
Lucrando em *Tamriel: modding* e microtransações na plataforma “Bethesda Game Studios Creations”¹

Ângela DUARTE²

Ed Porto BEZERRA³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

O *modding* é a prática de modificar as características de um jogo, proporcionando uma experiência diferente da intencionada pelos desenvolvedores. Enquanto os mods tradicionalmente são criados e compartilhados gratuitamente pela comunidade, a introdução do sistema de microtransações “Bethesda Game Studios Creations” levanta questões sobre a comercialização desse conteúdo. Este estudo examina a relação entre os *modders* e a indústria dos videogames no contexto das microtransações. Ele foi escrito sob uma perspectiva político-econômica e cultural, utilizando as ideias de Playbour que é uma cultura participativa aplicada à prática de microtransação.

PALAVRAS-CHAVE: Videogames; *Modding*; Microtransações; Playbour.

O termo *modding* é comumente utilizado para nomear a prática de alteração das características de um videogame, através da manipulação de arquivos e/ou processos, resultando em uma experiência diferente da pretendida pelos desenvolvedores do jogo (Capasso, 2014). Essa atividade faz parte da história da indústria dos videogames, com jogos extremamente populares tendo surgido desta prática, como por exemplos DotA (2003), PUBG (2017), e Counter-Strike (2000)⁴. Tendo começado como uma subcultura, o *modding* amadureceu e se tornou mainstream, constantemente dando vida nova a títulos antigos (Laukkanen, 2005).

Os *modders* realizam essa atividade por diversas motivações, que “vão desde a correção de falhas ou deficiências no design dos jogos até expressão e avanço ou prazer

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, e-mail: madd@academico.ufpb.br

³ Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, e-mail: edportobezerra@gmail.com

⁴MEDEIROS, Vinicius. 8 mods tão bons, que viraram jogos próprios. PSBlog, 2024. Disponível em: <https://psblog.com.br/8-mods-tao-bons-que-viraram-jogos-proprios/>. Acesso em: 25 jun. 2024.

peçoal” (Hackman, Björkqvist, 2014). Ao se tornarem “desenvolvedores”, estes criadores atraem novos jogadores e mantêm antigos fãs engajados ao expandirem e transformarem a maneira de se jogar - o que chama a atenção das empresas que publicam esses títulos.

Foi o que aconteceu com Skyrim (2011): Com mais de 69.000 *mods* disponíveis na plataforma Nexus Mods e mais de 27.000 na Steam Workshop (Livingston, 2024), este um dos motivos para o jogo ainda ser popular mesmo após 13 anos de seu lançamento original. Em 2015 a Bethesda, empresa responsável pelo jogo, se juntou à Valve, gerenciadora de um dos maiores serviços de distribuição digital de jogos eletrônicos (Steam), e lançou os primeiros *mods* pagos da plataforma. Na época do anúncio, os criadores dos *mods* ficariam com 25% da receita, com o restante sendo dividido entre as taxas, Valve e Bethesda⁵. A empreitada não durou muito e o recurso foi desativado uma semana depois⁶.

Em 2017, a Bethesda tenta novamente ao lançar o “Creation Club”, que permitia que o jogador pudesse comprar *mods* para The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016) e Fallout 4 (2015) - estes *mods* produzidos por criadores contratados pela empresa. O conteúdo adicional poderia ser comprado com dinheiro em forma de créditos, e ficou ativo até 2023, quando foi substituído pela plataforma “Bethesda Game Studios Creations”.

De acordo com a empresa⁷, o “Creations”, como é mais conhecido, torna “mais fácil para os jogadores descobrirem, acessarem e reproduzirem conteúdo para download feito por desenvolvedores profissionais e entusiastas”. Na prática, o que a plataforma almeja é similar a iniciativa de 2013: possibilitar que criadores autorizados vendam seus *mods* e recebam parte do lucro. Por isso, indagamos: não seria o “Creations” uma ferramenta de microtransação?

⁵ROBERTSON, A. Steam Workshop lets game modders sell their work, starting with Skyrim. The Verge, 23, abr. 2015. Disponível em: <https://www.theverge.com/2015/4/23/8484779/valve-steam-workshop-paid-game-mods-skyrim>. Acesso em: 25 jun. 2024.

⁶MOORE, B. Valve Nixes Paid Skyrim Mods After Huge Backlash. Wired, 27, abr. 2015. Disponível em: <https://www.wired.com/2015/04/steam-skyrim-paid-mods/>, Acesso em: 25, jun. 2024.

⁷ Disponível em: <<https://creations.bethesda.net/en/creators/bethesdagamestudios>>. Acesso em: 11 jun. 2024.

As microtransações são práticas já difundidas no universo gamer e na indústria em questão, e envolvem a venda de conteúdo adicional dentro do jogo (Tomić, 2017), como cosméticos e *loot boxes*. Geralmente, as microtransações são idealizadas, criadas e vendidas pela própria empresa responsável. O diferente acontece com “Creations”: *mods* – conteúdos feitos por terceiros, muitas vezes fãs – são o produto a ser comercializado.

Neste artigo, nos baseamos na pesquisa de Julian Kücklich (2005), que aborda a relação entre a comunidade de *modders* e a indústria dos videogames numa perspectiva político-econômica, considerando esta uma prática de Playbour e de Trabalho Precário.

Embora a indústria culpe a “pirataria” e o compartilhamento de arquivos por suas receitas cada vez menores, o setor de jogos digitais na verdade se beneficia do fato de que os *mods* podem ser produzidos em computadores pessoais e distribuídos a um custo insignificante pela Internet. Porém, o mais importante é que ele se beneficia da percepção de que tudo o que tem a ver com jogos digitais é uma forma de jogo e, portanto, uma atividade voluntária e sem fins lucrativos. No entanto, há fortes indicadores de que esse conceito de jogo não é o mais apropriado. Devido ao fato de o trabalho ter se tornado mais “flexível” em relação a seus contextos temporais, espaciais e institucionais, pode-se dizer que cada vez mais pessoas “jogam para viver”. (Kücklich, 2005, tradução nossa)

Para fortalecer nossa argumentação, enxergamos os *mods* como artefato digital (Sotamaa, 2008, *apud* Capasso, 2014) e como uma prática inerente da cultura de fãs, da convergência e da cultura participativa (Jenkins, 2009). Os *modders* criam estes artefatos por vontade própria, compartilhando suas criações com os demais fãs.

Já para falarmos sobre microtransações, nos afastamos da abordagem de *gambling*, visto que o nosso objeto de estudo não promove *loot boxes* e, portanto, na nossa interpretação, não gera o vício. Trabalharemos as microtransações sob a ótica do capital, recorrendo ao processo econômico detalhado por Nenad Zoran Tomić.

Os próprios editores mudaram a política de negócios e passaram a contar com microtransações, mesmo naqueles jogos em que os clientes pagavam o preço integral na compra. Dependendo do gênero do videogame, vários conteúdos adicionais podem ser adquiridos por meio de microtransações. (Tomić, 2017, tradução nossa)

O que Tomić (2017) explica em seu trabalho é que atualmente as empresas de jogos digitais contam com as microtransações para aumentar a receita. Por isso, uma “segunda” tentativa da Bethesda em monetizar os *mods* não seria surpreendente.

Por fim, neste artigo primeiramente nos aprofundamos na plataforma “Creations” e no funcionamento da sua curadoria, partindo da ideia de que a Bethesda

se apropria do senso de comunidade proveniente da cultura participativa dos fãs (Jenkins, 2009), reconhecendo as práticas de Playbour (Kücklich, 2005) dentro da plataforma, e destrinchamos o processo de microtransação da plataforma: como funciona, quais as ferramentas de atração de compradores e qual é a recepção dos fãs.

REFERÊNCIAS

Bethesda Games Studios Creations. Disponível em: <<https://creations.bethesda.net/en/creators/bethesdagamestudios>>. Acesso em: 11 jun. 2024

CAPASSO, Caio Assis. **Dimensões do conteúdo gerado por usuário em videogames: cultura participativa e a intervenção criativa através do Modding**. 2014. 148 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

HACKMAN, Eleonora; BJÖRKQVIST, Ulfrik. **Modders of Skyrim: Motivations and Modifications: A qualitative study of what motivations and modifications the modders of Elder Scrolls: Skyrim exhibit**. 2014. 43 f. Dissertação, Södertörn University, Estocolmo, Suécia, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009, 428p.

KÜCKLICH, Julian. **Precarious playbour: modders and the digital game industry**. The Fibreculture Journal, v. 5, 2005.

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

LIVINGSTON, Christopher. The best Skyrim mods in 2024. **PC Gamer**, 17, fev. 2024. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/best-skyrim-mods/>. Acesso em: 20, fev. 2024.

MEDEIROS, Vinicius. 8 mods tão bons, que viraram jogos próprios. **PSBlog**, 2024. Disponível em: <https://psblog.com.br/8-mods- tao-bons-que-viraram-jogos-proprios/>. Acesso em: 25 jun. 2024.

MOORE, B. Valve Nixes Paid Skyrim Mods After Huge Backlash. **Wired**, 27, apr. 2015. Disponível em: <<https://www.wired.com/2015/04/steam-skyrim-paid-mods/>>. Acesso em: 25 jun. 2024.

ROBERTSON, A. Steam Workshop lets game modders sell their work, starting with Skyrim. **The Verge**, 23, abr. 2015. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2015/4/23/8484779/valve-steam-workshop-paid-game-mod-s-skyrim>>. Acesso em: 25 jun. 2024.

TOMIC, N. Effects of micro transactions on the video games industry. **Megatrend revista**, v. 14, n. 3, p. 239–257, 2017.