isso, usam modificações que são criadas gratuitamente pra comunidade do Arma.

Assim, insinua-se uma quebra de contrato no interior da comunidade. Outras considerações nesse sentido remetem ao caso que baseou as entrevistas de Pomi Git e Uro. Se por um lado os grupos mais ativos de modificadores, tais como o Red Hammer Studios, reforçam a gratuidade do objeto de seu trabalho, outros jogadores da comunidade, considerados dentro de uma marginalidade, empregam o conteúdo sem autorização e o incluem em pacotes de acesso pago.

Já a criação de circuitos paralelos às modificações do Red Hammer cobre um interesse de divulgação. As ferramentas da *internet* possibilitam desse modo a difusão do trabalho do grupo em frentes como as redes de socialização. O estabelecimento de contas nessas plataformas e a manutenção delas envolve um trabalho de “relações públicas” mantido por alguns, mas em nome da organização.

Eu acho que com relação à parte de comunicação, à parte de marketing, eles fizeram o site, o Facebook, principalmente, para facilitar o acesso do usuário à informação sobre a modificação. Eu não tenho a informação concreta sobre isso, mas eu acho que seja essa a intenção, não só divulgar o trabalho do próprio grupo. Tem um pessoal talentoso que trabalha lá dentro, que merece reconhecimento. (...) Divulgar no site ou então na página do Facebook ajuda a dar visibilidade. A gente se preocupa muito com isso, em divulgar o trabalho da galera que que ajuda na modificação. A maioria tem portfólio online ou trabalha com programação em uma área e quer aprender coisas novas. Engraçado que no caso do Alex¹⁵⁸ especificamente, se eu não me engano, ele é engenheiro aeroespacial e trabalha com uma empresa que contrata com a Agência Espacial Europeia. Ele é um cara que manja muito da parte de programação, mas ele também manja muito na parte de criação de arte. Eu acho que para ele não tem muito retorno, por exemplo, divulgar o trabalho dele eu acho que ele faz porque gosta, ele gosta de divulgar.

Entretanto, quanto a abertura à descoberta de outras modificações, ou mesmo da própria experiência de jogo, a atuação de Felipe aparenta ser menos intensa do que sua relação com a produção de conteúdo derivado. Essa sinalização indica o interesse prioritário de engajamento com o jogo antes de, necessariamente, pretender jogá-lo. Sobre a observância de novidades entre projetos de outros modificadores, ele afirma:

Eu tinha mais interesse quando jogava mais, mas hoje em dia eu descubro mais através do próprio chat da [Red] Hammer, o pessoal sempre compartilha: “pô, alguém fez uma coisa legal, vamos conversar com esse cara”. Ou com amigos que jogam Arma. Tem amigo que sempre fala: “você viu essa modificação? dá uma olhada”. Eu fico

¹⁵⁸ Alex é o fundador do grupo, a quem primeiro entramos em contato.

sempre ligado nisso, nesse aspecto. Eu acho interessante a comunidade em si.

Competências

Antes de se envolver com a série Arma, Felipe começou ainda na adolescência a pesquisar sobre criação de jogos. Seu percurso é diferente de Dinho, por exemplo, por não contar com uma formação técnica.

Eu comecei tentando criar jogo do zero mesmo. Me interessei pela parte de programação e depois fui pra parte de 3D, de arte, e fui aprendendo por aí mesmo... querendo trabalhar com jogo e ao mesmo tempo fui conseguindo. (...) Na época era até difícil encontrar um curso de design. Eu comecei com uns 13 ou 14 anos a pesquisar sobre isso. Fui só baixando material da internet, baixando programa, o Blender, vendo tutorial e ao longo do tempo fui aperfeiçoando meu conhecimento, minha técnica.

A adaptação aos parâmetros de Arma, no entanto, passou por consulta aos modificadores da série. Em seu início como modificador não bastava possuir conhecimentos de modelagem, pois é necessário adequar os objetos elaborados às normas de codificação do jogo. Para esclarecer suas dúvidas, ele buscou auxílio na parte de edição do fórum do Arma 3 (ver seção 6.3.1.1.).

Ao longo desses anos em que eu estive modificando tive a possibilidade de conversar com bastante gente, tanto é que pude trocar ideia para tirar dúvidas sobre modificação. Lógico, quando eu comecei não sabia nada sobre modificação, e para modificar para o Arma eu tive que conversar com bastante gente para tentar descobrir como funciona tudo. Mas eu vi realmente isso, tem gente que não responde a nada, nenhuma mensagem e tem gente que está ativo, tá disposto a socializar, a conversar, a participar de grupos. Eu acho que isso é muito importante para desenvolver uma comunidade assim.

Dentro desse contexto, uma aptidão específica foi necessária tanto para a busca de referências quanto para a interação com outros modificadores. Para realizar os movimentos para seu aprendizado, Felipe necessitava pelo menos de conhecimentos básicos de inglês. E de fato, ele ressalta que um dos aspectos fundamentais para ter obtido oportunidades no mercado ligado à criação de arte em jogos foi o domínio do idioma. “*Se eu não tivesse, ia estar travado mesmo e ia estar procurando algum emprego aqui no Brasil, que é muito mais difícil, ou pelo menos na época era muito mais difícil.*” Uma possível consequência disso é a raridade da participação de latino-americanos nos circuitos. De acordo com ele há um uruguaio modificando junto ao Red Hammer Studios, mas poucos brasileiros presentes em toda a comunidade.

A respeito das ferramentas que utiliza para realizar edições, Felipe cita um conjunto de programas. Os principais seriam 3ds Max e Photoshop (ver seção 6.3.3.), para modelos

tridimensionais e texturas, respectivamente. Contudo alternativas seriam momentaneamente empregadas, como Substance Painter, para texturas, e ZBrush, para esculturas digitais. As animações são executadas no Blender, enquanto que operações de programação ficam reservadas ao Visual Studio e Sublime Text.

Um requisito ao se criar modificações para Arma é que todas elas devem passar por um processo de conversão utilizando-se das ferramentas oficiais da Bohemia Interactive. Em tese, é possível criar objetos no pacote de edição gratuito, Arma 3 Tools, mas a limitação é sensível se comparado às ferramentas disponíveis no mercado.

As ferramentas do Arma deixam muito a desejar mesmo. Isso é o que pessoal sempre diz também, porque eu acho que foram ferramentas desenvolvidas ao longo do tempo, ao longo da criação da série Arma, focada mais pro aspecto de um jogo feito para simulação, um simulador de guerra mesmo; um jogo que seria usado por departamento de defesa de estado. Eles têm mesmo esse braço pro lado da simulação, vendem simulador para governos. Então, as ferramentas foram criadas na época para um foco muito mais funcional. Não tem muita facilidade pra um artista mexer e integrar coisa, criar uma animação legal porque o jogo realmente não foi feito pra isso. Ao longo dos anos, de uns dois anos eles têm mudado o foco.

Ele chama atenção para o aspecto da subsidiária da companhia, a Bohemia Interactive Simulations, que comercializa ferramentas de treinamento. Apesar das desenvolvedoras de entretenimento e simulação terem se separado em 2001, elas continuaram compartilhando o motor Virtual Battlespace (VBS) como núcleo de funcionamento de seus programas. Para Felipe, recentemente, o segmento voltado aos jogos digitais tem tentado tornar os códigos mais fáceis para manipulação do público, o que envolve melhoria nas ferramentas de edição. Em contrapartida, diante da restrição de *software*, alguns modificadores põem-se no papel de desenvolver as insuficiências deixadas pela companhia.

Então você tem usuários conhecidos na comunidade como o Mikero, por exemplo, que é o cara que criou todo um kit de ferramentas pra vc criar modificações pro jogo. Essa é a ferramenta que todo mundo usa basicamente, que facilita até pra você achar erro no seu script, na sua programação ou no seu modelo. Então o programa dele mostra tudo que tá errado no seu arquivo, dá umas dicas muito boas. Enquanto que os programas da própria Bohemia não fazem isso ainda. Isso acaba sendo uma limitação do estúdio, porque eu te garanto que se você ligar pro estúdio e falar assim: "cara, vocês não querem fazer uma ferramenta melhor?", eles vão rir da sua cara e falar: "vocês acham que a gente não ia querer uma ferramenta melhor? Porque a gente trabalha também com essas ferramentas, só que nós não temos nem recursos, nem tempo pra dedicar a isso". Os criadores de mods acabam complementando muito onde estúdio falha, onde o estúdio não pode cobrir.

Relações de construção e *feedback*

Os processos de criação da comunidade assumem um desenho específico no interior do Red Hammer Studios. As decisões mais polêmicas são tomadas em maioria, como foi o caso ao rejeitar a utilização das modificações em servidores monetizados. Já para a organização do trabalho são convocadas reuniões, entre os cerca de 60 voluntários envolvidos atualmente.

Isso geralmente parte de iniciativas individuais, mas normalmente depois de um update a gente tem uma reunião. A gente geralmente vê uma data com maior número de membros que podem participar e vê lá na lista interminável de itens que a gente quer fazer. Tentamos ver quem está disposto, quem tem vontade, realmente, de trabalhar naquilo. Porque a gente não tem como forçar ninguém a fazer nada, porque se começar a forçar as coisas aí não vai dar certo nunca. E, é lógico, a partir de quando você pega aquilo o pessoal vai acreditar que você vai terminar, mas é basicamente isso, a pessoa senta, conversa e faz o que tá precisando.

Mais especificamente, após as decisões tomadas por livre iniciativa a partir dos itens pendentes de elaboração, o grupo desenvolveu mecanismos de acompanhamento sobre a criação das modificações. Um servidor estabelecido após o coletivo receber o prêmio do concurso da Bohemia Interactive automatizou algumas etapas de construção: além de checar a integridade dos arquivos, é possível convertê-los para operar sobre os parâmetros do jogo.

Tem vários chats que o pessoal conversa sobre temas específicos. Tem uma parte que é só de criação de conteúdo [do exército] russo. O que é, no caso, modelos de script, qualquer coisa assim. Tem uma parte que monitora as atividades de criação, ou seja, se você cria um conteúdo e joga no servidor para ser compilado, vai aparecer que alguma pessoa fez isso, que criou essa modificação. Aí a gente vê que tá beleza, uma pessoa fez, vamos conversar sobre isso: “O que que você fez? Como foi sua primeira versão? Como você modificou?” E ao longo da semana e dos meses a pessoa vai criando uma coisa que a gente pode lançar.

Nesse regime de trabalho inspirado na indústria, mas sem a mesma pressão, os prazos também são mais flexíveis. Entre as atividades de modelagem, texturização e animações, as conclusões são negociadas. Com consulta aos dados do próprio servidor, Red Hammer mantém discussões através do Discord, uma ferramenta de comunicação comum entre jogadores.

Toda vez que a gente lança uma atualização, a gente tem um prazo, vamos dizer, que não é muito fixo. A última atualização da gente foi há alguns meses atrás, antes da mais recente. A gente foi adiando bastante, porque tinha sempre bastante atualizações do Arma que desenvolveram funcionalidades novas do jogo que a gente quis implementar no mod. E como o mod da Red Hammer é muito extenso, é muita coisa para atualizar. Então tem que testar bastante, a gente não tem muito tempo. (...) Então a gente tem uma contagem regressiva no site [de acesso restrito], claro que a cada 60 dias a gente pensa numa

atualização, mas só que não é fixo. Se daqui a 60 dias não estiver pronto a gente vai adiar. A gente não publica isso também. Essa data é fechada pro site de desenvolvimento, não é público.

Em torno desse fenômeno de semi-profissionalização do modelo de produção ocorre ainda uma segunda dinâmica de ordem comunicacional que nos interessa. O grupo de modificação acabou conquistando seu próprio público, um subgrupo dentro de jogadores de Arma. Afinal, as atividades do Red Hammer ocorrem desde 2003. A interação que os seguidores promovem com os modificadores é continuada, há revisões da qualidade dos itens dos mods e sugestões particulares sobre objetos a serem incluídos em futuras atualizações. Mas outro aspecto nos chama atenção, como o teste de compatibilidade das criações do grupo não pode ser plenamente executado pelos colaboradores, a comunidade se torna responsável por reportar *bugs* ou mal funcionamento. Para isso Red Hammer hospeda um serviço em seu *site*.

Com relação ao site de feedback, ali geralmente as coisas são mais técnicas, são mais problemas de bug, o que as pessoas acham que acaba impossibilitando que elas joguem de uma forma boa ou sem interrupções. E ali a gente foca bastante tempo olhando aquelas dicas, olhando tudo e tentando resolver os problemas, às vezes a gente tem semana que só é de resolução de bugs. A gente fala com um número legal de pessoas, aí vamos resolver, solucionar os problemas, não vamos só produzir conteúdo.

A despeito da declarada necessidade de testar continuamente as modificações, outras frentes de trabalho são desempenhadas no grupo. Uma parte importante é a realização de pesquisa sobre armamentos e veículos reais. Tendo isso em vista, alguns colaboradores se destacam na pesquisa por especificações técnicas e detalhes pertinentes ao tema do coletivo.

Tem um pessoal que já é focado só nisso, tem dois ou três membros que são focados só em pesquisa, só se interessam pela pesquisa para essa área. Tem inclusive o nosso especialista em tanques, nosso consultor de blindados. Ele é um polonês que trabalha no departamento de defesa. Então, qualquer coisa, principalmente de equipamento soviético, se perguntar o cara sabe de cor. Para desenvolver um projeto, se a própria pessoa que decidiu criar não sabe direito, ele pode perguntar no chat que alguém vai saber. Pelo menos vai ter 10 pessoas dispostas que são boas de pesquisa.

Não obstante, algumas situações-limite ocorrem, nas quais obstáculos legais interferem na pesquisa e implementação das modificações. Por tratarem de temas delicados, como defesa nacional, algumas especificações podem ser conhecidas por modificadores que são participantes das respectivas forças de defesa, no entanto, o sigilo de divulgação requer contornar essas reproduções.

Agora, com relação a informação confidencial, tem coisa que a gente realmente não fez porque a gente já sabia que era coisa que não é pública. Tem um aspecto específico de um helicóptero do exército dos Estados Unidos que eu tava conversando com um membro da Red Hammer. O outro artista era da força especial do exército dos Estados Unidos, falava bastante desse helicóptero, é apaixonado por ele e falou assim: “esse aspecto aqui a gente não pode criar porque ainda não é público”, e eu falo: “pô, sacanagem, um dos aspectos mais legais e a gente não pode criar”.

Red Hammer é um grupo que se destaca entre os projetos de modificação de Arma. Ainda assim, ao ser questionado sobre o potencial criativo da comunidade, Felipe reflete positivamente sobre as relações em jogo.

Eu acho que tem bastante espaço pra criatividade. É lógico que o jogo tem limitação, para criar animação é “impossível”, não é prático, não é natural o processo de criação dentro do processo do jogo. Então você tem umas limitações sim, até na parte de cenário ainda é limitado, só que teve um avanço gigantesco durante o processo de desenvolvimento do Arma 3. Eles têm um leque de coisas que você pode criar pro jogo e a facilidade que você tem pra criar o conteúdo que você quiser. Hoje em dia é mais fácil do que há dois anos atrás, ainda é muito focado sim na parte militar porque a galera que cria modificação fica mais nisso. A maioria não joga com a simulação militar, a maioria joga o Arma Life mesmo. O foco da criação é mais militar mesmo.

Mesmo que os modificadores apresentem predileção por simulação militar, o que contempla um grupo menor de jogadores, o potencial de criação do jogo se destaca. A crescente orientação da Bohemia Interactive para a produção de conteúdo, visto as melhorias para edição, pode sinalizar o fortalecimento da comunidade de modificadores. Afinal, a companhia mantém como princípios os eixos de curiosidade, criatividade e comunidade.

Valores

Sobre a emergência de certas referências em torno do Red Hammer, podemos notar na entrevista com Felipe o apoio a alguns pontos em perspectiva organizacional. A defesa da gratuidade das modificações é o primeiro aspecto. Tanto que o grupo decidiu coletivamente pela não utilização de suas criações em servidores pagos. Uma consequência disso é a necessidade de monitoramento sobre o restante da comunidade.

Eu penso dessa forma e boa parte da Red Hammer também pensa: “pô, não é legal você lançar uma modificação, passar bastante tempo trabalhando naquilo, botar gratuitamente, pra chegar um cara, pegar a modificação e botar no servidor dele e cobrar a pessoa pra poder usar.

Além disso, a exaltação do processo de criação de mods parece surgir no imaginário como produto dessa interlocução entre trabalho e *hobby*. Mesmo a atividade de jogar, em princípio elementar ao tratarmos de um jogo, parece ser relegada diante do empenho produtivo.

Então, no meu caso, acho que a maioria do pessoal da Red Hammer com quem eu tenho bastante contato durante a semana é o pessoal que gosta da área que eles estão trabalhando na modificação, que é um ponto muito importante, é um hobby afinal de contas. E eles gostam da área militar, pouco importa o que da área militar, se é o equipamento em si, se é a arma, se é a estratégia, qualquer coisa. Então são essas duas coisas que mantêm as pessoas interessadas. A maioria nem joga Arma, na verdade, então eles ficam só pra criar o conteúdo mesmo.

Junto ao Red Hammer, portanto, o interesse de Felipe encontra conciliação entre o profissional e o amador. E essa convergência é sustentada como uma paixão, em analogia ao sugerido por Flichy (2010) no subtítulo de seu livro sobre os amadores: paixões ordinárias na era numérica. De fato, com a situação econômica percebida como estabilizada, a modificação para ele é algo que se coloca fora das relações capitalistas, o que não implica, ressalve-se, abdicar de benefícios quando disponíveis - tendo-se em conta Felipe já ter trabalhado com a Bohemia Interactive.

Eu por exemplo trabalho demais com arte 3D, então eu faço isso como um hobby, eu gosto realmente. (...) Se você é um comunicador, por exemplo, se você trabalha em comunicação, se você é jornalista, trabalha com publicidade, você, no seu tempo livre, quer ajudar alguém fazendo um trabalho voluntário ou criar seu próprio projeto também ligado à área. Você gosta daquela área, você quer trabalhar com aquilo em qualquer momento, todo tempo.

6.2.3. micky (FFAA mod)

A chamada Comunidad Española de Arma compreende um grupo de jogadores focados em simulação militar. Em torno dessa iniciativa tomou forma a modificação das forças armadas da Espanha, reduzida como FFAA mod. Embora o grupo de *modders* esteja ligado aos jogadores do país por um fórum e um servidor do Discord, o projeto sobre as FFAA mantém um *site* específico como apresentação¹⁵⁹. Um dos integrantes dessa iniciativa é micky¹⁶⁰, que participou do questionário que aplicamos junto aos modificadores do fórum oficial da Bohemia Interactive e com quem entramos em contato através da página do FFAA mod.

Micky é estudante de engenharia de telecomunicações. Ele juntou-se a essa proposta de modificação das forças armadas em 2013, quando a o grupo já possuía dez anos. Ele obteve experiência anteriormente, ao produzir conteúdo para outro jogo realista, Flight Simulator X

¹⁵⁹ Disponível em: <<https://www.ffaamod.es/>>.

¹⁶⁰ Utilizaremos o nome conforme o modificador emprega, sem letra capital no início, exceto quando demarcar nova frase.

(2006). E assim como Felipe Bezerra, a partir de suas experiências como modificador micky assumiu vínculo pontual com a Bohemia Interactive ao ser contratado com seu grupo para desenvolver conteúdo adicional ao Arma 3, o pacote Apex.

A entrevista, realizada no servidor da comunidade espanhola do Arma 3 no Teamspeak, foi executada a partir de dois idiomas. Os questionamentos foram feitos em inglês e as respostas em espanhol.

Comunicação/circulação

Micky optou por ingressar no grupo do FFAA mod por entender que poderia exercitar sua criatividade de modo melhor do que com Flight Simulator X. Ele reconhece um movimento favorável às modificações da série na transição do Arma 2 para Arma 3. E a extensão e o empenho do trabalho feito com as referências militares espanholas obtêm reconhecimento. Seu grupo chegou a colaborar com as forças armadas, ao ceder modificações representando os veículos utilizados por ela para auxiliar nos treinamentos militares. Entre as ferramentas de capacitação dos militares está o Virtual Battlespace 3, da Bohemia Interactive Simulations, companhia-irmã da desenvolvedora do Arma 3 e, portanto, de funcionamento análogo ao próprio jogo.

No entanto, ele descarta uma associação de sua atividade com a noção de “trabalho”, como oposição ao que considera como essencialmente um “*hobby*”. O aspecto fundamental de diferenciação seria o apoio conquistado junto aos jogadores. Mas há o reconhecimento de que a colaboração produz como efeito secundário o fortalecimento de um produto, ou seja, o próprio jogo comercializado.

Se estamos desenvolvendo para a Bohemia? Não sei o que dizer. Como modders estamos expandindo o jogo. Então creio que interessa expandir a esse jogo porque de algum modo estamos dando-lhe vida e a longo prazo garantimos que ele siga vendendo e siga sendo ampliado com nossas modificações. Não pensei em qualquer razão além dessa¹⁶¹.

Mesmo assim, duas circunstâncias entram em discussão a partir dessa auto-imagem. A primeira delas diz respeito ao fato de haver colaborado previamente com a Bohemia Interactive. O que rendeu ao grupo um contrato formal. Há a percepção de um estranhamento ao se mudar as rotinas como adequação ao mercado.

¹⁶¹ Em tradução livre do original: ¿Si estamos desarrollando para Bohemia? No sabía qué decir. Nosotros como modders estamos expandiendo el juego. Entonces ahí creo que interesa expandir a ese juego porque de alguna manera lo estamos dando vida y a largo plazo lo estamos dando que este videojuego se siga vendiendo y se siga extendiendo con nuestras modificaciones. No he pensado en una razón más allá.

Fomos contratados como modeladores externos durante dois meses. Nesse breve período, o pensamento da equipe mudou radicalmente, pois, é dizer, não estávamos desenvolvendo para a comunidade. Estávamos desenvolvendo para uma empresa que tinha deadlines fixos e prazos estimados. Havia um contrato por trás que deveríamos cumprir. Quando nos envolvemos com esse addon não soubemos responder tão bem como respondemos à comunidade do Arma 3. Porque de algum modo quando desenvolvemos para a comunidade não estamos “presos a nada”¹⁶².

Como outra circunstância, de caráter especulativo, mesmo considerando-se essa dificuldade de adaptação profissional, micky pensa sobre a possibilidade de o grupo receber rendimentos derivados das tarefas de modificação. Já existe uma opção para receber doações no *site* do FFAA mod, mas a arrecadação seria irrisória.

Através das doações não recebemos quase nada. Eu não vi nada. Mas no caso de conseguirmos, serão aplicadas à manutenção do site ou à manutenção do sistema de controle de versões, como o Google Drive ou o GitHub, principalmente a isso. Se acaso temos que dividir entre os desenvolvedores, obviamente depende de onde tenha vindo esse dinheiro. Se tiver vindo de um addon incompleto, certamente por porcentagens. Será dividido entre aqueles que trabalharam mais nesse addon. Ou quem tenha trabalhado por um período, creio que esse seria o critério de divisão. Até agora não conseguimos nenhum benefício desse tipo. Não sei se alguém da comunidade de Arma conseguiu. De nossa parte praticamente não recebemos nada¹⁶³.

Por outro lado, considerou-se romper enquanto grupo a posição de dependência da desenvolvedora de Arma. Há o entendimento de limitações no atual modelo de modificação, seja por causa da *engine* do jogo, ou de questões relacionadas a direitos autorais. O saber acumulado ao longo do tempo forneceria subsídios para passarem da posição de público que deriva criações de um jogo para a posição de produção, enquanto desenvolvedores de um objeto digital.

¹⁶² Em tradução livre do original: Estuvimos contratados como modeladores externos durante dos meses. En ese breve periodo de tiempo, en pensamiento del equipo cambió radicalmente, porque, es saber, no estamos desarrollando para la comunidad, estamos desarrollando para una empresa que tenía deadlines concretos y tiempos estimados. Había un contrato por detrás que había que cumplir. Cuando nos pusimos en ese addon no supimos responder tan bien como respondemos a la comunidad de Arma 3. Porque, de alguna manera, cuando desarrollamos para comunidad no estamos “amarrados a nada”.

¹⁶³ Em tradução livre do original: A través de las donaciones no recibimos casi nada. Yo no he visto nada. Pero en el caso que tengan, se aplicarán al mantenimiento de la web o al mantenimiento del sistema de control de versiones como el Google Drive o GitHub, principalmente a eso. Si acaso se hay que dividir entre los desarrolladores, pues obviamente dependiendo de dónde haya venido ese dinero. Si ha venido de un addon incompleto obviamente por porcentajes. Se dividirá entre la gente que ha trabajado más en ese addon. O quien ha trabajado en una temporada en algo específico, creo que sería ese criterio de división. Hasta ahora no hemos tenido ningún beneficio de ese tipo. No sé si alguien de la comunidad de Arma se lo ha tenido. Desde nuestra parte prácticamente no hemos recibido nada.

Sim, houve momentos em que pensamos em fazer um jogo completo. Nos momentos em que não podemos resolver alguns tipos de problemas no Arma 3 porque não está otimizado. Eu mesmo me dispus a investigar um pouco sobre como construir um jogo e quanto custaria. Obviamente para apenas uma pessoa é impossível, mas enquanto grupo, sim, aprendemos muito ao longo destes anos porque eles nos garantiram muitas lições básicas sobre o desenvolvimento de um jogo¹⁶⁴.

O pensamento sobre apresentação do próprio projeto parece já atravessar as atividades do FFAA mod. No Facebook, Twitter e através da elaboração de vídeos, o grupo mantém uma rede de circuitos e estratégias comunicacionais de difusão. Os campeonatos organizados junto à comunidade espanhola de Arma, por exemplo, ficam integralmente disponíveis no Youtube. A edição dessas informações públicas é motivo de cuidado. Entre as decisões inclui até um tipo de “terceirização” com voluntários.

Quando cheguei à equipe havia um desastre de redação pública, na apresentação do produto. Considero que se não apresentas bem a um produto, provavelmente não alcance tão bem o público. Eu principalmente me encarrego das redes sociais do mod das FFAA, tanto o Twitter quanto os fóruns. E, sim, dou um toque de atenção ao tema da apresentação do produto. Vou chamar de produto porque é mais fácil de dizer. Há algo muito visível que eu me fixo, por exemplo, os parágrafos, a distância dos textos, das imagens. Normalmente as imagens impactam muito ao jogador. Se observamos imagens de uma modificação provavelmente nos dê mais vontade de testá-la. Tivemos uma colaboração externa na qual um garoto fazia uns vídeos fantásticos e me pareceu uma boa ideia e uma boa forma de se relacionar com outra gente a respeito de algo que não sabemos fazer¹⁶⁵.

Competências

Micky comenta que tenta incorporar algumas rotinas de sua graduação em engenharia em telecomunicações para a gestão dos projetos em execução no FFAA mod. Há uma tentativa

¹⁶⁴ Em tradução livre do original: Sí que ha habido momentos en que hemos pensado en hacer un videojuego totalmente completo. En los momentos en que no pudimos resolver algunos tipos de problemas en Arma 3 porque no está optimizado. Yo mismo me he puesto a investigar un poco sobre cómo poder llevar un videojuego y cuanto costaría. Obviamente para una sola persona es imposible, pero como grupo, sí que hemos aprendido muchísimo a lo largo de estos años porque nos han dado muchas lecciones básicas sobre el desarrollo de un videojuego.

¹⁶⁵ Em tradução livre do original: Cuando yo llegué al equipo es que había un desastre a la redacción pública, a la presentación de un producto. Considero que se no presentas bien un producto, probablemente no llegue igual de bien al público, de la misma forma. Yo principalmente me encargo de las redes sociales del mod de las FFAA, tanto el Twitter como los foros. Y sí que doy un toque de atención al tema de presentación de producto. Voy a llamar de producto porque es fácil de decir. Hay algo muy concreto que yo me fijó, por ejemplo, los párrafos, la distancia de los textos, imágenes. Normalmente las imágenes impactan mucho al jugador. Si ve imágenes de una modificación probablemente le entre más ganas de probarla. Tuvimos una colaboración externa en la que un chico hacía unos vídeos fantásticos y que me pareció una buena idea y una buena manera de interrelacionarse con otra gente en algo que nosotros no sabemos hacer.

de associar profissão e *hobby*, contudo, ele afirma que as ações diretamente ligadas às modificações não foram aprendidas ou trabalhadas na academia. De fato, ele afirma que as ações do grupo passam normalmente por uma adaptação de conteúdo preexistente no Arma 3. Em última instância, o trabalho de FFAA é de adaptação para o contexto espanhol de veículos e armas já implementadas. Micky situa essa conversão num longo processo de aprendizado.

Uns 80% do material de estudo foi observando como foram feitos os temas-projetos. Eu via o que estava pronto no Arma 3 e tentava reproduzir exatamente o mesmo. Os outros 20% foi perguntando. Assim através dos fóruns, através do Discord, através de e-mails. Mas uns 80% foi me fixando, reproduzindo projetos que estavam prontos. Se eu preciso desenvolver um veículo, por exemplo, um blindado do Arma 3, eu o reproduzo e vou implementando minhas mudanças. Nunca fiz nada do zero. No Arma 3 sempre ocorrem pequenas mudanças, sempre põem uma linha de código novo, então sempre tenho que me fixar no que está pronto. A proporção tem sido essa, não busquei tantos tutoriais, os 20% têm sido por perguntas nos fóruns. Ou perguntando aos colegas de equipe. Os outros 80% foram destrinchando as coisas¹⁶⁶.

Micky denomina-se como um *technical artist*, muito embora afirme executar diferentes funções no desenvolvimento das modificações. Ele essencialmente se encarrega de tornar um objeto funcional dentro do código de Arma. Para isso, elabora *scripts* em texto e lida com a ferramenta oficial e gratuita de conversão das modificações para o jogo, o Object Builder. Além disso, ele diz que está aprendendo a usar o Substance Painter¹⁶⁷ e já manuseia o Gimp, um *software* de edição de imagens, e o editor em 3D, Blender.

Não obstante, ele diz que há um fluxo de trabalho (*workflow*) no grupo. Com a divisão de tarefas entre diferentes modificadores, primeiro faz-se a modelagem no 3ds Max; após, passa-se à execução de detalhes no Blender; e logo realiza-se a conversão para o jogo no Object Builder. Essa organização se deve tanto à praticidade das ferramentas como para evitar a cessão completa dos objetos à Bohemia Interactive. É dizer, em tese é possível criar objetos diretamente no Object Builder, mas a licença impossibilitaria qualquer ganho comercial.

¹⁶⁶ Em tradução livre do original: Un 80% de ese material de estudio ha sido viendo cómo están hechos los temas-proyectos. Yo veía lo que estaba hecho en Arma 3 e intentaba de reproducir exactamente lo mismo. Los otros 20% es preguntando. Pues a través de los foros, a través de Discord, a través de emails. Pero el 80% ha sido fijándome, reproduciendo proyectos que ya están hechos. Si yo tengo que desarrollar un vehículo, por ejemplo, un vehículo blindado del Arma 3, lo reproduzco y voy implementando mis cambios. Nunca ha hecho nada de cero. En Arma 3 siempre hacen micro cambios, siempre ponen una línea de código nuevo, entonces siempre me tengo que fijar lo que ya está hecho; La proporción ha sido ésa, no he buscado tantos tutoriales, los 20% siempre ha sido preguntas por foros. O preguntando a los mismos miembros del equipo. Los otros 80% ha sido destripando las cosas.

¹⁶⁷ A licença básica de Substance Painter custava em fevereiro de 2018 US\$ 19,90 por mês.

O workflow continua sendo do 3ds Max ou Blender ao Object Builder, então a partir do momento em que o modelo passa pelo Object Builder que ele “pertence” à Bohemia. Mas o modelo segue estando no 3ds Max e nós continuamos sendo os proprietários. Por exemplo, se alguém gosta muito de um modelo, um veículo que tenhamos no mod, um avião ou um veículo qualquer, e nos pede, a propriedade intelectual segue sendo nossa. Porque partimos de um programa que compramos, ou que adquirimos, como são o 3ds Max ou o Blender, mas não podemos tirá-lo do Object Builder porque a ferramenta segue sendo do Arma 3. Nesse aspecto temos bastante clareza. Sabemos a quem pertence a propriedade intelectual e como proceder em caso de que algum dia se dispute essa propriedade intelectual. Tenha em mente que temos uns quinze anos neste tipo de projetos e observamos com nossos próprios olhos como cresceu a indústria de jogos¹⁶⁸.

A despeito de tal organização, modificar Arma 3 ainda apresenta desafios de ordem técnica. Isso observa-se na dificuldade de implementação de algumas funcionalidades observadas pelo grupo. A solução é adotar medidas alternativas para contornar as restrições.

Há algumas limitações no jogo que não podemos simular, são coisas muito estúpidas, mas são funcionalidades. O exemplo mais trivial é: dentro do jogo é possível utilizar ferramentas óticas, mas há uma arma espanhola, AG36, que não possui uma ótica integrada. E não podemos reproduzir como na realidade porque a ótica integrada não está disponível no Arma 3. É possível colocar um acessório e olhar através desse acessório, mas só podes mudar de ótica desse mesmo acessório para uma mira de metal, pois não há a mira integrada. Esse problema ainda não conseguimos resolver. Quase nunca há algo que não podemos reproduzir fielmente¹⁶⁹.

Quando os obstáculos, contudo, não toleram improvisações, micky costuma recorrer a outros circuitos da comunidade para sanar dúvidas. Essas interações são feitas em inglês. Isso

¹⁶⁸ Em tradução livre do original: El workflow sigue siendo de 3ds Max o Blender a Object Builder, entonces en el momento en que ese modelo pasa por Object Builder, sí que “pertenece” a Bohemia. Pero el modelo sigue estando en el 3ds Max y nosotros seguimos siendo los propietarios. Por ejemplo, si a alguien le gusta muchísimo un modelo, un vehículo que tengamos en el mod, un avión o un vehículo lo que sea, y nos lo pide, la propiedad intelectual sigue siendo de nosotros. Porque ha partido de un programa que hemos comprado, o que hemos adquirido, como puede ser 3ds Max o Blender, pero no podemos sacarlo en Object Builder porque las herramientas siguen siendo de Arma 3. En ese aspecto lo tenemos bastante claro. Sabemos a quién pertenece la propiedad intelectual y cómo proceder en caso de que algún día se dispute esa propiedad intelectual. Tenga en cuenta que tenemos unos quince años en este tipo de proyectos y hemos visto con nuestros propios ojos cómo ha crecido la industria de los videojuegos.

¹⁶⁹ Em tradução livre do original: Hay algunas limitaciones en el juego que no podemos simular, hay cosas muy tontas, pero son funcionalidades. El ejemplo más trivial es: dentro del juego se pueden utilizar ópticas pero hay un arma española, AG36, que tiene una óptica integrada. Y no podemos reproducir como en la realidad porque la óptica integrada no está hecha en Arma 3. Puedes poner un accesorio y ver a través de ese accesorio, pero sólo puedes cambiar la óptica de ese mismo accesorio hacia la mira metálica, pero no hacia la mira integrada. Ese problema aún no hemos arreglado. Casi nunca hay algo que no podemos reproducir fielmente.

se dá após checar as criações de equipes que se destacam no cenário de modificações, o que ele chama de “referentes”.

A cada vez que tive um problema, quase sempre empreguei o mesmo plano. É dizer, como foi feito na matriz. Se não está feito na matriz busco equipes que já o tenham resolvido, senão, busco em algo que seja parecido e que não seja do referente. E por última instância pergunto aos fóruns ou no Discord, que agora está se tornando uma ferramenta bastante utilizada na comunidade do Arma 3¹⁷⁰.

Relações de construção e *feedback*

E acerca do processo de criação, o grupo do FFAA mod estabelece critérios para as próximas etapas da modificação. A escolha sobre qual objeto produzir leva em conta os seguintes aspectos:

Este tem sido nosso critério: o que está mais avançado com relação ao Arma 2, o que vai dar mais jogabilidade e o que vai interessar mais às pessoas. (...) Imagine que há dois mods que estão igualmente avançados e a gente gosta de ambos, mas um dos dois tem uma jogabilidade diferente, digo, uma moto não é o mesmo que um carro de combate. Provavelmente um carro de combate tenha quatro jogadores juntos que interagem entre eles. Então há mais jogabilidade, a moto não possui tanto quanto um carro de combate¹⁷¹.

E quando o sigilo por parte das forças armadas impede um conhecimento específico ou, do mesmo modo, há limitações nas referências de criação, os modificadores improvisam nos detalhes. A faculdade criativa se manifesta assim mesmo que o projeto tenha como inspiração objetos reais.

Por exemplo, quando tenho que fazer algo, tenho que me fixar em fotos, então às vezes não há nenhuma foto aproveitável, e se pergunto, aí me dizem que isso não é possível fazer. É bastante curioso porque me passou há pouco que não poderia reproduzir um painel fielmente porque não havia foto. Qual foi a solução? Imaginação. Na criação de

¹⁷⁰ Em tradução livre do original: Cada vez que he tenido un problema, pues casi siempre he tenido lo mismo plano. Es decir, cómo está hecho en la matriz. Si no esta hecho en la matriz miro equipos que ya lo tengan hecho, si no, miro en algo que sea parecido y que no sea del referente. Y por última instancia pregunto a los foros o en el Discord, que ahora pues se está abriendo bastante en activo en la comunidad de Arma 3.

¹⁷¹ Em tradução livre do original: Eso ha sido nuestro criterio: lo que está más avanzado con respeto a Arma 2, lo que va dar más jugabilidad y lo que va interesar más a la gente. (...) Imagínate que hay dos addons que están iguales de avanzados y la gente le gusta por igual, pero los dos tienen una jugabilidad diferente, es decir, una moto no es lo mismo que un carro de combate. Probablemente un carro de combate tenga cuatro players que juegan y que interactúan entre ellos. Entonces tiene más jugabilidad, la moto no tiene tanto como un carro de combate;

mods podes imaginar, então podes sair da rotina inventando um pouco o que havia nesse painel, algum botão¹⁷².

Por outro lado, o grupo espanhol tem em alta conta a comunidade que surge ao redor de seus esforços. Micky chega a afirmar que a recompensa por suas atividades advém da formação de um público.

Acredito que quando empregas muito esforço em algo, em qualquer tipo de projeto, de algum modo isso segue sendo um hobby, mas sempre esperas algo como retorno. Temos a sorte de que estando uma comunidade por trás, a cada vez que lançamos uma nova versão, a cada vez que fazemos um addon, vejo como tanta gente apoia o produto e quanta gente joga com o produto ou com o addon. Quando vejo isso, a verdade é que o esforço que fiz é recompensado e me dá muita satisfação¹⁷³.

Ele efetivamente atua como moderador no fórum da comunidade espanhola. Mas afirma que ela é auto-sustentada. Os grupos recorrem ao circuito para articular seus encontros e recrutamentos. No mais, ele reitera a ausência de uma estrutura verticalizada, do mesmo modo como ocorre no grupo de modificação. O cenário construído pelos espanhóis conta com essa complementaridade. A comunidade reúne os jogadores para o mod, que recebe dela o reconhecimento como “pagamento”.

Eu não tenho subordinados, nem tampouco tenho um chefe. Não tenho a ninguém que me mande tarefas. Faço o que acho ser conveniente, mas também compreendo que se precisam de ajuda em alguma tarefa eu ajudo, e inversamente. O tema de conectar a Comunidad Española de Arma com o mod das FFAA é algo que as pessoas confundem, pois muitos das FFAA estão na Comunidad Española. Então, é um pouco errôneo separar os dois como se fossem personagens diferentes. Há uma conexão estreita entre essas duas organizações¹⁷⁴.

¹⁷² Em tradução livre do original: Por ejemplo, cuando tengo que hacer algo, tengo que fijarme en fotos, entonces a veces no hay ninguna foto de algo concreto y si lo pregunto que hay ahí, me dicen que eso no se puede hacer. Es muy curioso porque me ha pasado bastante poco que no podría reproducir un panel en concreto porque no había foto. ¿Cuál fue la solución? Imaginación. Tiene la creación de mods que puedes imaginar, entonces puedes salir del paso inventando un poco lo que había en ese panel, algún botón.

¹⁷³ Em tradução livre do original: Creo que cuando pones muchísimo esfuerzo en algo, en cualquier tipo de proyecto, de alguna manera esto sigue siendo un hobby, pero siempre esperas algo de retorno. Nosotros tenemos la suerte de que habiendo una comunidad por detrás, cada vez que se lanza una nueva versión, cada vez que se hace un addon, yo veo como tanta gente apoya el producto y cuanta gente juega con el producto o con el addon. Cuando veo eso la verdad es que todo el esfuerzo que he hecho se lo recompensa y me haz satisfacción muchísimo.

¹⁷⁴ Em tradução livre do original: Yo no tengo subordinados ni tampoco tengo un jefe. No tengo a nadie que me mande tareas. Yo hago lo que crea conveniente, pero también comprendo que se necesita ayuda en una tarea ayudo, y al inverso. El tema de conectar la comunidad española de Arma con el mod de las FFAA es algo que creo que la gente confunde porque de hecho mucha gente de las FFAA está en la

Mesmo que essa proclamada autogestão encontre apoio e seja reafirmada pela longevidade do grupo de modificadores, isso não implica uma completa satisfação de micky sobre o regime de trabalho. A flexibilidade de tempo com que se levam as tarefas dispostas compreende a principal contestação ao modelo atual de horizontalidade.

É que por não termos deadlines que levamos as coisas com demasiada tranquilidade. Não temos um cronograma definido. Mas eu acredito que deveria haver algum tipo de ordem, um deadline orientativo. Pois quando se põe um deadline, há uma organização e sem te dares conta te organizas para fazer esse trabalho. E te organizas de um modo melhor. Porque não é o mesmo quando não se saiba quando vá terminar, que quando saibas que precisas passar esse modelo a alguém. Pois esse alguém provavelmente esteja causando uma pressão de maneira involuntária¹⁷⁵.

Da experiência com a Bohemia, ele traz algumas referências para integrar ao projeto de desenvolvimento de mods. As tentativas de melhorar a gestão da equipe são frequentemente inspiradas nas práticas profissionais, distanciando o grupo de uma noção intrinsecamente amadora.

Quando colaboramos com a Bohemia Interactive utilizamos uma ferramenta de controle de versões. Para que alguém aceitasse um addon, tínhamos que passar por várias fases e enviar a uma plataforma. Nosso encarregado na Bohemia se responsabilizava em avaliar se estava bem-acabado. Isso nós não temos no mod. Não temos porque somos muito poucas pessoas, que conhecemos de um a um, e nos dizemos: “olha, está faltando isso, isso não”. Sou partidário de implementá-lo. Ainda que me custe o dobro de trabalho ter que avaliar tudo, creio que seja uma maneira de inclusive expandir a própria equipe¹⁷⁶.

comunidad española. Entonces, es un poco error separar los dos como se fueran dos personajes diferentes. Hay una conexión muy estrecha entre esas dos organizaciones.

¹⁷⁵ Em tradução livre do original: Es que a no tener deadlines nos traigamos las cosas con demasiada tranquilidad. No tenemos a una guía completa. Pero yo que personalmente sí, que pienso que debería haber algún tipo de orden, un deadline orientativo. Porque cuando se pone un deadline hay una organización y sin darte cuenta te organizas para hacer este trabajo. Y se organiza de una mejor manera. Porque no es lo mismo cuando no se sepa cuando va terminar que cuando sepa que tiene que pasarle ese modelo a alguien. Porque ese alguien probablemente esté causando una presión de manera involuntaria.

¹⁷⁶ Em tradução livre do original: Cuando colaboramos con Bohemia Interactive utilizamos una herramienta de control de versiones y para que alguien aceptase un addon tenía que pasar por varias fases y se tenía que subir a una plataforma. Y nuestro encargado en Bohemia se encargaba de aceptar que eso estaba bien hecho. Eso en el mod no lo tenemos. No tenemos porque somos muy pocas personas que lo conocemos de tú a tú, y nos decimos: “oye, pues eso falta, eso no”. Yo soy partidario de ponerlo. Aunque me cueste a mí el doble de trabajo tener que aceptar todo, pero creo que sea una manera incluyo de expansión del propio equipo.

E outra fonte de sugestões para o grupo remete aos já mencionados “referentes”. Sustenta-se uma adaptação das rotinas produtivas em observância de outras equipes. Isso fortalece a noção de um grande dispositivo de jogadores e modificadores.

Cada vez que preciso buscar algo, sempre me fixo nos referentes. Red Hammer Studios tem os mods estadunidenses e russos e são modificações muito boas. O mod alemão, Bundeswehr, também tem modelos muito bons. E na hora de buscar algo, buscamos em equipes que sejam “referentes” e conhecidas na comunidade de Arma para ver o que estão fazendo, como estão desenvolvendo, quais são seus métodos. Porque se vemos algo que pode funcionar bem na nossa equipe, então provavelmente o adaptamos. Partimos da vantagem de que como não há nada em jogo, não há dinheiro, não há contratos, temos essa liberdade¹⁷⁷.

Conforme as produções derivadas vão sendo aceitas pelos jogadores, a noção de um “público” se fortalece. Ele não envolve apenas a comunidade espanhola de jogadores, mas uma generalidade de apreciadores que se articulam nos circuitos mantidos pela equipe de FFAA mod. Sua experiência e ligação com a modificação se transforma em comentários críticos, técnicos, sugestões. Para micky, diante da variedade de sugestões enviadas que poderiam ser implementadas ao pacote de modificações, o grupo esbarra em limitações devido a seu tamanho reduzido.

No fórum da Comunidad Española sempre há algo ou através do e-mail propõem sugestões ao mod. Por exemplo, que haja um helicóptero que não está no mod. Obviamente a mim também gostaria que estivesse, mas é que não temos os recursos humanos suficientes para poder implementar esse helicóptero. Gostaria que estivesse todo o exército espanhol, mas não, é impossível porque não tenho tempo. Normalmente uma mudança que implique uma pequena alteração de linha de código, sim, eu pessoalmente faço porque não me custa tanto tempo.¹⁷⁸

Valores

¹⁷⁷ Em tradução livre do original: Cada vez que he tenido que buscar algo, siempre me he fijado en los referentes. Red Hammer Studios, tiene los mods estadounidenses y rusos y son modificaciones muy buenas. El mod alemán, Bundeswehr, también tiene modelos bastante buenos. Y la hora de buscar algo buscamos en equipos que sean “referentes” y conocidos en la comunidad de Arma para ver qué están haciendo, cómo están desarrollando, cuales son sus métodos. Porque si ves algo que puede funcionar bien en nuestro equipo pues probablemente lo integremos. Partimos de la ventaja de que como no hay nada en juego, no hay dinero, no hay contratos, nos da esa libertad.

¹⁷⁸ Em tradução livre do original: En el foro de la comunidad española siempre hay algo, o a través del correo proponen sugerencias al mod. Por ejemplo que haga algún helicóptero que no esté en el mod. Obviamente a mí también me gustaría que estuviera pero es que no tenemos los recursos humanos suficientes como para poder llevarse ese helicóptero. A mí gustaría que estuviese el ejército español entero pero no, es imposible porque no tengo tiempo. Normalmente un cambio que implique un pequeño cambio de línea de código, pues yo personalmente sí que lo hago porque no me cuesta tanto tiempo.

Em diversos momentos quando micky relata a satisfação ao participar da equipe de modificação de FFAA, o que há por trás de suas afirmações é um sentimento ligado à ideia de comunidade. Perpetuar o interesse desse nicho jogadores e ver reconhecido seu trabalho recompensa ao modificador. Ademais, ele ressalta um sentimento de “liberdade” exercida enquanto criação na série Arma.

Há muitas pessoas dentro da equipe que possuem filhos, têm trabalho, o que os ocupa muitas horas. E quando chegam ao Arma e podem soltar a criatividade que possuem e fazê-la livremente é algo que te concede “liberdade”. Porque está criando algo e é algo que não podes fazer em qualquer ofício. Bem, sim, podes criar qualquer coisa em qualquer ofício, mas não da maneira como Arma te proporciona. E isso te dá mais “liberdade”. É uma ferramenta que não existe de modo tão extenso em outros jogos¹⁷⁹.

O reforço sobre a manutenção do grupo passa, portanto, pela afirmação da singularidade de Arma. Os modificadores poderiam trabalhar sobre outros jogos ou independentemente, mas o contexto fornecido pelos jogadores parece despontar como grande atrativo. Porém, ressaltamos que a criatividade da qual micky fala refere-se ao aspecto da simulação militar. É dizer, ele conhece a capacidade criativa de outros modificadores, mas seu horizonte criativo envolve particularmente representar unidades militares da Espanha no Arma 3. O realismo e a simulação são aspectos indissociáveis do grupo. A comunidade espanhola de Arma organiza eventos de simulação que empregam a modificação das FFAA, e em um deles a premiação foi visitar instalações reais do exército. Sobre isso micky relata o aspecto de fidelidade ao real mantido pelo mod:

Vais te surpreender porque precisamente neste ano [2017] houve uma competição da Comunidad Española e o ganhador iria à Zaragoza e poderia ver pessoalmente esses carros de combate e veículos blindados. Ou seja, o que haviam visto durante tanto tempo simulado num computador poderiam tocar, ver e inclusive conduzir com suas próprias mãos. E comparar o que viveste virtualmente com algo real¹⁸⁰.

¹⁷⁹ Em tradução livre do original: Hay muchas personas dentro del equipo que tienen hijos, tienen trabajo, que les ocupa muchas horas. Y cuando llegan a Arma y pueden soltar la creatividad que tienen dentro y hacerlo libremente es algo que te da “libertad”. Porque está creando algo y es algo que no lo puedes hacer en cualquier “ciencia”. Bueno, sí, puedes crear cualquier cosa en cualquier “ciencia”, pero no de la manera en la que Arma te lo proporciona. Y eso te da como más “libertad”. Es una herramienta que no existe de manera tan extendida en otros videojuegos.

¹⁸⁰ Em tradução livre do original: Te vas sorprender porque precisamente en este año [2017] hubo una competición de la comunidad española y el ganador se iba a Zaragoza y podría ver real esos carros de combate y esos vehículos blindados. O sea, lo que habían visto durante tanto tiempo en un ordenador virtualmente, lo podrían tocar, ver e incluir conducir con sus propias manos. Y comparar lo que has vivido virtualmente con algo real.

E o fundamento de uma cultura da contribuição parece emergir das falas e práticas suscitadas pelos modificadores do FFAA mod. Micky transparece essa vocação em alguns momentos, como ao relatar o compromisso pedagógico investido em fóruns: “*Algumas vezes também passo pelas dúvidas das pessoas nos fóruns e as respondo. Porque tem gente que também necessita de ajuda e eu considero que se tu sabes algo e podes responder, ajuda porque também vais precisar dentro de um tempo*”¹⁸¹. Ele inspira-se nos valores de projetos de código aberto, existentes inclusive na comunidade de Arma. Sua intenção é avançar com uma colaboração mais direta a partir do grupo espanhol.

Eu creio que o open source e, sobretudo, colaboração são boas formas de levar um projeto adiante. Pessoalmente participei em uma ou outra mudança do Advanced Combat Environment [ACE] e também reporte erros ao feedback do Arma 3. (...) Agora mesmo nossa modificação não é pública, mas meu objetivo é que as pessoas possam colaborar no nosso projeto da forma como o faz o ACE e creio que o CUP (Community Upgrade Project) também utiliza o mesmo sistema. Penso que é uma ótima maneira para que as pessoas colaborem em outros projetos. Coisas que não sabes estão fazendo outras pessoas e podem te ajudar com isso¹⁸².

Seja na divisão do trabalho ou na proposta de autogestão, micky já alimenta um espírito colaborativo marginal às relações de mercado. No entanto, não há constrangimento em tomar de empréstimo mecanismos empregados pela indústria. A insinuação da importância de prazos e um controle de qualidade sobre as criações indicam esse intuito de conciliação.

6.2.4. Rodrigo “Ogrinho” Arantes (Brazilian Armed Forces)

A atuação de Rodrigo Arantes, também conhecido como Ogrinho, ocorre em dois projetos de modificação, Brazilian Armed Forces (BAF) e Iron Front¹⁸³. Mas suas atividades dizem respeito principalmente ao primeiro, uma iniciativa para representação de unidades

¹⁸¹ Em tradução livre do original: Algunas veces también mi paso por los foros con las dudas de la gente y las respondo. Porque hay gente que también necesita ayuda y yo considero que si tú sabes algo y lo puedes responder, ayúdale porque vas también necesitar dentro de un tempo.

¹⁸² Em tradução livre do original: Yo creo que lo open source y sobre todo colaboración es una buena manera para sacar un proyecto adelante. Personalmente he participado en algún que otro cambio de Advanced Combat Environment [ACE] y también he reportado errores al feedback de Arma 3. (...) Ahora mismo nuestra modificación no es pública, pero mi objetivo es que la gente pueda colaborar en nuestro proyecto de forma como lo hace el ACE. Y el CUP (Community Upgrade Project) también creo utilizan el mismo sistema. Creo que sea una muy buena manera para que la gente colabore en otros proyectos. Cosas que tú no sabes hacer están haciendo otra gente y pueden ayudarte en lo que no sepas.

¹⁸³ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/190809-iron-front-in-arm3-lite-preview-versions/>>.

motorizadas do país no Arma 3. O grupo passou por uma reformulação e dois voluntários continuaram executando as tarefas. Junto a Ogrinho, que trabalha elaborando texturas e ajustando a física do jogo, há outro brasileiro que produz, sobretudo, modelagens.

Em 2017, Rodrigo participou da LAAD¹⁸⁴, a maior feira de defesa da América Latina, na qual apresentou o trabalho de BAF a representantes do Exército Brasileiro. Com isso, iniciou-se uma aproximação com o Centro de Avaliação de Adestramento do Exército (CAAdEx). Ainda que as tratativas não tenham assumido a forma de contratos de trabalho num primeiro momento, foi realizado um acordo entre o grupo de modificadores brasileiros e o centro de treinamento. Em termos similares ao ocorrido com os modificadores do FFAA mod. O projeto brasileiro associado ao Arma 3 cederia algumas unidades para simulação, enquanto que o Exército disponibilizaria informações técnicas sobre veículos utilizados. Esse tipo de negociação é possível pois o Exército Brasileiro também utiliza o simulador VBS 3, da Bohemia Interactive Simulations. Isso se dá porque o modelo comercializado pela companhia carece de representações digitais das unidades utilizadas pelas forças de defesa do Brasil.

A aproximação de Ogrinho com a prática de modificar os jogos valeu-se de seu percurso profissional. Formado em oceanografia pela UERJ, ele possui conhecimento de relevo e sobre os *softwares* frequentemente empregados na criação de mapas para a série Arma. Ele também mantém um canal no Youtube¹⁸⁵ em que posta vídeos didáticos em português sobre a criação desses mapas. No entanto, ele assinala em diversos momentos uma certa desconfiança com a comunidade de brasileiros ligada ao jogo. Ele reconhece, sobretudo, uma limitação de práticas colaborativas por seus conterrâneos.

Comunicação/circulação

Seu investimento na série Arma decorreu da preferência pela temática militar. Após conhecer Arma 2, ele manteve contato com o jogo, até ter seu interesse renovado pelo sucesso de DayZ mod. O desejo de incluir conteúdos brasileiros na série foi o ponto de partida para assumir um papel criativo.

Uma vez eu estava olhando o Youtube e dei de cara com um vídeo de um alemão fazendo um mapa pro Arma 3 e as ferramentas que ele usava eram as mesmas que eu usava e ainda uso no laboratório [de oceanografia e geofísica]. Já usava elas há bastante e eu vi que o modo de fazer um terreno desses era bem semelhante com a metodologia que usava no laboratório. Aí eu comecei a ver uns vídeos e resolvi fazer um mapa da região amazônica, ali do Rio Traíra. A motivação de fazer esse mapa foi que no início da década de 1990 houve um pequeno conflito naquela região, quando membros das FARC atacaram um posto de

¹⁸⁴ Mais informações em: <<http://www.laadexpo.com.br/>>.

¹⁸⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/ogrinho83>>.

observação do Exército Brasileiro nas margens do Rio Traíra. Aí teve vítima fatal do lado brasileiro.

Com a popularização da série por Arma 2, outros circuitos, como o Youtube, começaram a destacar as qualidades do jogo. Rodrigo entrou no grupo de modificadores nesse momento. Numa fase em que havia maior número de colaboradores. Assim ele se uniu a Makad, um dos fundadores do projeto que viria a se chamar Brazilian Armed Forces.

Eu acabei conhecendo o JB [youtuber brasileiro], ele ficou sabendo do projeto do Brazilian Armed Forces, gravou um vídeo e comentou comigo que ia lançar. Eu gostei do projeto. Peguei o contato da galera pra conversar. Na época o grupo era grande, o grupo basicamente começou assim, o Makad começou a trabalhar com 3D, tava a fim de fazer uns mods, uma parte da Marinha, em especial o porta-aviões São Paulo. Quando eu entrei no grupo era por causa do mapa, mas eu vi que o Makad tava sobrecarregado com o negócio de modelagem e tal, não tinha ninguém pra fazer textura. Depois que o JB fez o vídeo dele, o mod teve um foco absurdo, a página cresceu muito, então a gente queria fazer de tudo pra trazer a galera pra trabalhar com a gente, mas o pessoal aparecia pra aprender e desenvolver projeto paralelo.

Logo mais, Ogrinho conheceu outro criador brasileiro, que produz modificações dos fardamentos das forças armadas brasileiras¹⁸⁶ e colabora num projeto denominado Iron Front, sobre a Segunda Guerra. Houve proposta de integração entre as modificações brasileiras, mas a iniciativa não foi adiante. Mesmo assim, os avanços de Brazilian Armed Forces atraíram atenção dos militares do país, tendo se iniciado uma aproximação destes com grupo. Rodrigo alimenta planos associados a essa ligação, que poderiam se converter em relações profissionais. Como o Exército utiliza o sistema de simulação da Bohemia, o VBS, as licenças para produção desse *software* são diferentes daquelas dos modificadores, apesar das semelhanças técnicas.

Em relação a fazer coisas, pro VBS é diferente. Você pode explorar comercialmente as coisas que você faz para o VBS, só que eles colocam que se você fizer isso tem que ter a versão do desenvolvedor do VBS 3, que custa a bagatela de 3700 euros por ano. Então ninguém usa essa versão e a Bohemia sabe disso. Eu tava conversando com o Makad de abrir um CNPJ e desenvolver algo usando uma Unreal, uma Unity¹⁸⁷ [motores para desenvolvimento de jogos]... desenvolver um simulador para o Exército, mas eu não tenho tempo de estudar.

Além disso, Ogrinho gerencia a página do Facebook de Brazilian Armed Forces¹⁸⁸. Ele ressalta a importância de uma alta taxa de resposta às perguntas do público como estratégia de

¹⁸⁶ Trata-se do projeto Brazilian Defence Forces. Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=723463233>>.

¹⁸⁷ Para publicar um jogo desenvolvido com Unity, o criador deverá pagar pelo menos R\$ 80 por mês na licença, enquanto que Unreal tem uma taxa de 5% sobre os ganhos nas vendas.

¹⁸⁸ Disponível em: <<https://www.facebook.com/BAF.A3.BR/>>.

divulgação do mod. A importância atribuída à comunicação do grupo reside nas possibilidades de novos modificadores ingressarem na sua produção e no potencial de se formarem acordos.

Acerca da proposta da página ele afirma:

É apostar, tentar recrutar gente pra lidar com o trabalho. Mas é um objetivo que nunca foi alcançado. Agora ficou pra divulgar o conteúdo. E também, se não fosse a página, esse pessoal das unidades [militares] não estaria sabendo do nosso projeto. Quando eu conversei com o major [do CAAdEX] eu mostrei a página pra ele, ele não parecia interessado, mas quando viu o material disse: “pô, tem potencial aí”. E aí ele começou a conversar mais e ajudar.

Competências

As aptidões específicas sobre o ato de modificar, no caso de Rodrigo, envolvem conhecimento de diversas áreas do conhecimento. Sua dedicação inicial foi em torno da elaboração de mapas, o que supunha as competências de sua rotina acadêmica em oceanografia. Mas não apenas isso, prestes a concluir a sua segunda graduação, após um período profissional na França, ele faz um retrospecto da importância desse perfil para seus projetos:

Eu tive a sorte de pelos cursos de graduação que eu fiz ter uma base de matemática e física muito boa. Por exemplo, a geofísica nada mais é do que você modelar o comportamento da terra usando as leis da física. Então, fazer esse passo de pensar como a terra funciona fisicamente num objeto... é muito mais fácil pra você imaginar como um carro funciona fisicamente do que como o planeta funciona. Eu tive essa facilidade. Eu tive que ajustar, modelar isso pra as capacidades da engine do Arma, porque a engine do Arma é bem limitada em relação à física, tem coisas que parecem bobas, mas ela não lida bem.

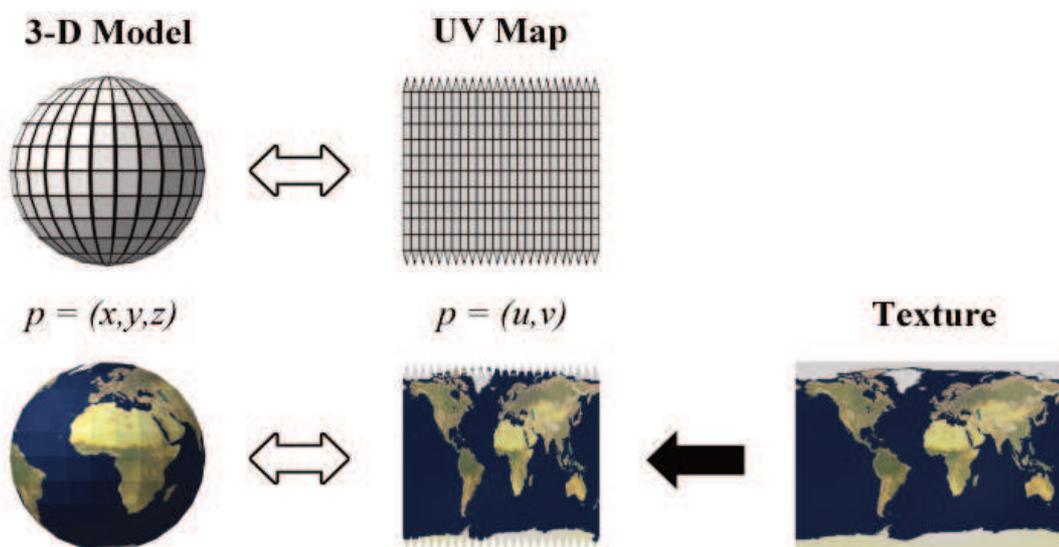
E de certo modo, a conciliação feita entre sua formação e as demandas de modificação aprimoraram-se de um modo que ele indica não serem suficientemente cobertas por instruções na forma de tutoriais como os apresentados pela comunidade.

Inicialmente eu usava software de geoinformação. Eu também já entendia de programação, mas era pouco. Aprendi por causa do trabalho. E sobre a capacidade de trabalhar com esses níveis de complexidade, quando eu vou trabalhar com aeronave, por exemplo, eu sei mais ou menos como um avião se comporta no ar, porque na oceanografia eu tive mecânica dos fluidos, então lá eu aprendi sobre distribuição de massa e entendi como ele se comporta no ar. Isso foi fundamental, porque essas coisas a gente não aprende nos tutoriais.

Isso nos leva a considerar as ferramentas empregadas pelo grupo no seu processo produtivo, diverso conforme a amplitude do projeto. Ogrinho afirma que Makad é o maior responsável pelas modelagens, mas o detalhamento delas é sua responsabilidade. A principal ferramenta utilizada pelo grupo é o Blender, no qual os modelos em três dimensões são

elaborados a partir de referências obtidas por pesquisa na *web*. Após a base do objeto ser concluída, há uma projeção das três dimensões em duas, num processo chamado UV Mapping, que apontará as coordenadas para aplicação de texturas (Figura 27). Desse modo, o *software* Substance Painter possibilita a criação de efeitos para a textura que será sobreposta ao objeto em três dimensões, o que cabe a Ogrinho.

Figura 27 - Ilustração sobre o processo de UV Mapping



Fonte: verbete sobre UV Mapping na [wikimedia/wikipedia](https://pt.wikipedia.org/wiki/UV_Mapping)

Quanto ao desenvolvimento de um projeto para criação, quando eles não encontram modelos tridimensionais para basear as modificações, a dupla recorre a imagens, vídeos e especificações técnicas. Isso pode ser entendido como uma ordem de preferência de fontes no levantamento de dados antes da digitalização dos veículos: 1) existência de modelos em 3D; 2) disponibilidade de desenhos técnicos (*blueprints*); 3) fotos e vídeos.

Quando a gente não consegue nem um modelo pra gente se basear por cima, a gente precisar usar blueprint, quando nem isso consegue aí tem que partir para foto mesmo. O Marruá [veículo do exército] foi feito com foto. Se você pegar o modelo 3D e colocar no lado do Marruá de verdade, a gente vai ter uma diferença de proporção porque a gente não teve acesso ao blueprint do Marruá. (...) Então, basicamente o que eu uso é o Blender pra fazer o modelo 3D. Eu faço a textura, devolvo pro Makad, ele começa a ajeitar o modo como o veículo vai se comportar no Arma, me devolve e eu abro na ferramenta da Bohemia, que é o terceiro passo.

E a despeito das estratégias de criação, Rodrigo revela certa dificuldade em seguir um planejamento. Há desencontros na organização entre a dupla de modificadores. Mesmo que o projeto seja orientado ao tópico geral de unidades das forças armadas brasileiras, um programa rígido de execução de modificações não é seguido por ambos, o que para ele é um problema. E quando se trata de buscar auxílio externo, ele manifesta certo desconforto com a imagem de brasileiros nos circuitos internacionais.

Eu não pergunto muito, porque o brasileiro é visto como “gafanhoto” da internet. Então eu evito ficar perguntando nos grupos. A Bohemia mantém o fórum de desenvolvedor onde você posta as coisas que você tá desenvolvendo. Você posta os problemas que tá tendo, então as pessoas te ajudam. E você posta também o que você quer, as suas sugestões. Então é um ambiente que você pode aprender muita coisa, mas tem que entrar no fórum e procurar, porque 90% das questões que podem surgir alguém já colocou lá. Esse é até um comportamento que o brasileiro não tem, em geral o ser humano não tem, mas o brasileiro é mais, ele entra faz a pergunta e não pesquisa antes, às vezes tá no tópico abaixo dele.

Essas dinâmicas, entendidas como proveitosas para o aprendizado, possibilitam a realização de questionamentos sobre como modificar junto à comunidade, mas possuem um valor adjacente de oferecer um grande apanhado de perguntas e respostas para consulta. Já no cenário brasileiro ele afirma conhecer o ArmaPoint, fórum nacional de jogadores de Arma, mas diz ter se distanciado do circuito após discussões sobre plágio terem surgido.

Relações de construção e *feedback*

De suas práticas de pesquisa e desenvolvimento decorrem também características sensíveis de divulgação. Da aproximação com o Exército, por exemplo, alguns dados considerados sigilosos não são incorporados nas modificações públicas. Ele faz a comparação sobre o mod de um blindado criado para treinamento e a respectiva versão para os jogadores.

Como vai ser uma coisa feita especialmente para o Exército, a gente vai aproveitar parte do material que tá fazendo pra lançar no mod. 80% das funcionalidades que a gente tá implementando no Guarani não vão estar no mod, porque não cabe, não é pra ter, o civil não precisa saber de tudo aquilo.

Trata-se de manter a segurança das tropas brasileiras e não divulgar pontos fracos dos veículos. Outro aspecto sobre a implementação dos mods envolve os comentários feitos pela comunidade. E algumas críticas são feitas por Ogrinho sobre jogadores que experimentam as modificações do Brazilian Armed Forces. Como são apenas dois *modders* trabalhando nos veículos, não é possível verificar se os objetos são plenamente funcionais no ambiente de jogo.

Por isso, os lançamentos são feitos sempre com um intuito de receber o feedback dos jogadores. O que, segundo sua experiência, não tem ocorrido entre os brasileiros.

Quando gringo comenta alguma coisa é sempre de uma maneira construtiva. Mas os brasileiros nem xingam, parece que eu tô fazendo pras moscas. (...) Então a gente pega por exemplo os [mods] que tão há muito tempo sem upgrade, por exemplo o Guarani [blindado] que tá há muito tempo sem textura, na época ainda não havia o upgrade da física. A gente lançou pro pessoal testar e dar opinião, mas o pessoal não testa.

E na ausência de um grupo maior para dividir tarefas, o que ele sente falta enquanto colaboração remete aos *testers*: “*O que é importante pra todo grupo de mod é ter uma equipe de teste e essa equipe de teste tem que ser gente que tá ali pra isso, porque se eu testar eu não vou saber, porque eu não tô só fazendo missão, só brincando. E era que isso que a gente esperava da comunidade*”. De certa forma, sua desilusão com os brasileiros é consequência de situações negativas na atuação do grupo. Em outra ocasião, um modificador que havia entrado como voluntário no BAF recebeu uma tarefa logo nas primeiras atividades. Mas ele não retornou os contatos.

O cara pegou um modelo de IA2, o fuzil novo da Imbel¹⁸⁹, e ficou de adicionar algumas coisas. O moleque nunca mais apareceu. Pouco tempo depois o pessoal do Armaholic¹⁹⁰, o organizador, entrou em contato comigo no fórum da Bohemia [dizendo] que tinha aparecido um IA2 que era muito semelhante ao nosso. A gente foi ver e simplesmente era o nosso. Ele pegou o negócio, não fez o que tinha que fazer e lançou um mod dizendo que era dele. Mas o único modelo que não era vanilla do Arma era justamente o IA2 que foi roubado da gente. O resto era tudo re-textura. Botou um IA2 sem dar crédito para a gente. O tópico dele no fórum da Bohemia e o mod dele também foi trancado no Armaholic. Então rola isso, infelizmente.

Ainda que não possa evitar essas práticas oportunistas, a dupla reforça a codificação de seus materiais para evitar plágio do público. As ferramentas oficiais oferecidas pela Bohemia já codificam os arquivos de modo a protegê-los, isto é, evitar que possam ser novamente separados para edição. Mas Rodrigo afirma que nas rotinas do Brazilian Armed Forces será incluído um nível superior de segurança nesse sentido, para inibir cópias, através de outra extensão de arquivos. A ruptura das modificações torna-se assim mais difícil de ser realizada.

E outra experiência negativa de Ogrinho remete a uma tentativa de financiamento junto aos jogadores. Esses relatos assumem tom confessional.

¹⁸⁹ Acrônimo para Indústria de Material Bélico do Brasil. Estatal de pesquisa e desenvolvimento de armamentos.

¹⁹⁰ Um dos repositórios de modificações mantidos por jogadores. Discutiremos o circuito na seção 6.3.2.3.

Eu tô há três anos no grupo. Eu fiz uma vaquinha há dois anos com o Arma 3 completo na época. Eu paguei do meu bolso e fiz uma vaquinha com 200 números, por 20 reais cada pra ajudar o projeto. Sabe quantas pessoas compraram? Só duas pessoas compraram. De um universo de 4 mil seguidores. Aprendi, não dá pra contar com nada da comunidade.

Sua visão sobre a comunidade de Arma em geral também é comedida. Ele revela não explorar demais criações da comunidade. Seu principal empenho diante da série, além da artesanaria das modificações, é se informar sobre os rumos apontados pela Bohemia Interactive. Se haverá algum tipo de mudança significativa. Quando questionado sobre a capacidade de inovação dos modificadores, ele é cético, mesmo reconhecendo o êxito recente de alguns casos.

Eu não vejo inovação nenhuma por parte do Brasil. O PlayerUnknown é do grupo dos desenvolvedores do Brasil, (...) os primeiros rascunhos nasceram aqui porque o cara não tinha muito o que fazer, acho que como toda a comunidade do Arma. Acho difícil aparecer algum mod que tenha essa penetração como o Battlegrounds teve. E não foi uma ideia 100% dele, pois tem um filme asiático que é o Battle Royale, que é o nome do mod. Então o cara viu uma ideia do filme e transformou.

Valores

A visão de Ogrinho sobre a comunidade fica bastante circunscrita aos brasileiros, mesmo que participe do Iron Front, que é um grupo internacional. O que ele traz como experiência longitudinal em suas falas é destacadamente um desencantamento baseado em eventos anteriores. Essa sinalização não ocorre entre os demais entrevistados, embora com frequência questionem as intenções de alguns membros da comunidade.

Mesmo assim, Rodrigo mantém-se no projeto do Brazilian Armed Forces. A retórica das dificuldades parece em sintonia com seus projetos pessoais. A ênfase que faz é sobre o procedimento, o ato de modificar como objeto de satisfação. Assim como para outros modificadores, jogar se torna um elemento acessório.

Aquilo que me motiva é pegar um grande desafio. O que motiva muito é criar um caminho novo, fazer alguma coisa que não existe. Eu não tenho muita satisfação quando eu pego um modelo do Arma 2 pra texturizar pro Arma 3. A minha motivação não é nem ver pronto, é o trabalho. A mesma coisa foi o mapa da amazônia, ficou um trabalho muito maneiro. Eu tive oportunidade de passar 20 dias na Amazônia, depois disso eu tive oportunidade de fazer esse trabalho. Então a minha motivação é essa, trilhar caminhos que ainda não foram trilhados. Os mods têm uma comunidade grande, mas não tinha modelos brasileiros. Faz tempo que eu não abro o Arma pra uma partida multiplayer. Eu te digo com certeza, 95% das vezes que tô com o Arma aberto eu tô brincado com os mods que a gente fez.

E, por fim, ele sugere que o aprendizado consiste numa virtude de esforço de pesquisa e dedicação na leitura dos materiais. A isso opõe-se a figura do modificador predatório, que

ingressa no grupo com o único interesse de encontrar agentes dispostos a auxiliar em seus projetos individuais.

E pra trabalhar com mod você tem que gostar, tudo que eu aprendi eu tive que correr atrás das fontes, estudar uma variedade de vídeo em russo. Você tem que ter vontade de aprender e vontade de procurar onde aprender. Às vezes os caras querem tudo na mão, em vez de ajudar o projeto eles querem sugar, roubar coisa nossa.

A metáfora do sugar é citada como descrição dos brasileiros que constroem os circuitos em português. Apesar de reafirmar a crítica em vários momentos, Rodrigo solicitou contato de Felipe Bezerra, ao saber que havia um brasileiro no Red Hammer Studios. Parece que seu desgaste está intrinsecamente ligado ao projeto em que se insere atualmente. A equipe pequena, a ausência de *testers*, o episódio de plágio e o *feedback* fraco contextualizam sua desconfiança. Não obstante, o reconhecimento do trabalho no Brazilian Armed Forces por alguns, inclusive diante da possibilidade de contratos profissionais, mantém a atividade de modificação entre os interesses de Rodrigo Arantes.

6.2.5. Aproximações sobre plágio e propriedade intelectual

As duas entrevistas a seguir consistem basicamente numa troca de mensagens cujo tema principal foram direitos autorais e propriedade intelectual. Pretendíamos que fossem realizadas por áudio, mas a recusa de Pomi Git fez com que optássemos pelo canal de mensagens do próprio fórum, o que estendemos à consulta de Uro.

6.2.5.1. Pomi Git (Blue Harvest Initiative)

Pomi Git era modificador em um coletivo chamado Blue Harvest Initiative, que realizava modificações inspiradas na franquia de ficção científica *Star Wars*. O nome do projeto era Imperial Assault e foi publicado no fórum no dia 4 de julho de 2015¹⁹¹. O tema de tributo a *Star Wars* é recorrente entre modificadores do Arma 3, no entanto a oferta feita por Imperial Assault era mais complexa do que a de seus afins.

Ele começou a modificar ainda no primeiro título da série, Arma: Cold War Assault. O início do trabalho em Imperial Assault foi individual, ele havia feito um convite a um colega

¹⁹¹ O tópico continua disponível, mas não há mais a opção de *download*. Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/182810-blue-harvest-interactive-presents-star-wars-imperial-assault/>>.

da comunidade que o recusou. Ao divulgar a modificação na postagem descrita, Pomi Git planejava aperfeiçoar sua criação ao longo do tempo, enquanto uma publicação em desenvolvimento (*Work in Progress*).

Logo que comecei a postar imagens do trabalho em andamento, recebi muitas ofertas de ajuda e fui capaz de convencer Ruppertle a se juntar. Acabei com uma equipe de tamanho razoável e decidimos formalizar o grupo como Blue Harvest Initiative. A razão pela qual escolhi Star Wars foi bem simples; sou um antigo fã dos filmes da série, particularmente da trilogia original. Achei uma oportunidade entusiasmante ter Star Wars no Arma e senti que ele corresponderia bem a um simulador militar¹⁹².

Seu perfil profissional indica que ele já possuía algum conhecimento sobre o mercado digital. Porém, mais do que isso, ele demonstrou interesse em mudar de segmento e usar Imperial Assault como exemplo de suas capacidades.

Eu trabalho com desenvolvimento de software, mas não especificamente na indústria de jogos. Durante o desenvolvimento do mod e por algum momento após eu considerei seriamente a possibilidade de trocar de área. Então, sim, estava tentando obter êxito no projeto, pois esperava abrir algumas possibilidades¹⁹³.

Pomi Git não considerava que pudesse ser alvo de alguma ação sobre direitos autorais. Ele inicialmente desejou realizar uma modificação que possuísse conteúdo original ou liberado por outros criadores. Mas após as manifestações de apoio e crescimento da equipe, houve uma reformulação de objetivos.

Assim que o mod decolou, terminei com uma equipe muito talentosa e experiente e isso mudou as dinâmicas do que era possível. Muitos dos que entraram no time já estavam trabalhando na indústria de jogos ou estavam tentando ingressar nela. Todos queriam usar o mod para exibir suas habilidades e a paixão por Star Wars. Isso resultou no time reconsiderar o que gostaríamos de alcançar com o mod. Em resumo, desejávamos fazer um mod que estivesse à altura de uma DLC oficial. Algo do qual todos pudessem orgulhosamente expor nos seus portfólios¹⁹⁴.

¹⁹² Em tradução livre do original: Once I began posting WIP pictures I received a lot of offers of help and was able to convince Ruppertle to join. I ended up with a decent sized development team and we decided to formalize the group as Blue Harvest Interactive. Why I personally chose Star Wars was pretty simple; I'm a lifelong fan of the film series, particularly the original trilogy. I found it an exciting prospect to have Star Wars in ARMA and felt it would lend itself well to a military simulator.

¹⁹³ Em tradução livre do original: I work in software development but not specifically the games industry. During the development of the mod and for some time after I put serious consideration into the possibility of moving across. So, yes, I was looking to successfully deliver on the project as I means to hopefully open some opportunities.

¹⁹⁴ Em tradução livre do original: Once the mod took off, I ended up with a very talented and experienced team and this changed the dynamics of what was possible. Many of those in the team were either already

Entretanto, os crescentes relatos sobre a modificação ser melhor do que o jogo então recentemente lançado com o tema de *Star Wars, Battlefront* (2015), alimentaram ponderações da equipe de Imperial Assault. Que o mod estivesse concorrendo com um produto licenciado e que pudesse atrapalhar suas vendas surgiu como uma preocupação. No entanto, a Blue Harvest acreditava que o pior cenário envolveria um pedido de *cease and desist*¹⁹⁵ por parte da detentora dos direitos de *Star Wars*, a Disney.

A gota d'água foi o caso do filme da Axanar sendo processado pela Paramount por infringir direitos autorais. O fato de nós podermos ser processados em vez de simplesmente obter uma notificação de *cease and desist* efetivamente nos colocou além do limite. Ninguém gostaria do peso e embora amássemos o mod nós sentimos que os riscos não valiam as consequências. E então nós lamentavelmente o cancelamos¹⁹⁶.

O caso Axanar referido por Pomi Git foi o projeto de lançamento de um filme baseado na franquia *Star Trek*. O filme arrecadou um milhão de dólares entre fãs e sofreu um processo judicial. A situação tornou-se representativa pois indicou um interesse das companhias midiáticas em restringir criações do público sobre narrativas populares. O grupo de Imperial Assault tentou obter autorização oficial sobre os detentores de direito de *Star Wars*, Lucas Arts, mas a proposta foi recusada. Então, os modificadores resolveram cancelar a modificação. Posteriormente, em janeiro de 2017 o estúdio responsável pelo *fanfilm* de *Star Trek*, Axanar, pode continuar com a produção da obra após um acordo com Paramount e CBS Studios (MELE, 2017).

Ainda em 2017, um novo acontecimento chamou atenção. Outra modificação com a temática de *Star Wars* surgiu na Oficina Steam, *Opposition Mod*¹⁹⁷. Mas a abordagem dizia respeito diretamente ao trabalho da Blue Harvest, pois utilizava-se de criações do grupo.

Nunca pediram permissão, eles se aproximaram de nós várias vezes pedindo ajuda e mostraram imagens do próprio mod, o qual havia incorporado o nosso. Nós recusamos o pedido em razão do reconhecido

working in the games industry or were trying to break into the industry. All wanted to use this mod to showcase their skills and their passion for Star Wars. This resulted in the team reassessing what we wanted to achieve from the mod. In a nutshell we wanted to make a mod that was on par with an official DLC. Something everyone could proudly highlight in their portfolio.

¹⁹⁵ Notificação judicial para suspensão de determinada atividade.

¹⁹⁶ Em tradução livre do original: The nail in the coffin was the case of the Axanar fan film being sued by Paramount for copyright infringement. The reality that we could be sued as opposed to simply get a *cease and desist* effectively pushed us over the edge. No one wanted the burden and whilst we loved the mod we felt the risks weren't worth the consequences. And thus we regrettably cancelled it.

¹⁹⁷ A submissão original não está mais disponível na Steam devido às notificações por infringir direitos. Pomi Git afirma que ele e outros participantes de Blue Harvest foram alvo de mensagens negativas após a retirada.

uso de modelos copiados e conduta em geral. Nós dissemos para eles removerem as partes do nosso mod, mas ignoraram as solicitações¹⁹⁸.

Rompendo com as normas tácitas entre modificadores, a equipe responsável por Opposition decidiu manter criações não liberadas por outros *modders* em seus pacotes. Isso produziu um mal-estar na comunidade. Mesmo porque Blue Harvest temia ser associada ao grupo.

Eu nunca tive esse problema antes. Geralmente a comunidade de Arma é muito respeitosa. Já houve pessoas pedindo para usar coisas que eu havia criado e normalmente eu fico tranquilo com isso dentro de certa margem. Infelizmente a Steam se tornou uma faca de dois gumes para os mods de Arma. De um lado ela tornou os mods mais acessíveis, mas por outro fez mais fácil a distribuição de conteúdo roubado e ilegal. A Steam não policia isso, então a responsabilidade recai sobre os autores¹⁹⁹.

Pomi Git não atua mais como modificador de Arma por falta de tempo, diz. Mesmo assim ele elogia a política da Bohemia Interactive, que oferece o jogo Arma e recursos para modificadores produzirem. E, por fim, ele reflete sobre as dificuldades envolvendo material roubado entre *modders*. A desenvolvedora costuma não se envolver, mas modificações com conteúdo não-autorizado usualmente são deletadas do fórum oficial.

Se estás perguntando se é sustentável para os *modders* monitorarem o uso, modificação e distribuição dos seus mods, então a resposta é não. Pelo menos do jeito que está. Há vários *modders* que ativamente tentam fazer isso, mas a maioria não tem tempo ou vontade. Isso pode trazer uma série de dores de cabeça. A maioria das pessoas que baixam mods para jogos não se importam com direitos de autor ou propriedade intelectual²⁰⁰.

¹⁹⁸ Em tradução livre do original: They never asked permission, they approached us several times to ask for help and showed us pictures of their mod which had already incorporated ours. We declined the request due to their prolific use of ripped models and general conduct. We told them to remove the parts of our mod but they ignored those requests.

¹⁹⁹ Em tradução livre do original: I've never had this problem in the past. Generally the Arma community is very respectful. I've had people ask for permission to use things I've made and usually I'm fine with it within reason. Unfortunately Steam has been a double edged sword for Arma mods. On one hand it has made mods more accessible, on the other it's made it easier for stolen and illegal content to be distributed. Steam don't police it therefore the onus falls on authors.

²⁰⁰ Em tradução livre do original: If you're asking whether it's sustainable for *modders* to try police the use, modification and redistribution of their mods then the answer is no. At least as it stands. There are a number of *modders* who actively try to do this but most don't have the time or desire. It can also bring a lot of headaches. Most people who download mods for games don't care about authors rights or IP.

Ele argumenta que é difícil para os modificadores iniciarem processos judiciais para retirar conteúdo irregular, em nome do chamado DMCA²⁰¹. De outro modo, resume de modo relativamente simples o grupo a partir do qual as infrações ocorrem.

O que eu vou dizer é que encontrarás dois tipos de categoria de modders.

1) casual - tendem a fazer um mod particular e não possuem interesse real além de trazer algo “legal” para o jogo. A maioria deles não se importa com a comunidade e tem baixa preocupação com propriedade intelectual com referência a outros autores.

2) engajados - tendem a se comprometer durante muito tempo com modding. Compartilham conhecimento e ajudam os outros. Respeitam os direitos autorais²⁰².

Em termos gerais, reafirma-se a posição de respeito à autoria, longa dedicação à comunidade de Arma e o compromisso com ajudar os outros como insígnias de prestígio, enquanto que desenha uma imagem dos modificadores de vocação *casual* como desinteressados das normas e apenas preocupados com elementos estéticos de pouco alcance. O recorte não é apenas classificatório, como nas respostas de Dinho, mas prescritivo.

6.2.5.2. Uro

Entramos em contato com Uro por sugestão de Pomi Git. Ele atua como modificador e é membro participativo da comunidade do Arma 3. Além de submeter modificações, ele realiza transmissões ao vivo sobre como criar modelos de armas no Twitch²⁰³ e tem um canal diversificado no Youtube²⁰⁴. Uro entende que há uma série de problemas ao se trabalhar com material que possui direitos autorais. Mas, de modo geral, ele é esperançoso sobre as novas estratégias para tornar as práticas de modificação atrativas.

²⁰¹ Digital Millennium Copyright Act. Legislação dos Estados Unidos com respeito a infrações de direitos autorais em circuitos digitais. Oficina Steam e outros serviços operam sobre sua jurisdição.

²⁰² Em tradução livre do original: What I will say is that you'll find there's two categories of modders.

1) casual - tend to make one off mods and have no real vested interest beyond bringing something "cool" to a game. Most of them don't care about the community and have very little concern for IP or respecting other authors

2) invested - tend to have a long-term commitment to modding. Shares knowledge and helps others. Respects other authors rights.

²⁰³ Disponível em: <<https://www.twitch.tv/uro666/>>.

²⁰⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/UrogamingUk>>.

Sustentável? Hmm, questionável, mas há uma mudança de atitude em relação a modders e alguns estúdios estão oferecendo meios de ganho financeiro pelos seus esforços. Eu fiquei bem feliz por ver Bohemia Interactive começar uma iniciativa em direção a mods/DLCs pagos em vez de outro concurso Make Arma not War (esse foi bastante controverso e dividiu a comunidade de certa forma, na minha opinião). Ele não colheu nenhum fruto ainda, mas é muito cedo e estou razoavelmente certo de que a Bohemia quer fazer isso certo e não terminar com a desordem que a Bethesda criou para ela mesma²⁰⁵.

Ele assinala a importância do projeto da Bohemia Interactive para manter parcerias na produção de conteúdo (conforme apontado na seção 5.1.4.). Seu maior receio quanto a isso é que ocorra com a série Arma o mesmo que ocorreu com títulos da Bethesda, desenvolvedora que tentou implementar o sistema de mods pagos em Skyrim, citado anteriormente. Por outro lado, ele traz à discussão o problema de roubo de criações digitais. As comunidades que se constroem em torno de mods autorizados, como Arma 3, normalmente desenvolvem mecanismos para tentar controlar as infrações. Apesar disso circuitos como a Oficina Steam dificultam o controle.

O advento da Oficina Steam deu visibilidade para um novo público. E com ela vieram pessoas que não entendem o que roubo de conteúdo é, que pensam que modding é tomar “qualquer coisa” pela qual cruzem e ter livre acesso para fazer o que desejarem com isso e, então, enviar para a Oficina - um ato que por si só é uma violação da licença da Oficina. Essas pessoas não se importam - seja por simples ignorância (como no caso do que aconteceu com o conteúdo do mod de Star Wars do Pomi Git) ou por serem des-informadas/des-educadas até um nível em que elas pensam que o que estão fazendo é a “norma”²⁰⁶.

A popularização da Oficina tem o efeito de romper as relações criativas mantidas pelas comunidades de modificadores. A automatização do processo de *download* e uma noção vaga de autoria, mesmo que posta nos termos de uso da Steam, não embaraçam casos de furto.

Normalmente mods que usam conteúdo roubado ou violado nunca possuíram um tópico criado no fórum da Bohemia Interactive pela

²⁰⁵ Em tradução livre do original: Sustainable? hmm debatable, but there is a changing attitude towards modders and some studios are providing a means to gain financial reward for their efforts. I was quite glad to see BI start an initiative towards paid DLC/mods instead of another MANW contest (those were fairly controversial and divisive amongst the community anyway imo). It hasn't borne any fruits yet but it's very early days and I am fairly sure BI want to do it right and not end up in the mess that Bethesda created for themselves.

²⁰⁶ Em tradução livre do original: The advent of Steam's workshop has opened up these avenues to a wider audience and with it people who do not understand what content theft is, who think that modding is taking *anything* they come across and having free licence to do what they please with it, then upload that content onto the workshop - an act which by itself is in breach of the workshop's licence . These people do not care - either through plain ignorance (as in the the case of what happened with Pomi's Star Wars based content) or just being un-informed/un-educated to such a degree that they think what they are doing is the 'norm'.

pessoa que os publicou. Ela os mantém apenas na Oficina ou em repositórios terceirizados - porque se ela fizer isso [postar no fórum] vão ser derrubados e ela será publicamente contestada pela comunidade. O simples fato dessas pessoas não desejarem ser parte da comunidade de Arma, por se esconderem na Oficina ou outros repositórios externos, é um grande indicativo da “legitimidade” de seu conteúdo²⁰⁷.

Indiretamente, Uro destaca o prestígio associado a determinados circuitos de jogadores e à longa atuação de modificadores junto a suas comunidades.

Também tens os autores genuínos que não desejam seu conteúdo postado na Steam por variados motivos, os quais eu não entrarei aqui, mas essas pessoas frequentemente demonstraram a autenticidade de seu conteúdo, seja pelo flagrante tempo dedicado a ser parte da comunidade ou por abertamente publicarem seus materiais em sites como GitHub etc ou outras plataformas de longa utilização pela comunidade de Arma, como PlayWithSix e Armaholic.com²⁰⁸.

Em sua expressão, é como se o “mundo pequeno” em que *modders* participam de circuitos restritos em que os mais ativos se conhecem fosse provocado pela ascensão de circuitos massivos em que há pouco monitoramento relativo às modificações enviadas. Isso motivou inclusive à criação de uma ferramenta de varredura que percorre as submissões na Oficina Steam à procura de arquivos copiados de outros mods.

A verdadeira comunidade de modding como um todo é bastante ativa ao denunciar ao(s) determinado autor(es) itens da Oficina que usam conteúdo roubado, nós nos conhecemos, ou sabemos alguém que conhece eles e como contactá-los. Até temos membros da comunidade que colaboraram e escreveram um software para arquivar a Oficina, o qual através de um site oferece a possibilidade de escanear através do conteúdo, buscando itens que correspondam a nossa própria Oficina, uma funcionalidade que é necessária nestes dias em razão do franco

²⁰⁷ Em tradução livre do original: Usually mods that use stolen or ripped content never have a thread created by the person who published them on the BI forums and reside solely on the Workshop or 3rd party websites/filehosts - because if they did it would be shut down and they would be publicly shunned by the community. The sheer fact that these people don't wish to be a part of the Arma community by hiding behind the Workshop or hosting their content outside the Workshop on 3rd party websites is a huge warning sign to the legitimacy of their content.

²⁰⁸ Em tradução livre do original: You also have genuine authors who do not wish their content to be uploaded to Steam for a variety of reasons, which I won't go into here, but those people usually have a demonstrated authenticity of their content either by the sheer length of time they have been a part of the community or by openly publishing their content on sites such as GitHub/etc or other long standing Arma community platforms such as PlayWithSix and Armaholic.com.

aumento de pessoas desejando enviar conteúdo que não pertence a elas^{209 210}.

As circunstâncias em torno de violações e práticas de plágio opõem-se a uma ideia de comunidades colaborativas enquanto harmônicas. Quando os casos são reconhecidos, circuitos mais estabilizados em torno de modificadores combatem esse tipo de infrações de modo simbólico, com boicote, e através de apelos de organização e retirada dos materiais irregulares das listas *download*. Apesar de sugestão anterior, sobre haver um baixo grau de mobilização sobre o trabalho incorporado nos mods (POSTIGO, 2010), aqui percebemos indícios do contrário.

²⁰⁹ Em tradução livre do original: The genuine modding community as a whole is pretty active in calling out Workshop items that use stolen content to the relevant author(s), we all know each other, or know someone else who knows them and how to contact them. We even have community members who collaborated and wrote software to archive the workshop, which through a website gives us the ability to scan through the content for items matching the content of our own workshop items, a feature which is necessary these days due the sheer number of people willfully uploading content that does not belong to them.

²¹⁰ Uro comenta a respeito de uma ferramenta elaborada por modificadores para checar se há arquivos copiados sem autorização na Oficina Steam. Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/204650-arma-3-workshop-crawler-find-reuploads-of-your-workshop-submissions-within-minutes/>>.

6.3. Reconstrução do dispositivo - dinâmicas convergentes

Para uma visão geral das relações que orbitam as perguntas de pesquisa, a apreensão do dispositivo de jogadores passa pela descrição de seus circuitos. Conforme nosso recorte, contudo, não nos deteremos em relações centrífugas, ou o que passamos a denominar de dinâmicas de suporte. Nosso empenho passará, de outro modo, a investigar os modelos de interação e relações construídas nos principais circuitos encontrados, em diferentes manifestações.

Como auxílio nesse percurso de observação dos circuitos buscamos desenvolver uma técnica associada à netnografia (KOZINETTS: 2002, 2012). É dizer, o acompanhamento dessas comunidades, elaborado desde o início da Tese nas etapas de pesquisa exploratória, consumou-se através de notas de campo e formulações hipotéticas sobre seu funcionamento. A exposição adotada, entretanto, é uma sistematização posterior das leituras de observação. As postagens e mecanismos descritos fazem parte de recorte entre janeiro e fevereiro de 2018, exceto quando observado o contrário.

De outro modo, esse direcionamento metodológico conta com um desenho específico. Dividimos os circuitos segundo a institucionalização que eles assumem em relação à indústria. Na medida em que são geridos pela indústria de *games* os designamos como circuitos oficiais. Além deles, os circuitos espontâneos partem de iniciativa dos jogadores, mesmo que compreendam uma estrutura maior que seja orientada a relações de mercado (por exemplo, a natureza de um grupo no Facebook). Há tipos de circuito que possuem exemplos em ambas as manifestações, como o caso dos repositórios e dos fóruns. E apesar de não constituírem um circuito, faremos considerações sobre as ferramentas de edição, que desempenham função condicionante nas atividades de modificação.

O passo seguinte foi elaborar um instrumental descritivo que expressasse os itens em investigação, de modo a não procedermos com uma incursão à deriva por todos os tipos de relações que emergem dessas dinâmicas. Em referência às relações evocadas pelas perguntas que orientam o trabalho (seção 2.4.3.), formulamos um quadro descritivo dos circuitos baseado em quatro itens: *as interações comunicativas em questão, as competências sobre modificações acionadas ou desenvolvidas, os mecanismos de crítica/comentário e os valores, em sentido amplo, ou normas associadas à participação*. Em determinadas circunstâncias, os circuitos não efetivam indícios produtivos em todas essas vertentes descritivas, portanto apenas retomaremos cada elemento de exposição quando as atividades esboçarem características relevantes conforme as categorias.

6.3.1. Circuitos oficiais

Já realizamos apresentação de alguns dispositivos no capítulo 4.1.2., contudo resta uma descrição pormenorizada de seu funcionamento conforme as categorias de investigação. O movimento inicial investe nos circuitos que se mantêm enquanto projeto mantido pela ou em associação direta com a desenvolvedora de Arma, Bohemia Interactive. É dizer, são circuitos que nascem de uma demarcação de território proveniente da companhia. Existe um direcionamento sobre a utilização desses mecanismos, que podem ser endossados pela comunidade ou não²¹¹. A seguir discutiremos três desses circuitos. O fórum oficial e a wiki, que por estarem hospedados sob o mesmo endereço e possuem sistema de contas compartilhado descreveremos conjuntamente; o servidor no Discord, que é uma ferramenta de comunicação de uso gratuito; e a Oficina Steam, que é o repositório oficial que opera como função delegada à plataforma Steam.

6.3.1.1. O fórum oficial e a wiki

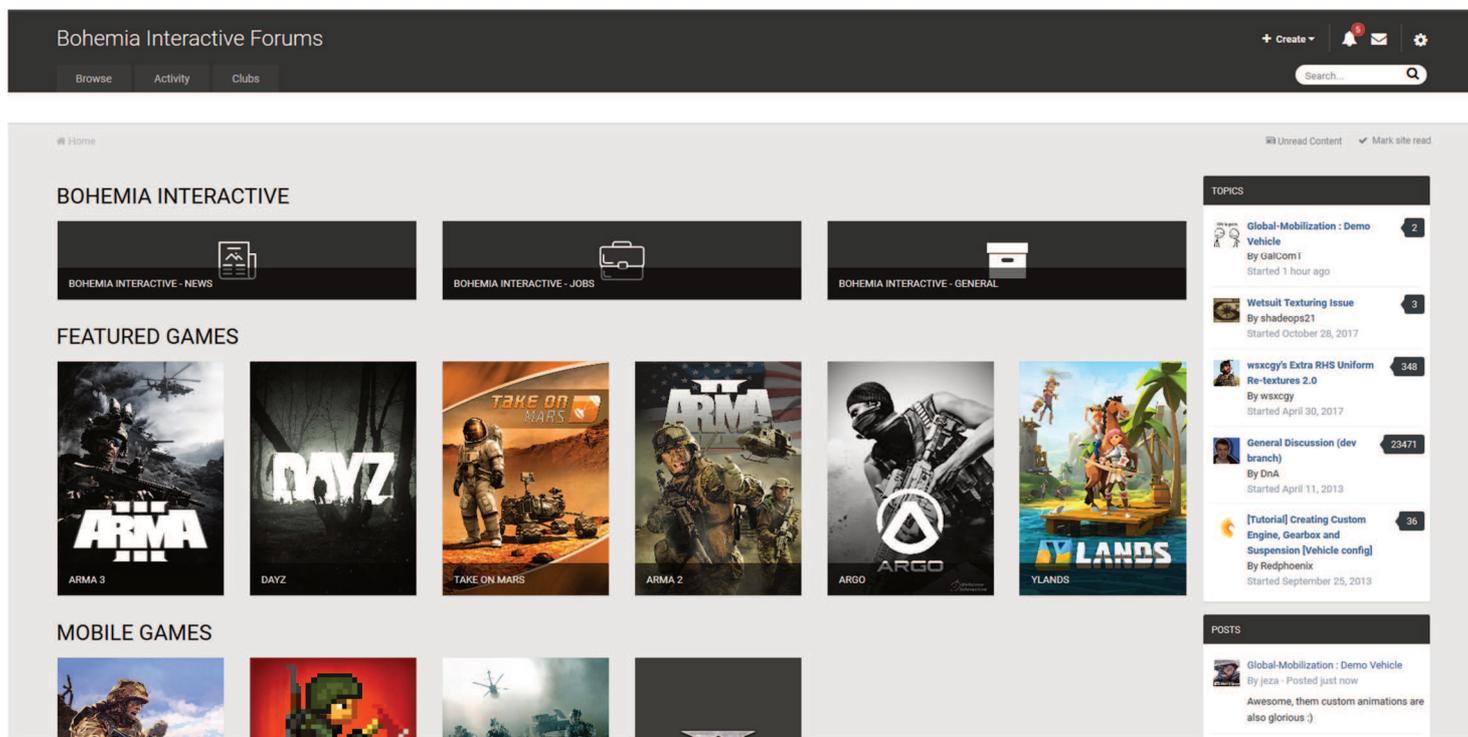
Os primeiros registros do fórum da Bohemia e circuito oficial da série Arma datam de 2001. A ferramenta compreende hoje áreas para discussão de todos os jogos desenvolvidos pela companhia. A estrutura, similar a fóruns que se tornaram populares no final dos anos 1990, assume a forma de um conjunto de tópicos criados pelos participantes, que podem responder em ordem cronológica. A licença utilizada é comercial, vinculada à companhia Invision²¹². O cadastro para participantes é gratuito, não sendo necessário adquirir algum produto da empresa antecipadamente. O número total de contas cadastradas, incluindo as oficiais, contabilizava 417.034 membros no dia 6 de fevereiro de 2018. Já os temas são divididos em áreas pré-determinadas pelos organizadores. Recentemente o sistema sofreu alterações em sua página inicial. A área dos fóruns costumava exibir todas as subdivisões da ferramenta, mas a forma

²¹¹ Um caso de resistência, por exemplo, compreende uma funcionalidade dedicada a grupos de jogadores no *site* da Bohemia Interactive. Os *clubs* foram feitos para integrar jogadores que possuem conta na plataforma. Entretanto, a funcionalidade é subutilizada, de tal modo que não dedicaremos a análise a essa possibilidade interativa.

²¹² Informações adicionais podem ser consultadas em: <<https://invisioncommunity.com/features/content#forums>>.

atual apresenta ícones dos respectivos jogos como redirecionamento para a seção escolhida. A alteração foi feita durante nossa pesquisa, em dezembro de 2016²¹³.

Figura 28 - Abertura do fórum da Bohemia Interactive em jan 2018.



Fonte: forums.bohemia.net

A visualização de cada área em que os tópicos se encontram apresenta um número específico de discussões “fixas” e o restante é orientado cronologicamente, na vertical, de acordo com a última resposta enviada (Figura 29). Afixar um tópico é um procedimento dos moderadores para oferecer destaque, baseado em relevância, de um assunto sobre os demais. Algumas informações básicas aparecem na interface de entrada das seções. Cada tópico pode ser identificado pelo título - em destaque -, o apelido de seu criador, a data original de abertura da discussão, o número de respostas, o autor da última resposta, o número de visualizações e, em alguns casos, *hashtags*²¹⁴ para indicar os termos discutidos.

²¹³ Segundo os moderadores, o fórum precisou ser modificado porque não há mais assistência disponível da Invision para a versão anterior. A alteração foi apresentada oficialmente em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/200071-forums-upgrade/>>.

²¹⁴ Hashtags são etiquetas de apresentação e catalogação de conteúdo. Normalmente são antecedidas do caractere #.

Figura 29 - Exemplo de visualização de área com as discussões

Fonte: forums.bohemia.net

Em cada seção, a figura dos moderadores, que possuem vínculo com a empresa, gerencia o funcionamento do circuito conforme os termos de utilização. Nessa função estão listados 48 colaboradores. Sob sua responsabilidade está o monitoramento de dezenas de postagens nas diversas seções²¹⁵. Os termos de utilização do fórum reforçam certas posturas: as mensagens devem ser escritas em inglês; recomenda-se buscar algum tópico sobre o tema discutido antes de criar um novo; não são permitidos anúncios de projetos pessoais com intuito comercial; conteúdo sexual, violento, obsceno, racista ou discriminatório não são permitidos, assim como ataques a outros membros da comunidade; as mensagens trocadas são propriedade dos utilizadores que as escreveram; e é proibido postar modificações com trabalho de terceiros caso não haja autorização. A modalidade de publicação do fórum permite enviar respostas com texto, imagens e vídeos incorporados do Youtube, além de incluir *links*.

Em virtude dos direcionamentos da pesquisa, nosso foco enquanto observação recai sobre a área destinada ao Arma 3. Pela atual interface é possível visualizarmos o total de postagens enviadas na seção, somando 915.793 no início de fevereiro de 2018. É dizer, jogadores que se cadastraram no *site* (não necessariamente jogadores) e seus moderadores criaram quase um milhão de respostas desde a abertura da área, em 2013. Por sua vez, o setor destinado ao jogo é dividido em três ramos maiores, cada qual com outras subdivisões. A visualização ocorre de tal modo (Figura 30):

²¹⁵ De modo ilustrativo, com respeito ao dia 31 de janeiro de 2018 contabilizamos 183 postagens.

Figura 30 - Subdivisões do fórum destinadas ao Arma 3

ARMA 3

FORUMS

ARMA 3 - MAIN

- ARMA 3 - NEWS, ● ARMA 3 - GENERAL, ● ARMA 3 - ZEUS, ● ARMA 3 - DEVELOPMENT BRANCH, ● ARMA 3 - TROUBLESHOOTING, ● ARMA 3 - QUESTIONS & ANSWERS, ● ARMA 3 - ADDONS & MODS: COMPLETE, ● ARMA 3 - ADDONS & MODS: DISCUSSION, ● ARMA 3 - USER MISSIONS, ● ARMA 3 - OFFICIAL MISSIONS, ● ARMA 3 - MULTIPLAYER, ● ARMA 3 - SERVERS & ADMINISTRATION, ● ARMA 3 - SQUADS AND FANPAGES, ● ARMA 3 - BETA DISCUSSION, ● ARMA 3 - PORTS, ● ARMA 3 - UNITS, ● ARMA 3 - DLC

For discussions related to Arma 3.

ARMA 3 - EDITING

- ARMA 3 - MISSION EDITING & SCRIPTING, ● ARMA 3 - ADDONS - CONFIGS & SCRIPTING, ● ARMA 3 - COMMUNITY MADE UTILITIES, ● ARMA 3 - ZEUS EDITING, ● ARMA 3 - TERRAIN - (BUILDER), ● ARMA 3 - MODELLING - (O2), ● ARMA 3 - BI TOOLS - GENERAL, ● ARMA 3 - BI TOOLS - TROUBLESHOOTING, ● ARMA 3 - EDEN EDITOR, ● ARMA 3 - FIND OR OFFER EDITING

ARMA 3 - MAKE ARMA NOT WAR CONTEST

- Arma 3 - MAKE ARMA NOT WAR CONTEST - NEWS, Arma 3 - MAKE ARMA NOT WAR CONTEST - GENERAL, Arma 3 - MAKE ARMA NOT WAR CONTEST - HEALTH CARE IN DANGER SPECIAL AWARD, Arma 3 - MAKE ARMA NOT WAR CONTEST - QUESTIONS & ANSWERS, Arma 3 - MAKE ARMA NOT WAR CONTEST - TOTAL MODIFICATION, ● Arma 3 - MAKE ARMA NOT WAR CONTEST - SINGLEPLAYER GAME MODE, Arma 3 - MAKE ARMA NOT WAR CONTEST - MULTIPLAYER GAME MODE, Arma 3 - MAKE ARMA NOT WAR CONTEST - ADDON

For discussions related to our make Arma not war contest.

Fonte: forums.bohemia.net

Entre “Principal”, “Edição” e “Concurso Make Arma Not War” é possível fazer algumas leituras. A área “principal”, destinada a notícias, esquadrões, comunicação de erros, também hospeda as modificações completas e em construção. Mas o maior número de postagens permanece no segmento de edição, que funciona como uma espécie de academia para esclarecer dúvidas, enviar tutoriais e ferramentas criadas por modificadores para alterar o jogo. A última seção destinada ao concurso desempenha uma função de publicidade em torno dos concorrentes da atividade já realizada. Em vista desses elementos descritivos gerais percorremos as categorias elaboradas para discussão dos circuitos.

Comunicação/circulação

A base interacional do fórum é sustentar conversas entre jogadores e entre jogadores e a empresa em um espaço controlado, mantido por atores ligados à Bohemia Interactive. Assim, o fórum permanece como maior referência para a comunidade de jogadores pela sua longa duração e o farto registro disponibilizado. Com endereço comum ao longo de 17 anos, sustenta-se como um espaço especializado para trocas em nível internacional, em virtude do reforço ao inglês como idioma padrão.

A divisão destinada à divulgação de modificações completas e em construção apresenta-se como iniciativa anterior à Oficina Steam, hoje plataforma privilegiada para circulação das criações. No entanto, o fórum mantém interações em nível diferenciado. Um exemplo é o tópico criado exclusivamente para solicitações de mods. Nele podemos acompanhar diferentes requisições sobre gêneros distintos. Por exemplo, é possível observarmos o pedido do jogador George Floros Gr, que no dia 21 de outubro de 2017 sugeriu com vídeos e ilustrações que se

criasse um mod de tubarões que atacariam quando ameaçados²¹⁶. A resposta veio no mesmo dia, com o usuário PuFu recomendando que o jogador testasse uma modificação já existente de um tubarão. Há diversos pedidos para adaptar mods de jogos anteriores, alguns deles com respostas de outros usuários e sugestões sobre a quem pedir. Algumas sugestões são pontuais, como a de Cumali Bey em 24 de dezembro de 2017, solicitando modificações das forças de defesa do Peru e do Chile²¹⁷.

Uma característica do modelo de interação é que os comentários feitos em modificações publicadas encontram suporte também por outros usuários da comunidade, que não necessariamente aqueles que submeteram as criações. Isso em parte é papel dos moderadores, mas eventualmente outros jogadores respondem, complementando ou fazendo indicações adicionais. Esse é o caso da modificação sobre tropas de Israel, em que o modificador responsável parece não acessar mais o fórum, restando aos demais usuários a função de responder e auxiliar sobre a modificação abandonada. O moderador R0adki11, a esse respeito observa sobre os recentes comunicados de erros encontrados: *“Bem, o autor visitou pela última vez este(s) fórum(s) no dia 22 de julho de 2015 - então é provável que isso não vá ser atualizado”^{218 219}*. O coordenador atua assim na orientação de usuários que desconhecem os modos de funcionamento do circuito.

Por outro lado, a escolha por listar as modificações submetidas, sejam completas ou incompletas, através de tópicos é pouco produtiva para buscas. A ferramenta de buscas do fórum não é dedicada a localizar modificações especificamente, então os resultados podem se embaralhar. Portanto, mais do que um repositório, o fórum desempenha função de contato oficial para participantes da comunidade de Arma.

Competências

A estrutura do segmento destinada às edições constroi as trocas de mensagens com referência à capacitação dos modificadores. São dez sub-áreas disponíveis: missões, addons, ferramentas produzidas pela comunidade, Zeus (editor oficial de missões em tempo real), terreno, modelagem, ferramentas oficiais, suporte técnico das ferramentas oficiais, Eden (editor 3D oficial de missões) e anúncios de oferta ou pedidos de modificação, incluindo a abertura a

²¹⁶ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/201544-arma-3-addon-request-thread/?page=154>>.

²¹⁷ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/201544-arma-3-addon-request-thread/?page=155>>.

²¹⁸ Em tradução livre do original: Well the author last visited these forum[s] 22nd July 2015 - so its quite likely not going to get updated.

²¹⁹ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/143536-idf-israeli-defense-forces-unitscomplete/?page=8>>.

trabalhos remunerados relacionados ao jogo. É comum encontrarmos tópicos que divulgam tutoriais sobre como realizar determinadas tarefas de criação de conteúdo. Esses guias normalmente ficam afixados.

Um exemplo de tópico com conteúdo introdutório criado pela comunidade é o “Introduction to Modding in Arma Video/Text Tutorial Series”²²⁰, enviado em 7 de setembro de 2014 por cifordayzserver. Encontra-se na sub-área destinada às ferramentas oficiais. O conteúdo exibido baseia-se sobretudo em vídeos postados no Youtube, mas inclui um roteiro a partir de texto. A postagem cobre tanto o jogo Arma 2 como o Arma 3. Outro caso é a discussão criada pelo usuário Vespa, que possui vínculo com a Bohemia Interactive. No tópico “Arma3 Characters Modding Tutorial” o conteúdo é sintético, mas apresenta *links* para material criado na wiki oficial. A respeito de competências básicas de modificação, ocorre, portanto, uma espécie de redirecionamento nas discussões para conteúdo externo elaborado por jogadores/administradores que participam do fórum.

Por outro lado, discussões mais avançadas podem mudar os critérios de apresentação. Na seção de configuração de addons, é possível visualizar discussões mais técnicas no fórum. Além do elemento da modelagem, a elaboração de *scripts* costuma exigir conhecimento especializado sobre programação. O tutorial do modificador franze, postado em 14 de dezembro de 2013 é intitulado “Key Interaction/Cockpit Interaction”²²¹. Além de ilustração contendo uma ferramenta oficial do jogo, o jogador apresenta comandos em texto. Um excerto de sua publicação, uma indicação essencialmente técnica, assume o seguinte formato:

```
//if the player isn't in a helicopter then we don't run this
if(vehicle player iskindof "Helicopter") then
{
_heli = vehicle player;
if(isNil "button_clicked") then {button_clicked = 0;}; //keeps our key
from constantly having an effect - that is, press it once and it won't do
anything again until released and pressed again

_controlpos = _heli modelToWorld [0,2,0]; //our desired control point
tailored for AH-9
_controlpos = worldtoscreen _controlpos; //convert the above to screen
coordinates
if(count _controlpos < 2) then {_controlpos = [-100,-100];}; //if the
point is outside of our FOV then set it to something ridiculous

_hinttext = "No Action"; //basic hint to indicate what we're looking at
```

²²⁰ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/172825-tutorial-introduction-to-modding-in-arma-videotext-tutorial-series/>>.

²²¹ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/160464-key-interactioncockpit-interaction-tutorial/>>.

```
//player sidechat format ["%1",_controlpos]; //debugging - shows
position of a control on screen coordinates; the closer to 0.5,0.5, the
closer it is to the center of the screen

if(_controlpos distance [0.5,0.5] < 0.4) then {_hinttext = "Toggle
Engine";}; //change hint to engine on

if(!(_hinttext == "")) then {hintsilent format ["%1",_hinttext];}; //set
our hint text

if(_hinttext == "No Action") exitwith {}; //if no action available then
we don't need to do anything so quit
```

Ademais, o sistema de troca de conhecimentos funciona como uma espécie de serviço de consulta. O procedimento mais comum na área de edição é a existência de tópicos feitos para esclarecer dúvidas pontuais. Nesse sentido, os modificadores mais experientes costumam atuar como tutores diante de indefinições. As dúvidas frequentemente postadas possuem sinais de interrogação no título ou o termo “*help*” como marcador. Mesmo nas subdivisões que hospedam questões sobre os modos de jogo que envolvem padronização de comandos, Eden e Zeus, há solicitações de ajuda, essencialmente técnicas.

A respeito do grau de engajamento nessa esfera, de dúvidas, tomemos as duas áreas do fórum de edição com maior número de postagens, “Addons” e “Mission editing”. Os dados são referentes ao dia 4 de fevereiro de 2018.

Tabela 4 - Comparativo de respostas em duas áreas do fórum da Bohemia Interactive

	Addons	Mission editing
Sem resposta	712	1741
Total	3004	17184
Índice de resposta	77%	90%

Fonte: Elaborado pelo autor

As duas áreas diferenciam-se pelo tipo de criação visada. Em *addons* busca-se dirimir dúvidas frequentes com relação à adição de objetos às mecânicas do jogo, enquanto que em *mission editing* há questões acerca do funcionamento e sincronia dos cenários elaborados por modificadores. Por critérios expositivos, ignoramos o elemento temporal na tabela - postagens mais recentes tendem a não ter recebido respostas. Outra possibilidade descartada é refinar

tópicos que receberam respostas apenas de seus criadores²²². Tomadas essas ressalvas, percebe-se o elevado grau de respostas nesses segmentos do fórum. Tem-se o panorama de que o engajamento no esclarecimento das dúvidas não parte necessariamente de agentes da indústria, mas, usualmente, são feitos por entusiastas/modificadores.

Crítica

A comunidade tem o poder de atuar como avaliadora da qualidade das modificações, mas realiza essas operações segundo certos movimentos. O fórum é um circuito privilegiado para observação desse fenômeno. Mais especificamente, é comum observarmos um diálogo a respeito das criações derivadas no espaço destinado à submissão de modificações incompletas. Podemos tomar como exemplo a discussão de uma modificação chamada Lost Dragons, postada inacabada por HorribleGoat em 6 de setembro de 2014. Ao longo dos informes sobre atualizações em seu protótipo, os jogadores fazem comentários sobre o desempenho da modificação. Com esse intuito, em 15 de novembro de 2017 o usuário x3kj avalia as animações propostas para um mecha²²³ apresentado através de imagens²²⁴:

O segundo ciclo de caminhada parece melhor do que antes. A única coisa que percebo no atual é que o movimento adiante é extremamente rápido - quase muito rápido para se ver. Os mechs do MWO que tem rápida velocidade possuem um pouco de salto no seu caminhar, então as pernas não parecem se mover tão rapidamente. Não estou certo se isso seria coerente com seu mech²²⁵.

Outro comentador, Macser, complementa no dia 27 de novembro:

Acho que talvez os joelhos estejam indo um pouco alto. Particularmente nas sequências de caminhada. Eu posso entender o que estás buscando. Alguma massa. Uma sensação de peso. Mas sem a forte queda do tronco num curto período de tempo. Talvez os pés estejam alinhados um pouco distante da traseira. Então, quando um pé se adianta ele está caindo em vez de passando. Se é que você entende o que quero dizer²²⁶.

²²² Utilizando da função de resposta, em alguns casos os usuários preferem postar mais informações sobre as dúvidas ou apontam como resolveram a questão.

²²³ Mecha é um tema recorrente em ficção científica. Trata-se de um robô de grandes dimensões operado por um humano ou remotamente.

²²⁴ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/172796-lost-dragons-total-modification-alpha/?page=15>>.

²²⁵ Em tradução livre do original: Second walk cycle looks a lot better than before. The only thin[g] I see with the current one is that the forward movement is extremely fast - almost too fast to see. MWO mechs with fast speeds have a bit of jumping in their walk, so that the legs dont have to move so fast. Not sure if that would be in-character with your mech.

²²⁶ Em tradução livre do original: I think maybe the knees are going a little too high. Particularly in the walk sequences. I can see what you're going for. Some mass. A feeling of weight. But without a massive

Mas não apenas em mods da seção de inacabados há respostas a respeito da qualidade das criações. Entre os chamados completos, além das sugestões, encontram-se avisos sobre erros encontrados. Esse é o caso no Projeto Zenith, criado por vanschmoozin em 11 de agosto de 2017. No tópico é possível observar comentários como o de roberthammer no dia 29 de janeiro de 2018²²⁷. Ele comenta que as texturas de alguns modelos aparecem esticadas nos uniformes, afetando o realismo - o usuário ainda submete imagens com a indicação do erro. Outra comunicação do tipo ocorre na modificação chamada Athena, que permite rodar Arma 3 em dois monitores. Em 9 de novembro de 2017, karlmoebius indica haver incompatibilidade entre uma funcionalidade da ferramenta Steam e o mod²²⁸. O modificador responsável reconhece o problema e fornece indicações de como contorná-lo. Esse circuito de crítica opera como aperfeiçoamento do conteúdo publicado pelo jogador-criador, que se vale do contrato existente na comunidade de fomento à contribuição e às sugestões.

Valores

De modo geral, o que chamamos de valores são crenças compartilhadas e reforçadas pela comunidade. A existência de “valores”, portanto, no fórum se manifesta de modos distintos. A colaboração e o respeito ao trabalho de terceiros é um tema que se destaca e permanece como foco de debate nas postagens. O tutorial citado acima, de cifordayzserver, comenta vários tópicos a respeito das modificações, não apenas como realizá-las, mas como se comportar em relação a elas. A primeira ênfase que faz é²²⁹:

Respeite os direitos de autor - Isso não é negociável. Arma é uma ótima plataforma para modificar e aprender por causa do respeito que os modders têm em relação a cada um, para aqueles que os mostraram o caminho e pela Bohemia e seu espírito de compartilhamento e abertura a oportunidades. Violações de direitos de autor são tomadas MUITO MUITO seriamente na cena de modding e nos fóruns da Bohemia Interactive²³⁰.

De outra forma, os moderadores reforçam, acima de valores, as normas que conduzem a colaboração. A atuação de FallujahMedic -FM- é ativa nesse sentido. O moderador intervém

drop of the torso over a short space of time. Maybe the feet are keyed a bit too far to the rear. So when a foot leads forward it's dropping instead of reaching out. if you see what I mean,

²²⁷ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/209206-project-zenith/?page=20>>.

²²⁸ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/171846-athena-an-arma-2nd-screen-application/?page=22>>.

²²⁹ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/172825-tutorial-introduction-to-modding-in-arma-videotext-tutorial-series/>>.

²³⁰ Em tradução livre do original: Respect all author's rights - This is non-negotiable. Arma is a great platform to mod and learn on because of the respect that modders have for each other, for those that showed them the ropes, and for Bohemia and its spirit of sharing and open opportunity. Author's Rights Violations are taken VERY VERY seriously in the modding scene, and on the BI forums.

em diversos tópicos para solicitar posturas compatíveis dos usuários. No dia 3 de fevereiro, ele defende um modificador que estava sendo pressionado a atualizar certos atributos por um jogador. O jogador, JEDMario, ameaçou submeter a modificação que não havia sido feita por ele na Oficina Steam, o que prontamente foi condenado pelo moderador: “*Deixe-me ser bem claro quanto a isso: se tentares reenviar o trabalho de outra pessoa, será uma violação dos termos do Acordo de Inscrição na Steam, a partir do que estarás sujeito a ação legal*^{231 232}.”

Em contraposição a essa prática predatória de republicar trabalho de outros jogadores há contratos informais de colaboração. Embora esses compromissos sejam frequentemente assegurados por mensagens privadas entre jogadores, isto é, não podemos acessá-las, isso ocorre de forma observável no caso do mod Zenith. No dia 21 de janeiro, um usuário do fórum chamado funnybuns oferece um modelo 3D para a modificação. Na sequência, o autor do mod aceita o apoio e afirma o interesse em conversar “em particular²³³”: “*É claro! Adoraria isso, cara! :) Me mande mensagem e podemos trocar os detalhes :) muito legal da sua parte!*²³⁴”

Por último, a respeito de valores, o fórum parece criar um espírito de diferenciação sobre os demais circuitos. Haleks, criador do Ravage Mod, ao ser questionado sobre por que não publicar na Oficina Steam responde²³⁵:

Minha posição pode evoluir, mas enquanto o mod está no seu estágio alfa/beta, prefiro mantê-lo em apenas um lugar, no fórum onde a maioria das pessoas são cordiais o suficiente para pedir “por favor” quando solicitam alguma coisa. ^^ Há também muito menos questões ou demandas se comparado à Steam, onde os comentários são completamente não-controlados²³⁶.

A ascensão da Steam e de suas ferramentas causou impactos no modelo interativo do fórum, que observa sua “cultura” se transformar de acordo com utilizações diversas do jogo. A diferenciação fica mais clara em postagem a respeito do novo modelo de terceirização de conteúdo que ficaria a cargo dos modificadores. No tópico de discussão, um usuário chamado

²³¹ Em tradução livre do original: Let me be very clear on this: If you attempt to re-upload someone else's work, you will be in violation of the Steam Subscriber agreement in which you may be subject to legal action.

²³² Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/179117-mske-4-islands-map-version-2017/?page=7>>.

²³³ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/209206-project-zenith/?page=19>>.

²³⁴ Em tradução livre do original: Absolutely! Would love that man! :) DM me and a can swap deets :) way cool of you!

²³⁵ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/183264-ravage-mod/?page=270>>.

²³⁶ Em tradução livre do original: My position might evolve, but while the mod is in its alpha/beta stage, I prefer keeping it all in one place, on a forum where most people are polite enough to say "please" when asking something. ^^ There is also way less questions or requests here compared to Steam, where comments are completely unfiltered.

M. Glade sustenta que os interesses de jogadores de modos de jogo populares entre novatos, como Altis Life, fogem das referências dos usuários do fórum, em torno de simulação militar²³⁷:

Como eu disse antes, nesse fórum somos grandes fãs da franquia da Bohemia, que têm milhares de horas, não desejamos nada que não seja o melhor para o jogo que tomou tanto de nós. O que podemos talvez perceber e acreditar pode ser diferente do que a base de jogadores casual deseja (o que é provavelmente mais carros de polícia e afins)²³⁸.

É possível até mesmo observar o crescimento de valores nostálgicos em relação ao passado do fórum, no qual supostamente as interações eram mais intensas, como afirma LordJarhead²³⁹: *“Hoje eu sinto que as pessoas tomam um mod por dado e se elas estão tendo um grande dia elas pressionam aquele botão estúpido de “like”, mas ninguém dedica algum tempo e resposta e escrevem pouco ao todo, algo está se perdendo²⁴⁰”*. A discussão avança a ponto de se questionar qual o lugar dos fóruns enquanto ferramenta comunicativa na atualidade, em que formas descentralizadas se popularizaram, como o Discord. Há uma percepção de desgaste interativo ao longo dos anos na utilização do fórum²⁴¹:

Mas há algum tempo quando o fórum estava vivo nós tínhamos conversas sobre como lidar com problemas e como fazer as coisas melhor para todos. Sério, quem reporta problemas atualmente de uma forma construtiva aos autores? Hoje é só sobre “isso não funciona”, conserte!²⁴²”

E paralelamente a isso, registramos a presença de trocas comerciais na seção de edição e pedidos. O reconhecimento do esforço é passível de pagamento, conforme sugerido em algumas poucas postagens. Presume-se que esses contatos sejam continuados por mensagens privadas, já que é menos frequente encontrarmos respostas públicas. Um exemplo disso é a discussão iniciada por plaindog em 31 de janeiro de 2018²⁴³.

²³⁷ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/211491-arma-3-third-party-dlc-pitch-discussion/?page=7>>.

²³⁸ Em tradução livre do original: Like I said before, we on this forum are BI franchise die-harders who have thousands of hours, want nothing but the best for the video game that has consumed us what we may see and believe can differ to that what the casual playerbase wants (which is probably more police cars and so forth).

²³⁹ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/212266-where-did-everyone-go/>>.

²⁴⁰ Em tradução livre do original: Today I have the feeling people take a mod for granted and if they are having a really great day they press that stupid 'like' button but no one is giving some time and input and writes a little and all, that's kinda missing.

²⁴¹ Idem.

²⁴² Em tradução livre do original: But some time ago when the forum was alive we had conversations about how to deal with problems and how to make things better for everyone. Seriously, who reports problems these days in a constructive manner to support the authors? Today it's just about "this doesn't work, fix it!

²⁴³ Disponível em: <<https://forums.bohemia.net/forums/topic/213517-looking-for-texture-artist/>>.

Olá a todos. Estou procurando um artista de texturas que possa estar interessado em criar uma textura pirata de um AMV-7 Marshall ou qualquer outro veículo equivalente. Eu preciso disso para o projeto de um filme de piratas em tela verde que faremos em junho. Eu desejo pagar por isso se for bom o bastante para usar²⁴⁴.

Essa auto-imagem que modificadores do fórum possuem, junto à valorização do empenho criativo dos modificadores, consiste na identidade própria atribuída ao circuito. Apesar disso, esforços criativos tomam outras direções, mesmo sob os cuidados da Bohemia Interactive. O maior exemplo foi a criação da wiki, que serve de referência para criadores de conteúdo.

A referência técnica construída coletivamente pelos jogadores e agentes da indústria encontra exemplificação no circuito da wiki mantido pela companhia, oficialmente chamada de Community Wiki. Com o propósito de hospedar o conhecimento adquirido e torná-lo de fácil acesso ao público, a ferramenta compreende essencialmente um esforço didático, em torno das competências de modificadores. Faz parte de uma parceria entre jogadores e Bohemia que teve início em 2006, para consolidar as diversas experiências de modificadores que não ficavam em evidência para novatos²⁴⁵.

²⁴⁴ Em tradução livre do original: Hi all. I'm looking for a texture artist who is interested in creating a pirate texture of a AMV-7 Marshall or any other suitable vehicle. I need it for a green screen movie pirate project we are making this June. I am willing to pay for it if it's good enough to use.

²⁴⁵ Disponível em: <<http://www.ofpec.com/faq/index.php?action=read&cat=ao&id=57>>.

Figura 31 - Exemplo de verbete disponível na Community Wiki

COMMUNITY WIKI

Page [Discussion](#)

Arma 3 Modding Characters

Arma 3 Modding Characters

Contents [\[hide\]](#)

- Intro
 - Requirements
 - Other useful material
- Creating Arma 3 characters from scratch
 - Part 1: character creation in 3dsmax
 - Part 2: Export from 3dsmax
 - Part 3: Import and check in O2
 - Part 4: Finalizing in O2
- Porting existing Arma 2 characters into Arma 3
- Making vests, helmets, backpacks and glasses
- Getting it all in the game

Intro

This is an early version of a character model making tutorial for Arma 3 Alpha. It still reli

Fonte: community.bistudio.com/wiki

Seu princípio é similar ao da Wikipédia, através de edição simplificada é possível editar o conteúdo dos verbetes. Para isso é necessário acessar o circuito por uma conta gratuita. A rigor, não há diálogo e trocas de informações, o circuito favorece a exposição de texto, com alguns *links* e imagens.

Não há informações gerais sobre o número de páginas ou quantidade de colaboradores. O único índice tornado disponível aos usuários comuns refere-se às edições recentes envolvendo todos os artigos da wiki (Figura 32). É possível tomá-lo como um parâmetro do atual engajamento sobre a ferramenta, que costuma apresentar algumas edições a cada dia, efetuadas por um reduzido número de colaboradores. A data da coleta foi 4 de fevereiro de 2018.

Figura 32 - Indicadores de últimas edições da wiki

3 February 2018	
19:09	ctrlMapScreenToWorld (diff; hist; +137) Dedmen ↗ (Added example with a way to find the map control)
m 04:14	plus a (diff; hist; -3) x39 ↗ (Moved syntax notes out of the code area to avoid confusion)
▶ 02:19	Description.ext (2 changes; hist; -30) [Lou Montana×2]
2 February 2018	
m 14:59	PreProcessor Commands (diff; hist; -68) Dedmen ↗ (Cleanup)
▶ 14:58	BIS fnc taskCreate (4 changes; hist; +934) [Lou Montana×4]
14:57	Description.ext (diff; hist; +534) Lou Montana ↗ (→Attributes: Add CfgTaskDescriptions)
▶ 14:45	BIS fnc initVehicle (2 changes; hist; -912) [Dedmen×2]
03:17	createUnit (diff; hist; +2) Atlas1205 ↗
1 February 2018	
23:22	BIS fnc showAANArticle (diff; hist; +72) Lou Montana ↗ (Page format)
m 22:59	BIS fnc AAN (diff; hist; +28) Lou Montana ↗ (Add seeAlso BIS_fnc_showAANArticle link)
▶ 16:33	Arma 3 Diagnostics Exe (3 changes; hist; +124) [R3vo×3]
11:19	Model Config (diff; hist; +211) Reyhard ↗ (added description of userPositionHashedInit animation source)
31 January 2018	
11:40	Arma 3 Animated Opening (diff; hist; -152) argiolasric ↗
11:39	Arma 3 Animated Briefing (diff; hist; -153) argiolasric ↗
▶ 11:37	private (2 changes; hist; +1,376) [654wak654; Dedmen]
▶ 02:04	PreProcessor Commands (4 changes; hist; +368) [Ilias48rus×4]
30 January 2018	
▶ 20:41	PreProcessor Commands (7 changes; hist; +79) [Dedmen×2; Ilias48rus×5]
28 January 2018	
m 07:06	BIS fnc switchLamp (diff; hist; +1) zectbumo ↗ (missing bracket in example)
▶ 03:02	BIS fnc establishingShot (2 changes; hist; +813) [Lou Montana×2]

Fonte: community.bistudio.com/wiki

Competências

A wiki apresenta informações básicas sobre todos os jogos da série Arma. Mas sua importância reside na oferta de artigos sobre *scripts* de modificação, que funcionam como guias. Apesar de defasados, pois parte dos verbetes não foi atualizada depois de criada, as sugestões permanecem disponíveis. Atualmente é um circuito auxiliar a modificadores com alguma experiência. Essencialmente técnicas, as instruções nela presentes apresentam a forma de comandos.

No artigo destinado a explorar as configurações de armamentos no Arma 3, há extenso material a respeito de possíveis comandos, como em torno do sistema de ótica, recarregamento da munição, ou atirar debaixo d'água. Inseridos em forma de texto, em formato convencional pelos utilizadores da wiki, como exemplo podemos apontar a orientação sobre como fazer pistolas serem integradas ao coldre²⁴⁶:

²⁴⁶ Disponível em: <https://community.bistudio.com/wiki/Arma_3_Weapon_Config_Guidelines>.

```

class                                     Pistol;
class                                     Pistol_Base_F:       Pistol
{
    class                                 WeaponSlotsInfo;
};
class                                     MyLittlePistol:      Pistol_Base_F
{
    class                                 WeaponSlotsInfo:      WeaponSlotsInfo
    {
        holsterOffset = "holster";    /// name of a memory point in
        weapon to serve as zero of the model
        holsterScale = 1;            /// scale of gun in holster relative to
        standard size (0.5 means the gun is 50 % of original size)
    };
};

```

O repertório para iniciantes nas modificações é limitado e muitas vezes ultrapassado. Um dos poucos tutoriais disponíveis leva o nome de seu criador, Mondkalb, mas toma como referência o jogo Arma 2²⁴⁷. Além dos *scripts*, o guia fornece instruções gerais sobre como planejar as modificações, então chamadas de addons. Sua última atualização é de abril de 2015. O artigo poderá interessar a poucos modificadores que estiverem envolvidos com modificações dos jogos anteriores da série, mas para envolver-se com Arma 3 será mais fácil buscar bases mais recentes entre as postagens do fórum.

6.3.1.2. O servidor Arma no Discord

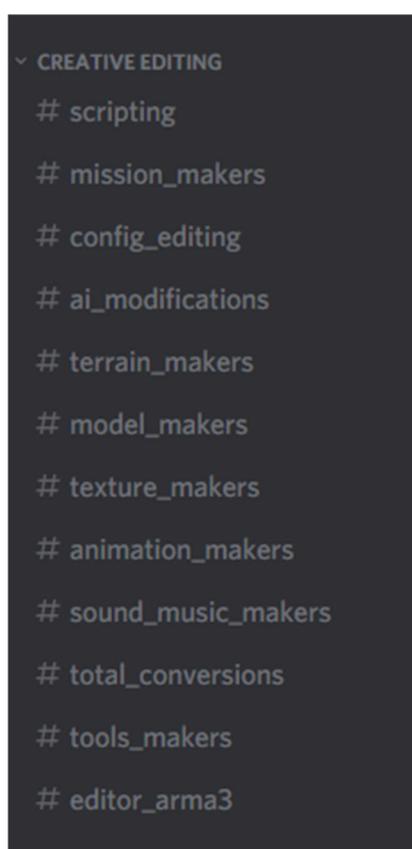
O servidor do Discord nasce de um posicionamento estratégico da desenvolvedora do Arma 3 ao participar de uma ferramenta de ampla utilização por jogadores²⁴⁸. A plataforma (Figura 8) assume como possibilidades interacionais tanto a comunicação por via escrita quanto através de áudio. Incluímos o Discord tanto entre os circuitos oficiais quanto espontâneos por possuir manifestações em ambas as esferas. De acordo com os moderadores de cada servidor, as seções existentes podem ser abertas ou restritas, nas quais apenas membros com credenciais podem acessar. Quanto ao conteúdo textual, é possível utilizarmos a opção de buscas situada no canto superior direito.

²⁴⁷ Disponível em: <https://community.bistudio.com/wiki/Mondkalb%27s_Addon_Tutorial>.

²⁴⁸ Teoricamente, o servidor do Discord necessita de um convite para aceitar novos participantes, sendo assim não possui um endereço fixo. Mas é possível ingressar através do *link*: <<https://discord.gg/RNWq2Yv>>.

Não é possível quantificar diretamente o número de participantes do servidor, pois a ferramenta exibe apenas a numeração total dos membros *online*. Mas durante nosso acesso, em 2 de fevereiro de 2018, 1.500 participantes eram marcados como “disponíveis”, ou seja, estavam conectados ao Discord e poderiam receber mensagens diretas. Acerca de sua formalização conforme definida pela Bohemia Interactive, o servidor é dividido em várias áreas, 12 delas dedicadas à elaboração de modificações (Figura 33). Em cada uma das seções, o Discord permite a realização de uma conversa, de modo menos direcionado que o modelo do fórum.

Figura 33 - Área “criativa” do servidor do Arma 3 no Discord



Fonte: Servidor oficial de Arma 3 no Discord

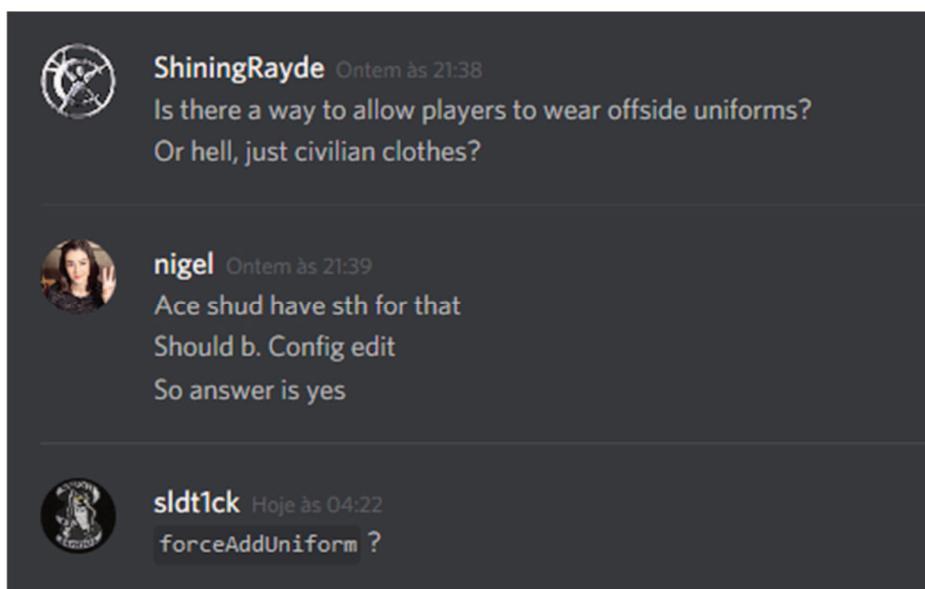
Comunicação/circulação

Sobre a natureza da comunicação empregada não testemunhamos diálogos públicos por áudio, mas conforme as divisões internas do servidor vemos uma variedade de tópicos surgindo em sequência. Nos segmentos “criativos” mais movimentados, as postagens ficam em torno de uma dezena por dia. Aparentemente, para discussões pontuais parece haver predileção pelo uso do Discord. Entretanto, ele não é utilizado para divulgação de modificações. As ações de modificadores constroem aqui um circuito de trocas de mensagens rápidas

Competências

Esse modelo quase instantâneo de trocas favorece as interações não formais entre modificadores. Assim, podemos registrar conversas com tom mais descontraído e, sobretudo, um certo grau de indeterminação (Figura 34). Em contraste a essa forma de contato estão as mensagens que montam uma espécie de acervo no fórum. No Discord, conforme outras respostas são adicionadas, as mensagens anteriores desaparecem da interface principal, que concede privilégio de visualização aos últimos envios. Ainda assim, todo o conteúdo textual pode ser localizado ao se utilizar as palavras-chaves aplicáveis no campo de buscas.

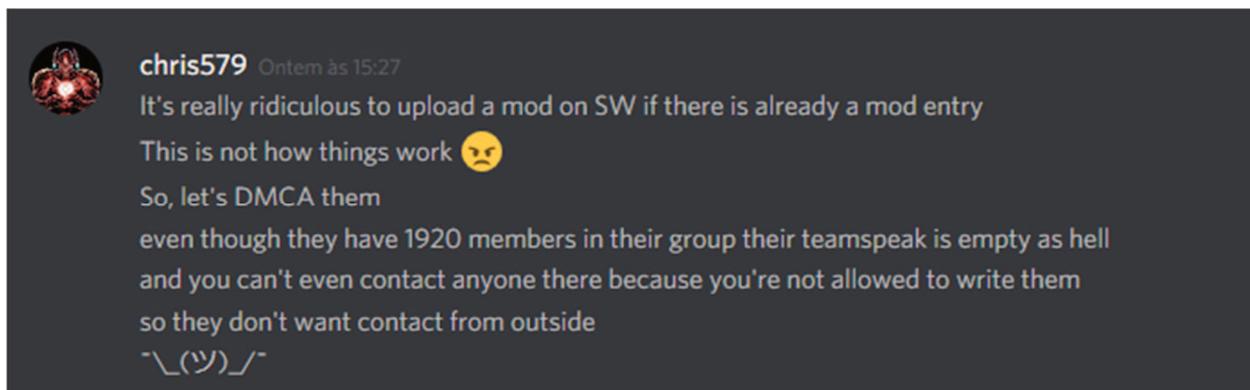
Figura 34 - Dúvida de modificador sendo respondida na área de scripting



Fonte: Servidor oficial de Arma 3 no Discord

Observa-se em geral no Discord oficial do Arma 3 uma reapropriação das abordagens presentes no fórum. Certo aspecto de distinção associado aos usuários do fórum, supostamente mais engajados do que os de circuitos externos, é percebido também nas conversas. Há uma divisão interna do servidor marcada para discussão de infrações de propriedade intelectual, tanto de modificadores quanto de produtos midiáticos. Nesse segmento podemos ver o empenho dos participantes em combater usos perniciosos da capacidade de modificação de Arma. Entre outros objetos de debate, está a articulação sobre como derrubar modificações com conteúdo roubado, como o caso da modificação *Opposition*, de *Star Wars*, novamente presente nas conversas (Figura 35).

Figura 35 - Manifestação de usuário contrário à modificação acusada de “roubar” conteúdo



Fonte: Servidor oficial de Arma 3 no Discord

6.3.1.3. Repositório oficial (Oficina Steam)

Além do fórum da Bohemia Interactive, que historicamente hospeda as discussões em torno de mods, um repositório oficial “terceirizado” atua junto a Arma 3. Diferentemente do título anterior, o último jogo da série fornece suporte à submissão de criações junto à plataforma Steam. Dentro do serviço chamado Oficina Steam (ou Steam Workshop), produtores amadores de conteúdo podem enviar criações segundo categorias pré-definidas. É dizer, o circuito funciona como um repositório de modificações que opera simultaneamente com o cliente (*software*) necessário para executar o jogo. Como a Steam atua como a distribuidora (*online*) do Arma 3, é necessário baixar o aplicativo para poder jogar. Consequentemente, a reprodução simultânea de jogo/Steam possibilita uma instalação automática de mods publicados na Oficina Steam. Essa vantagem cria-se sobre outros repositórios que exigem uma instalação manual. O serviço é gratuito tanto para os modificadores quanto para os jogadores que baixam conteúdo.

Uma curiosidade é que entre os termos de utilização do serviço, consta uma possibilidade declarada de incorporação de quaisquer conteúdos produzidos sobre os jogos incluídos no sistema: “*Em alguns casos, Contribuições de Workshop podem ser consideradas para incorporação pela Valve ou desenvolvedor terceiro em um jogo, ou em um Mercado de Assinaturas*²⁴⁹”.

A página inicial do circuito (Figura 6) exhibe os itens mais populares (com maior número de *downloads*) na última semana. Ela destaca as modificações com ênfase em imagem enviada pelo criador. Além das opções por busca de palavras-chave e por categorias, é possível navegar

²⁴⁹ Disponível em: <http://store.steampowered.com/subscriber_agreement>.

entre itens, coleções²⁵⁰ e ingressar em discussões relacionadas. Entre os itens (Figura 36), atributo principal da Oficina, é possível refinar a seleção entre: mais populares, mais recentes, com maior número de inscrições, e realizar um recorte temporal: de hoje, da semana, dos últimos três meses, dos últimos seis meses, do último ano e desde o início. Os modificadores não conseguem enviar novos conteúdos diretamente pelo circuito, eles precisam utilizar as ferramentas oficiais para submetê-los.

Figura 36 - Exemplo sobre catálogo do Arma 3 na Oficina Steam

The screenshot displays the Arma 3 Workshop interface. At the top, there's a navigation bar with 'Oficina' highlighted. Below it, a banner promotes community content. The main area shows a grid of items with thumbnails, titles, and user ratings. A sidebar on the right provides filtering options for various mod types and categories.

Fonte: Seção de Arma 3 na Oficina Steam

²⁵⁰ A elaboração de listas desse tipo é prerrogativa de qualquer jogador com conta na Steam, não sendo necessário ele haver criado as modificações elencadas na coleção.

Conforme levantamento feito em novembro de 2017 (citado no item 4.2.), Arma 3 é o 15º jogo com maior número de criações de jogadores na Oficina Steam. Sob uma perspectiva qualitativa, entretanto, as interações da comunidade demonstram-se criativas e problematizam limites concebidos entre trabalho amador e indústria. Por outro lado, os acionamentos realizados nesse circuito são importantes porque representam possivelmente o maior número de interações entre jogadores e modificações, à diferença do fórum, que acabou se tornando um reduto de auto-declarados jogadores *hardcores*. Diante da facilidade em realizar interações, entretanto, devemos avaliar a efetividade das discussões surgidas na Oficina Steam.

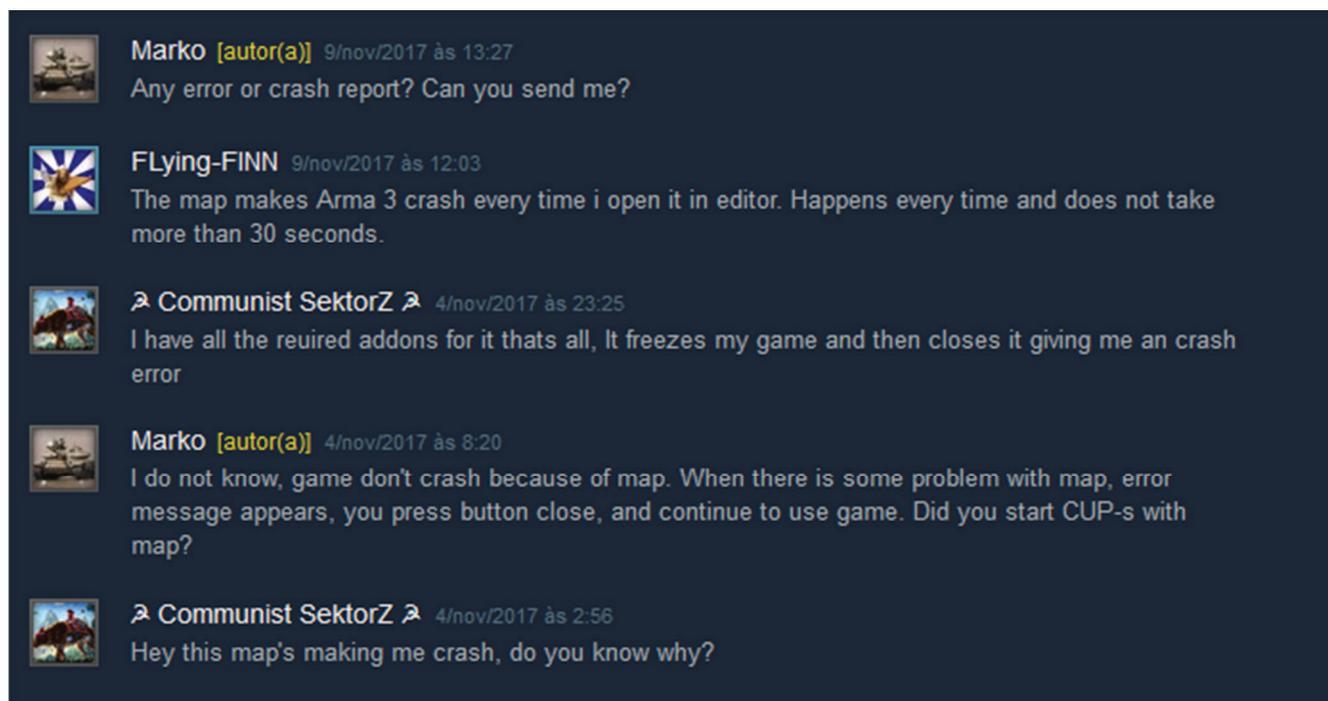
Comunicação/circulação

A função da Oficina Steam é fazer difundir criações da comunidade. Os modificadores que submetem material costumam enviar fotos e um texto descritivo. Ocasionalmente são enviados vídeos como apresentação. Cada modificação possui uma imagem de capa e um campo separado da apresentação para postar notas sobre últimas atualizações. O público é convidado a interagir de algumas formas, como enviar comentários e criar discussões. Os comentários ficam expostos na página inicial da modificação, enquanto que as discussões se encontram no formato de “tópicos”, similar ao fórum da Bohemia Interactive.

Há razoável interação entre os modificadores e jogadores através dos comentários. A conversa normalmente assume dois tons, de elogios e de dúvidas quanto à execução do conteúdo. Em mapa enviado à oficina, chamado Vis²⁵¹, postado em 26 de agosto de 2017, é possível observar duas consultas acontecendo em 5 dias (Figura 37). O autor responde em dois momentos, tentando ajudar no suporte técnico entre o jogo e a modificação.

²⁵¹ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1120714022>>.

Figura 37 - Ilustração de consulta do público sobre funcionamento de modificação



Fonte: Comentários de Vis na Oficina Steam

No geral, a interação se dá entre dois elementos, o criador do mod e o jogador interessado. Mesmo que a visualização da troca de mensagens seja pública, é raro encontrar um terceiro elemento ingressando em um diálogo. A modificação citada, Vis, está entre as mais populares nos últimos seis meses, contendo 8.600 inscritos (jogadores) em fevereiro de 2018. Desde agosto do ano anterior ela possui 105 comentários, incluindo os do autor como resposta, e nenhuma discussão. Um recurso utilizado pelo seu criador, Marko, é incluir na descrição um *link* para receber doações do público. Contudo, a contribuição é processada em outro *site*, fora dos domínios de Steam e Bohemia Interactive²⁵².

Outra modificação popular nos últimos meses é EA-18G Growler²⁵³, o modelo de um caça usado pela força aérea dos Estados Unidos. A aeronave foi enviada em 10 de dezembro de 2017 por Firewill. Desde então ela conta com 16.300 inscritos e 134 comentários. Nesse caso, há duas “discussões” criadas pelo público. Uma sugere implementações e elogia o mod, enquanto outra relata uma dúvida sobre o funcionamento dele. Aparentemente os usuários preferiram criar uma discussão, pois pretendiam enviar um texto mais longo. Apesar dessa

²⁵² O modificador inclui um *link* do Paypal para receber as doações. É possível enviar dinheiro em diversas moedas, inclusive o real.

²⁵³ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1227179728>>.

opção não ser vetada no modo “comentário”, ela aparece na forma de mural, o que torna a leitura confusa.

Crítica

Relatos sobre erros são incentivados pelos modificadores. É comum encontrar descrições de *bugs* no mural ou em discussões. Na modificação TF Dust Storm Menu²⁵⁴, feita para proporcionar tempestades de areia ao Arma 3, há consideráveis sugestões e respostas. A utilização do circuito por ambos modificadores e jogadores criou condições para trocas em torno do aperfeiçoamento do mod. Por exemplo, no dia 18 de outubro de 2017 o usuário Cody afirma ter problemas no acesso ao menu de controle das condições climáticas. No dia seguinte, um dos criadores, Th3_Fr3d, responde dizendo ter consertado o problema. Do mesmo modo, o suporte oferecido voluntariamente pelo seu criador resolve outras incompatibilidades, no dia 20 de outubro mais uma correção é comunicada pelo mural ao usuário Radium, que havia apontado um problema três dias antes. E mesmo diante dessa atuação informal, os responsáveis por TF Dust Storm Menu mantêm um tópico inteiramente destinado à comunicação de *bugs* (Figura 38).

Figura 38 - Texto de tópico dedicado a relatos de *bugs*



Fonte: Discussão de TF Dust Storm Menu na Oficina Steam

Por outro lado, é possível encontrarmos sugestões para serem implementadas nas modificações. Os jogadores, assim, manifestam suas agendas juntamente aos criadores. Por exemplo, no mesmo mod descrito anteriormente, EA-18G Growler, um tópico apresentado por um jogador cujo apelido é Warlordz? na lista de discussões contém três longas sugestões para implementação²⁵⁵, aqui a resumimos:

Algumas ocorrências e sugestões

²⁵⁴ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1165679271>>.

²⁵⁵ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/workshop/filedetails/discussion/1227179728/2906376154312667590/>>.

1) A textura da Luz de Colisão está imprestável - toda sobressalente e coisas assim.

2) Um mais detalhado sistema de Alerta de Míssil seria apreciável, já que é uma aeronave tão avançada feita para abater alvos no solo. (...)

3) Ainda não há RWR. Não há modo de dizer se tu foste flanqueado ou estás na mira em qualquer um de seus aviões e isso obviamente é preocupante. Talvez devas falar com os desenvolvedores da RHS sobre ajuda para desenvolver um. (...)

Ao todo, essa é uma MARAVILHOSA adição a tua lista. Espero que no futuro teu avião se torne totalmente funcional para mais situações de combate em profundidade, nas quais o inimigo nem sempre está a tua frente. Eu também espero que consigas fazer funcionar logo mais o radar do cockpit dos seus jatos. Os modelos que criaste são essenciais e representativos para o Arma e acho que já sabes disso²⁵⁶.

Dessa forma, apesar do circuito não privilegiar trocas mais extensas, há exceções que abrem possibilidades futuras aos modificadores. No caso acima, há inclusive a sugestão sobre quem procurar para realizar certas operações.

Valores

Dois pontos podem ser ressaltados ao aspecto de valores associados às práticas diante da Oficina Steam. O primeiro diz respeito à expansão do circuito de modificadores, originalmente estabelecidos em espaços restritos, monitorados, como o fórum da Bohemia Interactive. O menor rigor assumido em torno dos mods na Oficina Steam traz conflitos motivados pela distinção de valores se comparados aos de circuitos consumados. A respeito do relato de Pomi Git, trazido acima, a modificação que incorpora suas criações, Opposition Mod, alegadamente sem autorização, foi retirada do repositório após reclamações, mas outros projetos do mesmo grupo continuam sendo postados.

Ademais, é possível colhermos pistas nesse circuito com relação a uma atuação paralela de modificadores sobre a série Arma. O distanciamento da desenvolvedora permite que os modificadores assumam por outorga própria funções de ampliação do jogo. No caso de FFV

²⁵⁶ Em tradução livre do original: A few issues and suggestions

1. The Collision Light textures are garbage - all bulged and stuff.

2. A more detailed Missile Warning system would be appreciated, since it's such a high-tech aircraft made for countering ground assets. (...)

3. There's still no RWR. There's no way to tell if you've been flanked or locked onto in any of your aircraft and that's obviously concerning. Maybe you should speak to the developers over at RHS for help developing one. (..)

Overall, this is a WONDERFUL addition to your lineup. Hopefully in the future, your aircraft become fully functional for more in-depth combat situations where the enemy isn't always in front of you. I also hope you get the cockpit radar for your jets working in some way soon. The models you've created are essential and meaningful in Arma, and I bet you know that.

for Quadbikes, submetido em 4 de novembro de 2017, o modificador Eagledude4 descreve sua submissão sumariamente: “*Habilita a funcionalidade de FFV (Fogo a partir do Veículo) para todos os Quadriciclos. Deveria ser uma característica do jogo original, honestamente*^{257 258}”. O criador afirma assumir uma funcionalidade que deveria estar no jogo original, de atirar enquanto se está num veículo específico. De período anterior, oficialmente enviada em 4 de julho de 2014, uma modificação com o nome simples de Switch weapons while moving²⁵⁹, incorporava uma função básica a Arma 3. Contudo, desde 2015, Tenga, o criador, deixa nota explicativa sobre a obsolescência de seu mod: “*Este addon se tornou obsoleto desde o Arma 3 v1.58 - O jogo já inclui essa funcionalidade por padrão e tu NÃO PRECISAS USAR ESTE ADDON*²⁶⁰”. A modificação realizava uma operação considerada necessária ao jogo antes que os desenvolvedores oficiais pudessem implementá-la.

Outros 7 modificadores assinam um pacote de criações com 31 mil assinantes. O mod Complementary Special Weapons, de 22 de maio de 2017, alardeia seu compromisso da seguinte forma: “*Complementary Special Weapons é um módulo que complementa a lacuna das armas no Arma 3, o qual contém armas e seus respectivos acessórios, de modo que os armamentos do Arma 3 fiquem mais ricos e sofisticados*²⁶¹”. De modo próprio, os modificadores reconhecem a limitação do jogo original e adicionam objetos para suprir a carência existente. Ainda que não sejam tão francos quanto Eagledude4, citado acima, eles situam a problemática da modificação de modo diferente do que no fórum oficial, apresentando algumas crenças sobre o que *deveria* estar no jogo e a vocação da comunidade em assumir o trabalho inacabado da Bohemia Interactive. Apesar da Oficina Steam ser um circuito oficial, ele não pertence à companhia, que não exerce um poder de direcionamento como em seus circuitos próprios.

6.3.2. Circuitos espontâneos

²⁵⁷ Em tradução livre do original: Enables FFV (Fire From Vehicle) functionality for all Quadbikes. Should be a feature in the vanilla game, honestly.

²⁵⁸ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1191555506>>.

²⁵⁹ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=281067540>>.

²⁶⁰ Em tradução livre do original: This addon is obsolete since Arma 3 v1.58 - The base game now includes this feature by default and you DO NOT NEED TO USE THIS ADDON.

²⁶¹ Em tradução livre do original: Complementary Special Weapons is a module that complements the void [of] weapons in ARMA3, which contain weapons and their corresponding accessories, so that ARMA3's weapons are richer and more sophisticated.

Os circuitos espontâneos nascem da percepção de uma necessidade não coberta pelos circuitos oficiais. Mesmo que a indústria tenha desenvolvido funcionalidades que competem com esses circuitos, seja pela utilização histórica ou pela praticidade deles, esses passam por um processo de aceitação e adesão ampla no seio da comunidade de jogadores e modificadores. Desse modo, descreveremos cinco tipos de circuitos segundo o intuito envolvido. Manteremos as categorias levantadas sobre os circuitos oficiais para descrever as qualidades que surgem de suas práticas. Contemplamos, pois, aqui os chamados fóruns paralelos, tutoriais em vídeo, repositórios de jogadores, *sites* de grupos de modificadores, ferramentas de comunicação.

6.3.2.1. Fóruns paralelos

Há diversas manifestações de fóruns paralelos ao oficial, no entanto é possível mapear aqueles que são de maior importância para a comunidade. Assim incluiremos a descrição de três desses fóruns. Um em inglês, dentro de uma plataforma de troca de mensagens no *site* Reddit, o canal *armadev*; um em espanhol, associado ao grupo de modificadores do FFAA mod, o fórum *arma3.es*; e um em português, chamado *ArmAPoint*. Dentro de suas especificidades, todos eles manifestam o empenho de jogadores associados à cena de modificação. Por isso, faremos uma descrição geral dos procedimentos comunicacionais acionados.

No caso de *armadev*²⁶², que, de acordo com a plataforma Reddit, é chamado de */r/armadev* (ou *subreddit armadev*), observamos um circuito destinado aos modificadores de Arma. Como o modelo de interação é baseado em tópicos e respostas, incluímos na mesma dinâmica dos fóruns. Há 2.800 leitores cadastrados, mas não é necessário se inscrever para ler o conteúdo já publicado. Em sua descrição, o canal afirma ser destinado a “qualquer coisa relacionada ao desenvolvimento de Arma”. Ele não é o único *subreddit* baseado no jogo nessa rede²⁶³, mas concentra-se nesses elementos de modificação do jogo. O idioma padrão é o inglês e há cinco moderadores listados, não sendo possível estabelecer ligações entre eles e a Bohemia Interactive.

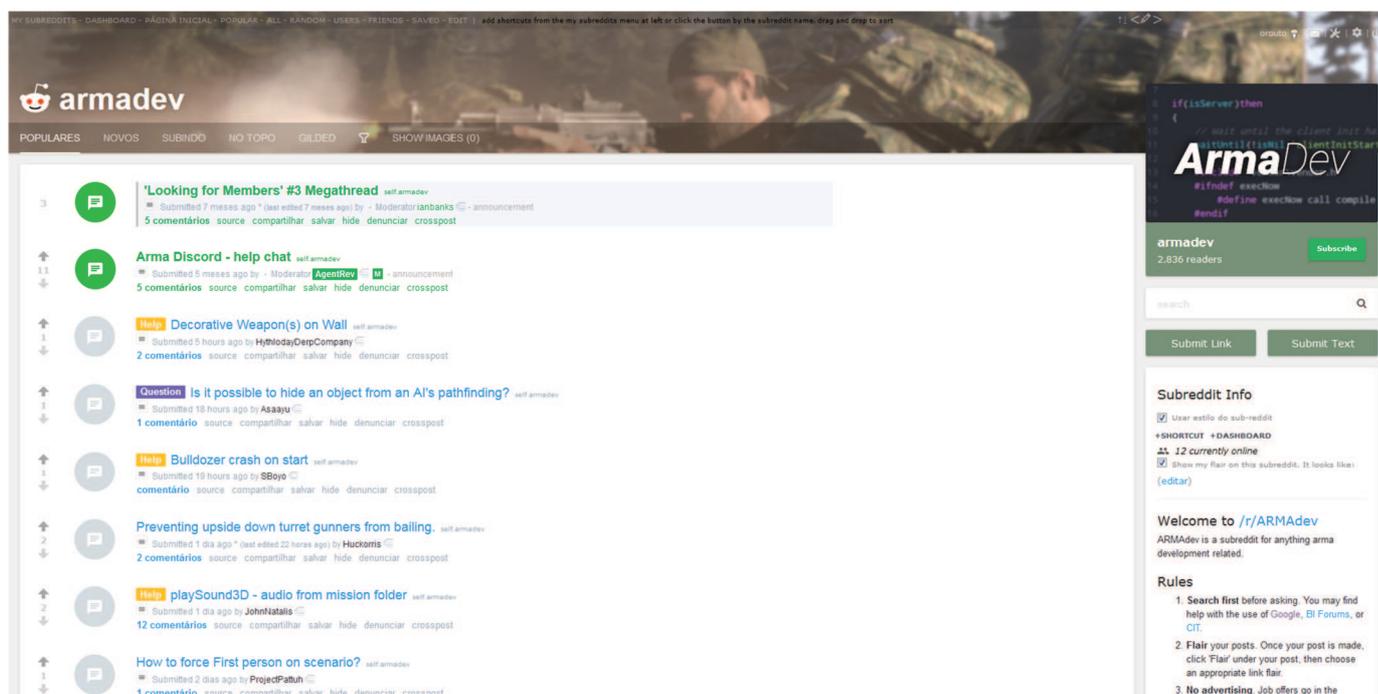
Sua interface de exibição (Figura 39) apresenta as discussões listadas à esquerda, as quais contam com um número atribuído por votação dos leitores (votos positivos e negativos). É frequente a utilização de *tags* para orientar a leitura. Por padrão, o algoritmo do Reddit dá

²⁶² Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/armadev/>>.

²⁶³ O maior *subreddit* de Arma é homônimo, com 50 mil inscritos. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/arma/>>.

maior destaque às postagens com maior número avaliações positivas e mais recentes²⁶⁴. Há alguns tópicos por dia consistindo basicamente de texto de apresentação e respostas da comunidade.

Figura 39 - Interface de /r/armadev



Fonte: /r/armadev no reddit.com

Por outro lado, o fórum da Comunidad Española de Arma é voltado para um grupo de jogadores associados segundo sua nacionalidade (Figura 40). Ele possui quatro mil usuários cadastrados. Seu emprego é direcionado à manutenção dessa comunidade. Mas destacamos duas seções direcionadas à discussão de modificações. A primeira refere-se exclusivamente ao mod do grupo espanhol, FFAA Mod, enquanto a outra é dedicada à edição e modelagem no

²⁶⁴ O algoritmo de Reddit é de código aberto. Uma explicação sobre a ordem de importância de importância atribuída ao conteúdo pode ser lida em: <<https://medium.com/hacking-and-gonzo/how-reddit-ranking-algorithms-work-ef111e33d0d9>>.

Arma 3. A estrutura do fórum é similar ao da Bohemia Interactive, a exceção é que pertence a uma licença pública chamada phpBB²⁶⁵.

Figura 40 - Menus do fórum da Comunidad Española de Arma

Comunidad Española Arma		
 Presentaciones El sitio de presentacion de clanes y usuarios Subforos: Clanes , Soldados , Comunidades , Servidores españoles de Arma III	4636 Mensajes	 RVGM Rivalgamers por Raulpro19  05 Feb 2018 00:14
 Eventos Si quieres publicar alguna noticia interesante sobre la comunidad Arma, este es el lugar adecuado. Subforos: V CAMPEONATO DE ESPAÑA DE SIMULACIÓN ARMA3 [CESV] , Retransmisiones [CESV] , IV Campeonato de España de Simulación [CESIV] , Campaña de verano Liberation FFAA	1358 Mensajes	 [CESV] 1ª JORNADA - JUEVES ... por Vulcan  06 Feb 2018 22:23
 Multimedia ¿Habéis jugado una partida y lo habéis grabado? ¿Teneis imagenes o capturas del arma? Este es vuestro sitio para compartirlo con la comunidad.	731 Mensajes	 [CAPTURAS] Bope Welcome to Ri... por SARGENTO HIGHWAY  06 Feb 2018 16:08
 FFAA Mod Foro oficial del FFAA MOD Subforos: Noticias FFAA MOD , Cantina FFAA MOD , Misiones FFAA MOD , Taller FFAA MOD , Bugs, errores y mejoras	1135 Mensajes	 Hércules c-130 por C.erwin[OrionIV]  29 Ene 2018 08:31
 Edicion y Modelado Arma III Consulta tus dudas sobre la edicion de misiones en Arma III o la modelacion de Addons Subforos: Edicion de misiones , Scripting , Addons , Tutoriales	738 Mensajes	 Portaviones Nimitz: Despegue ... por Diablo *ESUS*  31 Ene 2018 13:57
 Addons Arma III Sección en la que podemos mostrar addons de interes que consideremos buenos, malos, interesantes, recomendables...	0 Mensajes	No hay mensajes
 Misiones Arma III Sección en la que reuniremos misiones hechas por nosotros mismos o simplemente sean de interes general.	48 Mensajes	 Misión "EL LIBRO SAGRADO" por Keké  17 Ene 2018 21:50

Fonte: arma3.es/foro/

E, por último, incluímos nesse grupo o fórum ArmAPoint (Figura 41), fundado por jogadores brasileiros em 2007 para discutir a série Arma. É um sistema elaborado sobre licença comercial da vBulletin²⁶⁶. Com 3.300 usuários, o circuito já foi mais utilizado, no entanto, atualmente, em fevereiro de 2018, há menos de dez postagens por dia. Há um segmento destinado a “Addons e Mods”, mas sua última postagem é de setembro de 2017 e ele parece mais interessado em discutir a integração de certas criações nos exercícios de simulação do que elaborar modificações do próprio grupo.

²⁶⁵ Mais informações sobre esse sistema de troca de mensagens podem ser consultadas em: <https://www.phpbb.com/about/>.

²⁶⁶ Como a Invision, é uma companhia que atua no gerenciamento de comunidades na internet. Seu site oficial está disponível em: <http://www.vbulletin.com/>.

Figura 41 - Abertura de ArmAPoint

The image shows a screenshot of the ArmAPoint forum website. The main content area is divided into two sections: 'Geral' (General) and 'ArmA III'. The 'Geral' section lists several topics with their respective titles, descriptions, and statistics (number of topics and posts). The 'ArmA III' section lists topics related to the game's development and mission photos/videos. The right sidebar contains a Facebook widget for ArmAPoint, a server maintenance notice with a 'Doar com' button, and a section for the 'Esquadrão ArmAPoint' featuring a logo with a tiger and the text 'ESQUADRÃO ARMAPONIT'.

Título	Tópicos	Último Post
Regras e Comunicados Todas as regras e comunicados do fórum	Tópicos: 7 Posts: 11	Comunicado Armapoint por FIREFOX 19/02/2017, 12:18
Recrutamento FECHADO Área destinada ao recrutamento de novos membros, fique atento à esta área caso você já esteja em processo seletivo	Tópicos: 91 Posts: 423	1º Treinamento de Infantaria... por Marcius 09/12/2017, 16:53
Defesa Noticias, comentários e análises das áreas de Defesa, Estratégia, Tecnologia e Inteligência.	Tópicos: 218 Posts: 1.571	Op. Red wings por Venom 12/11/2017, 16:26
Games Promoções, notícias e informações de jogos em geral	Tópicos: 142 Posts: 1.256	Alguem me ajuda aqui com o... por Unholy0970 26/02/2017, 00:40
Off-Topic Assuntos generalizados.	Tópicos: 189 Posts: 1.460	Documentários diversos. por Medeiros 05/02/2018, 23:48
Arquivo Morto (1 Vendo) Todos os conteúdos antigos do Armapoint estão aqui (OFF, Arma 1 e etc).	Tópicos: 928 Posts: 11.839	ARMA 2 EM PTBR por Mathias 06/12/2017, 14:30

Título	Tópicos	Último Post
Geral Tudo sobre o desenvolvimento do jogo.	Tópicos: 71 Posts: 880	ARMA 3 E TODAS AS DLCs EM... por Unholy0970 30/08/2017, 23:37
Galeria Fotos e Vídeos das missões no arma 3	Tópicos: 33 Posts: 597	Vídeos - Eventos Oficiais por Medeiros 04/11/2017, 23:03

Fonte: armapoint.com/forum/

Comunicação/circulação

A estrutura seguida pelos circuitos espontâneos segue modelos de ampla utilização com a emergência de comunidades na *internet*. É construída primariamente sob o modelo de pergunta/resposta. Nessa condição estão os três exemplos trazidos. A interação proporcionada pelos fóruns parece estar em declínio se comparada a outras ferramentas como grupos do Facebook ou sobretudo o Discord, mas hospedam os primeiros movimentos da então emergente comunidade de Arma. Já o Reddit como um todo apresenta organização semelhante ao próprio Facebook, porque se trata de uma rede de socialização de amplo alcance que permite a criação de grupos cujas mensagens são exibidas no formato de tópicos.

Embora apresentem modelos parecidos: discussões monitoradas por moderadores, cada circuito acima assumiu funcionalidades distintas ao longo do tempo. O subreddit armadev é voltado a modificadores cujos interesses não são cobertos pelo subreddit de Arma. Desse modo é um canal para esclarecimentos de dúvidas. As tags mais comuns são [Help] e [Question], indicando o fundamento de um auxílio técnico voluntário sobre modificações em Arma. Já o fórum espanhol concentra hoje a organização e arquivamento de eventos de simulação virtual

no jogo. A parte mais ativa do circuito é sobre convocatórias e postagens contendo imagens e vídeos de operações. Por exemplo, um tópico de 6 de fevereiro de 2018 contém exclusivamente capturas do jogo de uma operação virtual com o BOPE do Rio de Janeiro (Figura 42).

Figura 42 - Tópico com arquivamento de imagens de operação no jogo

[CAPTURAS] Bope Welcome to Rio | Fuerza Operativa 148

Responder Tema anterior Tema siguiente Buscar este tema... 1 mensaje • Página 1 de 1



Autor del hilo
SARGENTO HIGHWAY
Miembro

Miembro

Mensajes: 120
Clan: FUERZA OPERATIVA 148
Contactar: 

#20247 06 Feb 2018 14:08



1 66

Fonte: arma3.es/foro/

E o fórum brasileiro encontra sobrevida em associação com um servidor do TeamSpeak²⁶⁷. Ele atua tanto como registro de um grupo pequeno de jogadores articulados em torno da ferramenta de áudio e texto quanto como espaço para divulgação de “treinamentos” de simulação militar. As últimas postagens registradas em 7 de fevereiro de 2018 eram em maioria referentes a encontro para jogar (Figura 43).

²⁶⁷ Teamspeak é uma ferramenta de conversa por áudio e texto ainda popular entre jogadores em geral, hoje menos utilizada em virtude da ascensão do Discord. O *site* oficial é: <http://www.teamspeak.com/en/>.

Figura 43 - Lista de últimas postagens no fórum brasileiro ArmAPoint

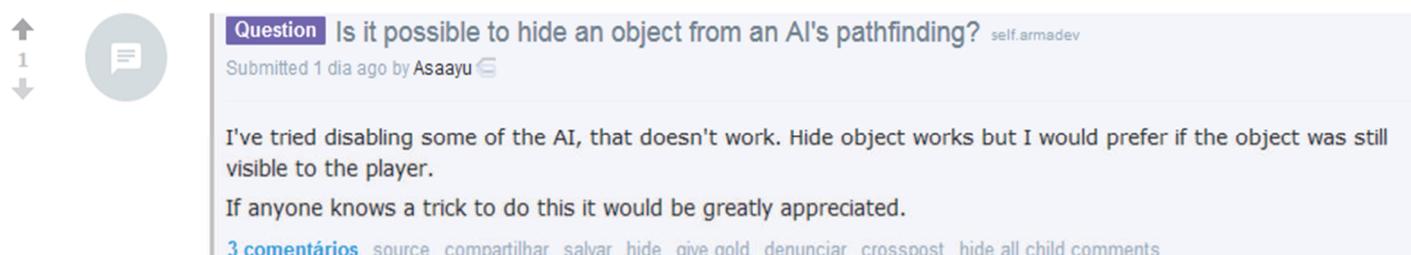


Fonte: armapoint.com/forum/

Competências

Cabe maior destaque à formação de competências no circuito do Reddit. O canal *armadev* é voltado para modificadores e tem adesão razoável. Quando jogadores-produtores encontram obstáculos na edição do jogo, mas preferem manter-se afastados dos circuitos oficiais, o subreddit apresenta receptividade a perguntas. No exemplo abaixo é possível ver esse tipo de interação. Em postagem no dia 6 de fevereiro, o usuário *Asaayu* envia questionamento público para a comunidade (Figura 44).

Figura 44 - Questionamento sobre modificação em */r/armadev*



Fonte: */r/armadev* no reddit.com

Entre as três respostas em um intervalo de um dia, duas são de usuários tentando auxiliar no esclarecimento da dúvida. Como a de *Tschilli*: “*Podes tentar a caixa enableSimulation no*

*menu do objeto :) (desmarque-a)*²⁶⁸. O engajamento ocorre em curta duração. Por outro lado, ao observarmos ArmAPoint e como indício de seu esvaziamento encontra-se a ausência de colaboração. Em tópico criado especialmente para discutir modificações feitas por brasileiros, a última postagem é de 19 de maio de 2015, feita por um usuário chamado ThePunisher. Ele pede ajuda em algumas operações de modelagem e questiona se é possível adaptar arquivos de outros mods no seu próprio. A postagem permanece sem resposta. Ligeiramente diferente, com engajamento maior por causa de sua forte atuação, enquanto grupo que reúne jogadores espanhóis e ligados ao FFAA mod, o fórum espanhol evidencia algumas interações sobre o ato de modificar. Mas, por exemplo, em tópico criado para discutir *scripts* sobre um porta-aviões, as sugestões apontadas para modificadores espanhóis são feitas citando o fórum da Bohemia Interactive, ao incluir *link* de postagem sobre o assunto, em inglês.

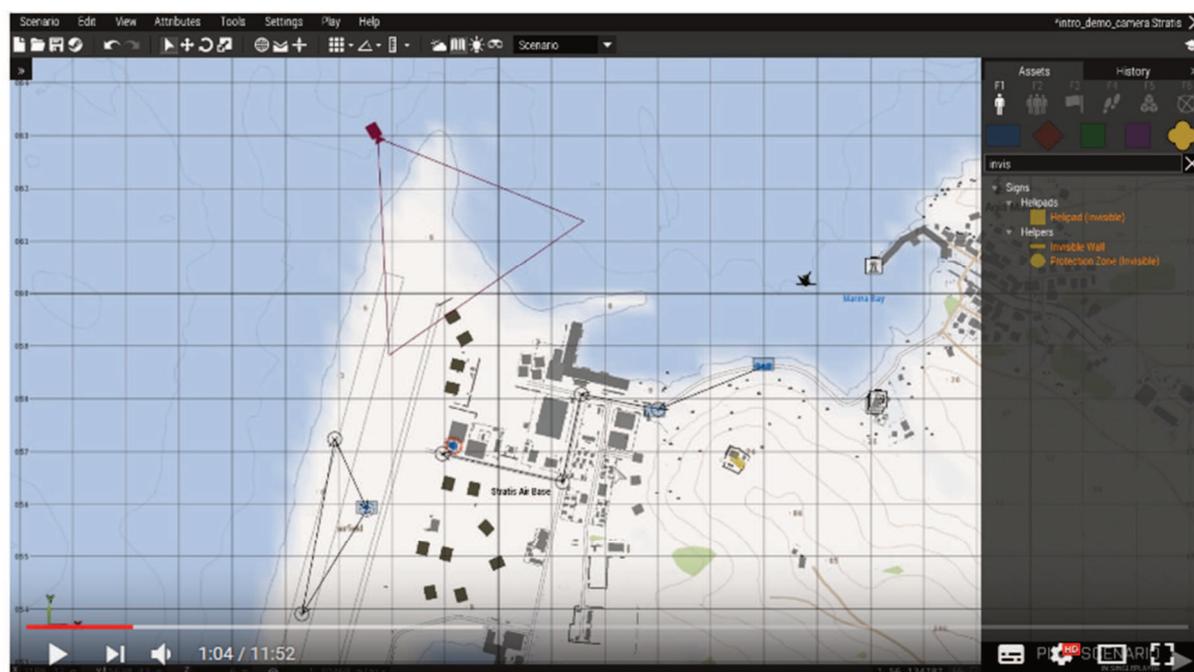
6.3.2.2. Tutoriais em vídeo

Os vídeos representam um meio significativo de aprendizado entre modificadores de Arma. Tanto utilizando-se do Youtube quanto de transmissões ao vivo, é possível acompanhar o processo produtivo do público em torno do jogo. O número de tutoriais em vídeo disponível é relativamente baixo comparado ao tamanho da comunidade internacional. Eles apresentam principalmente conteúdo em inglês e há apenas exemplos pontuais de materiais em português.

O Youtube (Figura 9 e 45) é uma plataforma amplamente empregada na difusão de vídeos na *web*. Mesmo os fóruns frequentemente possuem integração com o conteúdo postado no *site*. A contagem de exibições é um parâmetro de sucesso associado aos criadores, além de poder render lucro de anunciantes sobre as visualizações. É difícil mapear a comunidade de Arma na rede, mas a ferramenta de buscas facilita a procura por palavras-chave. Assim, uma pesquisa simples, compreendendo “arma 3 modding tutorial”, retorna 315 mil resultados, mas a maior parte consiste em instruções sobre como instalar as modificações, o que não é nosso foco.

²⁶⁸ Em tradução livre do original: You could try the enableSimulation check box in the menu of the object :) (uncheck it).

Figura 45 - Tutorial de ALIAS submetido ao Youtube



Intro Script Tutorial Arma 3

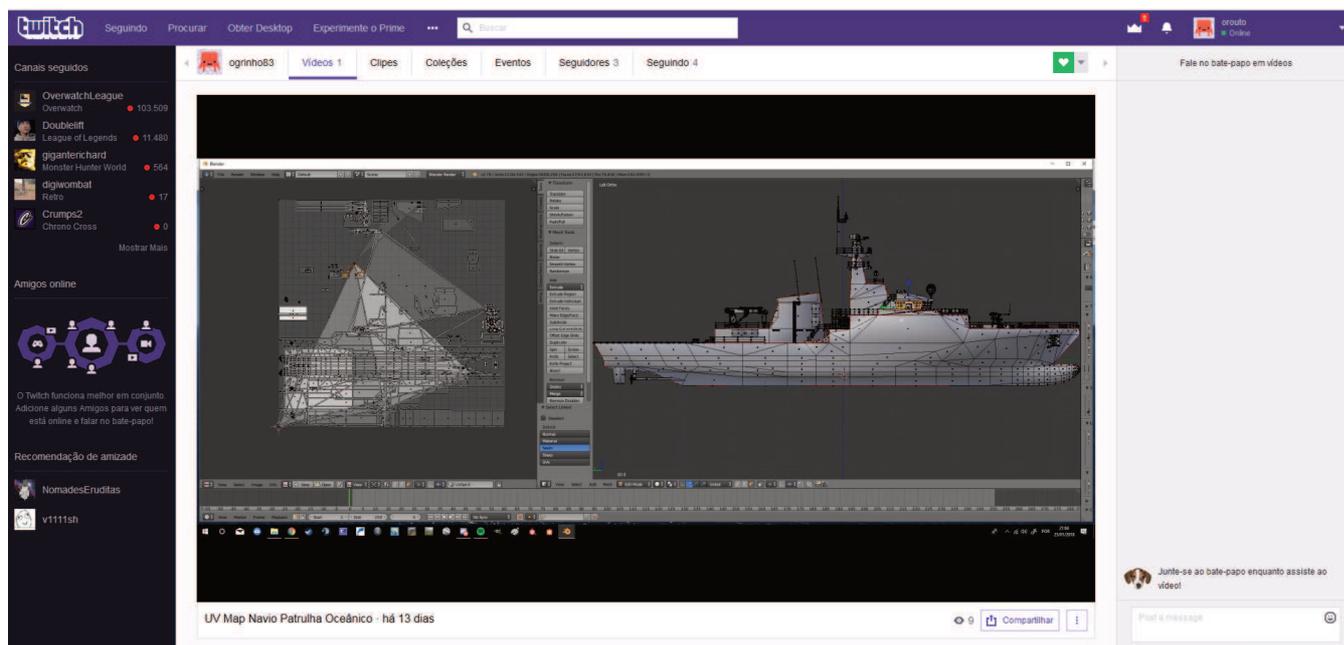
31.640 visualizações

Fonte: Canal de ALIAS no Youtube²⁶⁹

O Twitch (Figura 46) é um serviço destinado a produtores de conteúdo que optam pela transmissão em tempo real de suas atividades. Embora possua uma oferta que inclua atividades como talk shows, gastronomia e desenho, sua ênfase e fundação são construídas em torno da comunidade de jogadores. Em virtude disso, a plataforma oferece opções de assinatura pagas, não obrigatórias, de certos canais (produtores), dos quais uma parcela é repassada aos responsáveis pelas transmissões. Embora a comunidade do Arma 3 seja ativa no Twitch, ainda não é comum encontrarmos transmissões sobre *modding* da série, mas alguns modificadores têm exibido em tempo real suas rotinas de produção. Em sua interface, o vídeo é exibido em área central, podendo ser visto em tela cheia, enquanto que a ferramenta de chat fica disponível ao lado direito da tela.

²⁶⁹ Disponível em: <<https://youtu.be/qNALUFsTk3c>>.

Figura 46 - Exibição sobre modelagem de navio por Ogrinho no Twitch



Fonte: Transmissão de Ogrinho no Twitch²⁷⁰

Comunicação/circulação

Existem dois modelos de interação entre o criador dos vídeos e seu público: na forma de respostas escritas, como no Youtube, e especialmente em conversas em tempo real, seja por áudio ou texto, nas transmissões do Twitch. O Youtube monta um acervo de tutoriais ou outros vídeos didáticos sobre como realizar operações, nesse circuito eles passam por um processo de pós-produção antes de serem publicados. A partir do envio o público pode responder, frequentemente realizando sugestões, perguntas e elogios. De outro modo, no Twitch os vídeos das transmissões ficam disponíveis após seu término, e ainda que seja possível inserir comentários em determinados momentos do vídeo, não há o mesmo engajamento existente na transmissão em tempo real.

No exemplo de Dinho, responsável pelo canal *fpsgameplaypcs*, observamos ilustrativamente o vídeo “Arma 3 Editor Tutorial #2 Criando objetivos e eliminando alvos²⁷¹”, enviado em 17 de julho de 2014. Na gravação de 18 minutos são mostradas dicas de como montar uma missão e utilizar *scripts* do jogo. A submissão conta com 4.300 visualizações. Em retorno, há um total de 71 comentários, incluindo os do próprio autor. Alguns são sumariamente elogiosos, como os do usuário DoubleX: “Muito bom” ou de Rafael Santos: “Mais um ótimo

²⁷⁰ As transmissões realizadas no Twitch podem ser reproduzidas por tempo limitado. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/videos/222325360>>. Último acesso em: 10 fev 2018.

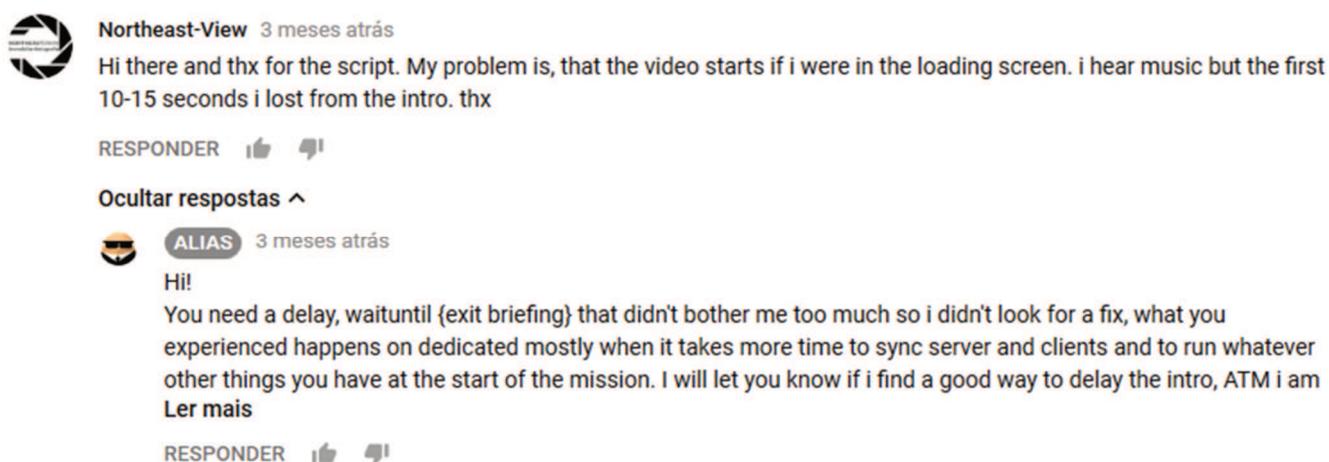
²⁷¹ Disponível em: <<https://youtu.be/L4xb8zJjGBI>>.

vídeo”. Ademais, encontramos uma grande incidência de dúvidas ou de solicitações para Dinho fazer outros tutoriais.

Competências

Em virtude do apelo instrucional, os vídeos podem ser de grande auxílio em aspectos introdutórios ou dúvidas específicas. A exibição do “passo-a-passo” favorece a defesa de um viés didático nos vídeos. De outro modo, encontram-se diferenças entre a abordagem no Youtube e no Twitch. O primeiro tem potencial para trabalhar com edição, o que tende a favorecer uma apresentação mais dinâmica dos conteúdos - embora essa característica fosse pouca utilizada nos vídeos observados. Já o Twitch foi elaborado para ser um fluxo de transmissão interativa, portanto mais inclinado a esclarecimentos em tempo real. Essas relações podem ser ilustradas de duas formas.

Figura 47 - Comentário em vídeo tutorial de ALIAS no Youtube sendo respondido textualmente



Fonte: “Intro Script Tutorial Arma 3” no Canal de ALIAS no Youtube

Figura 48 - Resposta em transmissão de Uro no Twitch ocorre por meio da fala (omitida), com cerca de 30 segundos de atraso



Fonte: Transmissão de Uro no Twitch^{272 273}

²⁷² Disponível em: <<https://www.twitch.tv/videos/221505517>>. Último acesso em: 10 fev 2018.

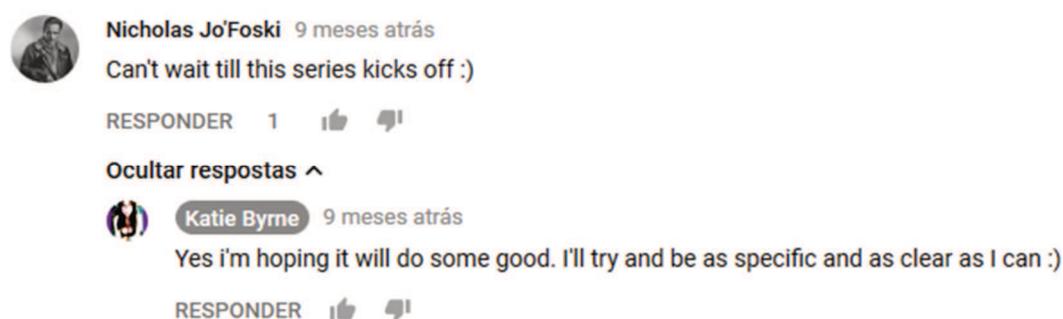
²⁷³ Em tradução livre, espectador pergunta: “É possível aplicar algum tipo de física no 3ds Max?”. Após a resposta concedida por áudio, o mesmo indagador responde: “Ótimo”.

O desenvolvimento das competências na modalidade de consulta presente na primeira figura (47) presume um lapso entre envio e a resposta. Na figura seguinte (48), a redução do tempo entre questionamento e réplica é reduzido. A circunstância da resposta depende, em todo caso, do número de questionamentos. Esse modelo de interação opera em termos razoáveis pois a comunidade que interage em vídeos tutoriais ou transmissões de modificadores é pequena. Conforme o público e a demanda aumentem, é possível que a atividade voluntária de instruir a comunidade fique saturada.

Crítica

Além dos pedidos de ajuda sobre temas afins aos vídeos, as interações baseadas numa noção ampla de crítica têm pouco desenvolvimento nesse tipo de circuito. Há observações específicas sobre melhor utilização do microfone ou demandas para explicar em profundidade alguns detalhes, contudo, a reação do público parece mais voltada a um agradecimento sobre as iniciativas individuais. O domínio de certas noções pedagógicas não recebe atenção nas respostas possivelmente pela necessidade de exaltar os poucos vídeos ofertados pela comunidade. Os comentários assumem a função de incentivar os produtores de conteúdo a continuarem os projetos. Há esforço por assinalar que os vídeos são proveitosos. Isso acontece, por exemplo, nos vídeos de Katie Byrne, que submeteu alguns tutoriais de modelagem no Youtube. Apesar de poucas interações, entre pedidos de ajuda encontram-se motivações à modificadora-instrutora (Figura 49).

Figura 49 - Resposta ao vídeo Modelling in Blender - part 1 - Basic Terms and Concepts - Blender/Arma Tutorials de Katie Byrne



Fonte: “Modelling in Blender...” no canal de Katie Byrne no Youtube²⁷⁴

Valores

Como circunstância paralela à atividade de instrutor por vídeo, encontra-se eventualmente a solicitação por doações. Durante a pesquisa esse movimento apresentou-se a

²⁷⁴ Disponível em: <<https://youtu.be/tCw-ol2jbVA>>.

partir de dois criadores, Katie Byrne e Uro. Com isso, o trabalho efetuado por esses modificadores reconhece a si mesmo como relevante, com a diferença de que são trocas voluntárias que asseguram a remuneração. Esses valores encontram expressão no texto que acompanha os pedidos de doação. Katie Byrne opta pela utilização de um meio de financiamento continuado pela *internet*, uma conta no Patreon²⁷⁵:

Olá a todos

Bem-vindos a minha página do Patreon, eu sou Katie Byrne

Meu canal tem como foco gráficos 3D, criação de modelos e tutoriais. Como também vlogs e outras coisas.

Então, eu montei essa página para solicitar suporte à comunidade em troca das recompensas destacadas à direita desta postagem. O suporte da comunidade me permitirá dedicar mais tempo à criação de conteúdo e tutoriais.

Obrigada por toda a ajuda

Katie²⁷⁶

Katie não produz apenas conteúdo relacionado à série Arma, por isso ela se apresenta com foco na elaboração de conteúdo 3D e tutoriais. Como incentivo aos usuários que a financiam – o Patreon é um sistema de doações mensais –, ela oferece a possibilidade de testar antecipadamente quaisquer mods em que esteja trabalhando. Consiste num benefício simbólico, já que suas modificações serão disponibilizadas posteriormente de modo gratuito. A premissa apresentada por ela para doações é a ampliação do tempo dedicado a essas atividades. Conforme o início de fevereiro de 2018, ela possui quatro colaboradores e recebe 19 dólares por mês.

Já Uro apresenta-se como artista 3D que trabalha com Unreal Engine e com o jogo Arma 3. Na descrição de seu canal no Twitch²⁷⁷ ele reitera a valorização de comentários do público: “*Sem passividade em transmissões criativas, contudo se tiverem quaisquer questões ou se verem algo que não entendam durante a transmissão, então sintam-se livres para perguntar e*

²⁷⁵ Disponível em: <<https://www.patreon.com/user/overview?u=311344>>.

²⁷⁶ Em tradução livre do original: Hello Everyone

Welcome to my Patreon page, I'm Katie Byrne

My channel focuses on 3D Graphics, asset creation and tutorials. As well as regular vlogs and other things.

So I've set this page up to ask for community support in exchange for rewards outlined to the right of this post. Support from the community will allow me to devote more time to content creation and tutorials.

Thanks for all the support

Katie

²⁷⁷ Disponível em: <<https://www.twitch.tv/uro666>>.

*tentarei o melhor para explicar*²⁷⁸.” A partir dessa posição de tutoria, ele abre a possibilidade de receber doações: “*Doações nunca são solicitadas, mas são muito apreciadas! Todas as doações são destinadas a melhorar a transmissão, adquirir novas licenças de software, plugins ou qualquer hardware que eu necessitar!*”²⁷⁹”. Há em sua atividade uma tentativa de descolar-se da produção de conteúdo pago, tanto que suas transmissões são abertas ao público - o modelo de exibição do Twitch é gratuito com anúncios publicitários. A menção a doações sugere um retorno puramente em termos de comunidade, para aquisição de material e licenças de trabalho.

6.3.2.3. Repositórios mantidos pela comunidade

A Oficina Steam concentra a maior parte das modificações relacionadas a Arma 3. Contudo, existem dois repositórios mantidos pela comunidade como alternativa a esse modelo. O *site* Armaholic e a plataforma withSIX representam os esforços mais consideráveis observados. Eles se estruturam em torno da comunidade de jogadores e das modificações utilizadas por eles. Armaholic foi fundado em 2006, segundo informações do *site*, e abriga um fórum além da funcionalidade de arquivo de mods. WithSIX é uma iniciativa mais recente, de 2013, para integrar de modo mais fluído a experiência de instalação e gerenciamento de modificações.

²⁷⁸ Em tradução livre do original: No backseating on creative streams, however if you have any questions or see something you don't understand during a stream then please do feel free to ask and I'll try my best to explain.

²⁷⁹ Em tradução livre do original: Donations are never solicited but highly appreciated! All donations go towards improving my stream, purchasing new software licences, plugins or any hardware I require!

Figura 50 - Interface de abertura do Armaholic



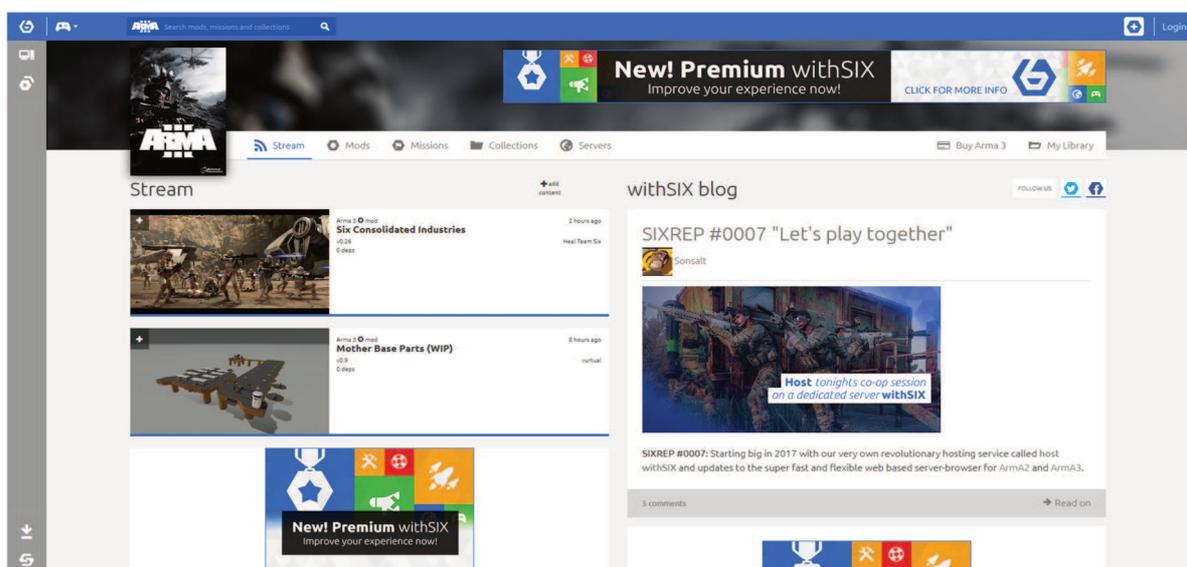
Fonte: armaholic.com

Conforme fevereiro de 2018, Armaholic registra um total de 119.105 cadastros de usuários, dos quais 2794 declaram-se brasileiros. Desde dezembro de 2015, o repositório mantém um sistema não-obrigatório de pagamento, mas não há informações sobre o número de contribuintes. Seu acervo soma mais de 13 mil envios para os três últimos jogos da série. Apesar de manter algumas interações no fórum, esse segmento do *site* já foi mais ativo, com mais de 15 mil tópicos criados. Por outro lado, em sete dias contabilizamos 10 envios de modificações. Houve uma aproximação para realização de entrevista com os responsáveis pelo repositório, mas não obtivemos resposta.

WithSIX possui o mesmo idealizador de dois dos mais populares mods de Arma. Sickboy está entre os responsáveis por Advanced Combat Environment (ACE) - lançado originalmente para o jogo Arma, em 2008 - e Community Based Addons (CBA) - lançado para o Arma 2 em 2009. Logo, trata-se de um projeto de um membro bastante ativo da comunidade. O sucesso relativo do repositório depende de elementos como um *software* próprio para instalações, interface amigável, apontar ligações entre mods interdependentes, buscar e conectar-se a servidores do jogo. Somente considerando-se Arma 3, o repositório possui mais de 13 mil

envios. E quanto ao número de utilizadores, o serviço possui acima de 450 mil usuários. WithSIX também hospeda um fórum agregado, mas esse é pouco utilizado, sendo a última postagem de novembro de 2017.

Figura 51 - Seção de modificações do Arma 3 no repositório withSIX



Fonte: withsix.com

A respeito das estratégias de financiamento, ambos os *sites* adotam sistemas com benefícios aos sócios pagantes. Em Armaholic há maior velocidade de *download* de dados com a associação por sete euros mensais. WithSIX oferece assinaturas mensais por 3,99 euros e vantagens como serviço sem anúncios comerciais e maior velocidade de transmissão de dados.

Comunicação/circulação

Em Armaholic a função de comentários é pouco explorada. Normalmente a opção é utilizada pelos próprios autores para notificar sobre atualizações nas modificações. A opção de avaliar os envios é possível aos usuários cadastrados, mas baixar o conteúdo não requer a criação de conta. Uma função adicional oferecida por Armaholic é a exibição em destaque de um botão para realizar doações através do paypal.

Já WithSIX proporciona a possibilidade de compartilhar conteúdo nas redes de socialização e comentar os envios. Com o auxílio do *software* instalado, o usuário poderá ver se amigos estão jogando e se conectar a eles. Essa opção é semelhante à existente na plataforma Steam. Entretanto, uma ênfase em encaminhar para outras páginas comentários do tipo “suporte técnico” esvazia o potencial de comunicação no circuito (Figura 52). A função interativa é mais forte em Armaholic, pois withSIX foi planejado para automatizar as execuções dos jogos, desde a instalação de mods à conexão a servidores.

Figura 52 - Solicitação de withSIX para enviar pedidos de suporte em outro circuito

Leave a reply

For questions and support about visit the [mod homepage](#)

You have to [login](#), before you can post a comment

Fonte: withsix.com

Competências

A capacidade de articular saberes conectados à atividade de modificação é particularidade de Armaholic, dentro do modelo interativo de fóruns. A existência de seção destinada a edições apresenta sugestões e dúvidas. O engajamento é menor do que no fórum oficial da Bohemia Interactive. Em termos de praticidade, a criação de tópicos permanece com menor apelo do que a participação em grupos do Discord. A utilização desse sistema encontra exemplos como a postagem de tutoriais, o último exemplo observado foi postado por aliascartoons ou ALIAS, o mesmo usuário citado em seção anterior. A discussão apresenta informações básicas sobre um tipo de *script* e um tutorial incorporado do Youtube (Figura 53).

Figura 53 - Exemplo de utilização pedagógica do fórum de Armaholic



Author: aliascartoons

Message: #1 Posted at 2018-02-08 09:16

SMUGGLER - Tutorial script Arma 3

THE SMUGGLER SCRIPT TUTORIAL

The Smuggler is a small-sized wormhole. It will teleport units in range inflicting a bit of damage. A player can be teleported randomly up to 5 times until the final teleportation.

Features:

- * can slowly change location over time
- * can spawn units and objects
- * you can set a detection device to make it visible, if you don't set such a device Smuggler will be visible all the time. If a detection device is defined only AI having it will be aware about anomaly and move away from it
- * you can set protective gear which if a unit has it in its inventory will be able to get close to anomaly without being teleported and pick the loot the anomaly creates for instance.

Posts: 268

Rank:

Level: Videomaker

Country:

Location:

Occupation: freelancer

Age:

In-game name: ALIAS

Fonte: armaholic.com

Valores

A noção por trás desses repositórios mantidos pela comunidade é fornecer um serviço aprimorado sobre a experiência relacionada a mods. Armaholic se desenvolveu em um contexto em que a Bohemia Interactive ainda não havia mantido parceria na utilização da Oficina Steam para seus jogos, portanto os jogadores careciam de um repositório. Mas ao longo dos anos essas funções vão sendo distribuídas em outros circuitos, na medida em que Armaholic enfrenta dificuldades para inovar no tratamento dos materiais. Em investida pela manutenção e tentativa de expansão das funcionalidades do *site*, foi adotado um esquema de associação. Ao informar sobre sua implementação, entretanto, o fundador do Armaholic, Foxhound, em 2 de abril de 2017, indica em que medida o repositório representa um projeto pessoal²⁸⁰:

Nenhuma de nossas páginas está atrás de um bloqueio pago! Convidados, membros e inscritos, todos têm o mesmo acesso a qualquer página de download. (...)

Este tópico ficará trancado por algum tempo para evitar que certas pessoas/grupos postem aqui discutindo a minha maneira de gerenciar meu site. Ainda és bem-vindo a me perguntar qualquer coisa sobre o serviço de inscrição, então quando tiveres quaisquer questões ou desejares mais informações podes simplesmente me enviar mensagem. Mensagens pessoais enviadas para discutir minhas decisões e afins não são lidas e deletadas mais rápido do que podes digitar ou mesmo copiar/colar²⁸¹.

A proposta de withSIX, por outro lado, é mais inovadora e menos voltada para a manutenção da comunidade no interior de seus circuitos. Ao assumir basicamente a função de repositório, o projeto, que conta com adesão de membros populares entre os modificadores de Arma, apela pela praticidade tanto a criadores de conteúdo quanto aos jogadores. A chamada da plataforma em sua página de abertura indica a abordagem associada: *“Porque o jogo está apenas no começo... A plataforma definitiva de distribuição de conteúdo criado pela comunidade”*²⁸². Como qualidade, trata-se de um circuito alternativo à Steam, rejeitada por alguns jogadores de Arma.

²⁸⁰ Disponível em: <<http://www.armaholic.com/forums.php?m=posts&q=33135>>.

²⁸¹ Em tradução livre do original: Not one of our pages is behind a paywall!

Guests, members and subscribers all have the same access to any downloadpage. (...)

This topic will stay locked for some time to not allow certain people/groups to post here discussing my way of running my website.

You are still welcome to ask me anything about the subscriber system, so when you have any questions or would like some more information you can simply [message] me. PM's send to discuss my decisions or what not are not read and bin'ed quicker than you can type or even copy/paste.

²⁸² Em tradução livre do original: Because the game is just the beginning... The ultimate community driven content delivery platform.

6.3.2.4. Sites de grupos de modificadores

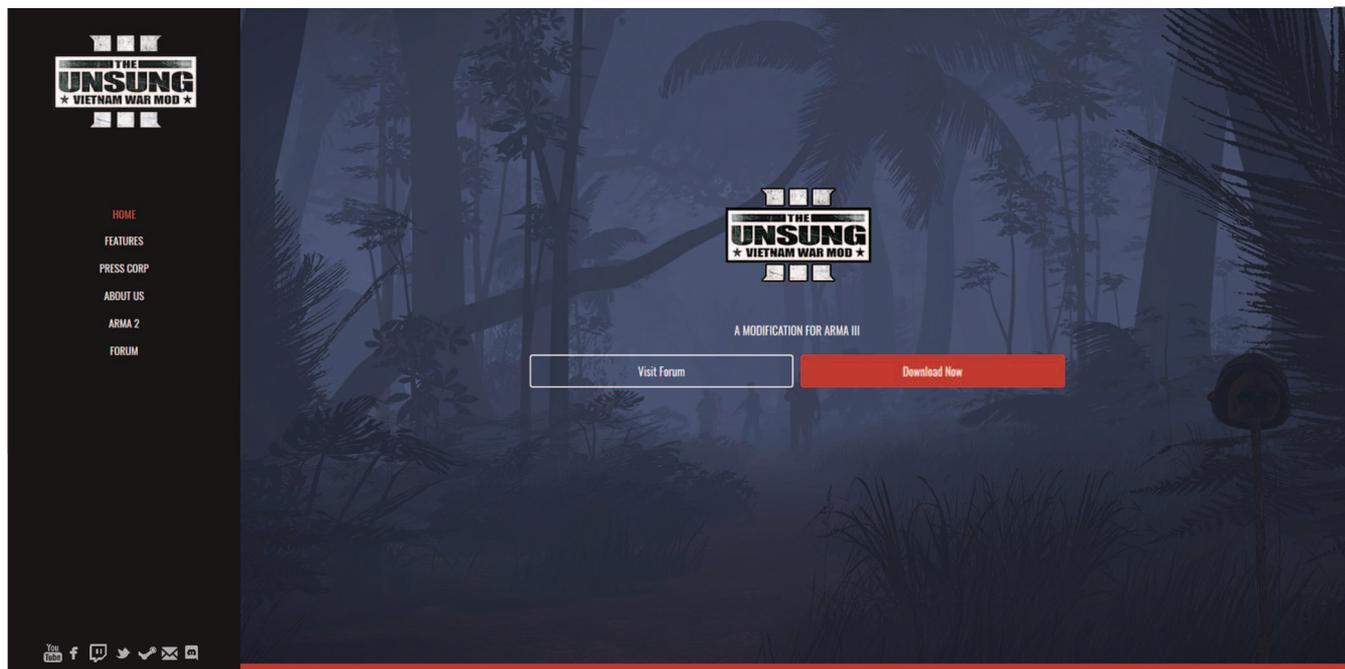
Uma fonte adicional de apresentação e organização do trabalho de modificação é elaborada a partir da criação de *sites* próprios dos grupos independentes. São poucos os que investem nesse tipo de circuito, apenas os coletivos mais longevos e ativos parecem interessados nessa iniciativa. Alguns, como Operation Trebuchet, preferem optar pela manutenção de um subreddit²⁸³. Como exemplo citamos dois *sites*, o do Red Hammer Studios e o de Unsong Vietnam.

Red Hammer Studios foi o vencedor do maior prêmio no concurso Make Arma Not War, de 200 mil euros - ainda assim, em sua apresentação declaram-se uma organização “sem fins lucrativos”. Fundado em 2003, ainda em função do primeiro título da série Arma, o grupo prioriza modificações que têm como base as forças armadas de duas potências militares contemporâneas, EUA e Rússia. Em seu domínio próprio (Figura 7) há diversas informações sobre as atividades que seriam difíceis de disponibilizar em circuitos como a Steam, o fórum da Bohemia ou Armaholic. Há *downloads* das versões atuais, antigas, informações de atualização, vídeos de apresentação, envio de erros técnicos, um catálogo de todos os itens elaborados (chamado de wiki). Em opções que excedem os mods em si, o *site* apresenta ainda informações do grupo, uma lista de comandos para outros desenvolvedores, os termos de utilização dos mods.

Já o grupo Unsong Vietnam começou em 2004 entre entusiastas da Guerra do Vietnã. Seu trabalho de modificação tenta reconstituir, em uniformes, armas, a campanha dos EUA no confronto. O *site* (Figura 54), por sua vez, incorpora além de ligações com as redes de socialização do projeto, vídeos de apresentação, notas sobre últimos ajustes, listagem da equipe de colaboradores e um fórum, cuja maior utilização circunda a comunicação de erros.

²⁸³ Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/OperationTrebuchet/>>.

Figura 54 - Início da página de Unsung Vietnam War Mod



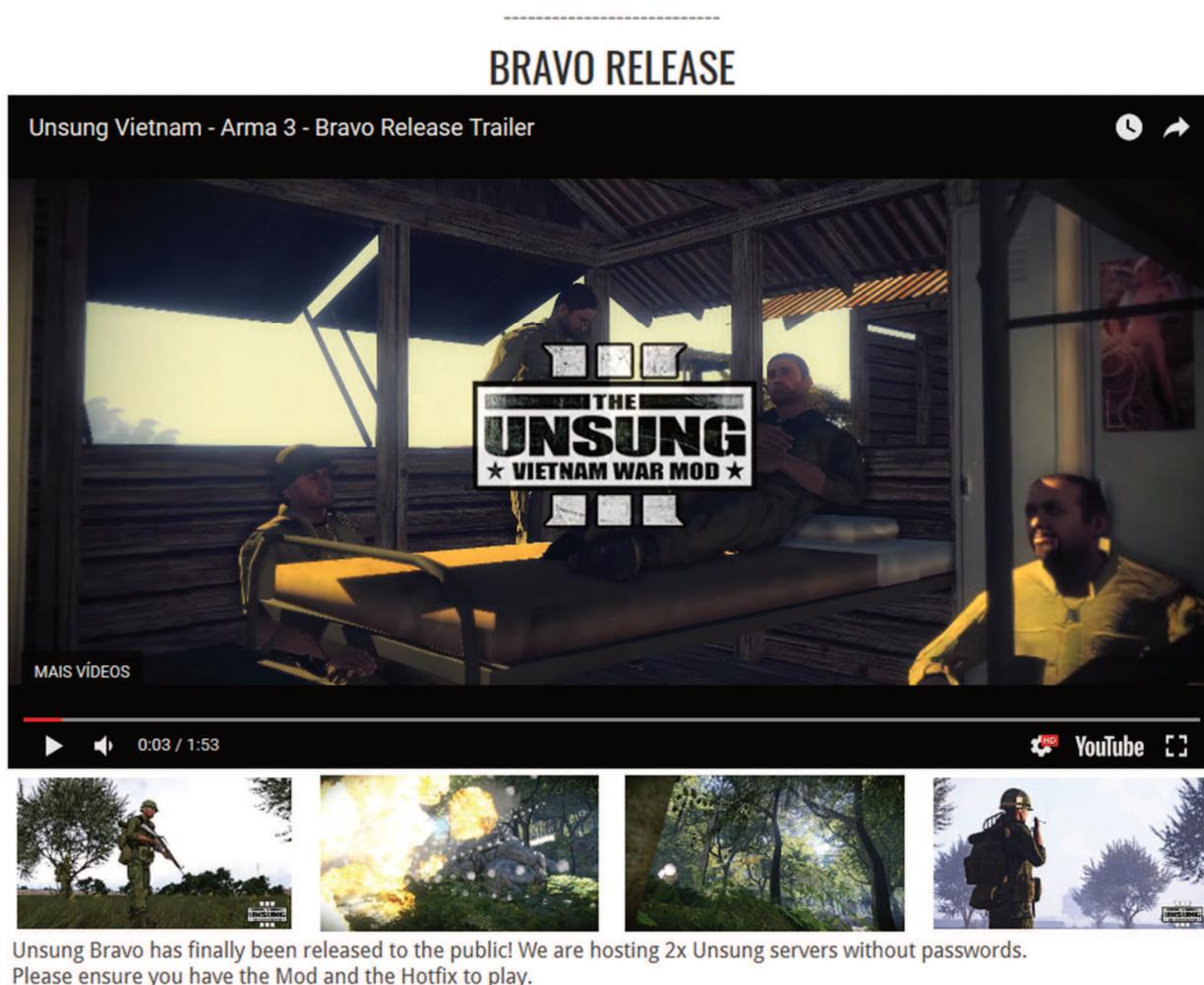
Fonte: armanam.eu

Os grupos mantêm *sites* como apresentação pública dos projetos em formato personalizado. A gestão da própria imagem e organização é facilitada em circuitos nos quais os modificadores coordenam os parâmetros de exibição. No caso do Red Hammer Studios, as distintas modificações elaboradas pelo mesmo grupo são justificadas através da unidade temática do coletivo – acompanhadas de acordo com um circuito central direcionado para seus próprios fins –, em contrapartida à rigidez dos repositórios, que controlam as dinâmicas descritivas dos mods. Em outra medida, Unsung Vietnam, apesar de uma única grande modificação, concentra a interface de seu *site* como uma longa página, em vez de abas separadas. Desse modo inclui vários tipos de informação sobre o projeto em sequência, além de sustentar uma unidade visual.

Comunicação/circulação

Sob o que entendemos como um pensar comunicacional, os *sites* mobilizam uma ética ligada à difusão. É dizer, ambos os grupos promovem *machinimas* (clipes a partir das *engines* dos jogos) para apresentar o conteúdo. Há uma dramatização sobre suas criações com cenas emulando uma cinematografia com zoom in, câmera trêmula nas cenas de ação e trilha sonora (Figura 55).

Figura 55 - Trailer de Unsong Vietnam integrado ao *site* do grupo



Fonte: armanam.eu

Além disso, Unsong Vietnam possui uma equipe de “relações públicas” conforme indicado no endereço. Entre os integrantes da equipe, seis pessoas estão listadas nessas atividades. O grupo de modificadores promove uma divisão/especialização do trabalho para melhor gerenciar a própria representação. Se considerarmos os dois grupos, cada um com mais de uma década de história, vemos que a integração com redes socialização prevê uma chamada a seus circuitos. Essa construção comunicacional também presume uma preocupação sobre como divulgar conteúdos, responsabilidade que os integrantes, denominados como “relações públicas” ou não, deverão assumir.

Competências

O único chamado a uma formação de competências encontrado nos exemplos citados consiste na existência de uma lista de comandos, *scripts*, dispostos na página do Red Hammer Studios (Figura 56). Ela assume o mesmo propósito, embora mais modesto e localizado, das

listas de códigos hospedados na wiki da comunidade de Arma. De fato, a seção se chama “para desenvolvedores” e é apresentada como “*uma lista de sistemas que desenvolvedores de addons podem implementar nas suas próprias criações*”^{284 285}. A formação que Red Hammer Studios oferta não é centrada em fóruns, ou outros circuitos de consulta, ela não é, por hipótese das possibilidades do circuito, interativa.

Figura 56 - Seção destinada aos programadores no *site* do Red Hammer Studios

RED HAMMER STUDIOS RHS: AFRF RHS: USAF RHS: GREF RHS: SAF FILES SERVERS FEEDBACK DOCUMENTATION -

FOR DEVELOPERS

Introduction

List of systems that addon makers can implement in their own creations [WIP]

Bolt Action System

This system handles both animation (gesture to be exact) & sound for bolt action, both for AI & players. Utilizing weapon event handler ensures reliability & high compatibility with user made content.

Since this solution utilizes those recently introduced EHS, core of the system

```

1  class Rifle_Base_F : Rifle {
2      class Eventhandlers;
3  };
4  class YourWeaponClass: Rifle_Base_F {
5      // inheriting Eventhandlers class for better modcross compatibility
6      class Eventhandlers: Eventhandlers {
7          // Bolt action EH is in it's own class for better mod cross compatibility
8          class RHS_BoltAction {
9              fired = "[_this select 0,_this select 1,_this select 2] call rhs_fnv_boltAction;";
10         };
11     };
12
13     // your bolt action reload sound - {sound path, volume, pitch, distance}
14     // it important to include file extension!
15     // while engine assumes .wss extension for all sounds which doesn't specify, this one is other
16     rhs_boltActionSound[] = {"rhsafmf\addons\rhs_c_weapons\sounds\bolt.wss", 1.42, 1, 20};
17     // your bolt action animation [gesture]
18     rhs_boltActionAnim = "RHS_GestureRechamberOrsis";
19 };

```

List of rechamber animations available in RHS:

- RHS_GestureRechamberM2010

Introduction
Bolt Action System
Disposable weapons
Weapon safe mode
 cfgWeapons
 Rsc
 P3D
Folding weapons system
Deploy hand anim change
Gripod system
 Root Config
 CfgWeapons part
 Accessories
 Weapons
 P3D part
 RecInGameUI part
Back To Top

Fonte: rhsmods.org

Crítica

A tarefa coletiva de aperfeiçoamento das modificações é reconhecida por ambos os grupos. Ainda que a opção de enviar comentários e sugestões seja possível, esses circuitos são formatados para indicar problemas técnico, *bugs*, ocorridos durante a utilização dos mods. Quanto a isso os grupos/sites optam por caminhos distintos de registro e correção. Unsung Vietnam prefere explorar essa participação junto a seu fórum, no formato de tópicos. Mesmo

²⁸⁴ Em tradução livre do original: a list of systems that addon makers can implement in their own creations.

²⁸⁵ Disponível em: <<http://www.rhsmods.org/page/developers>>.

assim, há um protocolo para relatar problemas: 1) numerar os erros encontrados e comentá-los separadamente; 2) apontar como eles podem ser reproduzidos; 3) ser sucinto na descrição dos problemas²⁸⁶. A adesão da comunidade ao sistema é razoável, alguns comunicados por mês podem ser encontrados na seção destinada, para criar um tópico é necessário se registrar.

Por outro lado, Red Hammer Studios adaptou uma funcionalidade em seu *site* para a descrição de problemas. Há algumas categorias que devem ser preenchidas antes de enviar o comunicado, entre elas estão qual modificação, gravidade do problema e versão do jogo. Através de um número é possível acompanhar a submissão, que passa por várias etapas. Na ilustração abaixo (Figura 57) é possível vermos dois estágios de solução para um *bug*. Um de maior gravidade foi repassado ao modificador MistyRonin, enquanto que o descrito como menor foi recentemente confirmado. Nenhum deles havia sido resolvido.

Figura 57 - Exemplo de categorias para relatos de *bugs* no *site* do Red Hammer Studios

P	ID	#	👤	Category	Severity	Status
–	0000555	4		[AFRF] General	minor	confirmed
⤴	0000554			[AFRF] General	major	assigned (MistyRonin)

Fonte: rhsmods.org

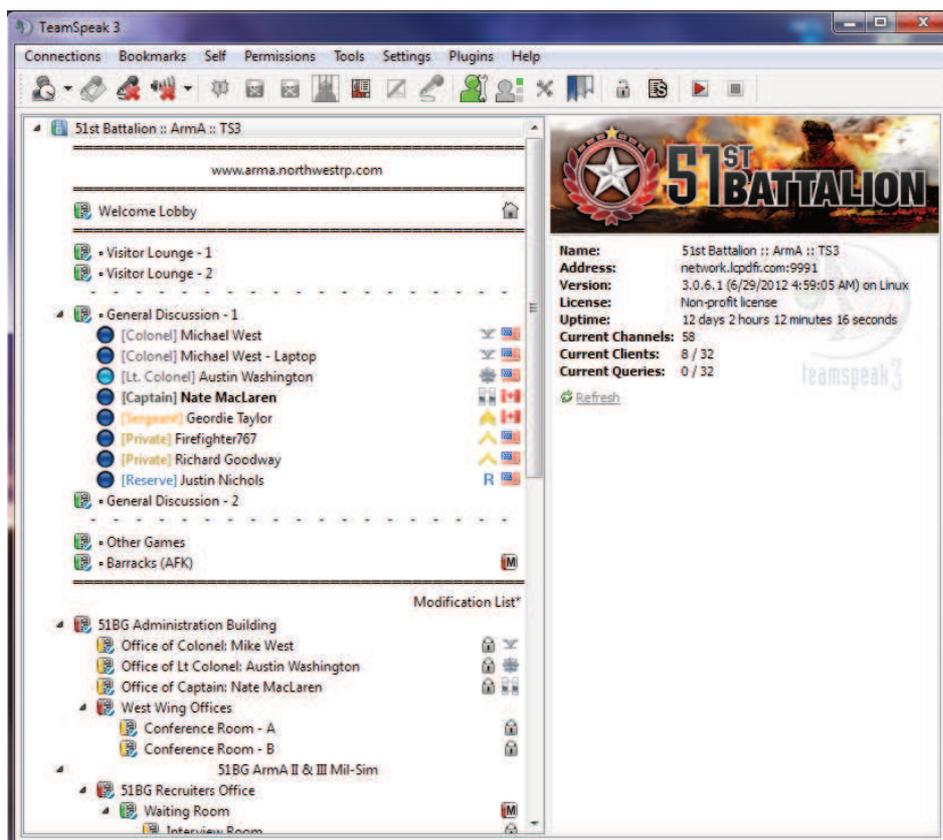
6.3.2.5. Ferramentas de comunicação

Duas ferramentas de comunicação simultânea por texto ou áudio são populares entre jogadores e modificadores de Arma: Teamspeak e Discord. Enquanto que a primeira possui maior tempo sendo utilizada pela comunidade e permanece como preferência de algumas equipes para organização de eventos e atividades de modificação, a segunda nos últimos anos passou a ser o principal circuito de comunicação entre grupos ativos e mais recentes.

²⁸⁶ Os relatos sobre *bugs* em *Unsung Vietnam* podem ser encontrados em: <<http://www.armanam.eu/forum/index.php?board=8.0>>.

O Teamspeak foi uma das primeiras ferramentas de comunicação orientada a jogadores, no início dos anos 2000. O *software* é gratuito para uso pessoal, mas a manutenção de servidores por empresas terceirizadas é paga. A interface simples (Figura 58) e uma funcionalidade adequada às demandas da época fez com que fosse amplamente adotado por grupos de simulação. Os avanços das indústrias de tecnologia, sob a oferta de aumento na velocidade de conexão e da capacidade de processamento dos computadores, permitiram com o tempo que a comunicação por VoIP²⁸⁷ pudesse ser utilizada simultaneamente com jogos *online*. Uma vez que o jogador tenha ingressado em um servidor ele poderá entrar nas salas em que possui acesso liberado e conversar por áudio e texto ou enviar mensagens de texto individual para demais jogadores. O administrador de cada servidor pode criar as salas de conversa, além de editar informações de exibição para os participantes. As salas do servidor são mostradas na barra esquerda e ao iniciar uma conversa de texto privada uma nova janela é aberta.

Figura 58 - Exemplo de interface do Teamspeak



Fonte: forum.teamspeak.com

²⁸⁷ Voice over Internet Protocol. Denominação utilizada para chamadas por áudio pela *internet*.

A capacidade técnica de gravação das conversas através do programa incentivou sua utilização em três entrevistas. Em duas delas hospedamos o diálogo no servidor para o qual fomos convidados por Dinho (Arma 3 - Brasil) para participar: a entrevista de Rodrigo Arantes (Brazilian Armed Forces) e a do próprio Dinho. E a outra em servidor dedicado do grupo de modificação FFAA, da qual micky é integrante.

O Discord, que já foi discutido anteriormente por hospedar um servidor oficial do Arma 3, é, por outro lado, um serviço lançado em 2015, com foco na comunicação entre jogadores. Mesmo que possua a mesma funcionalidade básica do Teamspeak, diálogo por voz e texto, ele apresenta algumas vantagens adicionais como a gratuidade na manutenção dos servidores e a persistência das mensagens enviadas. Esse segundo aspecto, inexistente no Teamspeak, resulta na criação de um arquivo disponível para consulta. Embora com apresentação menos compartimentada do que o acervo dos fóruns, que são normalmente separados por tópicos, o Discord apresenta comodidade por necessitar apenas de uma conta para participar em vários servidores da comunidade, além do oficial. Em cada um deles, os assuntos podem ser divididos em diversos segmentos predispostos pelos moderadores, são os chamados canais. A companhia responsável pelo serviço oferece um aplicativo para dispositivos móveis e computador, afóra isso o serviço pode ser acessado pelo navegador de *internet*. No navegador (Figura 8), os servidores cadastrados ficam exibidos em barra no lado esquerdo, o conteúdo e os canais de cada servidor em área de maior extensão ao centro e os participantes em barra no lado direito. Os canais são pré-definidos entre dois tipos de envio: através de texto ou em conversa por áudio.

Durante nossa pesquisa, demos preferência ao acompanhamento de servidores no Discord por causa da existência dos registros de interação, que se perdem no Teamspeak. Dito isso, seguimos aqueles que são ligados a grupos de modificadores: *Unsung Vietnam*, *Operation Trebuchet*, *arma3.es* (FFAA), *Brazilian Armed Forces* e *Opposition Team*.

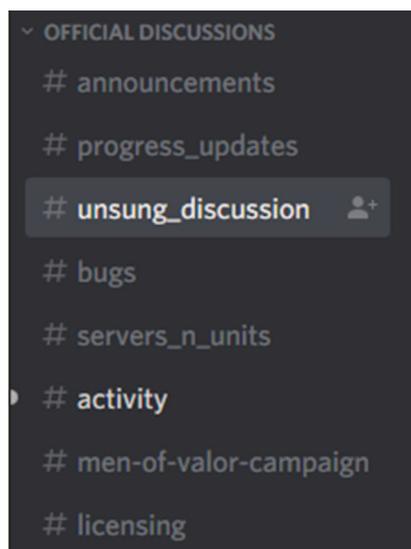
Comunicação/circulação

Em termos de organização, essas ferramentas ofertam a criação de circuitos por baixo ou nenhum custo. As interações promovidas por esses aplicativos partem da possibilidade de diálogo em tempo real para projetos ou jogos, mas posteriormente, motivados pelo Discord, alcançam funcionalidades dos tradicionais fóruns. Desse modo, a criação de discussões sobre dúvidas, sugestões, notícias, conversas sobre temas afins podem ocorrer sem a necessidade de manutenção que outros circuitos exigem.

O fluxo na troca de mensagens é elaborado para ser ininterrupto, daí a noção das ferramentas chamarem de chat ou conversa o espaço para envio de texto. As trocas mantidas por áudio também mantêm, por excelência, a velocidade e continuidade de circuitos

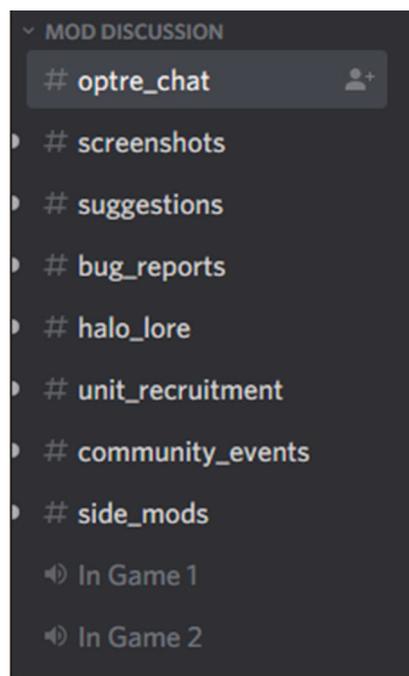
instantâneos. Depois de ingressar num servidor, as interações podem seguir por todas as vias de diálogo delimitadas pelos grupos. Há variações de acordo com a equipe, mas é comum observar a existência de seções para relatos de erros, envios de capturas de tela do jogo, alistamento de esquadrões (Figuras 59 e 60).

Figura 59 - Menus do servidor de Unsung Vietnam no Discord



Fonte: Servidor de Unsung Vietnam no Discord

Figura 60 - Menus do servidor de Operation Trebuchet no Discord



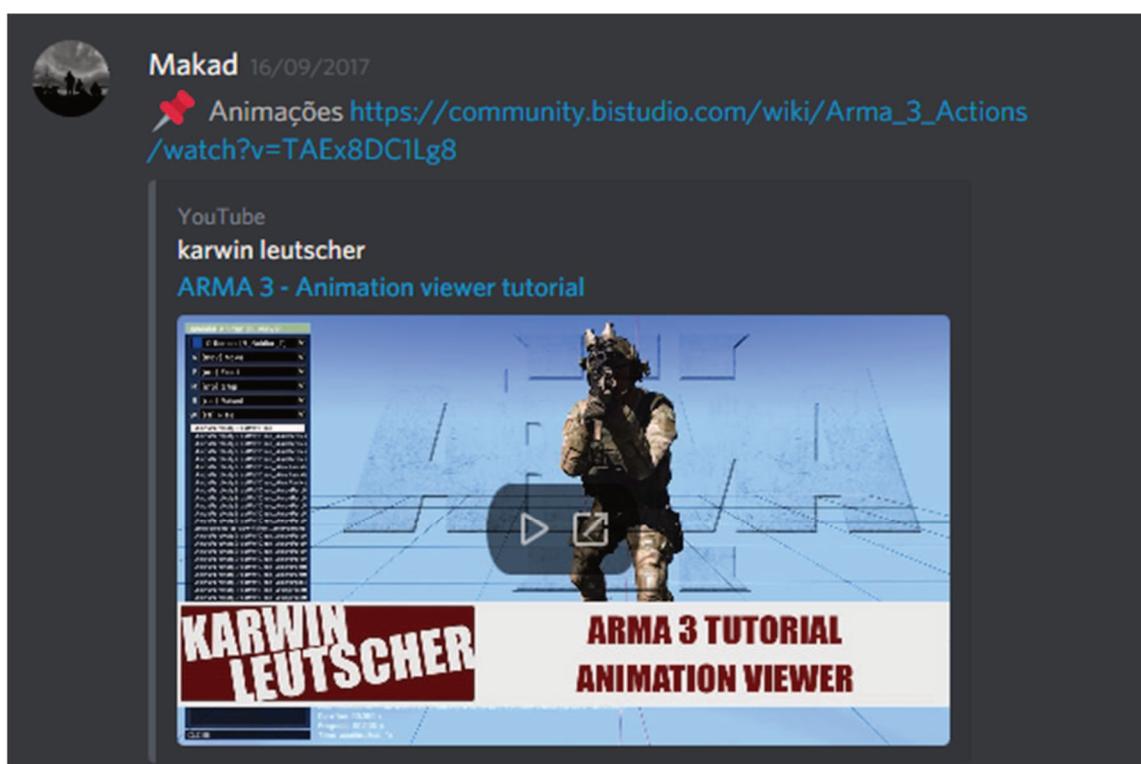
Fonte: Servidor de Operation Trebuchet no Discord

Em outros servidores, como o de Opposition Team, as opções são ainda mais variadas. Ficam listados canais sobre outros jogos de ficção científica, memes, transmissões ao vivo, encontros e até mesmo para se escutar música. Já no servidor arma3.es, que abriga o grupo de FFAA, há apenas um canal interno para discussão do mod, sem subdivisões como relatos de erros ou notas de atualização. O grupo de Brazilian Armed Forces, por sua vez, reforça o emprego de vídeos e imagens nas interações, é comum ver figuras ilustrando o avanço na criação das modificações ou vídeos que sirvam de referência técnica às elaborações.

Competências

Brazilian Armed Forces utiliza o circuito com intenso interesse na formação técnica dos modificadores. Além do canal “desenvolvedor”, que é fechado ao resto do público, encontramos uma seção específica para postagem de tutoriais sobre edição. Nela são incluídos *links* para *downloads* de ferramentas e vídeos integrados ao Youtube feito por modificadores externos (Figura 61).

Figura 61 - Publicação com tutorial de modificação sobre Arma 3 postado no servidor de Brazilian Armed Forces



Fonte: Servidor de Brazilian Armed Forces no Discord

No servidor espanhol há solicitações expressas para se aprender a modificar. No início de fevereiro, dois jogadores se apresentavam na ala de FFAA Mod e afirmavam que gostariam de aprender a produzir modificações. Um deles, Ficao, postou no dia 6 de fevereiro:

Olá, estou interessado em aprender a fazer coisas em 3D no Arma 3, e aprender a fazer mods adequados. Se alguém daqui me puder enviar um vídeo, ou página, ou recomendações para aprender eu agradeceria. Obrigado²⁸⁸.

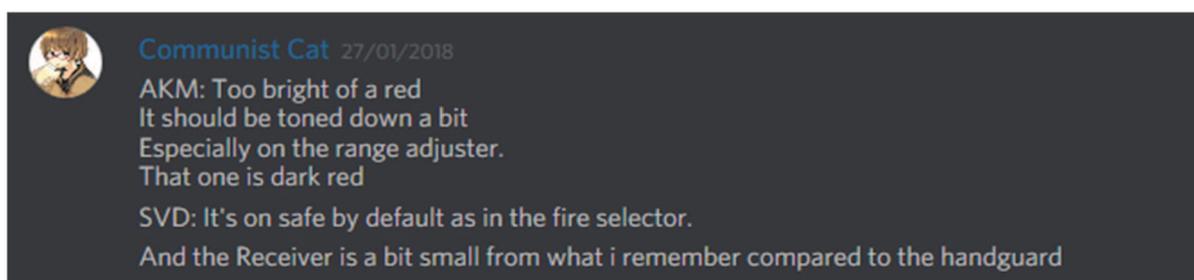
Apesar da solicitação inicial e de seguir participando da conversa, ninguém respondeu diretamente ao jogador sobre como poderia aprender. Ademais, em outros servidores como Unsung Vietnam, Operation Trebuchet e Opposition Team é possível observar a existência de áreas restritas destinadas às discussões dos modificadores. Isso indica a abordagem da formação em variados circuitos que se utilizam do Discord.

Crítica

²⁸⁸ Em tradução livre do original: Muy buenas, estaría interesado en aprender a hacer cosas en 3D para arma 3, y aprender a hacer mods en condiciones. Si alguien de aquí me puede pasar algún vídeo o página web o recomendaciones para aprender, se lo agradecería. Gracias.

A capacidade de crítica é focada novamente em notificações sobre erros, quando não pedidos expressos para se realizar tal tipo de edição nos mods. Isso não impede, contudo, a existência de sugestões para o refinamento das modificações. É possível observar isso em intervenções pontuais, como a do jogador Communist Cat (Figura 62) no servidor de Unsung Vietnam:

Figura 62 - Comentário de jogador com sugestões para melhorias em Unsung Vietnam



Fonte: Servidor de Unsung Vietnam no Discord

Por outro lado, no dia 7 de fevereiro, o mesmo tipo de comentário crítico é feito no servidor de Operation Trebuchet com relação ao anúncio de um novo veículo em desenvolvimento pelo grupo. O modificador, Potter afirma:

Embora eu concorde que facilitaria se as fragatas de servidores públicos fossem homogêneas, a habilidade para fazer teu próprio interior ou base usando as partes da fragata, ou mesmo fazer navios encalhados nos terrenos adiciona algo ao mod. Não apenas isso, mas muitas horas que dediquei pessoalmente na criação de mapas e templates apenas iriam para o lixo se as partes fossem removidas. Ainda que eu seja um peixe pequeno numa grande poça e não possa realmente argumentar sobre isso para salvar apenas meu material, provavelmente haja outros membros da comunidade como eu²⁸⁹.

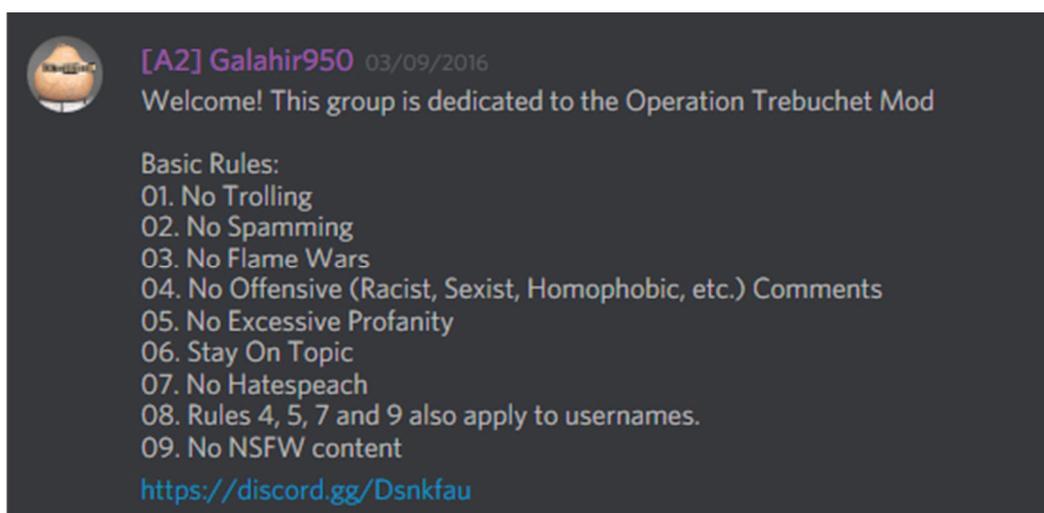
O comentário aponta como o trabalho de modificadores ligados ao projeto poderia ser inutilizado caso houvesse uma renúncia a modificações antigas, no caso uma fragata. A relação sustenta que podem surgir relações de interdependência delicadas no seio da comunidade. Esse fenômeno tende a se radicalizar em projetos de maior duração, sobre os quais outros modificadores frequentemente acabam se baseando para criar novas derivações.

Valores

²⁸⁹ Em tradução livre do original: While I agree it would make it easier if frigates on public servers were uniform, the ability to make your own interior or base using the frigate parts, or even for making crashed ships on terrains adds to the mod, not only that but alot of man hours I personally put in map making and templates would just go to waste if the parts were removed. While I am a small fish in a big pond and cannot really argue this just to save my own stuff, there are probably other community members out there like me.

Como o Discord contempla uma iniciativa recente na cronologia da série Arma, pois foi lançado em 2015, a estabilização de relações sociais é um fenômeno incipiente nos servidores. O envio de mensagens em fluxo contínuo desestimula a formação de “referências”, embora exista a opção de fixar certas postagens e procurar mensagens anteriores. Um primeiro tipo de inferência que pode ser feita sobre expectativas e valores nos canais do Discord, para além das idiossincrasias dos grupos de modificadores, encontra-se na seleção e quantidade de canais de diálogo. A divisão elaborada pelos grupos direciona as articulações desejáveis nos servidores. É dizer, abrir possibilidades, como por exemplo, para discussão sobre outros jogos além de Arma, e a quantidade total de canais disponíveis condiciona a coesão da comunidade de jogadores que frequentam os servidores. Em outra medida, podemos observar a indicação de normas explícitas afixadas por moderadores. Esse é o caso em Operation Trebuchet (Figura 63) e Opposition Team.

Figura 63 - Regras por escrito no servidor de Operation Trebuchet



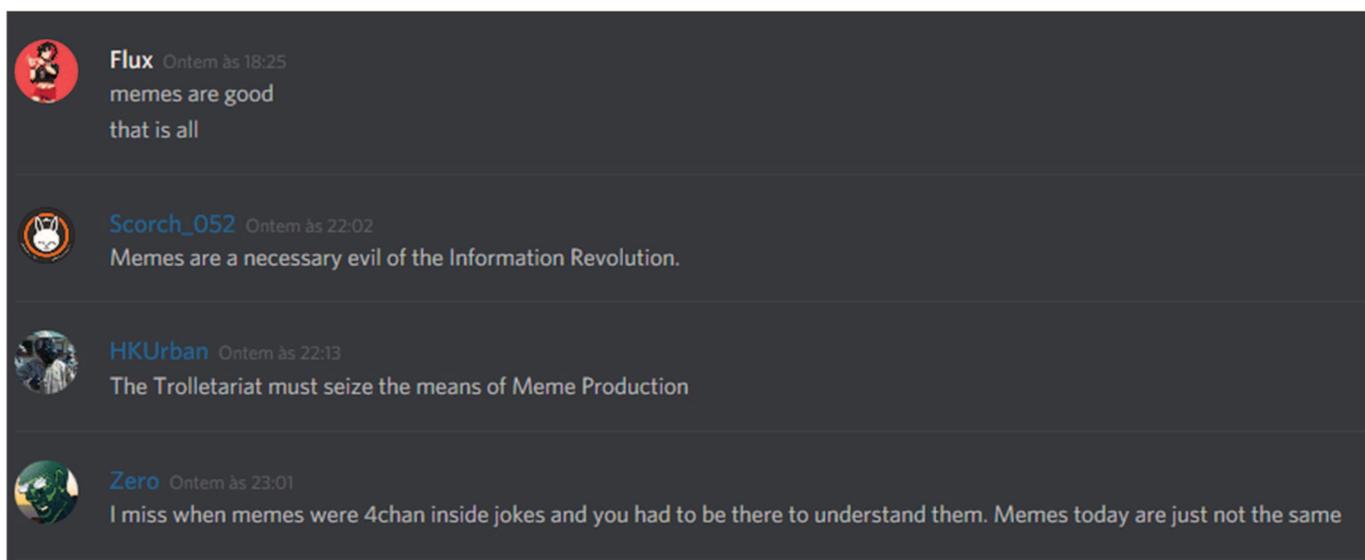
Fonte: Servidor de Operation Trebuchet no Discord

No servidor de Operation Trebuchet estão dispostas nove regras. Elas foram escritas de forma simples, sobretudo condenando comportamentos como envio de várias mensagens simultâneas, ofensas, provocações, conteúdo pornográfico. Outras ações vetadas são “trolling” e “sair do tópico”. Se trolling pode ser compreendido livremente como fazer provocações, brincadeiras, manter-se no tópico é uma orientação para evitar dispersão, o que é combatido também no fórum da Bohemia Interactive. Já no Opposition Team há 13 regras: banindo provocações, racismo, disputas políticas, anúncios publicitários, reiterando a observância das licenças de uso das modificações, entre outros. Embora o grupo reforce obediência aos termos

de uso, o próprio projeto, inspirado em *Star Wars*, foi alvo de contestação, conforme o foco da conversa com com Pomi Git (6.2.5.).

Por último, em contraste aos demais circuitos ligados a modificadores estudados, aparentemente o engajamento em servidores do Discord resulta em relações menos formais e rígidas. Mesmo que se observe a existência de segmentos destinados a discussões sobre outros tópicos em circuitos tais quais fóruns e *sites* dos grupos de modificadores, o tipo de relação mantida nessa ferramenta de comunicação, sob a forma de conversas em fluxo contínuo, é mais aberta e espontânea. Em alguns grupos, essa informalidade remete a brincadeiras e comentários de humor. Essas dinâmicas são presentes também nos grupos cujas regras sinalizam a importância de “manter-se no assunto”, como em Operation Trebuchet (Figura 64):

Figura 64 - Discussão sobre memes ocorrendo no canal principal de Operation Trebuchet



Fonte: Servidor de Operation Trebuchet no Discord

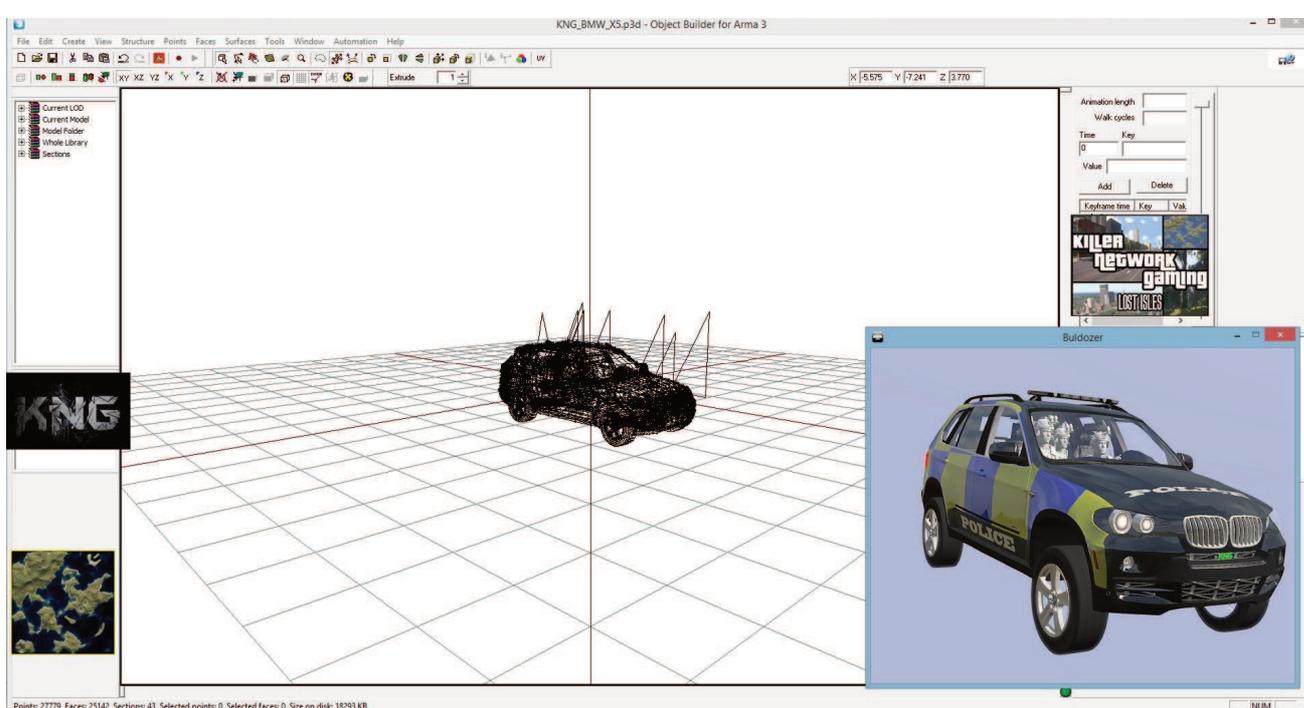
6.3.3. Atravessamento técnico: ferramentas de edição

Embora não seja exatamente um circuito por não contemplar um canal de trocas entre diferentes agentes humanos, consideramos como um elemento técnico fundamental para a compreensão do cenário de modificações as ferramentas de edição empregadas. O que elas acionam, por extensão, não são atributos que correspondem do mesmo modo aos circuitos descritos anteriormente. Por outro lado, o elemento das competências é pré-requisito para falarmos das práticas de alteração da série Arma.

Há um conjunto de ferramentas que podem ser utilizadas na edição de modelos, mapas, texturas e *scripts*. Em virtude dos relatos associados à modelagem 3D e texturização,

concentraremos a descrição nessas ferramentas. Para esse propósito é necessário, pelo menos ao fim do processo, utilizar o aplicativo oficial fornecido pela Bohemia Interactive no pacote chamado Arma 3 Tools (Figura 10). Seu formato é resultante do desenvolvimento de programas oficiais usados anteriormente pela comunidade de modificadores, em títulos como o Arma 2. O *software* dessa biblioteca destinado à modelagem chama-se Object Builder (Figura 65). De modo geral, para todo tipo de criação derivada destinada a Arma 3, os arquivos deverão ser convertidos através do pacote de ferramentas oficial.

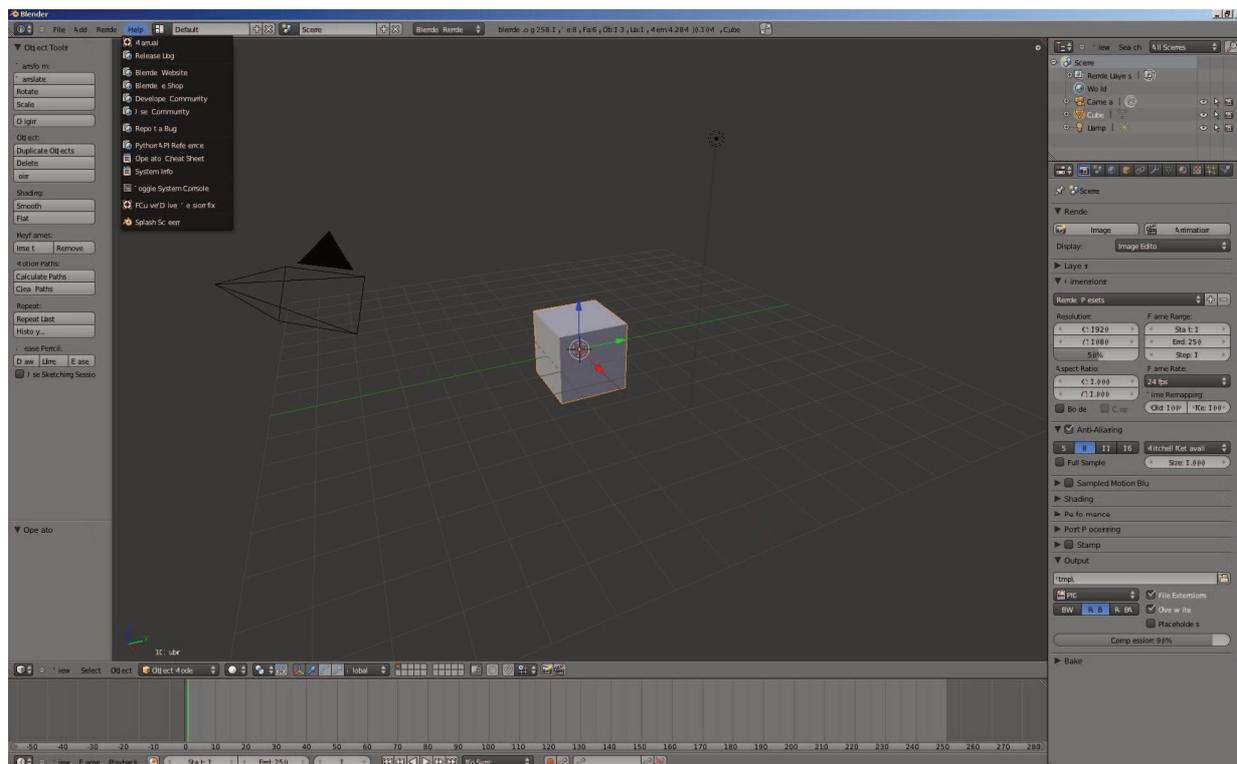
Figura 65 - Ilustração de interface do Object Builder



Fonte: Submissão The Lost Isles do concurso Make Arma Not War.

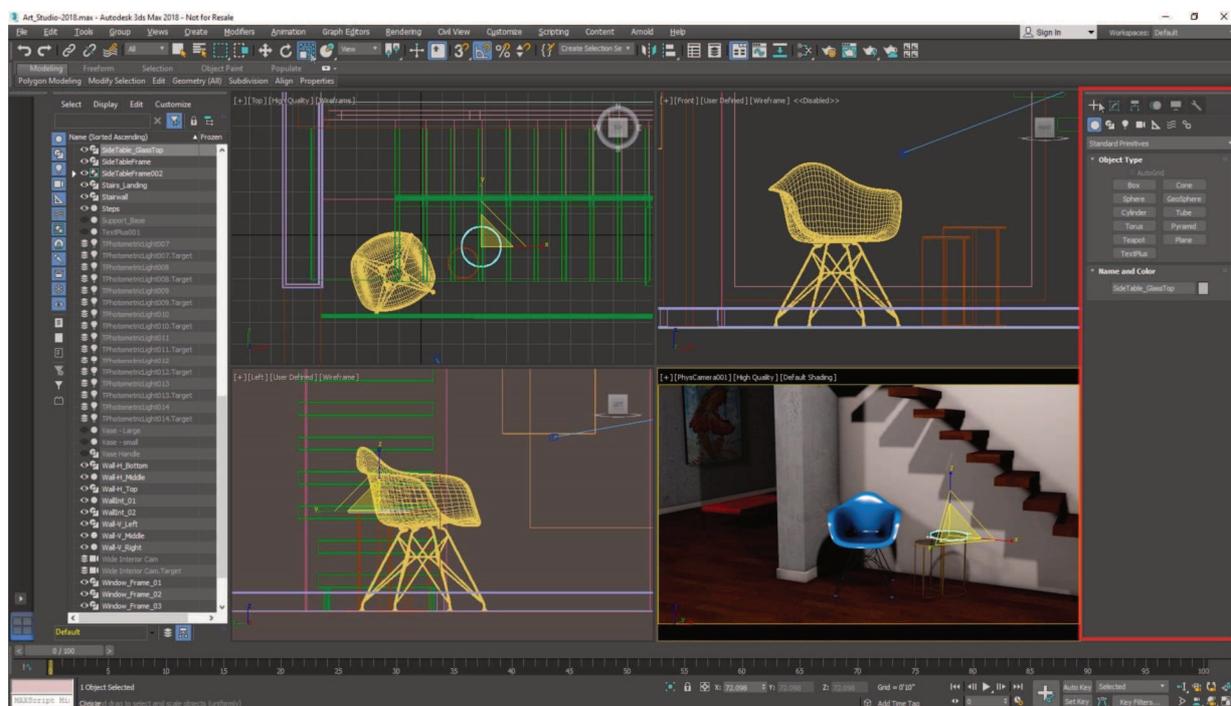
No entanto, motivados por uma formação técnica centrada em outros aplicativos ou pela experiência profissional, outras duas ferramentas costumam ser utilizadas por modificadores responsáveis por modelagem. São elas Blender (Figura 66) e 3ds Max (Figura 67). Citados nas entrevistas, esses *softwares* apresentam várias funcionalidades complementares, garantidas pelo modelo de desenvolvimento oferecido pela indústria de *softwares* de edição. A maior profundidade de operações disponíveis torna-os preferenciais às ferramentas elaboradas pela Bohemia Interactive como suporte ao *modding*. Se por um lado Blender pode ser obtido gratuitamente, a licença do 3ds Max custa R\$ 3.679,58 por ano, criando um empecilho a modificadores ocasionais.

Figura 66 - Ilustração de interface do Blender



Fonte: blender.org

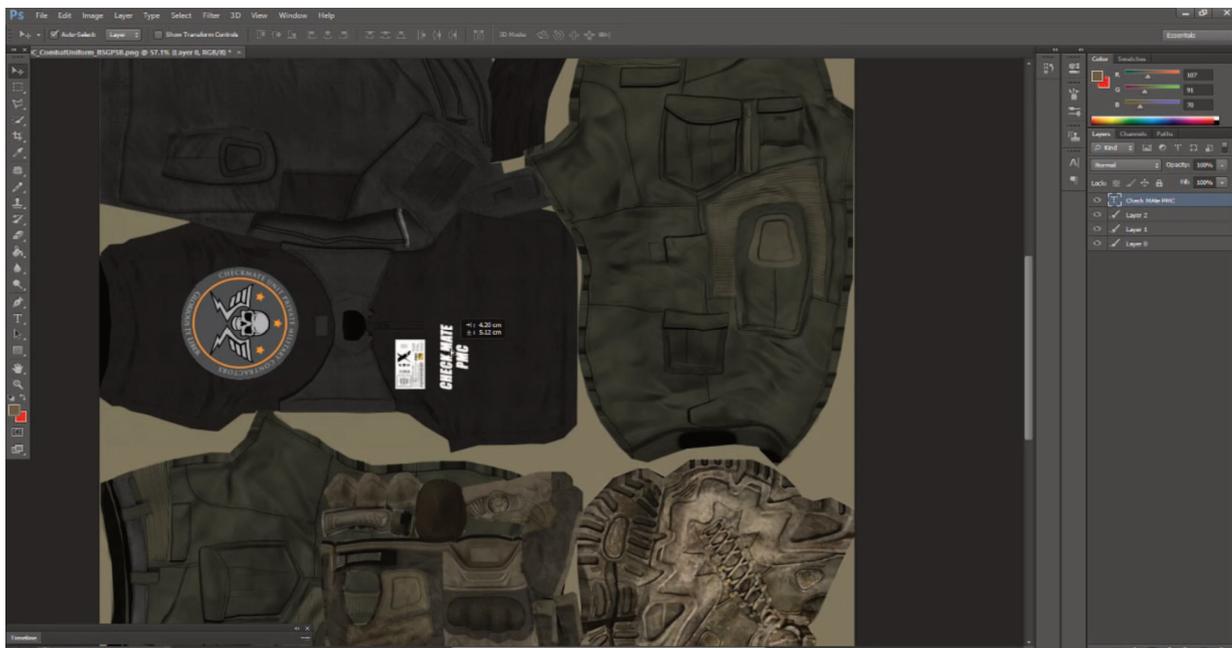
Figura 67 - Ilustração de interface do 3ds Max



Fonte: autodesk.com

Por último, devemos citar o *software* prioritário para edição de imagens, como as texturas que cobrem os modelos tridimensionais. O Photoshop (Figura 68) é uma ferramenta comercial também citada nas entrevistas. Sua licença custa R\$ 852 ao ano.

Figura 68 - Textura de uniforme no Photoshop



Fonte: Canal de Daniel Ross no Youtube

Frequentemente as modificações não se restringem aos objetos, devendo passar por uma série de comandos para garantir o funcionamento dos elementos segundo as mecânicas do jogo. Contudo, esses chamados *scripts* são escritos em texto, depois convertido em códigos para o jogo utilizando-se de ferramentas oficiais.

6.3.3.1. Termos de Uso

Ainda, um elemento que condiciona diretamente as modificações são os termos de uso aplicados pela Bohemia Interactive. O jogador que pretende modificar se depara com dois documentos: o primeiro diz respeito propriamente ao jogo e a sua preservação enquanto objeto digital, já o segundo direciona-se ao uso dos *softwares* oficiais de edição. O End User License Agreement (EULA) refere-se às normais legais que o jogador consente ao instalar Arma 3. Nessa licença geral, há menção e proibição de modificações do jogo que sejam construídas sem o auxílio das ferramentas oficiais. Desse modo, segundo o contrato, a distinção entre uma modificação “legal” e “ilegal” envolveria o nível em que modificadores atuam. Aquelas

consideradas autorizadas seriam feitas através das ferramentas de edição em nível de superfície e não corromperiam a *engine*-programa da empresa.

Como Sujeito desta Concessão de Licença, tu não podes, ao todo ou em parte, copiar, duplicar, reproduzir, traduzir, fazer engenharia-reversa, modificar, desmontar, decompilar, derivar código fonte, criar trabalhos derivativos baseados no Programa, remover quaisquer notas do proprietário ou rótulos do Programa ou de outro modo modificar o Programa sem consentimento prévio por escrito do Licenciador^{290 291}.

E o segundo documento corresponde à utilização das ferramentas oficiais de alteração do jogo. Os termos de uso a respeito do pacote Arma 3 Tools estão disponíveis no *site* da companhia²⁹². Da mesma forma que em relação a Arma 3, não é permitido ao modificador alterar o código das ferramentas de edição. Ainda, o termo veta a utilização das ferramentas para outros títulos que não sejam os da desenvolvedora e qualquer tipo de uso comercial, o que foi mencionado por micky. Há monopólio, portanto, para a utilização do *software* oficial de criações derivadas. Em 2017, houve um caso em que modificadores de outro jogo, S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat (2009), utilizaram a propriedade intelectual da Bohemia Interactive. Logo, o estúdio entrou em contato com o grupo responsável, que retirou o material oficial do Arma 3 do mod chamado Misery²⁹³.

Adicionalmente, a Bohemia Interactive mantém uma seção de perguntas e respostas em seu *site*, de caráter oficial, mas sem o respaldo legal dos termos citados. Nessa página algumas utilizações são previstas sobre a comunidade de modificadores²⁹⁴. Uma das respostas fornecidas indica anuência a pedidos de doação pelos *modders*, contanto que o acesso da comunidade aos materiais produzidos não seja limitado pela contribuição voluntária²⁹⁵. Também, a empresa rejeita outro tipo de operação com o objeto digital, a elaboração de *hacks* que forcem o programa a operar de outro modo.

²⁹⁰ Em tradução livre do original: As a Subject to the Grant of License herein above, you may not, in whole or in part, copy, duplicate, reproduce, translate, reverse-engineer, modify, disassemble, decompile, derive source code, create derivative works based on the Program, remove any proprietary notices or labels from the Program or otherwise modify the Program without the prior written consent of the Licensor.

²⁹¹ Disponível em: <<https://www.bistudio.com/community/licenses/arma3-end-user-license>>.

²⁹² Disponível em: <<https://www.bohemia.net/community/licenses/bohemia-interactives-tools-end-user-license>>.

²⁹³ Mais informações disponíveis em: <<http://www.moddb.com/mods/stalker-misery/images/misery-22-is-happening>>.

²⁹⁴ Conforme: <<https://www.bistudio.com/community/game-content-usage-rules>>.

²⁹⁵ O mesmo tipo de operação, solicitação de contribuição voluntária aos jogadores da comunidade pode ser feita no caso daqueles que mantêm servidores do jogo, isto é, salas que permitem a um determinado número de jogadores conectarem-se para jogar.

Competências

Diante das entrevistas descritas em capítulo anterior, é possível concebermos que a utilização dessas ferramentas envolve um longo processo de aprendizado. Ainda que a experimentação seja um procedimento auxiliado por vídeos, tutoriais, wikis e consulta em fóruns e outros circuitos assistenciais, seu domínio passa por um treinamento não casual, portanto limitador à maioria dos jogadores. Entre os modificadores que possuem criações populares, é comum haver uma formação profissional em torno das ferramentas referidas. Apesar disso, a oferta de introduções é bastante comum no interior da comunidade, que entende os desafios de se familiarizar com tais ferramentas. Por isso tanto os circuitos oficiais quanto os espontâneos assumem o projeto inicial de formação dos modificadores.

A sistematização feita sobre a leitura de nosso material empírico será feita a seguir na forma de inferências abduativas. Optamos por desenvolvê-las também de acordo com as quatro frentes metodológicas associadas às perguntas de pesquisa, bem como de uma tentativa complementar de “extrapolar” essas interpretações.

7. FRENTES INTERPRETATIVAS

Dadas as circunstâncias anteriores de exposição de nosso *corpus* de pesquisa, resta-nos a construção de frentes de interpretação sobre as observações. Isso remete, em primeiro lugar, ao método escolhido como orientação à descoberta, a elaboração de abduções sobre o caso, conforme exposto no capítulo 3. Destarte, as inferências propostas dividem-se em dois grupos. De acordo com a concepção epistemológica adotada, acreditamos ser necessário não apenas uma teorização sobre o objeto, mas uma teorização que extrapole suas relações (BRAGA, 2011b) e ofereça condições de produção de conhecimento.

Assim, a primeira parte do capítulo busca reconstruir o percurso das observações com inferências ajustadas às escolhas metodológicas sustentadas até então, isto é, em torno das perguntas de pesquisa (seção 2.4.3.). As dinâmicas convergentes sobre as modificações da série Arma possuem em nosso desenho quatro agrupamentos interpretativos: a formação das competências (pergunta 2); benefício do contato com o público e táticas de modificação (pergunta 3); passos rumo a uma normatização das práticas dos jogadores-modificadores (pergunta 4); e jogo enquanto circulação (pergunta 1). Optamos por deslocar a pergunta referente à Comunicação para a última posição por considerarmos sua leitura dependente e resultante das divisões anteriores.

Na segunda parte, na exposição de inferências para além do objeto percorremos duas hipóteses alimentadas ao longo do trabalho, num princípio criativo e de orientação a pesquisas sobre fenômenos similares. Destacamos desse modo o surgimento de uma indústria criativa vicária em nome de produtos midiáticos de fundamento digital e uma revisão do modelo de produção/consumo baseada na adaptação dos referenciais comunicativos de pesquisa consagrados e no reconhecimento das formas de consumo que despontam com a crescente midiaticização das relações sociais.

7.1. Inferências sobre o objeto

7.1.1. A formação das competências

Somos capazes de entender que as competências exigidas para o investimento dos públicos em objetos como texto, no caso de *fanfictions* (JENKINS, 1992), são menos complexas do que as empregadas nos jogos digitais, mais especificamente na série Arma. Não se trata de um julgamento valorativo sobre as criações em si, mas sobre os pré-requisitos para produção

derivada. Apesar disso, o convite à elaboração de criações pelo público e a formação de mecanismos de interação encontram vigor na franquia da Bohemia Interactive, sendo capazes até mesmo de desafiar alguns pressupostos sobre a condição do “amador” (FLICHY, 2010). Portanto, recobrimos o trajeto de desenvolvimento e ensino sobre as competências ligadas às práticas de modificação. Como modificar compreende diversos movimentos ligados à estrutura dos jogos, em especial aos processos contemporâneos de produção em sua indústria, trata-se de um desenho geral, não direcionado a saberes específicos, senão ao todo do aprendizado.

7.1.1.1. Disparidade no contexto de modificação entre Brasil e exterior

De início, devemos assinalar a condição geográfica das competências. Apesar da defesa entusiástica da quebra de barreiras com a *internet*, a industrialização e as disparidades culturais constroem diferenças entre os públicos envolvidos na série Arma. O domínio do inglês manifesta-se em diversos circuitos observados, no entanto, a exemplo do Brasil, país com baixa proficiência no idioma (UOL, 2015), é possível inferir que potenciais modificadores são excluídos de trocas ligadas ao aprendizado de programação e *design*. De fato, em termos gerais as diferenças garantidas especialmente sobre o conhecimento construído a partir da utilização antecipada das ferramentas tecnológicas fortalece uma cadeia de difusão de seus saberes (MIÈGE, 2009). De parte dos modificadores, Felipe Bezerra fez apontamentos sobre o domínio idiomático especificamente sobre sua trajetória profissional, mas podemos depreender que o conhecimento de inglês é capaz de restringir o acesso a circuitos que reforçam sua utilização, como o fórum oficial da Bohemia. Por outro lado, a comunidade brasileira apresenta resposta tímida na elaboração de ferramentas didáticas. Ogrinho e Dinho já criaram vídeos instrutivos sobre modificações, mas suas iniciativas são, no limite, isoladas dentro do contexto em língua portuguesa. Em relação a isso, afora o inglês, apenas fomos capazes de encontrar tutoriais em alemão nos circuitos observados.

E as distinções entre preferências também podem ser identificadas de acordo com os públicos. No Brasil, Dinho relata haver uma disposição maior do público ao jogo casual, ou seja, distinto da simulação militar. Esse tipo de investimento junto ao jogo redundaria em um menor número de modificadores, que na série Arma se concentram em torno da temática de simulação militar. Soma-se a isso a construção de cunho negativo feita sobre jogadores brasileiros no cenário internacional, o que foi indicado por Ogrinho. Tanto isso ocorre, que durante a entrevista ele revelou preferir não formular perguntas em circuitos internacionais,

mesmo sabendo inglês. Sua preferência era buscar soluções postadas a partir de perguntas de outros modificadores.

O resultado sobre isso é uma baixa percepção de brasileiros interagindo com foco em modificações de Arma. Podemos observar mesmo em circuitos brasileiros, como o ArmAPoint, um esvaziamento das discussões sobre mods e as competências ligadas a eles. De acordo com o argumento de Ogrinho, há baixo engajamento entre brasileiros, talvez fruto da preferência por jogo casual, como observado acima.

A ausência de grupos de modificação com longa existência, de mais de dez anos, no Brasil restringe por extensão a possibilidade de ampliação do cenário nacional. Vemos sobretudo a disseminação pontual de objetos desenvolvidos para o jogo. Uma consulta na base de dados da Oficina Steam por “Brasil” como palavra-chave retorna majoritariamente missões. Entre os modificadores entrevistados, a iniciativa de Dinho também é focada na criação de missões, um esforço individual, enquanto que Brazilian Armed Forces compreende uma iniciativa em dupla que se depara com carência de recursos humanos, segundo Ogrinho.

Em contraposição, os coletivos formados internacionalmente e que possuem trajetórias duradouras citados ao longo do trabalho - Red Hammer Studios, Unsong Vietnam, FFAA - desenvolveram comunidades ou surgiram em torno delas. Outro ponto relevante é a formação de circuitos de assistência a eles, como fóruns, *sites*. Brazilian Armed Forces mantém página no Facebook, mas o intuito tornou-se prioritariamente de divulgação dos trabalhos, mais do que formulação de um mecanismo de interações fortes.

7.1.1.2. Demanda e atendimento à instrução

Arma 3 possui uma estrutura digital que facilita a edição de seus parâmetros. A representação numérica, idêntica àquela dos *softwares* (MANOVICH, 2002), fornece condições para editar o jogo. De início, devemos distinguir as camadas sobre as quais incidem as modificações. De acordo com Jeppesen (2004) conseguimos avaliar as criações segundo a posição que ocupa em relação à profundidade da *engine* do jogo. Assim, modificações como a criação de objetos são consideradas elementares se comparadas a alteração dos parâmetros de jogo, é dizer, o modo de jogar. Mas esse não é o único critério possível para avaliação, podemos também considerar os objetos pela sua usabilidade ou, no repertório associado, a jogabilidade. De forma comparável, um objeto pode mudar a experiência de jogo através de edições no *script* da simulação.

O conhecimento desses procedimentos e o empenho em torno deles envolve tal grau de competências que a própria comunidade surgida em torno de modificações trata de elaborar mecanismos de atenção ao aprendizado. Dinho, por exemplo, começou a criar vídeos ao perceber que havia uma lacuna na formação desse conhecimento em língua portuguesa. Oficialmente, a Bohemia promove essa iniciativa através de seu próprio fórum e de um circuito direcionado, a wiki de Arma. Apesar desta última não ter sido lembrada nas entrevistas ou nas observações feitas.

Jenkins *et al* (2009) indicaram que a formação de uma cultura participativa é correlata à formação de mecanismos de tutoria. Também Sotamaa (2005) já havia observado a importância do aprendizado mantido pelos *modders*. Assim, vídeos tutoriais, tópicos em fóruns e conversas no Discord oferecem essas possibilidades de aperfeiçoamento. A importância desses circuitos foi apontada tanto no questionário exploratório quanto nas entrevistas dos modificadores.

A solicitação de assistência é requerida mesmo em circuitos pouco propícios a isso, como no Youtube. Essa urgência é atendida com a valorização da funcionalidade de consulta aos modificadores. Assim, no fórum oficial e em outros, como no canal armadev do reddit, operam-se interações do tipo pergunta/resposta. No fórum da Bohemia Interactive, especialmente, a taxa de resposta foi aproximadamente dimensionada (Tabela 4) em mais de 75% nos tópicos criados.

Por outro lado, como indicamos a respeito das consequências de manutenção de circuitos duradouros, a criação de *expertise* ocorre em várias frentes. Desse modo, grupos populares como Red Hammer Studios e Unsung Vietnam hospedam ferramentas de suporte ao aprendizado. A interação através dessas variadas dinâmicas de tutoria favorece o surgimento da figura do autodidata, que em contrapartida reafirma a posição de ensino ao regressar no auxílio de modificadores iniciantes e intermediários. Essa mobilização é citada por micky e sentida em vários dos circuitos citados, com o privilégio do Discord na atualidade.

7.1.1.3. Transitar e aprender: reconhecimento e limites do auto-aprendizado a partir da comunidade

À diferença de leituras anteriores, que associam a popularização do *user-generated content* à facilidade oferecida aos amadores (PROULX & HEATON, 2011), a cena de modificação em Arma desafia o criador a possuir competências que flertam com as dos profissionais estrito senso. A escolha por diferentes tipos de edição: modelagem, texturas,

scripts, mapas, encaminha o modificador a certos percursos de aprendizado. Isso leva à formação de um saber não exatamente técnico, mas da ordem dos circuitos. O modificador em busca de instrução deve ser capaz de procurar informações nos circuitos de edição de Arma ou externos à série. O aprender, portanto, remete além da técnica a uma capacidade de transitar nas redes digitais.

Algumas pistas surgem no trabalho com referência a esse processo. Nas entrevistas houve relatos sobre ausência de respostas em alguns contatos (Felipe e Dinho), o que também foi percebido em alguns circuitos, como o fórum brasileiro ArmAPoint e no servidor do Discord da comunidade espanhola de Arma. Saber em quais espaços questionar e como fazê-lo compreende um saber adquirido. Como o dispositivo de jogadores é vasto, o que podemos inferir da longa exposição descritiva do capítulo anterior, as iniciativas individuais podem não surtir efeito se articuladas em circuitos que não desenvolvem competências técnicas de forma tão elaborada, como na Oficina Steam ou mesmo no Youtube. De outro modo, deve-se respeitar as normas em construção sobre comportamento. Ogrinho, por exemplo, descreve a ação de aspirantes a modificadores que redigem perguntas no fórum de Arma sem usar as ferramentas de busca, um procedimento considerado básico e fundamental. No aspecto das linguagens adotadas em seu uso, a compreensão de um jargão que envolve *armaverse*, DMCA, UV Mapping, é transversal e adquirido com o tempo.

Dito isso, a busca pelo aprendizado é uma tarefa considerada árdua pelos relatos obtidos. Dinho e Ogrinho já possuíam algum tipo de conhecimento nas atividades de modificação em que atuam, mesmo assim reiteraram a disposição na busca por aperfeiçoamento. Felipe, cujas bases foram desenvolvidas de modo autônomo, por outro lado, começou sua jornada aos 14 anos. Afora as capacidades linguísticas que envolveram seu percurso, presume-se a necessidade de dedicação por longo tempo até atingir um nível de profissionalização na edição de um jogo como Arma 3.

As ferramentas de edição apresentam complexidade correspondente à natureza dos objetos com que lidam. Sejam elas oficiais, como o Object Builder do Arma 3 Tools, ou as profissionais, como Blender, 3ds Max e Substance Painter, o domínio de suas propriedades é uma atividade de dedicação não pontual. Rodrigo relata, pelo seu trabalho com o mod brasileiro, que alguns conhecimentos empregados não podem ser suficientemente explorados em tutoriais. Ou seja, o saber técnico que é frequentemente discutido em vídeos e texto não resume inteiramente a prática de *modding*. O conhecimento derivado da comunidade encontra limites, sobretudo em se tratando de domínios específicos como Física e Geografia (para elaboração de mapas, colisões e movimentação de objetos).

A diferenciação entre núcleos também é sentida. Quando se assinala o imaginário estrangeiro sobre o modificador brasileiro como um “iniciante” (um “gafanhoto” na afirmação jocosa de Ogrinho), assume-se que a utilização de certos circuitos é preferencial aos grupos que os circunscrevem. O coletivo espanhol de FFAA mod mantém o idioma como limite de certa identidade, mas, por exemplo, os brasileiros não possuem referências estabilizadas em seu idioma e podem encontrar obstáculos na inscrição em demais redes. Isso se torna mais claro se considerarmos os servidores mantidos pela comunidade no Discord. Os grupos de modificadores auxiliam de alguma forma nas dúvidas postadas pela comunidade nesses circuitos espontâneos, mas vemos a restrição de acesso em alguns canais que normalmente são descritos como “dos desenvolvedores”.

Outro mecanismo de grande potencial, a Community Wiki é editada em razoável escala (algumas mudanças por dia) e cobre assuntos mais avançados. É dizer, a comunidade mantém esse circuito com algumas atualizações, mas o material disponível pode ser pouco compreensível para iniciantes, exigindo a busca por tutoriais ou instrução externa à comunidade.

7.1.2. Benefício do contato com o público e táticas de modificação

O estabelecimento de uma comunidade de longa duração favorece o surgimento de laços, o que se encontra na própria origem da expressão “comunidade”. A cultura participativa que sustenta a criação de modificações retoma as contribuições dos públicos conforme a especificidade dos circuitos observados e adota procedimentos profissionais inspirados na aproximação com a indústria. Essa relação íntima faz surgirem conflitos, como na preocupação sobre os direitos das criações derivadas e nas limitações impostas por termos de uso (POSTIGO, 2010). Isso torna oportuna a elaboração de táticas, como na sugestão de Certeau (1998), enquanto um saber de ordem organizacional, portanto uma terceira esfera de conhecimentos além da técnica e do “navegar” em circuitos. Num movimento de adaptação ou resistência, dentro de uma prática de modificação como serviço, para usar uma expressão tão cara à indústria de jogos na atualidade, os coletivos incentivam a formação de fluxos de retroalimentação em torno de erros nas suas criações. Desse modo, eles contornam um procedimento da indústria que não conseguem cobrir sozinhos pela escassez de recursos humanos, isto é, os testes durante a reprodução do jogo.

A descrição de micky sobre a suspeita em relação à Bohemia Interactive e como contornar a limitação de uso comercial dos mods em uma possibilidade futura remetem a uma

criatividade no modelo de construção. Em vez de elaborar todas as criações segundo as ferramentas da empresa, a manutenção de acervo elaborado em outros programas permite reutilizar os modelos 3D sem cair na esfera de influência da indústria. Como discutiremos, trata-se de uma “gratuidade interessada”, pois afirma não buscar lucro, mas considera a possibilidade concreta.

Desse modo, não só as observações trazem dinâmicas de contribuição e, em alguma medida, de crítica, como também os circuitos e a articulação segundo essa cultura participativa condicionam o cenário de mods. A comunidade de Arma constrói um laboratório de observação de práticas autônomas de longa duração na esfera dos *games*, que se comparam às experiências anteriores, como em *Half Life* (1998) ou em *Garry's Mod* (2006).

7.1.2.1. Escuta como primor do *feedback* técnico

Controlar as múltiplas interações entre variáveis de um simulador é um desafio considerável e, acima de tudo, dispendioso, para os grupos de modificadores. É natural nos circuitos observados que haja o reforço dos canais de *feedback* técnico. Essa delegação de responsabilidades para a comunidade é algo que se passa em perfeito acordo com a ideia de cultura participativa. Aos jogadores que experimentam o mod resta o compromisso de fortalecer a comunidade reportando erros que os modificadores não detectaram.

Nas iniciativas mais avançadas, que pouco tem a ver com a denominação de “amadoras”, frequentemente empregada nas referências sobre a área, surgem táticas mais avançadas de receber os comentários de ordem técnica. No Red Hammer Studios, por exemplo, há a criação de uma funcionalidade específica no *site* do grupo para registrar os *bugs* em formulários, que ainda permitem um acompanhamento: se não foram checados, se um modificador foi designado para a tarefa ou se já foi corrigido.

Mesmo nos repositórios, ou seja, em circuitos que são destinados primariamente à circulação das criações derivadas, há uma sinalização para que erros sejam reportados. É assim no caso da Oficina Steam, embora seu contexto seja utilizado mais como um canal de assistência técnica do que um mecanismo de comunicação de falhas. É dizer, os jogadores parecem se interessar mais pelo suporte a seus próprios interesses em um serviço “sob demanda” do que alimentar o cenário de modificações devido à orientação individualista do circuito. Em comparação a essa dinâmica, o fórum oficial, através dos tópicos, fomenta uma seção dedicada a trabalhos inacabados e emissão de opiniões sobre eles.

Ademais, o suporte a canais de escuta alimenta comentários, não necessariamente sugestões, de outra ordem. Como afirma Dinho, há a ocorrência dos chamados *haters* e seu comportamento agressivo em plataformas como Youtube, além dos casos de elogios e incentivos aos modificadores.

7.1.2.2. Fidelização dos grupos

Consequência da longevidade do trabalho de grupos de modificadores é a criação de um público em torno de suas criações. Micky, por exemplo, afirma a importância dos trabalhos como o do Red Hammer Studios como “referentes” para a comunidade e para sua própria atuação como modificador. Em circunstância distinta, acerca do prestígio de certos modificadores com relação aos casos de plágio, Uro ressalta como a comunidade de Arma possui modificadores com longa atuação junto à comunidade, indicando uma ordem de preferência por alguns deles.

Trata-se, por extensão, de um segundo movimento de criação de grupos, ou ainda o que poderíamos chamar de subgrupos dentro da comunidade. Schell (2015) valoriza esse fenômeno como estratégia para aumentar a longevidade dos produtos e preencher as necessidades de sociabilização do público, mas em nosso caso, os laços de fidelidade acerca de grupo de modificadores é uma resultante de seu empenho duradouro.

Micky e Dinho ainda revelam um critério relevante a esse respeito. Há uma disposição a produzir conteúdo tendo-se em vista a noção de público que está em construção. Dinho comenta acerca disso quando discorre sobre seu interesse ao elaborar tutoriais para criação de missões. E micky relata que esse movimento faz parte de seu processo de produção: considerar os benefícios que o próximo pacote da modificação trará para a comunidade espanhola que utiliza FFAA mod.

Ademais, resta-nos observar um elemento sobre a formação da comunidade. Conforme notou Brown (2015), há uma inclinação a se estudar as comunidades de jogadores enquanto reproduzem o jogo, entretanto esta pesquisa se interessa em especial pelas construções feitas como auxílio à experiência de jogo, o *paragame*. A fidelização da comunidade que observamos aqui diz respeito a laços que são construídos com base em circuitos externos. Não são, logo, relações imersivas de *gameplay*, mas antes associações em nome de uma coletividade de criação derivada.

7.1.2.3. Empréstimo de procedimentos profissionais

Ao destacarmos os processos de construção das modificações, devemos indicar que apesar de serem elaboradas em circunstâncias *a priori* exteriores a relações de mercado e mesmo em conflito com seus valores, os grupos de modificação abrigam procedimentos de desenvolvimento que são incorporados da indústria de jogos. Podemos inferir a partir das observações de micky que o espírito colaborativo presente nos primeiros momentos da indústria de jogos (LEVY, 2010) encontra-se tensionado na atuação dos *modders*. Há projetos populares que já incorporam código aberto entre as modificações de Arma, como ACE 3 (citado no capítulo 5 e pelo próprio micky).

A vocação para horizontalidade nas relações colaborativas, reafirmada na ideia de decisão da maioria (Felipe sobre o Red Hammer Studios) ou ausência de subordinação (micky sobre FFAA mod), no entanto não impede que práticas consagradas pela indústria sejam adaptadas às rotinas. Em primeiro lugar constam as discussões sobre a importância de *deadlines* para execução das etapas de modificação. Esse relato está presente nas entrevistas de micky e Felipe. Mas especialmente o modificador espanhol contrasta os benefícios que prazos mais rígidos trariam para uma “melhor organização”.

Ainda, a equipe de FFAA mod apresenta dois movimentos rumo a lógicas de organização do mercado. A partir da experiência acumulada da aproximação com a Bohemia Interactive, após serem contratados como desenvolvedores por “dois meses”, micky comenta sobre o interesse de estabelecer um regime de controle de qualidade sobre as criações de seus parceiros. Junto à Bohemia eles precisavam submeter aos profissionais da empresa os modelos criados, que avaliavam se estavam de acordo com os parâmetros adotados. Micky julga que essa estratégia ajudaria a melhorar o trabalho da equipe, ainda que voluntário.

E as “consultorias” empregadas na criação de mods também remetem a um modelo profissional. FFAA mod e Red Hammer Studios trabalham com especialistas ligados às forças armadas, assim empregando um conhecimento especializado no desenvolvimento dos objetos. Por outro lado, a posição desempenhada por esses consultores estaria ligada a um desejo de expressão através do *hobby* (que descreveremos na próxima seção).

Outro aspecto peculiar foi observado por Pomi Git. Quando planejou um tributo a *Star Wars*, ele não imaginava a proporção que seu projeto tomaria após o ingresso de voluntários. Nesse caso ele manifestou o interesse expresso em poder tornar sua criação uma demonstração de aptidões de desenvolvimento a serem apresentadas como credenciais para buscar um emprego na indústria de jogos. Ao fim, o projeto se tornou tão complexo e superior que

começou a alimentar tensões com a esfera profissional. Os resultados do mod Imperial Assault, feito por voluntários, eram próximos ao que estúdios com profissionais contratados poderiam apresentar.

Ou seja, o desejo por adaptar procedimentos profissionais conforme um pensamento mercadológico parte tanto de uma vontade intrínseca por transformar as modificações em ofício, quanto de um interesse associado a um princípio moral de otimização das tarefas. Apesar do intuito, trata-se de um problema associado à ideia de trabalho imaterial. Arvidsson & Sandvik (2007) pesquisaram sobre a produção de valor de jogadores enquanto jogam, mas, de forma complementar, em nosso caso percebemos a produção de um saber que pode servir profissionalmente à indústria, pois inclusive mimetiza seus procedimentos. Surge então, uma espécie de treinamento voluntário rumo ao trabalho efetuado na indústria de jogos.

7.1.2.4. Conflitos de autoria e atuação coletiva contra a desassistência institucional

Foi possível notar em nosso levantamento uma tendência da comunidade a combater o que é entendido como plágio de modificadores sobre modificadores. Mesmo que encontremos um relato de tensão entre modificadores e a desenvolvedora que os suportava (KOW & NARDI, 2010), o embate entre os próprios modificadores constitui uma leitura particular. Apesar de se tratar de uma produção derivada, a própria Bohemia Interactive sugere a adoção de licenças de uso nos projetos dos jogadores-editores. Contudo, há depoimentos (Pomi Git e Uro) que dão conta de como a cópia não autorizada das criações cria conflitos que afetam a perpetuação da comunidade nos circuitos de maior interação, como no fórum da Bohemia. Assim, não se trata exatamente da competitividade elencada como um fenômeno subjacente ao universo das modificações (HONG & CHEN, 2014), mas da violação de acordos tácitos, quando eles mesmos não são formulados segundo licenças de uso.

Sendo assim, o caso do mod Imperial Assault, de Pomi Git, é paradigmático. Apesar dos debates sobre propriedade intelectual de referências utilizadas, na cena de modificação houve reprodução sumária de suas criações no Opposition mod. Ainda que a equipe acusada de plágio tenha exibido o material para Pomi Git, eles não teriam retirado os objetos copiados após solicitação de seu criador. O resultado disso foi o surgimento de um discurso de rejeição ao grupo de Opposition entre os circuitos usados pelos modificadores que estão há mais tempo em atividade (fórum e servidor do Discord do Arma 3). Destarte, o maior tempo de contribuição

presume certa normatização da prática de *modding* ou, de outra forma, o mundo das práticas estabilizadas reage a perturbações de “aventureiros”.

E entre brasileiros também ocorrem conflitos de autoria. Ogrinho relatou o caso em que um voluntário ingressou no coletivo e foi designado com certas tarefas relativas a um modelo de armamento. Não só o iniciante desapareceu dos circuitos de Brazilian Armed Forces, como ele enviou uma modificação em que copiava o item do qual ficara responsável. O mod com violações foi denunciado pela própria comunidade e posteriormente deletado.

Esses episódios incentivaram a criação de ferramentas da própria comunidade para combater situações de plágio. Um *software* foi compilado com o propósito específico de realizar consultas na Oficina Steam, para verificar se há mods com arquivos duplicados de outras criações. Uro comenta sobre como os modificadores se policiam a respeito de falsificadores, mas o volume de submissões impediria uma cobertura completa. A interpretação de que a Oficina Steam é negligente com casos de plágio é motivo para reprovação e boicote por alguns modificadores. Isso fortalece o surgimento de circuitos alternativos ao principal repositório. Se é verdade que Armaholic existia antes da Oficina Steam ser endossada pela série Arma, por outro lado, withSix é um serviço que surgiu recentemente para promover uma experiência mais estável com mods e o monitoramento sobre assim entendidas violações.

De certa forma, a ascensão da indústria de jogos encobriu as origens colaborativas, embasadas na ética *hacker*, de suas primeiras experiências. A segmentação do campo, sobretudo após a especialização do trabalho (O'DONELL, 2012), e a adoção de modelos comerciais levou ao desaparecimento dessa referência. Com respeito às denúncias de plágio, haveria uma violação flagrante da colaboração inicial que se articulava em jogos como Spacewar! (1962). Aqueles que alteravam os objetos digitais deveriam obter consentimento prévio dos criadores dos jogos.

7.1.3. Passos rumo a uma normatização das práticas dos jogadores-modificadores

Nossa hipótese com respeito à pergunta sobre a relação entre a comunidade e a experiência sobre jogos remetia à indicação de que a fruição de Arma é inseparável das contribuições feitas pelos *modders*. Como nas Ciências Sociais não tratamos de uma simples verificação de hipóteses, levamos mais adiante essa problematização. E, de fato, há indícios de que a oferta de conteúdo adicional feita pela comunidade é capaz de alcançar públicos que não se sentem satisfeitos com a estrutura básica do jogo. Durante sua entrevista, Felipe afirma que

os jogadores percebem Arma 3 como incompleto sem as contribuições do Red Hammer Studios. E isso apenas em referência a um projeto de modificações. Todavia, é perfeitamente possível executar o *game* sem baixar qualquer conteúdo não-oficial, o título possui narrativa, objetivos, conflito e regras de ação, os requisitos de um jogo (SALEN & ZIMMERMAN, 2004). A questão é: Arma possui grande comunidade de entusiastas, a inserção do jogador nesses circuitos e seu envolvimento com criações derivadas trazem oportunidades muito mais complexas do que a proposta original. Em tese, os limites dessa experiência são o que a comunidade consegue oferecer a partir de suas articulações.

Além disso, compreendemos que o fortalecimento a longo prazo de uma comunidade como a existente nesse dispositivo de jogadores tem como consequência o estabelecimento gradual de valores. E por sua vez, esses valores estão cristalizando algumas normas de comportamento e cooperação. Isso produz uma série de expectativas entre jogadores, mas não se trata de um fenômeno que alcance a todos eles. Um exemplo disso é o desencantamento assumido por Ogrinho ao referir às dificuldades de seu projeto em relação aos brasileiros. Conforme parece haver um interesse maior por jogo “casual” em nosso país, aspectos de reforço da simulação militar, como os intrínsecos ao Brazilian Armed Forces, não recebem a atenção esperada, que ocorre em grupos internacionais ou mesmo no coletivo espanhol ligado ao FFAA mod.

Fazemos então algumas inferências desse princípio de normatização da comunidade. Da percepção de si mesmos, dos desvios acidentais, de uma conscientização sobre o empenho investido, dos conflitos surgidos e da capacidade de inovação com a redução de flexibilidade.

7.1.3.1. Autoimagem: casual *versus* simulação

Um aspecto inicial que a observação de nosso dispositivo traz como interpretação é a diferenciação que surge entre os próprios jogadores a respeito de diferentes formas de se relacionar com Arma. Inevitavelmente, ambas as formas contemplam a utilização de mods, entretanto isso ocorre com propósitos distintos. Como o jogo é razoavelmente alterável, não se trata de modos “certos” ou “errados”, mas gêneros preferidos pelos jogadores. A diferenciação feita entre casual e simulação é um recorte enfatizado pelos últimos, que veem seu “mundo pequeno” ameaçado pela expansão de usos dos primeiros. A compreensão da relevância dessa classificação aconteceria rapidamente se estivéssemos analisando formas de jogar relacionadas à comunidade, mas ao observarmos as dinâmicas convergentes sobre *modding*, a inferência é construída pelos relatos.

Não obstante, Dinho, associou os brasileiros ao jogo casual e a uma baixa inclinação à produção de mods. Ele mesmo, no entanto, participa de ambos os eixos: jogava DayZ mod quando este fazia sucesso e organizava missões com seu esquadrão. Mas o sentimento demonstrado, por exemplo, nas discussões sobre o convite à terceirização da Bohemia Interactive dá conta da ruptura operada pelos modificadores mais experientes. A ênfase no que chamam de *armaverse* ou o cânone do jogo deveria ser exigência para os novos conteúdos selecionados a partir da comunidade. No capítulo 5 expusemos algumas interpretações possíveis sobre esse cânone. Enviar uma modificação sobre a Segunda Guerra seria uma violação, mas menos grave do que prescindir dos aspectos de simulação militar, como ao adicionar carros policiais para utilização em servidores do modo de jogo chamado de Arma Life, focado em atividades do cotidiano.

E Pomi Git apresenta possivelmente a leitura mais interessante sobre a distinção. Ao diferenciar o *modder* casual do dedicado ou engajado, ele faz um recorte prescritivo do comportamento desejado na comunidade. Esse elemento de pureza tem atributos em comum com a noção de jogador *hardcore* (WIRMAN, 2007). Um aspecto de diferenciação se construiria em torno dos modificadores mais experientes, que observam, com algum grau de nostalgia, a perturbação de suas preferências de simulação ficando em detrimento de mods casuais e suas iniciativas momentâneas. Essa leitura não deve suprimir, contudo, a incidência do plágio na modalidade “casual” como elemento agregador dos “dedicados”.

7.1.3.2. Gratuidade interessada

Da atividade associada a uma cultura participativa emergem valores em torno de gratuidade. Anteriormente foram feitos apontamentos sobre as semelhanças entre as práticas de *modding* e em torno do *software livre* (SOTAMAA, 2010; SCACCHI, 2010) - e apesar de não ser “livre”, a iniciativa francamente colaborativa de ACE 3 é uma pista sobre as práticas. Não por acaso, a Bohemia Interactive não permite cobrança relacionada a mods em seus títulos. Felipe demonstra reprovação quando comenta sobre as táticas adotadas por proprietários de servidores de Arma Life que lucram ao mesmo tempo em que utilizam conteúdo produzido sem custos por terceiros. Embora não tão grave quanto plágio, a obtenção de dinheiro com material gratuito é condenável pelo menos entre os modificadores mais experientes.

Contudo as práticas de modificação persistem sem estranhamento diante dos movimentos de mercado que orbitam a comunidade. A realização do concurso Make Arma Not War e a convocatória oficial de pagamento a grupos de modificadores feita no final de 2017

indicam a familiaridade das transações. No questionário aplicado, cerca de metade dos respondentes manifestou interesse na profissionalização.

Alguns modificadores já desenvolveram funções remuneradas junto à própria Bohemia Interactive. Micky e Felipe atuaram separadamente na elaboração de Apex. E no caso de micky, apesar do elogio do ideal de comunidade e o sentimento de se sentir recompensado por ela, há o reconhecimento sobre possíveis contratos formais. No próprio fórum do Arma 3 nas seções de pedidos é possível encontrar ofertas remuneradas de jogadores para *modders*. De forma menos destacada, observa-se também a abertura a doações nos projetos de modificação. Verificamos tal aspecto com relação ao FFAA mod e nos vídeos do Youtube produzidos por Katie Byrne e Uro. Apesar disso, parece haver pouco engajamento nessas plataformas de financiamento. Os circuitos de Armaholic e withSix pertencem a membros da comunidade e possuem mecanismos de monetização, entretanto não temos dados suficientes para avaliar se seus rendimentos provenientes dos modelos de associação servem à subsistência ou, improvável, auferem lucro.

Constatamos que a ambivalência acerca de benefícios é um comportamento não problematizado pelos modificadores. É provável que o valor sustentado por Felipe, sobre gostar de realizar modificações e conciliar isso com uma profissão, contemple os demais participantes dessa comunidade de sentidos. Haver funcionários da Bohemia Interactive no Red Hammer Studios, ou seja, a sobreposição de atividade profissional e *hobby*, é um indicativo das tendências entre os entusiastas de modificação.

7.1.3.3. “Trabalho não, *hobby*”

Em analogia à resistência em assumir as possibilidades financeiras adjacentes à prática de *modding*, constrói-se uma interpretação dos esforços como *hobby*, rejeitando-se a ideia de “trabalho”. Essas percepções surgem a partir das entrevistas, nos circuitos não detectamos pistas fortes a respeito de uma reflexão sobre a condição de trabalho associada à produção dos jogadores. No máximo, podemos inferir a partir das entrevistas concedidas por Brendan Greene a sua disposição em testar as próprias capacidades de modificação no tempo livre.

As respostas de micky são as mais reveladoras dessa concepção. Ele assinala que não pensa em uma razão além de expandir as possibilidades do jogo e ampliar sua longevidade. Nessa narrativa de construção de um valor de culto ao Arma 3, entretanto, ele reconhece que isso implica em índices de venda. Desse modo, ele parece atribuir um sentido essencialmente

profissional à expressão trabalho, recusando a ideia de produção de valor evidente nas iniciativas espontâneas do público.

Sobre a contribuição à Bohemia Interactive, Felipe é muito claro sobre o reconhecimento da importância de seu trabalho para garantir o sucesso da companhia. Ademais, por ele, como indicamos, a sobreposição entre trabalho e *hobby* é enfrentada com satisfação. Afinal, essa dedicação no âmbito das paixões antecede as relações comerciais. Sua trajetória desde os 14 anos prenunciava a preferência pelo trabalho com desenvolvimento de jogos. Tanto Felipe quanto Ogrinho apontam que a ideia de jogar tornou-se acessória às atividades de modificação. Assim, consuma-se a inversão, o mais importante para eles é a produção elaborada, mesmo que não resulte em ganhos. E Dinho faz menção a um interlocutor imaginado que contesta o benefício de se empenhar em algo que não se converta em dinheiro. Na sequência ele corta o próprio argumento: “*é simplesmente por prazer de querer ver o negócio crescer, é por isso mesmo*”.

Noutro ângulo, Ogrinho reveste a concepção de trabalho com uma valorização do desafio. Modificar algo para ele não seria tão prazeroso se não inovasse dentro de seus paradigmas. Ao fim, ele também reconhece expressamente que a satisfação advém do esforço de criação, não do resultado difundido. A superação dos obstáculos em nome do *hobby* é a recompensa buscada.

7.1.3.4. Reconhecimento do autor como reação à violência da circulação

As violações surgidas no interior da comunidade promovem entre os modificadores, como consequência de suas iniciativas pela defesa de conteúdo próprio, o fortalecimento da figura autoral. Com alguma frequência esse tema é trazido sob a égide de direitos autorais, como nas respostas de Pomi Git a respeito do plágio feito sobre sua criação. E embora encontremos diversos registros para retirada de conteúdo copiado sem autorização, o aspecto legal por trás desse movimento é secundário. Em parte, porque os *modders* reconhecem que não têm capacidade de monitorar todo o conteúdo submetido, nem recursos para levar adiante quaisquer causas legais em torno de direitos autorais. Portanto, o que ocorre é uma defesa transversal do respeito aos acordos da comunidade e uma rejeição a grupos e circuitos envolvidos em casos de plágio.

Como referimos, Postigo (2010) detectou uma baixa articulação entre criadores de conteúdo derivado, o que subsumiria as práticas de modificação à ideia de indústria, mas valores e mobilizações podem surgir no âmbito dos voluntários. Assim, tanto em tutoriais, códigos de

conduta e em postagens de modificadores em circuitos como o fórum e o Discord da Bohemia Interactive, há a demarcação desses valores. O atrito surgido aqui compreende a expansão da própria comunidade. Não emergem apenas disputas no eixo modificador-desenvolvedora (NIEBORG, 2005), mas a disseminação de criações cria litígios entre os próprios modificadores. Seria possível argumentar que a negação da autoria seria proveniente de agentes “externos” a essa cultura participativa, uma posição que detém certa receptividade entre modificadores, mas essa abordagem carece de problematização. Esse tipo de ação parece justamente mais ligado à radicalização da circulação sobre a série, perda do elo agregador que consistia nos fóruns e dificuldade de controle das submissões.

O principal repositório na atualidade é a Oficina Steam. Observamos baixo grau de engajamento nesse circuito em comparação com as dinâmicas surgidas anteriormente. Contudo, o efeito a reboque desse mecanismo, o que também ocorre com o uso do Discord, é esvaziar circuitos consagrados.

7.1.3.5. Recorrência de temas e o modificador forasteiro

O modelo de organização escolhido pelos modificadores está diretamente relacionado ao alcance e mesmo ao tema de suas criações. Em iniciativas individuais, como a de Dinho, há pretensões pontuais se comparadas à extensão e longevidade de contribuição do Red Hammer Studios. Contudo, há uma inclinação nos projetos mais duradouros ao gênero de simulação militar, ou seja, os grupos mais experientes obtêm sua unidade por recorrer ao realismo. Por sua vez, as contribuições que resultaram em maior alcance de público, seja DayZ mod ou PlayerUnknown's Battle Royale, partiram inicialmente de iniciativas individuais. A fuga do cânone da série parece ser um privilégio individual (embora reconheçamos propostas louváveis como Operation Trebuchet).

Nas dinâmicas convergentes às modificações, percebemos também um maior grau de centralização de modificadores de temáticas militares. No questionário do fórum, por exemplo, mais de 90% indicaram a preferência pelo gênero. O que acaba sendo notado igualmente a respeito da identidade francamente assumida desse modo em alguns comentários. Já os circuitos massivos, como o Youtube e a Oficina Steam, têm predisposição a serem menos canônicos, mas a sustentarem menor grau de engajamento.

Por outro lado, a autoimagem discutida anteriormente opera como resistência a certos tratamentos do jogo. É dizer, os adeptos da simulação militar decidem perpetuar o ideal de jogo enraizado na série Arma. E, não obstante, há desconfiança sobre iniciativas como Arma Life,

que estão associadas à ideia de apropriação irregular de modificações nos servidores. No geral, não se trata de um enfrentamento direto, mas antes uma demarcação de território operada pelos modificadores interessados em simulação. Há duas frentes em consideração ao se falar de inovação no seio do dispositivo de jogadores de Arma. Primeiramente, existe a expectativa de que a preservação dos cânones desempenhada por alguns possa reduzir a flexibilidade das modificações, seu experimentalismo. Em contrapartida, as mesmas dinâmicas garantidas pelos entusiastas de simulação militar garantem o desenvolvimento do aprendizado e o saber associado à criação em outros gêneros.

A crítica de Ogrinho sobre a inovação no cenário brasileiro aparenta ser resultante do limitado desenvolvimento das modificações no país. Isso leva à constatação da existência de “intrusos” participando dos circuitos. Nossa inferência é que a identificação de indivíduos que “só querem se aproveitar” é fruto de uma incipiente cultura de modificação, por outro lado longamente alimentada em circuitos internacionais.

Aarseth (2005) e Sotamaa (2007) apontavam baixa inovação na indústria de jogos há alguns anos. E as práticas de *modding* parecem desafiar essa afirmação, ao estimular o surgimento de alguns dos jogos mais jogados na plataforma Steam. A consolidação dessa estratégia de suportar modificações passou a ser largamente adotada, pois pode oferecer longevidade ao produto e experimentações que a indústria tem dificuldade em promover. Ainda assim, o surgimento de iniciativas de amplo interesse parece remeter em direção a comunidades de longa duração, o que por sua vez pode apresentar características particulares de desenvolvimento, conforme as dinâmicas de Arma.

7.1.4. Jogo enquanto circulação

Apresentadas as inferências acima, adquirimos repertório para o avanço da discussão sobre o aspecto comunicacional da investigação. Este último segmento das inferências sobre o objeto contempla a primeira pergunta de pesquisa, sobre aproximações de ordem comunicacional entre os agentes reconhecidos na área como “produtor” e “receptor”, bem como dos processos instituídos pelos segundos nas redes digitais. As formulações do trecho 4.1., acerca da mediatização, são revisitadas enquanto pressuposto teórico das inferências comunicacionais.

7.1.4.1. Disseminação de circuitos

Novos padrões de trocas comunicacionais se instauram com o desenvolvimento das tecnologias e a emergência de comportamentos experimentais em torno delas. Além de constatar a diferença ocasionada pela estrutura digital, é necessário observar como a intensidade das trocas e as “reduções” (de tempo e distância) apresentam novas circunstâncias diante do consumo midiático de jogos. Mesmo sem tratar o *corpus* a partir de uma leitura estritamente temporal somos capazes de perceber a mutação das relações do público com a série Arma. O que foi alhures chamado de processo interacional de referência (BRAGA, 2006) incide sobre as possibilidades de jogo e, nosso enfoque, de realizar modificações.

Podemos cotejar os modelos de comunicação no surgimento da série, em 2001, com os da atualidade. Inexistiam circuitos como Steam, Youtube e Discord, para citar apenas plataformas empregadas atualmente pela comunidade. As interações poderiam ser articuladas em circuitos como os *message boards* e a experiência de jogo multiplayer dependia de conexão estável de *internet*. A seguir, há o processo de expansão do público (a infraestrutura brasileira será capaz de suportar Arma: Cold War Assault) e o florescimento de diversos circuitos de comunicação que trazem consigo ofertas de tutoria, *downloads*, discussões. Essa complexificação dos fluxos (FAUSTO NETO, 2010) permite o desenvolvimento de frentes importantes a longo prazo. Quando o Arma 3 é incluído entre os jogos participantes da Oficina Steam, em 2013, os principais fenômenos observados no dispositivo de jogadores já estão presentes: organização do trabalho, mecanismos de aprendizado, cultura de *feedback* técnico, proeminência do jogo entre interessados em simulação militar.

Durante esse processo, de forma naturalizada, a comunidade elaborou gradualmente suas táticas de atuação, que culminaram com a adoção de funções como “relações públicas” em grupos estabilizados. A extensão desse pensamento inclui até mesmo a produção midiática de si: em vídeos, páginas no Facebook e, em menor escala, em registros “fotográficos” (capturas de tela do jogo). Em sintonia, outra implicação relevante da midiatização sobre o grupo concerne ao modo como a adoção de competências comunicacionais e a facilidade de oferta técnica convocou modificadores a criarem circuitos sobre suas atividades. Embora o universo de jogadores de Arma continue pequeno se comparado a demais jogos, as dinâmicas convergentes e de suporte às modificações segmentaram uma organização que antes era centralizada no fórum.

Observamos que dinâmicas de criação de subgrupos são consideradas importantes para a evolução de uma marca ou produto (JO KIM, 2006). Nesse ritmo, os grupos de modificadores vão criando relações de fidelidade com seus seguidores. E essas dinâmicas são paralelas à popularização da ideia de *games as service*. Ou seja, involuntariamente, as práticas de *modding*

estão fortalecendo a presença de mercado da Bohemia Interactive. E não terá sido despropositada a afirmação de Felipe sobre jogadores que acham Arma 3 incompleto sem as modificações do grupo Red Hammer.

Portanto, a adoção de táticas de comunicação pelos modificadores é concomitante à disseminação de circuitos em torno de Arma. Esse aspecto da midiatização na série responde à solidificação de estruturas técnicas e aos usos atribuídos às ferramentas *online* (ou seja, o aspecto da invenção social). E não apenas como consequência das práticas de modificação, a concepção de Arma enquanto serviço e o aumento de seu potencial de longevidade encontram-se ligados ao comprometimento dos jogadores com a série.

7.1.4.2. Facilitação na edição

Proulx e Heaton (2011) assinalaram que um dos aspectos associados ao sucesso do *user-generated content* encontra-se na facilidade de se produzir. No entanto, observamos que a profissionalização dessa indústria de *games* trouxe uma série de efeitos, como a divisão de produção dos jogos entre diversas funções não-triviais. Ou seja, não será qualquer entusiasta a conseguir efetuar modificações em Arma.

Mas foi percebido ao longo do trabalho que os modificadores consideram transformar Arma 3 mais fácil do que o jogo anterior, Arma 2. Isso se deve a dois elementos. O primeiro remete à vantagem detectada pela Bohemia Interactive que seria facilitar as edições. O lançamento da ferramenta Arma 3 Tools, logo, assumiu esse papel ao avançar nas qualidades oferecidas em comparação com as ferramentas oficiais anteriores. O segundo corresponde à elaboração espontânea de ferramentas pela comunidade. Paralelamente às dinâmicas de aprendizado e consulta surgidas nos observáveis, reconhecemos a criação de *softwares* que cobriam lacunas deixadas pela Bohemia em suas próprias ferramentas. Em sentido funcional, aquelas que auxiliam nas etapas de construção de modelos ou texturas, como as ofertadas por Mikero (relatada por Felipe), ou em sentido acessório, como a de verificação de plágio na Oficina Steam (descrita por Uro).

De um ponto de vista da produção derivada, a desenvolvedora do jogo demonstra interesse em melhorar as condições para produção do público. Ela já disponibiliza ferramentas para isso, além de uma wiki destinada a conteúdos usados pelos modificadores. Por trás dessa tentativa de reduzir a complexidade das modificações reforça-se o argumento de interesse estratégico em suportar a comunidade. Isso reduz as distâncias entre a esfera profissional e a

“amadora”. Nesse caso de *user-generated content* o grau de abertura é reduzido, mas surgem iniciativas profissionais e dos públicos para facilitar a transição rumo à produção derivada.

7.1.4.3. Sobre o esmaecimento de fronteiras entre profissional e amador

Nosso diagrama ilustrativo da pesquisa tentava indicar que assumir uma posição estável nos polos de produção e recepção no objeto analisado consiste num equívoco epistemológico. O espírito criativo da comunidade alimentado ao longo do tempo traz tanto possibilidades de inovação (HIPPEL, 2005) quanto um aparente apagamento das diferenças entre profissional e amador. É bem verdade que o Red Hammer Studios abriga entre seus voluntários funcionários da Bohemia Interactive, mas há obstáculos evidentes ao se negar as discrepâncias.

Banks & Deuze (2009) classificam os teóricos do *user-generated content* entre apocalípticos e apologistas. Nas dinâmicas de *modding* seria precipitado defender que em torno das relações comunicacionais contemporâneas seus agentes assumiriam protagonismo na distribuição de poder. Suas criações advêm de um modelo comercial estabilizado, o qual fornece ferramentas e uma comunidade ativa como facilitadoras. O importante recurso da infraestrutura institucional é uma prerrogativa que os modificadores não têm.

E se é verdade que eles são responsáveis por levar adiante ideias inovadoras, há fragilidade na sua condição de detentores de propriedade intelectual e de direitos autorais sobre os objetos criados. Essas premissas não são exercitadas pela Bohemia Interactive porque poderiam comprometer a coesão da comunidade e, por extensão, o sucesso de seus jogos. Sobre isso observamos a necessidade de uma tática, como a descrita por micky, de utilização de *software* que não pertence à desenvolvedora de Arma para fugir das restrições de uso futuro sobre as modificações.

Embora tenhamos obtido receptividade num primeiro momento, a empresa se negou a participar da pesquisa. Nessa aproximação poderíamos esclarecer a ideia por trás do seu tripé de valores, sustentados em torno de comunidade, criatividade e curiosidade. Em princípio, a sugestão de Terranova (2000) apresenta coerência sobre assumir as relações capitalistas como em transição da ideia de fábrica para a sociedade que passa a auxiliar no processo de criação. A figura abstrata de sociedade pode ser substituída aí pela do modificador. As tentativas continuadas da Bohemia Interactive de contratar entre o corpo de modificadores de Arma são representadas pela declaração pública de um de seus representantes em entrevista, sobre a importância de organizar concursos para arregimentar profissionais (LAHTI, 2013).

A continuidade das diferenças entre a ideia de profissional e amador pode ser assumida durante a transição do modificador à indústria, na qual existe uma adaptação do projeto. A circunstância de novas rotinas profissionais pode comprometer o regime de trabalho que funcionava sob esquemas colaborativos, esse é o exemplo dado pela saída de Dean Hall do projeto de DayZ. Além disso, os casos de plágio discutidos revelaram a desassistência percebida por *modders* a respeito das demandas em defesa de suas criações.

Há artigos que tratam sobre como constituem-se transferências de *expertise* entre uma prática amadora e a ascensão de uma indústria correlata. Esse foi o modelo de estabelecimento da indústria de jogos nos países nórdicos (JØRGENSEN, SANDQVIST, SOTAMAA, 2015). Portanto, surgem múltiplas frentes de interpretação não exaustivas sobre a ideia de profissionalismo inerente a práticas de modificação.

E ainda restam os casos de enfrentamentos típicos da sobreposição entre produção e consumo. Isso toma forma nas disputas sobre violações de propriedade intelectual ocasionadas pelos modificadores (NIEBORG, 2005). E aparece como a descrição de uma ameaça tal qual o relato de Pomi Git. O sucesso de uma modificação provocava receios de competição com um jogo sob o mesmo tema. Instaure-se assim, como consequência da diminuição da distância entre os polos, um desafio sobre ordem e legitimidade posta aos profissionais pelos públicos (FAUSTO, 2008).

7.1.4.4. Imperativo da circulação em Arma: três linhas de ação

A série Arma é elogiada pelos modificadores por causa de sua capacidade de personalização. E como sintoma dessa qualidade, alguns modificadores preferem testar suas capacidades e desenvolver objetos para o jogo em vez de jogá-lo. Embora os modificadores possam preservar para si mesmos suas criações, entendemos que há um imperativo ligado à cultura midiática para se encaminhar as construções simbólicas aos fluxos estabelecidos através dos circuitos. Sendo assim, difundir um mod pela Oficina Steam e discutir seus aspectos técnicos através de um servidor do Discord correspondem a uma expectativa criada. Não obstante, essa adaptação não é imediata. Afirmamos que a formação das competências remete a um saber sobre a utilização dos circuitos, suas normas tácitas, caminhos, linguagens, parâmetros de participação. A cultura midiática aqui é bastante demarcada, há uma demanda pela participação simultânea em variados “núcleos” do dispositivo sob a pena de perder-se uma completa fruição da série.

Justamente a oferta em torno do Arma 3, o último título da franquia, traz sempre de volta à reflexão o fato de sua comunidade ser parte agregada da experiência de jogo. Essa constatação insinua a importância da perpetuação do dispositivo, o que se realiza na propagação diferida de sentidos derivados do jogo. É dizer, há o jogo enquanto artefato digital, sua premissa de narrativa e interação, às vezes sumariamente encerrada na noção de “produto”; as iniciativas dos modificadores, aqui amplamente discutidas; e as construções que chamamos tentativamente de “suporte”, as articulações de jogadores em que não há necessariamente empenho em alterar ou complementar a estrutura básica do jogo - esta unidade, por sua vez, contida na formulação de *ludema* sugerida anteriormente (PINHEIRO, 2007).

E ainda quanto às dinâmicas enfocadas nesta análise, os modificadores, não isolados, têm a sua disposição e como incentivo uma comunidade mantida pela colaboração, sobretudo em circuitos de interações fortes. Soma-se a isso uma base tecnológica (redes *online*, ferramentas de edição) e uma cadeia de sustentação com origem na indústria de jogos (convite à edição pela Bohemia Interactive). Os processos participativos são consonantes à atualização da proposta de Jenkins (2006), para quem as redes *online* inauguraram novas possibilidades de integração. Adjacente a isso está a problemática da inovação. Discorremos sobre a frágil harmonia entre entusiastas da simulação militar e modificadores não-canônicos. Mas essa coexistência é fundamental para o desenvolvimento de novos modelos de jogo, devido à distribuição espontânea de funções entre o público de Arma. Os modos de jogo mais disruptivos tendem a vir das iniciativas casuais, que são alimentadas pelas relações mantidas em nome da simulação.

O que seria, portanto, em nosso caso, a ética midiaticizada que alimentamos como possibilidade anteriormente?

De certa forma, podemos assumir a existência de práticas contingentes e interdependentes no âmbito da cena de *modding* em Arma. Elas sintetizam-se em três dicotomias: *aprender/ensinar*, *experimentar/construir*, *interagir/difundir*. Esses princípios fornecem as bases para a manutenção da comunidade. Chegamos a essa proposição ao depreender uma esquematização sobre os processos de conhecimento, criatividade e difusão contidos nos elementos observados na pesquisa empírica. Por extensão desses protocolos de modificação alcançamos a discussão sobre uma ética midiaticizada em curso.

Aprender/Ensinar

As frentes de aprendizado estabelecidas em torno de Arma são condições básicas para a expansão das formas de modificação. E junto ao aprendizado segue-se um chamado pelo ensino e fortalecimento da cadeia colaborativa entre modificadores. Essas relações são

efetuadas e legitimam os circuitos de jogadores, mesmo que o aprendizado neles seja apenas uma manifestação centrífuga (como Oficina Steam e Youtube, por exemplo).

Experimentar/Construir

A cultura *hacker* é homóloga aos processos de desenvolvimento de mods. O exercício da criatividade é associado à experimentação em vários momentos. Das entrevistas e do questionário realizados percebemos que esse fenômeno não é majoritário, mas “surge” para nós como uma manifestação do poder de criação dos públicos em posse de tecnologias. A convocação é implícita, o complemento aos pactos de aprendizado consoma-se na defesa da inventividade e da tentativa-e-erro sobre um objeto dotado de complexidade, de acordo com sua codificação digital.

Interagir/Difundir

E na terceira dicotomia endereçamos o empenho na disseminação das criações derivadas nos mecanismos elaborados ao redor do jogo. De início, revela-se a importância da interação com os pares, reforçando a ideia de comunidade, pois sua negação pode resultar em reprimendas de ordem simbólica como a marginalização e estigmatização do “forasteiro casual”. E a outra face dessa ética dos modificadores, em sentido midiático, consiste na premissa de promover suas criações: como exibição das próprias capacidades, como resultado dos processos de trabalho e como referência aos demais modificadores. O fenômeno de estabilização e normatização das táticas de comunicação chegam a se formular com respeito a uma *expertise* sobre os meios digitais, com a ascensão das figuras dedicadas às “relações públicas”.

7.2. Inferências para além do objeto

7.2.1. Indústria Criativa vicária

A conjuntura das relações mantidas em torno da série Arma permite refletir sobre a adaptação de processos produtivos na indústria midiática após o advento das redes digitais. Verón (1997) inicialmente apontava que as pistas da midiaticização eram sentidas a partir de mudanças nas sociedades pós-industriais. Essas transformações são mais facilmente observadas a partir do aperfeiçoamento de modelos da indústria de bens digitais, sensíveis à exploração de novas formas de financiamento. Os argumentos de que os *games* correspondem à mercadoria típica do pós-fordismo (KLINE *et al*, 2003) e são terreno fértil para o trabalho imaterial dos jogadores (ARVIDSSON & SANDVIK, 2007) traduzem a preocupação crescente em discutir aspectos da produção de valor com respeito aos objetos digitais. A abertura a transformações

decorre da estrutura relativamente recente da indústria associada a esses objetos midiáticos se comparada, por exemplo, à indústria cinematográfica, apesar de ambas serem frequentemente postas nos mesmos patamares de lucro.

Em paralelo, surgem as assimetrias regionais com base no desenvolvimento antecipado ou posterior de um núcleo de mercado informatizado. O caso do Brasil é de relativo atraso, pois ingressa nos circuitos de jogos estudados após os países industrializados e tem dificuldades em manter uma rede de modificadores pelo lapso na formação de uma *expertise*. As circunstâncias nos anos 1980 da reserva de mercado pelo governo brasileiro indicam, além disso, um forte agenciamento político no incipiente desenvolvimento do segmento. Apesar de ser uma indústria de alcance global, o país ainda persegue práticas economicamente sustentáveis (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014; BNDES, 2017).

As declarações de representantes da indústria de jogos - como Gabe Newell em nome da Steam - acerca do interesse em remunerar as contribuições pela produção de valor, apontam a mudança de perspectiva para fomentar criações de outro modo que o atual, em torno do prestígio acumulado em suas respectivas comunidades. Apesar de iniciativas similares ocorrerem desde os anos 1990 com a proposta da id Software (produtora de Doom), esse pensamento econômico passa gradualmente a alimentar projetos de viabilidade financeira para os mods. No entanto, atritos surgem, como no caso da Bethesda, quando uma cultura sustentada pela gratuidade passa a envolver trocas comerciais. O mesmo acontece com a Bohemia Interactive, que oferece (mais) um contrato de trabalho a sua comunidade.

Sobre a atenção ao público, há interesse crescente em ofertar ferramentas para manter seu engajamento no produto. A reação da Bohemia Interactive, a despeito da profissionalização que trespassa os grupos de modificadores que inspira, tem o intuito de capacitar os jogadores em suas matrizes de funcionamento técnico. Embora o percurso para simplificação no ato de modificar um jogo seja uma marca do dispositivo estudado, há limites para essa facilitação. *Games* que ofertam seu conteúdo à modificação costumam ser exemplares de desenvolvedoras de médio/grande porte²⁹⁶ e seus lançamentos tendem a aumentar em complexidade (trabalho acumulado) com o tempo. Em consequência, esses indícios sugerem uma maior especialização nas tarefas de modificação, dividindo os praticantes entre atividades como modelagem, *scripting*, arte, teste.

²⁹⁶ Diferenciamos entre desenvolvedoras de *games* de pequeno (<30 funcionários), médio (>30 e <100) e grande porte (>100).

Esse regime de co-criação propiciado pela formação de redes e o surgimento de um corpo de aficionados tem expressão inovadora por causa dos objetos em questão e da facilidade em monitorá-los conforme as *pegadas* deixadas em circuitos comunicacionais. Hippel (2005) dedicou-se ao tema da inovação promovida pelos usuários em termos gerais, sem aprofundar-se na indústria de jogos para além de alguns apontamentos. A partir de suas contribuições podemos inferir um processo mais amplo de *design* orientado pelo usuário, no entanto, as características expressivas das modificações de um *game* não podem reduzir-se à ideia de funcionalidade, pois o aspecto narrativo e experimental estão contidos nas criações (conforme capítulo 5). E a contrapelo, os registros de criação na indústria de jogos de bens que fogem ao interesse dos jogadores engajados (*hardcore players*) (AYOAMA & IZUSHI, 2008) revelam obstáculos a uma adoção irrestrita de modelos de desenvolvimento em cooperativa com os públicos. Aparte disso, existe pressão para se fornecer alternativas em uma indústria cujos temas davam sinais de saturação desde há pelo menos uma década (AARSETH, 2005; SOTAMAA, 2007). Nossa hipótese transversal neste trabalho é a seguinte: a necessidade de inovação em um segmento que aos poucos vai solidificando seus gêneros de entretenimento contempla tanto uma aposta em criadores independentes (*indie games*) quanto, crescentemente, um investimento nos frutos do trabalho de experimentação de modificadores.

As práticas de modificação, em sua concepção da indústria, passaram por um trajeto de mais de 20 anos até atingirem a referência atual. Portanto, é razoável afirmar que os resultados observados nos últimos anos, o sucesso de jogos que foram inspirados por modificações, são benefícios colhidos de uma longa cultura participativa em volta desses procedimentos. E essas condições em que o público é convidado a participar das etapas produtivas inclinam-se a uma intensificação com a popularização da ideia de mercado relativa a jogos enquanto serviço. É dizer, a manutenção de comunidades e a extensão da experiência sobre um jogo oferecem incentivos à estratégia de suportar a criação de conteúdo como mods, fortalecendo a cadeia entre produtores e modificadores, independentemente dos modelos instaurados serem colaborativos ou de mercado.

7.2.2. Revisão do esquema de produção/consumo em objetos digitais

As relações estudadas são desencadeadas por objetos digitais cuja popularização encontra-se no domínio da indústria de bens culturais. E como oferta de experiência simbólica afim ao campo da Comunicação, sobre um jogo, as inferências elaboradas, portanto, inscrevem-se na ordem de produção/consumo contemporâneo. Justamente a expansão das redes socio-

técnicas que levaram adiante a interpretação sobre um metaprocesso denominado de mediação é o ponto de partida para as considerações de uma aproximação do público com a esfera de produção. A utilização da *internet* é condição essencial dos fenômenos de modificação observados. Ao acelerar as trocas entre agentes que possuíam limites de articulação, as redes digitais ofereceram uma plataforma para instalação das dinâmicas de instrução, crítica, planejamento e difusão das criações. Atribuímos justamente esse feixe de relações às transformações sociais trabalhadas sobre o conceito de mediação.

As investidas de recondicionamento do público sobre seus objetos-referência precedem o dispositivo analisado²⁹⁷, mesmo no caso da formação tecnológica digital dos jogos (LEVY, 2010), contudo, transformam-se as relações econômicas (discutidas acima) e comunicacionais a reboque da mediação. As formas de consumo digital são objetivadas pela ética do “fazer circular”. O levar adiante nesses objetos resulta na colocação de formações discursivas em fluxo, não exaurindo a experiência do jogo num ato relativamente isolado²⁹⁸. O próprio jogar *online* é sintomático das relações coletivas (com o uso dos meios) estimuladas pelo aspecto lúdico. A experiência continuada através das redes ou, como afirma Braga (2010b), a mudança para uma fruição a partir do objeto e compartilhada, são objetivadas de diversos modos, dentre os quais as práticas de *modding* são uma expressão.

Destacamos algumas ambiguidades desse processo comunicacional, como os sinais de uma profissionalização em meio às atividades de modificação, ao mesmo tempo que entre alguns modificadores inexistente reflexão sobre trabalho e relações mercadológicas em curso. Entretanto, as leituras do fenômeno como trabalho explorado realçam instrumentais analíticos externos ao campo da Comunicação, que não negociam com os termos da ética mediada que vemos se avizinhar. Por outro lado, com o esgotamento da ideia de consumidor final e, especialmente, de amador, no âmbito de nossa análise, rejeitamos uma denominação em termos de *prosumer* ou *producer* por estas suprimirem as adversidades da posição do modificador e conformarem, na atualidade, um elogio acrítico. Nessa perspectiva, há uma relação ainda inominada do público sobre os objetos. A ligação do amador com seu objeto é de culto, da ordem das paixões, mas as experiências construídas em nome da alteração dos jogos têm um viés experimental, desafiador, uma ocorrência do próprio *ludus* (CAILLOIS, 2001).

A premissa para essa revisão do modelo de produção e consumo parte da presença de profissionais nas esferas de criação derivada e da adoção entre grupos de modificadores de

²⁹⁷ Vide apropriação primitiva de textos em *fanfictions* ainda no século XIX (VIRES, 2005).

²⁹⁸ Para efeito desse raciocínio, a modalidade de “múltiplos jogadores locais” consiste num “isolamento” por não encaminhar sentidos em circuitos potencialmente massivos como os existentes na *internet*.

táticas produtivas da indústria em vista da difusão e da interação. Mesmo que esforços direcionados a ingressar na indústria de jogos estejam presentes nas pistas coletadas, a relação comunicacional estabelecida não pode ser reduzida a um desejo de profissionalização. A colaboração sustentada no dispositivo de jogadores difere das transações econômicas. Os relatos são, resumidamente, de uma tensão alimentada através dos circuitos, do público pressionando a infraestrutura do polo produtor a lhe dar sustentação e a reconhecer a autonomia relativa de sua produção derivada. A alegoria desse convívio é o acontecimento que resultou num abalo das demarcações profissionais: quando Pomi Git percebe seu projeto - uma violação de propriedade intelectual - como uma ameaça aos rendimentos de um jogo há pouco lançado, ele retira de circulação seu mod, negando a oferta à comunidade.

O argumento apresentado como resultado dessa exposição é que a figura assumida como público requer um passe-livre para operar dentro e de modo adjacente a lógicas profissionais. Ele deseja reconhecimento dos seus circuitos e a possibilidade de fazer suas criações, mods ou não, circularem adiante. Logo, a ideia de consumo é redutora, sua parcialidade encerra um momento determinado e não problematiza suficientemente as ações que na referência da midiaticização ocorrem em fluxo. A recepção corresponde ao ponto de partida do empenho do público sobre as formações simbólicas e persiste posteriormente na circulação de um sentido derivado projetado através das tecnologias de comunicação. Nessas condições, os programas de pesquisa sobre a experiência dos jogos, e estendemos o raciocínio aos objetos de disseminação digital, alcançariam um salto se considerassem a relevância reclamada pelo processo de circulação comunicacional. As pistas que surgem sinalizam a construção de saberes e condições orientados a fazer os discursos transitarem sem direção definida. As trocas, sob um pano de fundo de aglomerados empresariais e da malha tecnológica, suscitam uma ética particular que leva a ingressar em circuitos e proferir os próprios sentidos sobre os objetos midiáticos.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Tese aqui apresentada tenta articular movimentos analíticos do campo da Comunicação a um fenômeno cultural de delineamentos rapidamente mutáveis. Assim, sob a concepção de jogos digitais, propusemos analisar a redução de distâncias entre produtores e públicos a partir de um título mercadológico. A série Arma alimenta ao longo dos últimos 17 anos uma comunidade ávida por transformar seus jogos de cunho realista segundo propósitos distintos. Importam menos para nós, neste trabalho, as motivações do que as formas como organizam-se os modificadores para consumir sua produção derivada. O que expomos como resultado do doutoramento consiste em dissociar a circulação de uma etapa intermediária e anódina e integrá-la ao repertório epistemológico enquanto promessa de continuação de sentidos articulados pelo público. Disso decorre uma renegociação da ideia de consumo e a percepção de uma ética midiaticizada.

A observação do dispositivo de jogadores de Arma exigiu esforço continuado desde o que chamamos de pesquisa exploratória. Ao confrontar as hipóteses com as pistas inicialmente descobertas, decidimos nos concentrar em feixes de relações que diziam diretamente respeito às práticas de *modding*. O que delimitamos como dinâmicas convergentes e de suporte ocasionou uma liberação da necessidade de descrever as minúcias das construções dos jogadores sobre a série que tangenciavam as operações concernentes a este trabalho, é dizer, os mods. Contudo, uma série de construções contingentes, acerca da circulação do jogo, não entraram em nosso *corpus*. Esse “terreno” não cartografado resta como potencial de análise, sobre o qual esboçamos uma exploração anteriormente (JACQUES, 2017). Do mesmo modo, é possível procedermos sobre os circuitos formados ao redor de outros jogos populares, caso suas comunidades possuam alto grau de engajamento. A sugestão de ângulo de investigação pode ser apresentada assim a outros investigadores interessados no *paragame*, as interações paralelas ao jogo. Ademais, por se tratar de uma pesquisa de circulação, não endereçamos “usos” ou “recepção” expressos na ideia de jogar os títulos da franquia. Possivelmente, pistas complementares possam ser notadas sobre modificações conforme essas práticas se inscrevam na reprodução do jogo.

Durante a etapa final do Doutorado entramos em contato com os entrevistados para saber se havia algum fato novo na sua trajetória de modificadores. Um deles fez questão de indicar as mudanças ocorridas em questão de semanas. Micky, do FFAA mod, relatou ter se afastado do grupo primeiramente por motivos profissionais, ao migrar para outro país. No entanto, ele confessou haver divergências com relação ao resto dos colaboradores. O desgaste

vinha ocorrendo, segundo ele, pela tentativa de implementar ferramentas e uma rotina de verificação de qualidade que eram recebidas com resistência. Na medida em que se mudou da Espanha, ele decidiu manter-se apenas como consultor do projeto. Ainda que tenha ficado quatro anos no FFAA mod, isso indica que o equilíbrio mantido em grupos de modificadores pode ser abalado por visões contrastantes a respeito de trabalho e colaboração.

Devemos reconhecer a importância do período de estágio no exterior, no qual a Universidade de Tampere foi espaço de debates e reflexões sobre a condição internacional de pesquisa sobre jogos. A possibilidade criada pela Capes construiu, adicionalmente, canais de contato para a realização de outros projetos e reduziu a distância que a academia brasileira mantém dos debates em língua inglesa. Em sentido oposto, o silêncio da Bohemia Interactive, apesar de esperado, restringe o alcance das inferências por não podermos avaliar as estratégias da indústria além de suas declarações oficiais. Não obstante, a ausência da fala da companhia não compromete a pesquisa, pois ela centra-se sobretudo na capacidade do público em agir sobre o convite de edição proposto pela Bohemia Interactive.

A definição do método da abdução como processo investigativo produziu um tensionamento das hipóteses que envolviam nosso problema. A primeira delas remetia ao reconhecimento de relações comerciais por parte dos modificadores, que atendiam ao chamado para produzir sobre Arma. No geral, detectamos a ocorrência de reflexão e, inclusive, de manobras para evitar restrições ocasionadas pela proximidade com a indústria. Na verdade, a sobreposição de papéis (produção-recepção) impõe desafios aos modificadores, como no mod sobre *Star Wars*, dos quais são exigidos conscientização sobre o trabalho produzido e táticas de fuga do raio de ação da indústria. Como segunda hipótese indicamos o conhecimento de desenvolvimento de jogos como necessário para as modificações mais complexas. Essa sugestão se traduz no grau de profissionalismo adotado por grupos de modificadores, junto dos quais até mesmo funcionários da Bohemia Interactive produzem conteúdo derivado. Esse saber-fazer especializado traz como suporte os mecanismos de aprendizado elaborados com o auxílio de circuitos oficiais ou espontâneos. Por outro lado, as iniciativas individuais costumam ser mais modestas, ao passo que, quando fazem sucesso, outros modificadores se voluntariam para ajudar no aperfeiçoamento de qualidades subdesenvolvidas, como percebido sobre DayZ mod e PlayerUnknown's Battle Royale.

A terceira hipótese propunha que os circuitos ocupados pelos modificadores condicionavam as criações pelos regimes de organização possibilitados através deles. Sobre isso, a sistematização do material empírico conduz à interpretação de que os circuitos, em sua singularidade, acionam protocolos comunicativos distintos, remetendo de forma não excludente

entre si a questões de *feedback* técnico, difusão das contribuições, esclarecimento de dúvidas *etc.* De outro modo, sobre as rotinas produtivas, há indicativos de que organização dos grupos de trabalho tem sido encaminhada pela plataforma Discord, a partir da qual os *modders* podem conversar por áudio e texto. O que em outro momento da Tese foi chamado de fábrica social, em contraposição à fábrica do modelo fordista, sugere também a capacidade de auto-organização por vias das ferramentas de comunicação na esfera de um consumo produtor de valor. E a quarta e última hipótese sustentava que a oferta de conteúdo pela comunidade de Arma tornava a experiência “completa” do jogo dependente de uma busca por criações não-oficiais e do ingresso nos circuitos relacionados à série. Os testemunhos sobre a percepção de um jogo incompleto surgiram ao longo do trabalho. E a disposição a realizar modificações em vez de jogar parece indicar um direcionamento específico de alguns para a capacidade de criação possibilitada pelo jogo, como um desafio assumido individualmente ou em times. Nessa condição, Arma seria mais que um jogo, mas uma ferramenta de teste e desenvolvimento de aptidões sobre o desenvolvimento de *games*.

Elencar as “sobras” da Tese corresponde a identificar eixos possíveis de investigação que não puderam ser cobertos aqui (seja por questão de tempo, perspectiva, oportunidade). Desse modo, devemos admitir a importância expressada pela comunidade, especialmente entre os modificadores experientes, sobre o recorte entre dois modos de jogar, simulação e casual. Os valores e utilizações dos circuitos parecem se ordenar como consequência do respectivo tipo de jogador que majoritariamente o ocupa. Na pesquisa, não discutimos abordagens específicas do grupo de jogadores casuais, suas práticas de modificação são menos intensas, mas permanecem como referência para novas investidas na comunidade. Ainda, seria produtivo acompanhar como há o desenvolvimento de uma “cena” brasileira de modificações sobre o jogo. O país apresenta relativamente poucos indivíduos entre os grupos de modificadores de simulação e não conseguiu criar práticas continuadas de criação de mods. A eventualidade desse progresso consiste assim numa possibilidade futura de análise e cotejamento. Podemos assumir que o reforço em manter conversações em língua inglesa seja uma das dificuldades encontradas por brasileiros, visto a maioria dos circuitos e opções de aprendizado serem nesse idioma.

Uma característica do objeto estudado é a predominância de homens entre modificadores, e mesmo entre jogadores de Arma. Houve dois registros de mulheres durante todo o processo de observação. Uma resposta no questionário aplicado no fórum e Katie Byrne, modificadora que mantém canal no Youtube. Katie, uma mulher transexual, não indica participar de nenhum grupo de modificadores. Como apontamos, a baixa prevalência de mulheres entre modificadores já foi discutida por pesquisadores, possivelmente porque o

gênero que consagrou as modificações, os jogos de tiro, seja pouco popular entre o público feminino. Ainda, pesa contra a série Arma o aspecto essencialmente militar e voltado ao treinamento, motivo de sua popularidade entre membros das forças armadas.

Foi possível observar que a Bohemia Interactive adotou ao longo do tempo diferentes estratégias de estímulo ou em conta dos modificadores. Primeiramente ela realizou concurso com premiação em dinheiro, logo uma atualização do jogo desenvolvida com a ajuda dos grupos de modificadores e, por fim, assinala um projeto de terceirização para prolongar o Arma 3 e dedicar os esforços de sua equipe profissional na sequência da franquia, o Arma 4. Essas etapas poderão ser observadas para montagem de outro caso, mais centrado no aspecto da produção, sobre a trajetória das recompensas e compromissos da companhia sobre os modificadores.

Conforme percebemos a diversidade dos circuitos mantidos pelos jogadores de Arma, cabe notar que a longevidade da série promove uma superação do prazo de validade dos próprios circuitos. Há iniciativas que com o tempo se tornaram defasadas, apesar de permanecerem como referência e bastiões de resistência contra, por exemplo, a Oficina Steam e o Discord. Notamos então uma história de uso dos circuitos, que surgem e vão desaparecendo de acordo com as necessidades da comunidade. Isso é o mesmo que assumir que o caminho trilhado por essa cena de *modding* possui suas táticas e possibilidades de inovação inscritas no progresso tecnológico e na oferta midiática consumada através das redes *online*. Se procedermos a um corte historiográfico a respeito das modificações, obtemos algo aproximado a um registro em três momentos: os primórdios dos jogos digitais, em que a cultura de modificação era um pressuposto implícito; um modelo resultante de estratégias da indústria de *games* em estágio intermediário, inaugurado em torno de Doom nos anos 1990; e as condições atuais, em que o fortalecimento das redes, ferramentas de comunicação e especialização do trabalho na indústria fomentam abertura a modificações.

Conforme o dispositivo de jogadores vai solidificando parâmetros de jogar/modificar, são alimentados valores de suas práticas e referências. Os grupos abominam violações dos considerados direitos sobre suas criações. A ocorrência de plágio é particularmente interessante porque remete a uma segunda ordem de autoria. Frequentemente com o uso de propriedade intelectual de outrem, modificadores passam a produzir, ao mesmo tempo em que reclamam para seu nome o esforço consumado em seu trabalho. Apesar da frágil sustentação legal, esses valores são compartilhados entre os mais experientes, que por sua vez defendem a própria importância para a manutenção e gerenciamento da comunidade.

Podemos afirmar como extensão do argumento de nossas inferências que o dispositivo de jogadores da série Arma ativa três ordens de interação que lhe fornecem coesão. Expressamos isso através de três dicotomias: aprender/ensinar, experimentar/construir, interagir/difundir. Elas estão associadas às perguntas de pesquisa e às reflexões teóricas formuladas ao longo do trabalho. É possível assumi-las, com suporte de nossos referenciais, como expressão de uma ética mediatizada em construção através do jogo. Trata-se do imperativo de fazer os conteúdos circularem, ligado à ideia de mediação, de uma cultura de difusão facilitada pelas redes técnicas. Ao longo de seus processos criam-se oportunidades de inovação dentro da indústria de jogos - que ambiciona por novos modelos de exploração - e de extensão da longevidade dos jogos já existentes, sob a estratégia de *games as service*.

(Re)faça você mesmo é um convite que se ramifica em várias problemáticas. O crescimento de um mercado de bens de consumo associado à matriz cultural dos jogos coexiste com a aproximação aos jogadores. A indústria retira a hegemonia dos objetos sob seu domínio e recupera seu investimento na forma de trabalho sobre seu capital. Essa prática tem demonstrado ser viável e se traduz em muitos casos de sucesso comercial. E os modificadores trazem à tona sua organização e desejo de expressão, que possuíam menor visibilidade nas referências comunicacionais massivas, pois perdia-se de vista sua contribuição. Com a possibilidade de articularem seus próprios circuitos, o que de fato fazem, esses criadores desafiam a concepção de amador. Poucos deles alcançam alto grau de especialização, mas executam suas funções em meio a diferentes graus de competência existentes nos grupos. E a respeito do prazer criativo, como já afirmamos os modificadores revelam para nós que não são necessariamente jogadores. Ao afastamento dessa atividade responde-se com o potencial criativo de edição, tarefa mais satisfatória a esses desenvolvedores. Assim, eles obtêm prazer diante dos limites impostos pelos projetos nos quais tomam parte, mais do que pelas regras e agenciamentos narrativos de Arma.

Dito isso, é importante ressaltar o desejo adjacente a esta Tese. Sua abordagem e tentativa de escrita para “não-iniciados” pretende estimular futuras reflexões no campo de pesquisa sobre a indústria brasileira de *games*. Colegas pesquisadores já demonstram esforços de formar uma cadeia de suporte aos estudos sobre jogos em nível nacional, contudo ainda sentimos ampla oportunidade para exploração acadêmica dos aspectos do mercado a se formar. Os desafios enfrentados pela indústria brasileira têm origem diversa, mas sua superação conduz a uma maior possibilidade de inserção em transações comerciais que crescem anualmente no país e no mundo. A formação de repertório analítico é concomitante ao desenvolvimento de gramáticas e a uma identidade do país na produção de jogos.

Referências

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

_____. Computer Game Studies, Year One. **The International Journal of Computer Game Research**, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

_____. Game studies: what is it good for? **The International Digital Media & Arts Association Journal**, v. 2, n. 1, p. 3-7, 2005.

_____. The Battle for Open Access Publishing - And how it affects YOU. In: **Game Studies**, v. 16, n. 1, 2016.

AMPUJA, M. et al. E. Strong and weak forms of mediatization theory. **Nordicom Review**, Gothenburg, n. 35, p. 111-123, 2014.

AOYAMA, Yuko; IZUSHI, Hiro. User-led innovation and the video game industry. In: **IRP Conference**, London. 2008.

ARVIDSSON, Adam; SANDVIK, Kjetil. Gameplay as design: uses of computer players' immaterial labour. **Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook**, v. 5, n. 1, p. 89-104, 2007.

AVERBECK-LIETZ, Stefanie. Understanding mediatization in “first modernity”: sociological classics and their perspectives on mediated and mediatized societies. In: LUNDBY, Knut (Org.). **Mediatization of communication**. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014.

BANKS, John; DEUZE, Mark. Co-creative labour. **International journal of cultural studies**, v. 12, n. 5, p. 419-431, 2009.

BEACH, Frank A. Current concepts of play in animals. **The American Naturalist**, v. 79, n. 785, p. 523-541, 1945.

BENDER, John; MARRINAN, Michael. **The culture of diagram**. Stanford University Press, 2010.

BOLIN, Göran. Institution, technology, world: relationships between the media, culture, and society. In: LUNDBY, Knut (Org.). **Mediatization of communication**. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014.

BONIN, Jiani Adriana. Pesquisa exploratória: reflexões em torno do papel desta prática metodológica na concretização de um projeto investigativo. **XXI Encontro Anual da Compós**, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2012.

BNDES. **Panorama do setor de jogos digitais no Brasil | Infográfico**. 2017. Disponível em: <<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/jogos-digitais-brasil-infografico>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

BRAGA, José Luiz. Os estudos de interface como espaço de construção do Campo da Comunicação. **Revista Contracampo**, n. 10/11, p. 219-236, 2004.

_____. Mediatização como processo interacional de referência. **Animus**, Santa Maria, RS, v. 5, n. 2, p. 9-35, 2006.

_____. Comunicação, disciplina indiciária. **Matrizes**, v. 1, n. 2, 2008.

_____. Nem rara, nem ausente-tentativa. **Matrizes**, v. 4, n. 1, 2010a.

_____. Experiência estética & mediatização. **Entre o sensível e o comunicacional**. Belo Horizonte: Autêntica, p. 73-87, 2010b.

_____. Dispositivos interacionais. **XX Encontro Anual da Compós**. UFRGS, Porto Alegre, p. 1-15, 2011a.

_____. A prática da pesquisa em Comunicação: abordagem metodológica como tomada de decisões. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Brasília: E-compós, v. 14, n. 1, 2011b.

_____. Constituição do campo da comunicação. **Verso e Reverso**, v. 25, n. 58, p. 62-77, 2011c.

_____. Circuitos versus campos sociais. In JANOTTI JÚNIOR, Jedder; MATTOS, Maria Ângela; JACKS, Nilda. **Mediação & midiatização**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2012.

_____. Lógicas da mídia, lógicas da midiatização? In: FAUSTO NETO, Antonio; ANSELMINO, Natalia Raimondo; GINDIN, Irene Lis (Orgs.). **Relatos de investigaciones sobre mediatizaciones**. Rosario: UNR, 2013.

BRANCO, Marsal Ávila Alves. **Jogos Digitais-Teoria e Conceitos para uma Mídia Indisciplinada**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, Unisinos, 2011.

BROWN, Ashley. Awkward: the importance of reflexivity in using ethnographic methods. In: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Orgs.). **Game research methods: an overview**. ETC, 2015.

BRUNS, Axel. Prodsusage: Towards a broader framework of User-Led Content Creation. In: **Proceedings Creativity & Cognition**. 2007.

_____. **Blogs, wikipedia, Second Life, and beyond: from production to produsage.** New York: Peter Lang Publishing, 2008.

CAILLOIS, Roger. **Man, play, and games.** University of Illinois Press, 2001.

CARTER, Marcus; GIBBS, Martin; HARROP, Mitchell. **Metagames, paragames and orthogames: A new vocabulary.** In: Proceedings of the international conference on the foundations of digital games. ACM, 2012. p. 11-17.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer.** Petrópolis: Vozes, 1998.

CHARDIN, Pierre Teilhard de. **Le phénomène humain.** Paris: Seuil, 1956.

COMUNELLO, Francesca; MULARGIA, Simone. User-Generated Video Gaming Little Big Planet and Participatory Cultures in Italy. **Games and Culture**, v. 10, n. 1, p. 57-80, 2015.

CONSALVO, Mia. **Cheating: Gaining advantage in videogames.** Mit Press, 2009.

_____. Videogame content: game, text, or something else? In: VALDIVIA, Angharad N.; SCHARRER, Erica (Orgs.). **The international encyclopedia of media studies: media effects/media psychology.** Hoboken: Wiley-Blackwell, 2012a.

_____. The Future of Game Studies. In: VALDIVIA, Angharad N.; SCHARRER, Erica (Orgs.). **The international encyclopedia of media studies: media effects/media psychology.** Hoboken: Wiley-Blackwell, 2012b.

_____. Unintended Travel: ROM Hackers and Fan Translations of Japanese Video Games In. HUNTEMANN, Nina; ASLINGER, Ben (Orgs.). **Gaming globally: Production, play, and place.** Palgrave Macmillan US, 2013. p. 119-138.

COULDRY, Nick; HEPP, Andreas. Conceptualizing mediatization: contexts, traditions, arguments. **Communication Theory**, v. 23, n. 3, p. 191-202, 2013.

CROOKALL, David. Serious games, debriefing, and simulation/gaming as a discipline. **Simulation & gaming**, v. 41, n. 6, p. 898-920, 2010.

DEACON, David; STANYER, James. Mediatization: key concept or conceptual bandwagon? **Media, Culture & Society**, v. 36, n. 7, p. 1032-1044, 2014.

_____. 'Mediatization and' or 'Mediatization of'? A response to Hepp et al. **Media, Culture & Society**, v. 37, n. 4, p. 655-657, 2015.

DELEUZE, Gilles. **Foucault.** University of Minnesota Press, 1988.

DYER-WITHEFORD, Nick; SHARMAN, Zena. The political economy of Canada's video and computer game industry. **Canadian Journal of Communication**, v. 30, n. 2, 2005.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA). **Essential Facts About the Computer and Video Game Industry**. 2016.

FAUSTO NETO, Antonio. Fragmentos de uma «analítica» da midiatização. **Matrizes**, v. 1, n. 2, 2008.

_____. A circulação além das bordas. In FAUSTO NETO, Antonio; VALDETTARO, Sandra. **Mediatización, sociedad y sentido: diálogos entre Brasil e Argentina**. Rosario, 2010.

_____. Como as linguagens afetam e são afetadas pela circulação? In. BRAGA, José Luiz; FERREIRA, Jairo; FAUSTO NETO, Antonio; GOMES, Pedro Gilberto (Orgs.). **10 perguntas para a produção do conhecimento em comunicação**. São Leopoldo: Unisinos, 2013.

FAUSTO NETO, Antonio; ANSELMINO, Natalia Raimondo; GINDIN, Irene Lis (Orgs.). **Relatos de investigaciones sobre mediatizaciones**. Rosario: UNR, 2013.

FAXINA, Elson; GOMES, Pedro Gilberto. **Midiatização: um novo modo de ser e viver em sociedade**. São Leopoldo: Unisinos, 2016.

FELINTO, Erick. Da Teoria Da Comunicação Às Teorias Da Mídia ou, temperando a epistemologia com uma dose de cibercultura. **Revista ECO-Pós**, v. 14, n. 1, 2011.

FERNÁNDEZ, José Luis. Interacción: un campo de desempeño múltiple en broadcasting y en networking. In. CINGOLANI, Gastón; SZNAIDE, Beatriz. **Nuevas mediatizaciones, nuevos públicos: cambios en las prácticas sociales a partir de las transformaciones del arte y los medios en la red**. Rosario: UNR, 2016.

_____. Las mediatizaciones y su materialidad: revisiones. In. BUSSO, Mariana; CAMUSSO, Mariángeles. **Mediatizaciones en tensión: el atravesamiento de lo público**. Rosario: UNR, 2017.

FERREIRA, Jairo. Midiatização: dispositivos, processos sociais e de comunicação. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Brasília: E-compós, v. 10, 2007.

_____. O caso como referência do método: possibilidade de integração dialética do silogismo para pensar a pesquisa empírica em comunicação. **Intexto**, n. 27, p. 171-183, 2012a.

_____. Epistemologia das Sociedades Ideais: Alguns sabores diferenciados possíveis em um espaço reflexivo. **Logos**, v. 19, n. 2, 2012b.

_____. Como a circulação direciona os indivíduos, dispositivos e instituições? In. BRAGA, José Luiz; FERREIRA, Jairo; FAUSTO NETO, Antonio; GOMES, Pedro Gilberto (Org.). **10 perguntas para a produção do conhecimento em comunicação**. São Leopoldo: Unisinos, 2013.

_____. Analogias: operações para construção de casos sobre a midiaticização e circulação como objetos de pesquisa. In: **XXIV Encontro da Compós**, Brasília, 2015.

FINNEMANN, Niels Ole. Mediatization Theory and Digital Media. **Communications**, v. 36, n. 1, p. 67-89, 2011.

FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, José Henrique Dell’Osso. **Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais**. São Paulo: USP, 2014.

FLICHY, Patrice. **Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique**. Paris: Le Seuil, 2010.

FLICHY, Patrice; FERREIRA, Jairo; AMARAL, Adriana (Orgs). **Redes Digitais: um mundo para os amadores - novas relações entre mediadores, mediações e midiaticizações**. Santa Maria: Facos-UFSM, 2016.

FRAGOSO, Suely *et al.* Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. In: **XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2015.

FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: **DIGRA Conf.** 2003.

GALLETTA, Anne. **Mastering the semi-structured interview and beyond: From research design to analysis and publication**. New York: NYU press, 2013.

GAMBARATO, Renira Rampazzo. Aventuras de diagrama no país dos signos. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, v. 32, n. 23, p. 113-126, 2014.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

GOMES, Pedro Gilberto. Mediatization: a concept, multiple voices. **ESSACHESS–Journal for Communication Studies**, v. 9, n. 2 (18), p. 197-212, 2016.

_____. **Dos meios à midiaticização: um conceito em evolução = From media to mediatization: an evolving concept**. São Leopoldo: Unisinos, 2017.

HASLINGER, Evelin; LUNELLI, Mariana. Midiaticização: um conceito plurívoco. **Seminário Internacional de Pesquisas em Midiaticização e Processos Sociais**. São Leopoldo: Unisinos, 12 a 15 de dezembro de 2016.

HEPP, Andreas. Mediatization and the ‘molding force’ of the media. **Communications**, v. 37, p. 1-28, 2012.

_____. The communicative figurations of mediatized worlds: Mediatization research in times of the ‘mediation of everything’. **European Journal of Communication**, p. 1-15, 2013.

HEPP, Andreas; HJARVARD, Stig; LUNDBY, Knut. Mediatization: theorizing the interplay between media, culture and society. **Media, Culture & Society**, v. 37, n. 2, p. 314-324, 2015.

HESMONDHALGH, David. User-generated content, free labour and the cultural industries. **ephemera**, v. 10, n. 3/4, p. 267-284, 2010.

HIPPEL, Eric von. **Democratizing innovation**. Cambridge: MIT Press, 2005.

HJARVARD, Stig. Mediatization and cultural and social change: an institutional perspective. In: LUNDBY, Knut (Org.). **Mediatization of communication**. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014a.

_____. **A midiatização da cultura e da sociedade**. São Leopoldo: Unisinos, 2014b.

HONG, Renyi; CHEN, Vivian Hsueh-Hua. Becoming an ideal co-creator: Web materiality and intensive laboring practices in game modding. **New Media & Society**, v. 16, n. 2, p. 209-305, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INTERNATIONAL GAME DEVELOPERS ASSOCIATION. **Developer Satisfaction Survey 2015: Summary Report**. 2015.

JACQUES, Edu. **Fãs no paradigma da midiatização: casos de dispositivos em torno de Harry Potter**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, Unisinos. Rio Grande do Sul, 128 p., 2014.

_____. Dinâmicas de consumo midiatizado a partir de um jogo-a formação de circuitos sobre ArmA 3. **Metamorfose**, v. 2, n. 1, 2017.

JENKINS, Henry. **Textual Poachers: television fans and participatory culture**. New York: Routledge, 1992.

_____. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **Fans, bloggers and gamers: exploring the participatory culture**. New York: NYU, 2006.

JENKINS, Henry *et al.* **Confronting the challenges of participatory culture: Media Education for the 21st Century**. Cambridge: MIT Press, 2009.

JO KIM, Amy. **Community building on the web: secret strategies for successful online communities**. Peachpit Press, 2006.

JØRGENSEN, Kristine; SANDQVIST, Ulf; SOTAMAA, Olli. From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry. **Convergence**, v. 23, n. 5, p. 457-476, 2017.

KENT, Steven. **The ultimate history of video games: from pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** New York: Three Rivers Press, 2001.

KLINE, Stephen; DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing.** McGill-Queen's Press-MQUP, 2003.

KOW, Yong Ming; NARDI, Bonnie. Who owns the mods? **First Monday**, v. 15, n. 5, 2010.

KOZINETS, Robert V. The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. **Journal of marketing research**, v. 39, n. 1, p. 61-72, 2002.

_____. Marketing netnography: Prom/ot (ulgat) ing a new research method. **Methodological Innovations Online**, v. 7, n. 1, p. 37-45, 2012.

KROTZ, Friedrich. Mediatization as a mover in modernity: social and cultural change in the context of media change. In: LUNDBY, Knut (Org.). **Mediatization of communication.** Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014.

KROTZ, Friedrich; HEPP, Andreas. A concretization of mediatization: How 'mediatization works' and why mediatized worlds are a helpful concept for empirical mediatization research. **Empedocles: European Journal for the Philosophy of Communication**, v. 3, n. 2, p. 137-152, 2011.

KÜCKLICH, Julian. Precarious playbour: Modders and the digital games industry. **fibreculture**, v. 5, n. 1, 2005.

KUHN, Thomas S. **The structure of scientific revolutions.** 3ª edição Chicago: University of Chicago, 1996.

KULTIMA, Annakaisa; ALHA, Kati. "Hopefully everything I'm doing has to do with innovation": Games industry professionals on innovation in 2009. In: Games Innovations Conference (ICE-GIC), **2010 International IEEE Consumer Electronics Society's. IEEE**, 2010. p. 1-8.

KULTIMA, Annakaisa; ALHA, Kati; NUMMENMAA, Timo. Building finnish game jam community through positive social facilitation. In: **Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference.** ACM, 2016. p. 433-440.

LARIVIÈRE, Vincent; HAUSTEIN, Stefanie; MONGEON, Philippe. The oligopoly of academic publishers in the digital era. **PloS one**, v. 10, n. 6, p. e0127502, 2015.

LATOUR, Bruno; WOOLGAR, Steve. **Laboratory life: The construction of scientific facts.** Princeton University Press, 2013.

LAUKKANEN, Tero. **Modding Scenes-Introduction to user-created content in computer gaming.** University of Tampere, 2005.

- LEVY, Steven. **Hackers**. Sebastopol: O'Reilly, 2010.
- LIVINGSTONE, Sonia. On the mediation of everything: ICA presidential address 2008. **Journal of communication**, v. 59, n. 1, p. 1-18, 2009.
- LOPES, Maria Immacolata de. O campo da comunicação: sua constituição, desafios e dilemas. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, n. 30, 2006.
- LOWOOD, Henry. Game Engines and Game History. In: **Kinephanos (History of Games International Conference Proceedings)**, jan 2014.
- LUNDBY, Knut. Mediatization of Communication. In: LUNDBY, Knut (Org.). **Mediatization of communication**. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014.
- LUNT, Peter; LIVINGSTONE, Sonia. Is 'mediatization' the new paradigm for our field? A commentary on Deacon and Stanyer (2014, 2015) and Hepp, Hjarvard and Lundby (2015). **Media, Culture and Society**, p. 1-9, 2016.
- MACHADO, Irene. Diagramática do pensamento: a modelização espacial dos códigos e dos sistemas de cultura. **Questões Transversais-Revista de Epistemologias da Comunicação**, v. 3, n. 6, 2016.
- MALDONADO, Alberto Efendy. Explorações sobre a problemática epistemológica no campo das ciências da Comunicação. In: LOPES, Maria Immacolata V (Org.). **Epistemologia da Comunicação**. São Paulo, Loyola, p. 205-25, 2003.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2002.
- MARCONDES, Ciro. A virada comunicacional. Ou porque os estudos de "mídia", de hábito e da Teoria dos Media passam ao largo da comunicação. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, v. 22, n. 2, p. 134-145, 2015.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía**. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
- MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies**. Sage, 2008.
- _____. Getting into the game: doing multidisciplinary game studies. **The video game theory reader**, v. 2, p. 313-329, 2009.
- _____. Pokémon GO: Entering the Ludic Society. **Mobile Media & Communication**, v. 5, n. 1, p. 47-50, 2017.
- McKENZIE, Pamela J. et al. User-generated online content 1: Overview, current state and context. **First Monday**, v. 17, n. 6, 2012.
- McLUHAN, Marshall. **Understanding media: The extensions of man**. MIT press, 1994.

McNALLY, Michael B. et al. User-generated online content 2: Policy implications. **First Monday**, v. 17, n. 6, 2012.

MESSIAS, José. “**Saudações Do Terceiro Mundo**”: *games* customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura *hacker*. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

MESSIAS, José Carlos; MAIA, Alessandra; DE LIMA MELLO, Vinicius David. Games “Customizados” e o Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas Específicas: Criatividade, Sociabilidade E Capacitação Técnica Na Ciberultura. **Revista Contracampo**, v. 1, n. 24, p. 44-63, 2012.

MIÈGE, Bernard. **A sociedade tecida pela comunicação: técnicas da informação e da comunicação entre inovação e enraizamento social**. São Paulo: Paulus, 2009.

MIÈGE, Bernard *et al* (Orgs.). **Operações de Mídiação: das máscaras da convergência às críticas ao tecnodeterminismo**. Santa Maria: Facos-UFSM, 2016.

NEWZOO. Global Games Market Report 2017 - Light Version. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/>>. 2017. Último acesso: 4 mar 2018.

NIEBORG, David. Am I mod or not? — An analysis of first person shooter modification culture. In: **Creative Gamers Seminar—Exploring Participatory Culture in Gaming**, University of Tampere, Finland (14–15 January). 2005.

NOVAK, Jeannie. **Game development essentials: an introduction**. Clifton Park: Delmar, 2012.

O’DONNELL, Casey. This Is Not a Software Industry. In: P. Zackariasson, T. L. Wilson (Orgs.), **The video game industry: formation, present state and future**. New York: Routledge, 2012.

_____. Mixed messages: The ambiguity of the MOD chip and pirate cultural production for the Nintendo DS. **New Media & Society**, v. 16, n. 5, p. 737-752, 2014.

OLIVEIRA, Thaianie; FERREIRA, Emmanoel; CARVALHO, Louise; BOECHAT, André. Tribute and Resistance: Participation and affective engagement in Brazilian fangame makers and modders’ subcultures. **Game: the Italian journal of game studies**, v. 3, n. 2, 2014.

PERAYA, Daniel. Médiation et médiatisation: le campus virtuel. **Hermès, La Revue**, n. 3, p. 153-167, 1999.

_____. La formation à distance: un dispositif de formation et de communication médiatisées. Une approche des processus de médiatisation et de médiation. **Technologies Développement Recherche**, 2005.

_____. Un regard critique sur les concepts de médiatisation et médiation: nouvelles pratiques, nouvelle modélisation. **Les Enjeux de l'information et de la communication**, 2008.

PERRIAULT, Jacques. **La photo buissonnière: l'expérience d'une école de village**. Paris: Fleurus, 1977.

_____. **Mémoires de l'ombre et du son: une archéologie de l'audio-visuel**. Paris: Flammarion, 1981.

_____. **Las máquinas de comunicar y su utilización lógica**. Barcelona: Gedisa, 1991.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Tese (Doutorado em Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

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

POSTIGO, Hector. 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.

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

PROULX, Serge. As pesquisas norte-americanas sobre a comunicação: a institucionalização de um campo de estudo. **Questões Transversais - Revista de Epistemologias da Comunicação**, v. 2, n. 4, 2014.

PROULX, Serge; HEATON, Lorna. Forms of user contribution in online communities: mechanisms of mutual recognition between contributor. In: PIERSON, J.; MANTE-MEIJER, E; LOOS, E., **New Media Technologies and User Empowerment**. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2011.

PROULX, Serge; FERREIRA, Jairo; ROSA, Ana Paula da (Orgs.). **Midiatização e Redes Digitais: os usos e as apropriações entre a dádiva e os mercados**. Santa Maria: Facos-UFSM, 2016.

PUENTE, Héctor; TOSCA, Susana. The Social Dimension of Collective Storytelling in Skyrim. In: **DiGRA Conference: deFragging game studies**, Atlanta, 2013.

RHEINGOLD, Howard. **The virtual community: homesteading on the electronic frontier**. Addison-Wesley, 1993. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

RÜDIGER, Francisco. Os estudos de mídia e a problemática epistemológica da teoria da midiática: uma nova escolástica? **Intexto**. Porto Alegre. N. 34 (set./dez. 2015), p. 745-769, 2015.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

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

SCHELL, Jesse. **The art game of design: a book of lenses**. Boca Raton: CRC, 2015.

SCHULZ, Winfried. Reconstructing mediatization as an analytical concept. **European journal of communication**, v. 19, n. 1, p. 87-101, 2004.

SHANNON, Claude E. A mathematical theory of communication, Part I, Part II. **Bell Syst. Tech. J.**, v. 27, p. 623-656, 1948.

SHAW, Adrienne. What is video game culture? Cultural studies and game studies. **Games and culture**, v. 5, n. 4, p. 403-424, 2010.

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

SOARES, Letícia Perani. **“O maior brinquedo do mundo”:** a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador. 2016. 187 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2016.

SODRÉ, Muniz. Sobre a episteme comunicacional. **MATRIZES**, v. 1, n. 1, 2007.

_____. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. Petrópolis: Vozes, 2009.

_____. Comunicação: um campo em apuros teóricos. **Matrizes**, v. 5, n. 2, 2012.

_____. **A ciência do comum: notas para o método comunicacional**. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

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

_____. On modder labour, commodification of play, and mod competitions. **First Monday**, v. 12, n. 9, 2007.

_____. 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.

STAKE, Robert. Qualitative Case Studies. In: DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S (Orgs.). **Handbook of qualitative research**. Thousand Oaks: Sage, 2004.

- STEINKUEHLER, Constance. The mangle of play. **Games and Culture**, v. 1, n. 3, p. 199-213, 2006.
- TAYLOR, Nicholas; BERGSTROM, Kelly; JENSON, Jennifer; CASTELL, Suzanne de. Alienated Playbour: Relations of Production in EVE Online. **Games and Culture**, v. 10, n. 4, p. 365-388, 2015.
- TERRANOVA, Tiziana. Free labor: Producing culture for the digital economy. **Social text**, v. 18, n. 2, p. 33-58, 2000.
- THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- TRAVERSA, Oscar. Eliseo Verón Y El" Trayecto Largo De La Mediatización. **Estudios-Centro de Estudios Avanzados. Universidad Nacional de Córdoba**, n. 33, p. 131-149, 2015.
- TYNI, Heikki; SOTAMAA, Olli. Assembling a game development scene? Uncovering Finland's largest demo party. **G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment**, v. 1, n. 3, 2014.
- UNGER, Alexander. Modding as part of game culture. In: FROMME, Johannes; UNGER, Alexander (Orgs.). **Computer Games and New Media Cultures**. Springer Netherlands, 2012. p. 509-523.
- VERÓN, Eliseo. Esquema para el análisis de la mediatización. **Revista Diálogos de la comunicación**, n. 48, 1997.
- _____. **La semiosis social, 2: ideas, momentos, interpretantes**. Paidós, 2013.
- _____. Mediatization theory: a semio-anthropological perspective. In: LUNDBY, Knut (Org.). **Mediatization of communication**. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014.
- VIRES, Pyret. Literature in Cyberspace. Folklore: **Electronic Journal of Folklore** [online], v. 29, p.152-74, 2005. Disponível em: <<http://www.folklore.ee/folklore/vol29/cyberlit.pdf>>. Último acesso em: 4 mar 2018.
- WILLIAMS, Dmitri. Why game studies now? Gamers don't bowl alone. **Games and Culture**, v. 1, n. 1, p. 13-16, 2006.
- WIRMAN, Hanna. I am not a fan, I just play a lot: If Power Gamers Aren't Fans, Who Are. In: **DiGRA Conference: situated play**, Tokyo, 2007.
- YEE, Nick. The labor of fun how video games blur the boundaries of work and play. **Games and Culture**, v. 1, n. 1, p. 68-71, 2006.
- YIN, Robert. **Case study research: design and methods**. Thousand Oaks: Sage, 2003.

ZDEBIK, Jakub. **Deleuze and the diagram: Aesthetic threads in visual organization**. Bloomsbury Publishing, 2012.

ZIMMERMAN, Eric. Manifesto for a ludic century. In: WALZ, Steffen P.; DETERDING, Sebastian (Orgs.). **The gameful world: Approaches, issues, applications**, p. 19-22. Mit Press, 2015.

Notícias:

AU, Wagner. Triumph of the mod: Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore – they're the lifeblood of the industry. **Salon** [online], 16 abr 2002. Disponível em: <<http://www.salon.com/tech/feature/2002/04/16/modding>>. Último acesso em: 4 jun 2016.

CURTIS, Tom. How the DayZ mod brought ARMA II back to life. **Raptr** [online], 2 jan. 2013. Disponível em: <<http://caas.raptr.com/how-dayz-brought-arma-ii-back-to-life/>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

HOLLISTER, Sean. PlayerUnknown: A chat with the man behind 2017's viral PC game. **CNET** [online] 28 jul 2017. Disponível em: <<https://www.cnet.com/news/pubg-playerunknown-brendan-greene-interview-july-2017/>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

JACOBS, Guilherme. Conheça PlayerUnknown, o criador de Battlegrounds e ex-morador de Minas Gerais. **The Enemy** [online], 1 jun 2017. Disponível em: <<https://theenemy.com.br/playerunknowns-battlegrounds/conheca-playerunknown-o-criador-de-battlegrounds-e-ex-morador-de-minas-gerais>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

KEEN, Andrew. League of Legends and PUBG combine for 50 percent of PC Bang play rates; Overwatch hits post-release low. **Slingshot** [online], 23 out. 2017. Disponível em: <<https://slingshotesports.com/2017/10/23/league-legends-pubg-overwatch-pc-bang/>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

Kotaku. How Much Does It Cost To Make A Big Video Game? [online], 15 jan. 2014. Disponível em: <<http://kotaku.com/how-much-does-it-cost-to-make-a-big-video-game-1501413649>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

LAHTI, Evan. Day Z interview -- how zombies + Arma 2 created gaming's best story machine. **PC Gamer** [online], 16 mai 2012. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/day-z-interview-how-zombies-arma-2-created-gamings-best-story-machine/>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

_____. "Make Arma Not War" modding competition launched with \$680,000 up for grabs. **PC Gamer** [online], 5 dez 2013. Disponível em: <<http://www.pcgamer.com/make-arma-not-war-modding-competition-launched-with-680000-up-for-grabs/>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

MATULEF, Jeffrey. DayZ reaches 3m sales on Early Access. **Eurogamer.net** [online], 23 jan 2015. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2015-01-23-dayz-reaches-3m-sales-on-early-access>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

MELE, Christopher. 'Star Trek' Copyright Settlement Allows Fan Film to Proceed. **The New York Times** [online], 21 jan 2017. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2017/01/21/movies/star-trek-axanar-fan-film-paramount-cbs-settlement.html>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

MOZUCH, Mo. For Console Games, An Expanding Mods Universe. **Newsweek** [online], 14 jun 2016. Disponível em: <<http://www.newsweek.com/skyrim-console-mods-news-todd-howard-talks-ps4-release-patrolling-boobies-and-470472>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

PURCHESE, Robert. Dean Hall to leave Bohemia and step down as leader of DayZ. **Eurogamer.net** [online], 24 fev 2014. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2014-02-24-dean-hall-to-leave-bohemia-and-step-down-as-leader-of-dayz>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

SCHREIER, Jason. Top Video Game Companies Won't Stop Talking About 'Games As A Service'. **Kotaku** [online], 30 mai 2017. Disponível em: <<https://kotaku.com/top-video-game-companies-wont-stop-talking-about-games-1795663927>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

SINCLAIR, Brendan. EA could replace annual sports games with live services. **Gamesindustry.biz** [online], 9 nov 2017. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-09-ea-could-replace-annual-sports-games-with-live-services>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

SUPERDATA. Battlefront II goofed, but gamers are still spending more on additional content. [online], 21 nov 2017. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/battlefront-ii-goofed-but-its-the-future/>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

TAYLOR, Haydn. What reaching 25 million users says about Rainbow Six Siege and games-as-a-service. **Gamesindustry.biz** [online], 6 dez 2017. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2017-12-06-what-rainbow-six-sieges-25-million-users-says-about-games-as-a-service>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

UOL. Brasil é 41º colocado em ranking de conhecimento de inglês [online], 4 nov 2015. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/noticias/2015/11/04/brasil-e-41-colocado-em-ranking-de-conhecimento-de-ingles-nivel-e-baixo.htm>>. Último acesso em: 20 fev 2018.

SALIHEFENDIC, Amir. How Reddit ranking algorithms work. **Medium** [online], 8 dez 2015. Disponível em: <<https://medium.com/hacking-and-gonzo/how-reddit-ranking-algorithms-work-ef111e33d0d9>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

WINKIE, Luke. Meet Brendan 'Playerunknown' Greene, Creator of the Twitch Hit 'Battlegrounds'. **RollingStone** [online], 7 abr 2017. Disponível em:

<<https://www.rollingstone.com/glixel/news/meet-playerunknown-creator-of-the-battle-royale-genre-w475728>>. Último acesso em: 4 mar 2018.

Ludologia

- Bethesda. **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, 2006.
- Bethesda. **The Elder Scrolls V: Skyrim**, 2011.
- Blizzard Entertainment. **Starcraft**, 1998.
- Blizzard Entertainment. **Diablo II**, 2000.
- Blizzard Entertainment. **Warcraft III: Reign of Chaos**, 2002.
- Bluehole. **PlayerUnknown's Battlegrounds**, 2017.
- Bohemia Interactive. **Arma: Cold War Assault** (a.k.a. **Operation Flashpoint**), 2001.
- Bohemia Interactive. **Arma: Armed Assault**, 2006.
- Bohemia Interactive. **Arma 2**, 2009.
- Bohemia Interactive. **Take On Helicopters**, 2011.
- Bohemia Interactive. **Arma 3**, 2012.
- Bohemia Interactive. **DayZ**, 2013 (*alpha*).
- Bohemia Interactive. **Take On Mars**, 2017.
- Bungie. **Halo: Combat Evolved**, 2001.
- Crytek. **Crysis**, 2007.
- Degiovani, Renato. **Amazônia**, 1983.
- Digital Extremes. **Warframe**, 2013.
- Digital Illusions. **Battlefield 1942**, 2002.
- Digital Illusions. **Battlefield 2**, 2005.
- Electronic Arts. **Adventure Construction Set**, 1984.
- Electronic Arts. **Star Wars: Battlefront**, 2015.
- Epic Games. **Unreal Tournament 2004**, 2004.
- Firaxis Games. **Civilization IV**, 2005.
- GSC Game World. **S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat**, 2009.
- id Software. **Doom**, 1993.
- id Software. **Quake**, 1996.
- Ion Storm; Eidos Montreal. **Deus Ex**, 2000.
- Microsoft. **Flight Simulator X**, 2006.
- Mojang. **Minecraft**, 2011.
- Muse. **Castle Wolfenstein**, 1981.
- Offworld Industries. **Squad**, 2015.

Psyonix. **Rocket League**, 2015.

Relic Entertainment. **Homeworld 2**, 2003.

Relic Entertainment. **Company of Heroes**, 2006.

Riot. **League of Legends**, 2009.

Rockstar. **Grand Theft Auto (GTA): San Andreas**, 2004.

Rockstar. **Grand Theft Auto (GTA) V**, 2013.

Russell, Steve *et al.* **Spacewar!**, 1962.

Sidhe Interactive. **Speed Racer: The Videogame**, 2008.

Studio Wildcard; Instinct Games; Efecto Studios; Virtual Basement. **ARK: Survival**, 2017.

Ubisoft. **Tom Clancy's Rainbow Six Siege**, 2015.

Valve. **Half Life**, 1998.

Valve. **Counter Strike**, 2000

Valve. **Half Life 2**, 2004.

Valve. **Garry's Mod**, 2006.

Valve. **Team Fortress 2**, 2007.

Valve. **Counter-Strike: Global Offensive**, 2012.

Valve. **Dota 2**, 2013.

Valve. **Half Life 3**, 2099.

GLOSSÁRIO

Addon: contribuições que *adicionam* algo ao *game*; normalmente em termos de uniformes, armas, veículos. São também mods, mas considerados de menor escala.

Arcade: designação equivalente ao fliperama em português; refere-se tanto às cabines de execução dos *games* quanto aos estabelecimentos que as abrigam.

Bug: erro na reprodução do *software* ou *game*, que resulta no comportamento irregular dos objetos.

Circuito: conceito utilizado para descrever as dinâmicas em que interagentes produzem e recebem mensagens; é construído socialmente desde uma base tecnológica.

Código aberto: projetos de edição de objetos digitais cuja estrutura é aberta a modificação pelos públicos. Confrontar: *software* livre.

Console: artefato utilizado especificamente para reproduzir jogos digitais, à diferença de computadores ou celulares que são multipropósito.

Conteúdo derivado: manifestação criativa do público sobre um objeto midiático, que deriva sentidos de contextos individuais nos circuitos comunicacionais.

Conversão total, modificação total: indica uma transformação do jogo original ao ponto que a experiência ao jogar é considerada qualitativamente nova.

Digital Millennium Coyright Act (DMCA): lei baseada nos EUA sobre direitos autorais em objetos digitais. Em virtude do desenho geopolítico das redes, trata-se de legislação tomada como referência em casos de infrações relacionadas à autoria, à produção e à distribuição consideradas irregulares.

Dispositivo midiático: conceito mais amplo que circuito, inclui a diversidade das contingências que se interpelam aos atos comunicativos, de ordem normativa, expressiva, hierárquica etc. Seu fundamento analítico pode ser entendido a partir de três dimensões de organização variável: semio-discursiva, tecno-tecnológica e sócio-antropológica.

DLC (Downloadable Content): expressão para designar conteúdo adicional para um jogo digital, como personagens, mapas, história. Pode ser oferecido por *download* gratuito ou pago. No Arma 3, Zeus e Malden são gratuitos, enquanto que os demais, como, por exemplo, Jets, Apex, Laws of War, Karts, são pagos.

Engine: camada de código de programação que é reutilizada pelos desenvolvedores na produção dos jogos; permite que atribuições básicas da simulação, como colisões e gravidade, não precisem ser construídas a partir do zero em cada projeto. Nos títulos da série Arma foram empregados diversos modelos da *Virtual Reality* – normalmente diferenciados por uma numeração ao final.

EULA: End-User License Agreement, termos de uso frequentemente aplicados aos objetos informacionais protegidos pelos direitos autorais.

Fanfiction: ficção textual derivada de uma narrativa popular. Também conhecidas como *fanfics*.

Fanzine: à semelhança das fanfictions, trata-se de uma revista (impressa ou digital) produzida por fãs. Derivação dos termos *fan* e *magazine*.

First Person Shooter: gênero popular de jogos de ação. São títulos em que o jogador desempenha funções de atirador no mesmo nível do olhar do personagem, isto é, a câmera simula o campo de visão das entidades do jogo.

Game design: projeto de concepção de um jogo em seus elementos fundamentais, narrativa, gênero; associa-se ao processo de desenvolvimento.

Gameplay: colocar um jogo em funcionamento, executar suas regras enquanto jogador.

Hacking ou **hacks:** programa ou código executado que altera o funcionamento do *software*. No caso dos jogos é um termo frequentemente utilizado para descrever operações para beneficiar jogadores quebrando as regras, está associado à prática de *cheats*, ou trapaças.

Ingame: o que ocorre na camada informacional de um jogo; à diferença do *gameplay* – em execução –, refere-se adicionalmente a todo o programa de um jogo, inclusive sua configuração na interface introdutória.

Jogador hardcore, hardcore gamer: jogador cujo nível de dedicação é mais elevado que os demais, assim entendidos como jogadores casuais. Presume uma intensa exploração das variadas dinâmicas de jogo.

Machinima: narrativas em vídeo elaboradas a partir de gravações dos mecanismos de um jogo.

Mapas: o cenário onde um *game* se desenrola; em alguns títulos apresenta variações durante o *gameplay*. É também um tipo de conteúdo frequentemente produzido pela comunidade em jogos de tiro com suporte à edição.

Meios digitais: expressão (no plural) designativa das relações sustentadas sob o suporte digital. Embora o termo “meios” seja empregado, ressaltamos seu grau de indeterminação e as dinâmicas como estão sendo construídos os padrões comunicativos, de forma diversa ao que se entende como “meio de comunicação”. Por isso sugerimos uma aproximação da ideia de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs).

Message board: circuitos interacionais de ampla utilização na *web*, cuja estrutura baseia-se em tópicos e suas respostas; popularmente conhecidos como fóruns.

MMO: Massive Multiplayer Online, jogo de múltiplos jogadores em rede.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA): consumou-se como um modelo de jogo em tempo real em que um time de cerca de cinco jogadores escolhe personagens para derrotar uma equipe adversária. A partida encerra-se com a destruição da base inimiga.

Mod, modding: modificação de um jogo em sentido amplo (mapas, armas, regras, enredo) e a atividade de produzir modificações.

Modders: modificadores.

Repositório de mods: *sites* ou serviços usados para hospedar os arquivos das modificações.

Script: comandos em forma de texto usados pelos modificadores para efetuar alguma operação dentro das lógicas do *game*; ir do ponto A ao ponto B, escoltar veículo durante trajeto, reproduzir animação etc.

Serious games: jogos utilizados como ferramentas educativas ou para treinamento.

Servidor de jogo: alguns jogos em rede precisam de várias salas, cuja manutenção pode ser responsabilidade dos desenvolvedores ou da comunidade; em termos práticos, é o endereço a que um jogador se conecta para jogar.

Software Development Kits ou **softwares de edição:** pacotes de programas para editar um *software* ou *game*.

Software livre: movimento em defesa de programas com código aberto à edição e preocupados com seu tipo de distribuição, comercialização.

Steam: serviço de venda, distribuição e reprodução de *games* via *internet*; possui funções complementares, como manter perfis e redes de jogadores, grupos de discussão, transmissão de jogos.

Steam Workshop ou Oficina Steam: segmento da *Steam* destinado às contribuições da comunidade, neste âmbito são classificadas e automaticamente instaladas as modificações.

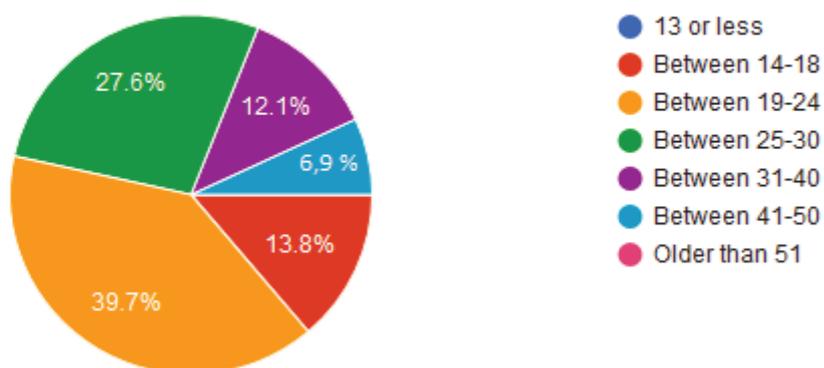
User-generated content: refere-se ao que é produzido pelos públicos; desde textos enviados para blogs e contribuições em verbetes de enciclopédias *online* até as modificações de jogos.

Wiki: modelo de colaboração utilizado pela *Wikipédia* – seu uso aberto permite emprego em *sites* de enciclopédias de temas específicos, como séries de televisão, jogos; formato em que vários usuários podem editar verbetes, inclusive sem necessidade de inscrição.

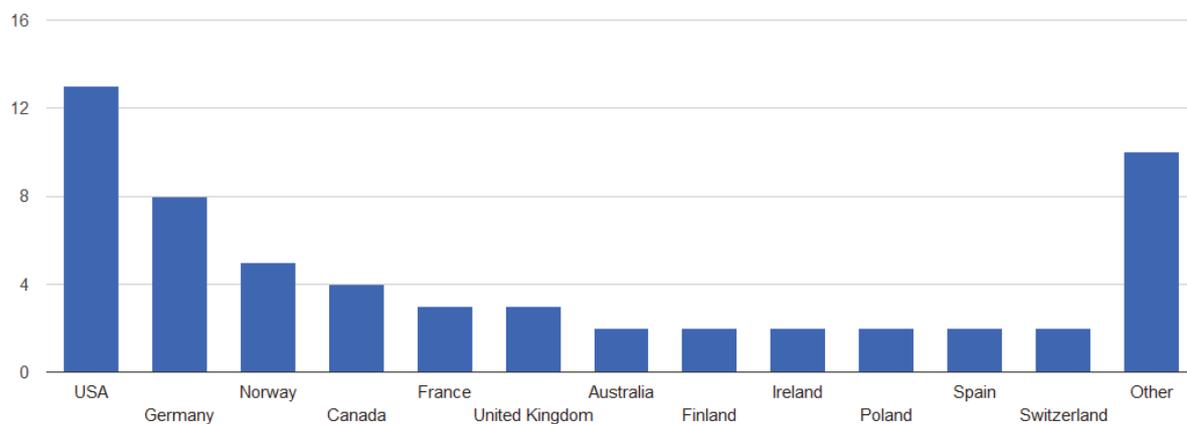
Zumbis: mortos-vivos, tema renovado em narrativas recentes. A expressão tem origem nos idiomas bantos, como referência a um espírito divino, mas foi reinterpretada na religião vodu para descrever corpos reanimados.

APÊNDICE – EXPOSIÇÃO EM GRÁFICOS DO QUESTIONÁRIO – GAME MODDING: INSIGHTS ABOUT BI's MODDERS

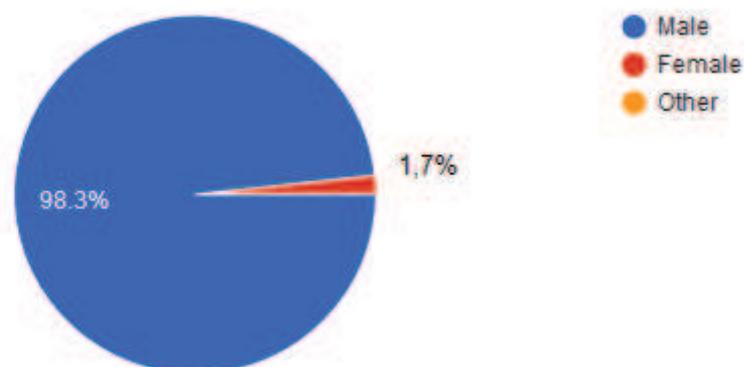
1. How old are you? (58 responses)



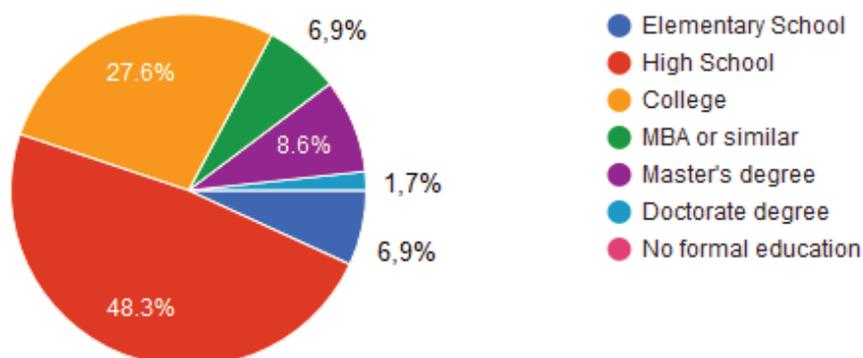
2. In which country do you live?



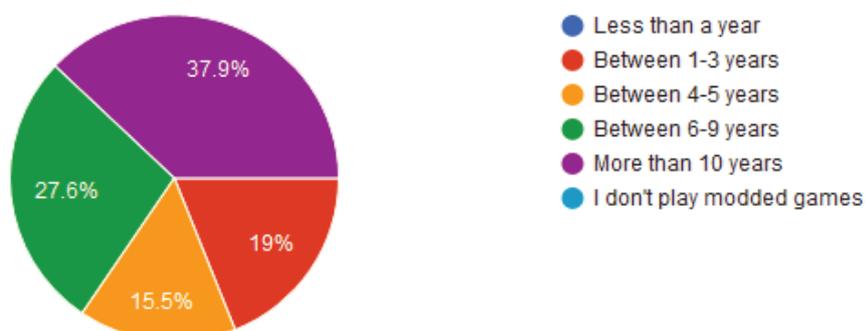
3. What is your gender? (58 responses)



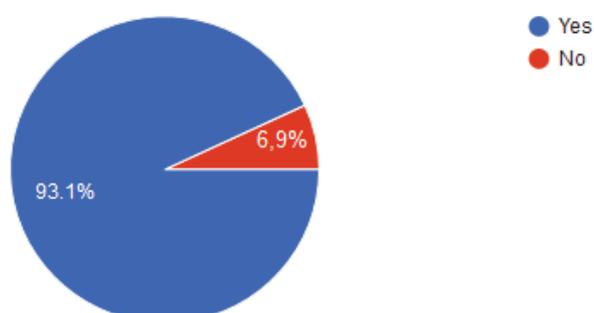
4. What is the highest degree you COMPLETED? (58 responses)



5. For how long have you played modded games? (58 responses)

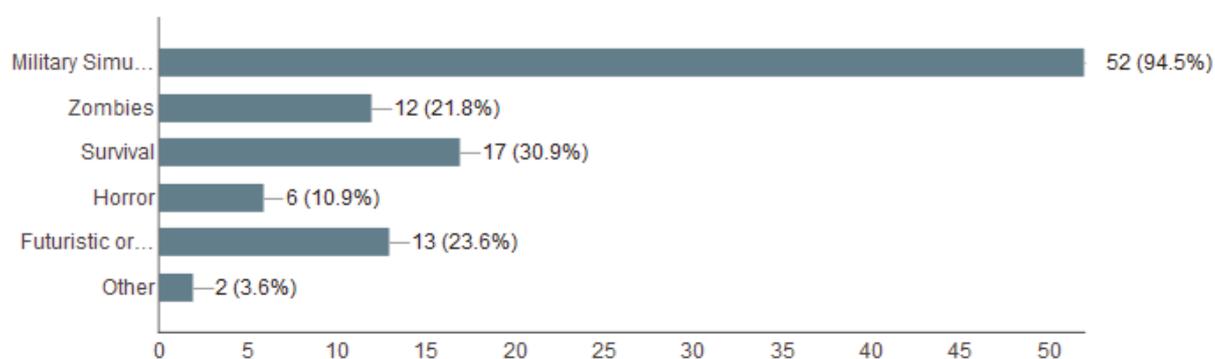


6. Do you play "total" modifications or conversions? [If NO, jump to question 8] (58 responses)



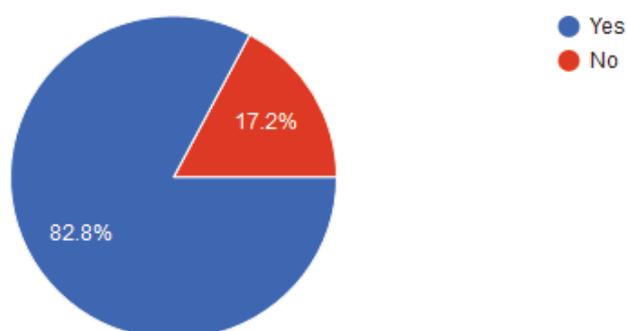
7. About these "total" modifications: which subjects do you prefer or would like to play?

(55 responses)

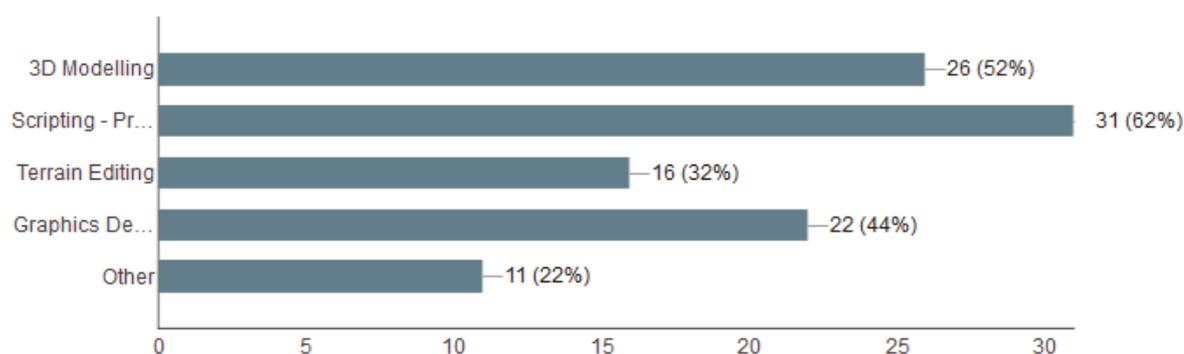


8. Have you ever modded any game before? [If NO, jump to question 14]

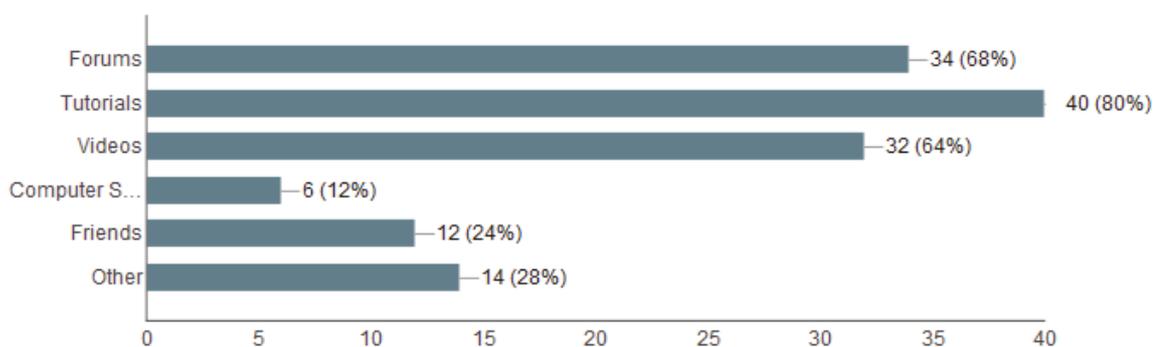
(58 responses)



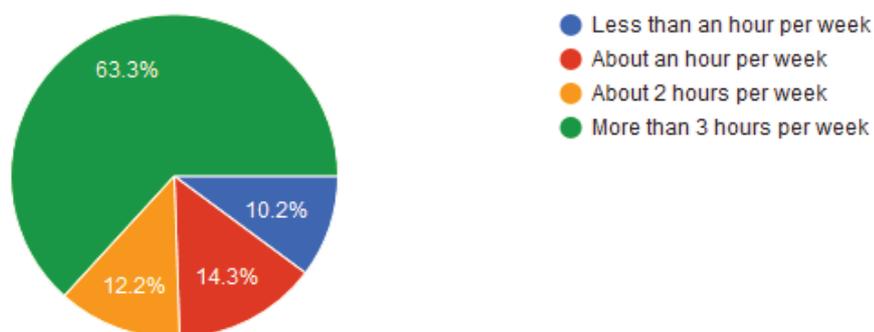
9. What kind of contributions do you make? (50 responses)



10. How did you learn to mod? (50 responses)

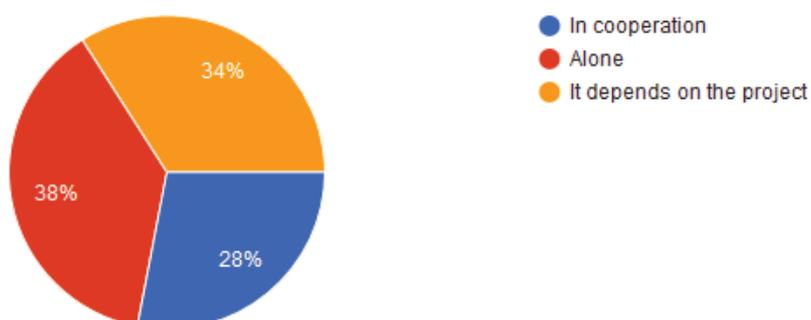


11. How much time do you actually spend making mods? (49 responses)

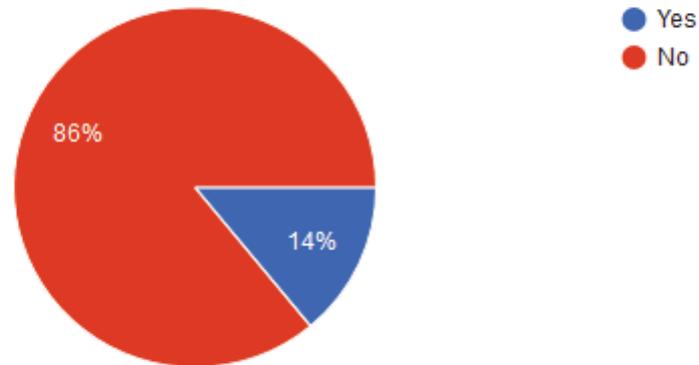


12. Do you usually make mods in cooperation (in partnerships or groups) or by yourself?

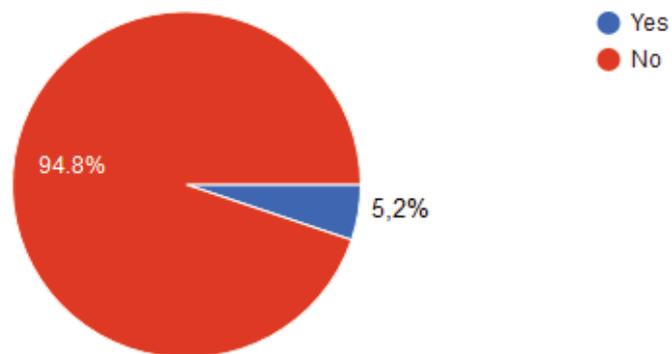
(50 responses)



13. Have you ever been paid for modding? (50 responses)



14. Have you ever worked in the game industry before? (58 responses)



15. Would you like to work in the game industry? (58 responses)

