

Comunidade, modding e captura de plataforma em The Elder Scrolls V: Skyrim - uma análise introdutória ¹

Ângela Duarte²

Ed Porto Bezerra³

Gabriel de Lucca Vieira⁴

José Augusto da Silva Barbosa⁵

Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Resumo

Este trabalho apresenta uma análise preliminar da monetização dos mods no jogo The Elder Scrolls V: Skyrim, com foco na plataforma Creations, lançada pela Bethesda em 2023. A pesquisa, parte de um mestrado em Comunicação, investiga como práticas historicamente colaborativas e voluntárias, como é o caso do modding, vêm sendo reconfiguradas por estratégias de captura de plataforma. A partir de autores como Jenkins, Partin e Joseph, propõe-se compreender os conflitos entre cultura participativa e lógica mercadológica, observando como a empresa incorpora a produção da comunidade de fãs em seu ecossistema de governança e lucro.

Palavras-chave: modding, cultura participativa, captura de plataforma

Introdução

The Elder Scrolls V: Skyrim é um jogo de RPG, ação e aventura desenvolvido pela Bethesda Game Studios, lançado em 2011. Com versões para diversas plataformas, incluindo realidade virtual e até Alexa (Tunholi, 2021), Skyrim se tornou um marco da cultura gamer. No jogo, o jogador controla o Dragonborn, personagem com poderes únicos para derrotar Alduin, o dragão devorador de mundos. Porém, além da missão principal, o grande destaque está em sua estrutura de mundo aberto, que permite liberdade total para explorar, tomar decisões narrativas e desenvolver personagens de forma única (Andrade, 2024). O que mantém Skyrim relevante mais de uma década após seu lançamento é a cultura de modding — prática em que jogadores modificam aspectos do jogo, de ajustes simples a expansões completas (Capasso, 2014; Sotamaa, 2007). A

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º 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

⁴ Graduando do curso de Ciência de Dados e Inteligência Artificial da UFPB, e-mail: Gabriel.vieira2@academico.ufpb.br

⁵ Graduando do curso de Ciência de Dados e Inteligência Artificial da UFPB, e-mail: jose.silva4@academico.ufpb.br

Bethesda fomenta essa prática desde Morrowind (2002), oferecendo ferramentas para criação de mods. Em Skyrim, a comunidade criou mais de 69.000 mods na Nexus Mods e 27.000 na Steam Workshop (Livingston, 2024), evidenciando a força dessa rede de colaboração. Fóruns e plataformas funcionam como espaços de troca, reforçando a natureza participativa da experiência.

Em 2015, a Bethesda tentou monetizar esses conteúdos em parceria com a Valve, oferecendo mods pagos na Steam. A proposta, no entanto, foi rejeitada pelos fãs e retirada após uma semana (Robertson, 2015; Moore, 2015). Em 2017, a empresa relançou a ideia com o Creation Club, sistema de mods pagos por meio de créditos, que durou até 2023. Desde então, a plataforma Bethesda Game Studios Creations assumiu esse papel, permitindo a venda de mods por criadores autorizados, mediante regras específicas (Bethesda, 2023). Embora traga conveniência, a Creations revela um dilema: ao mesmo tempo em que promove a remuneração de criadores, impõe limites à liberdade típica da cultura de fãs (Jenkins, 2009), sujeitando o modding a lógicas mercadológicas (Joseph, 2018). Este artigo faz parte de uma pesquisa de mestrado, e propõe introduzir o modding como prática comunitária e analisar a captura de plataforma como estratégia da Bethesda para manter Skyrim financeiramente ativo, apropriando-se do trabalho voluntário dos próprios jogadores (Walsdorff, 2022).

Modding enquanto cultura participativa

Os mods no contexto gamer surgiram das subculturas Hacker e Maker (Soares, 2019) e desde o início são associadas às práticas participativas (Laukkanen, 2005) e colaborativas. Ou seja, o modding foi concebido dentro de um contexto de comunidade, construção coletiva e compartilhamento de conhecimento. Diferente de outras formas de produção de conteúdo digital, os mods se inserem em uma cultura na qual a contribuição individual se soma a um ecossistema mais amplo de inovação coletiva, transformando o jogo base e sua experiência de uso.

Na era digital, essa transição do consumidor passivo para o participante ativo tem sido amplamente facilitada pela internet e por plataformas colaborativas, que permitem a qualquer pessoa contribuir com suas ideias e criações. Esse fenômeno está alinhado com os princípios da cultura participativa, proposta por Jenkins (2009), que a define como “uma cultura em que os fãs e outros consumidores são convidados a

participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos". A cultura participativa não se restringe apenas ao consumo e reprodução de produtos midiáticos; ela se baseia na interação ativa, onde os indivíduos não apenas usufruem do conteúdo, mas o modificam, reimaginam e o fazem circular dentro das comunidades de interesse.

Neste contexto, os jogadores deixam de ser meros consumidores passivos e passam a ser coautores da experiência lúdica, transformando e personalizando jogos de acordo com suas próprias ideias e necessidades. É justamente essa contribuição que torna o modding uma atividade grupal, comunitária, participativa. Sem falar que o modding não apenas amplia a longevidade dos jogos (Küklich, 2005) como também os ressignifica continuamente, ao oferecer novas maneiras de jogar. O participante ativo não só consome o conteúdo, mas também cria, edita ou transforma o que foi consumido, ele interage com outros membros da comunidade, colaborando na criação e disseminação destes. Os jogadores que modificam jogos são, ao mesmo tempo, consumidores e produtores de conteúdo, agregando valor ao material original por meio de suas criações.

Diferente da relação tradicional de consumo, na qual o usuário apenas adquire um produto pronto, aqui há uma transformação ativa do conteúdo, onde cada mod criado representa uma nova interpretação, um aprimoramento ou até mesmo uma subversão da obra inicial. Seguindo a lógica da cultura participativa de Jenkins (2009), o mod é resultado de uma participação ativa e interação com os conteúdos, muitas vezes de forma criativa, mesmo que não haja necessariamente uma cooperação direta entre os participantes. Cada um pode atuar de forma individual, criando e compartilhando suas próprias versões ou interpretações do conteúdo. Essa dinâmica reforça a noção de que a modificação de jogos é essencialmente uma atividade coletiva, mesmo quando realizada de forma aparentemente isolada.

Como dito, ainda que nem sempre exista um esforço coordenado entre modders, a participação na comunidade ocorre de forma orgânica e cumulativa. Cada novo mod é, de certa forma, um produto da cultura compartilhada da comunidade modding: os conhecimentos adquiridos por gerações anteriores de modders são constantemente repassados por meio de fóruns, tutoriais e discussões, permitindo que novos participantes aprendam, criem e contribuam com suas próprias inovações. Dessa forma, o modding funciona como uma "bola de neve participativa", na qual cada contribuição individual fortalece e expande um ecossistema colaborativo maior.

Trabalho e motivações

Em 2014, Eleonora Hackman e Ulfrik Björkqvist realizaram uma pesquisa com a comunidade de modders de Skyrim para investigar as principais motivações por trás da prática do modding. Os participantes da pesquisa identificaram dez razões centrais para a criação e modificação de conteúdo no jogo: correção de falhas, desenvolvimento pessoal, interação social, gratificação pessoal, concretização de uma visão específica, expressão artística, entretenimento, experimentação na construção de elementos do jogo, adição de novos conteúdos e personalização da experiência. Além disso, os pesquisadores mapearam as principais áreas do jogo que costumam ser alteradas pelos mods, incluindo personagens, disponibilidade de itens, equipamentos, gráficos, ambientes, mecânicas de imersão e sistemas de assistência customizada. Ao analisar as relações entre essas motivações e os tipos de modificações realizadas, Hackman e Björkqvist concluíram que, embora os motivos que levam os jogadores a criar mods sejam variados, há uma forte correlação entre essas razões e os aspectos do jogo que são modificados. Como destacam os autores, "as motivações dos modders são diversas, mas o que eles modificam, de fato, se correlaciona" (Hackman & Björkqvist, 2014). A amplitude e diversidade dessa comunidade são tão significativas que, mesmo anos após o lançamento de Skyrim, novos mods continuam a ser publicados diariamente.

Já o professor Nilson Soares, em sua tese de doutorado, defende cinco motivações para a criação de fãs: por ligação emocional e mental; por prazer e autoaperfeiçoamento; para formar uma comunidade; para se destacar entre os pares e como meio de profissionalização (Soares, 2019). Apesar de nenhuma dessas motivações seja única ou exclusiva do “tipo de fazer”, o autor destaca o modding como meio de profissionalização. Ele ressalta, também, que “mods populares tornaram-se jogos independentes de sucesso, ou mesmo deram origem a novos gêneros” (Soares, 2019), explicitando o impacto que a criação de fãs tem na indústria.

A pesquisa de Hackman e Björkqvist (2014) revela a diversidade de motivações que impulsionam a criação de mods em Skyrim, ressaltando que a prática vai além da simples correção de falhas, abrangendo aspectos como expressão artística, desenvolvimento pessoal e imersão no jogo. Essa variedade de razões demonstra que o modding não é apenas uma atividade técnica, mas também um fenômeno social e culturalmente significativo, no qual os jogadores moldam sua experiência de jogo de

acordo com suas preferências e necessidades. No entanto, ao cruzarmos essa perspectiva com a análise de Soares (2019), percebemos que, embora o modding possa ser impulsionado por motivações pessoais e comunitárias, ele também se configura como um possível caminho para a profissionalização, ainda que em condições precárias. A constatação de que mods populares podem se transformar em jogos independentes ou influenciar novos gêneros reforça o impacto econômico e criativo do modding, mas também evidencia o quanto essa atividade pode ser explorada pelas empresas sem o devido reconhecimento aos seus criadores.

Julian Kücklich (2005) argumenta que a indústria de jogos se beneficia da percepção de que o modding é uma atividade voluntária e sem fins lucrativos, quando, na realidade, ele se alinha à lógica do trabalho flexível e precário. O autor ressalta que, ao longo do tempo, os limites entre lazer e trabalho tornaram-se cada vez mais tênues, permitindo que práticas tradicionalmente vistas como hobby se encaixem dentro de um sistema de exploração econômica. Como consequência, os modders acabam contribuindo significativamente para a longevidade e a popularidade dos jogos sem receber compensações financeiras proporcionais ao seu impacto. Essa relação complexa entre modding e indústria é ampliada por Hong (2013), que destaca como a monetização dos mods reflete uma tentativa da indústria de jogos de controlar e remodelar as relações sociais dentro da atividade. Ao integrar os mods às dinâmicas capitalistas, as empresas criam novas formas de captura do trabalho dos jogadores, transformando uma prática historicamente comunitária em uma nova fonte de receita.

Postigo (2010) também observa que a indústria não apenas se beneficia do modding, mas ativamente o incentiva, lançando ferramentas de edição, promovendo comunidades e permitindo que os fãs participem do desenvolvimento dos jogos. Essa estratégia reforça a participação do público no processo de criação, ao mesmo tempo que mantém a indústria no controle das infraestruturas e dos ganhos financeiros. Nesse contexto, Soares (2019) argumenta que a prática e a cultura de modding – e, em maior escala, a criação de conteúdo pelos jogadores – são altamente desejáveis para os desenvolvedores, pois ampliam o engajamento da comunidade e fortalecem a longevidade dos jogos. No entanto, a tentativa das empresas de estruturar e regulamentar essa produção sob seus próprios termos muitas vezes gera conflitos, demonstrando as dificuldades de equilibrar a espontaneidade da cultura dos mods com os interesses comerciais da indústria. No contexto da pesquisa, a lógica neoliberal se manifesta na

maneira como a Bethesda e outras desenvolvedoras transformam práticas historicamente colaborativas, como é o modding, em oportunidades de monetização e controle corporativo, capturando-as e redimensionando-as a seu favor.

No caso do Creations, os criadores verificados poderão vender seus mods por um valor, em créditos, escolhido por ele, recebendo uma porcentagem de royalties a cada venda. A cobrança de royalties sobre mods levanta debates dentro da comunidade, pois toca em questões centrais da cultura participativa e da captura de plataforma. Muitos modders veem a exigência de repasse de royalties como uma forma de limitar a liberdade criativa e de desincentivar a criação de mods gratuitos, já que a monetização formaliza e burocratiza um espaço historicamente baseado em compartilhamento livre. Ao mesmo tempo, existe o argumento de que os royalties são uma forma legítima de obter retorno financeiro sobre sua tecnologia e propriedade intelectual, incentivando a criação de conteúdos dentro de um ecossistema oficial.

Governança e Captura de Plataforma

Os jogos digitais têm sido dependentes das plataformas desde seu surgimento (Nieborg, 2017). Essa natureza mutável e não fixa dos produtos culturais, especialmente no contexto das plataformas digitais, é chamada de contingência por Nieborg & Poell (2018). No caso dos jogos, essa contingência se manifesta na possibilidade de atualizações, expansões, mods e monetização contínua. Isso significa que um jogo não é mais um produto fechado após seu lançamento, mas um bem cultural em constante fluxo, que pode ser alterado pelas próprias empresas, por meio de patches, DLCs e microtransações, ou pelos jogadores, por meio do modding e demais conteúdos gerados pela comunidade.

Com a necessidade de manter o jogo sob os holofotes, sem perder jogadores, as empresas investem em diversas maneiras para continuar gerando interesse e, consequentemente, dinheiro. Seja adicionando conteúdos novos periodicamente (micro-expansões, temporadas, daily quests), novos níveis, itens de coleção, cosméticos ou outras microtransações, cada jogo - e sua empresa - adaptam-se às preferências de seu público. Há de se pensar, no entanto, que esse fenômeno faz sentido em jogos free to play ou freemium, mas até jogos pagos investem em formas de microtransação para potencializar a sua receita. Como já dito neste trabalho, Skyrim é um jogo com mais de dez anos desde

seu primeiro lançamento e que se mantém atual e entre os mais jogados até os dias de hoje. Sendo um videogame pago, onde o consumidor precisa investir dinheiro real para ter acesso à ele, a Bethesda adota uma estratégia diferente aos jogos gratuitos para baixar. Essa estratégia pode ser dividida em três pilares principais: relançamentos frequentes, modding controlado e monetizado e microtransações e expansões pagas.

As plataformas estruturam como os usuários finais podem interagir entre si (Poell, Nieborg e Van Djick, 2020). A Bethesda, por meio da plataforma Creations, delibera o que pode ser publicado e divulgado (através das Normas da Comunidade) e quem pode monetizar sua produção (através dos requisitos para ser aceito como um criador verificado). A governança da Bethesda evidencia os preceitos da lógica neoliberal, regime econômico que privilegia as liberdades empresariais e de mercado, apoia a desregulamentação e direitos de propriedade fortes e opõe-se à intervenção estatal no mercado (Harvey, 2005; apud Hong, 2013). Essa maneira em que a governança se dá também dita que geralmente as empresas possuem todos os direitos de propriedade intelectual dos mods feitos com ativos de seus jogos, o que significa que eles podem modificar, adaptar e até mesmo vender o conteúdo criado pelo usuário (Postigo, 2005 apud Wallsfдорff, 2022)

Nesse cenário, o trabalho dos jogadores, historicamente visto como um hobby e gratuito (Küklich, 2005), é incorporado a um ecossistema que transforma a criatividade coletiva em ativos economicamente exploráveis. Essa estratégia de captura de plataforma, que equilibra incentivos à participação com mecanismos de controle corporativo, reflete um movimento mais amplo de mercantilização da cultura participativa, conforme discutido por Hong (2013) e Nieborg & Poell (2018).

Partin (2020) define a "captura de plataforma" como o processo pelo qual as empresas se apropriam das criações desenvolvidas por terceiros, transformando a produção voluntária e colaborativa dos usuários em ativos passíveis de monetização. Essa apropriação não apenas potencializa o lucro corporativo, mas também reestrutura a dinâmica tradicional entre criadores e consumidores, ao integrar conteúdos originários de uma cultura participativa a um ecossistema controlado e centralizado. Dessa forma, práticas que antes simbolizavam a liberdade e a inovação dos fãs são convertidas em instrumentos de exploração econômica, alinhando-se aos interesses das empresas e à lógica de um capitalismo neoliberal.

Ao apropriar-se de uma atividade cultural e historicamente associada aos fãs, a Bethesda “captura” (Partin, 2020) a criação de fãs, coloniza (Coema, 2024) a comunidade e mantém o lucro pelo jogo. Portanto, a apropriação das criações dos fãs não se trata apenas de uma estratégia isolada, mas sim de parte de um processo mais amplo de reconfiguração das relações de produção e consumo na cultura digital, onde o capital exerce influência dominante sobre os espaços de criação e compartilhamento dos jogos.

A partir das tentativas da Bethesda em monetizar os mods de Skyrim, vemos uma clara tensão entre a cultura participativa dos fãs, que tradicionalmente busca liberdade e troca de conteúdo sem fins lucrativos, e as forças do mercado, que buscam capturar essa criatividade em modelos financeiros; nas palavras de Daniel James Joseph (2018), isso significa que o que antes estava, de certa forma, sob controle da comunidade de modders, agora está sujeito às forças do mercado.

É necessário, portanto, analisar este fenômeno para compreender os limites e as potencialidades da cultura participativa dentro de um ambiente cada vez mais dominado por lógicas mercadológicas, em que os fãs, que outrora eram os principais produtores de conteúdo, agora são também sujeitos a um sistema de monetização imposto pelas plataformas digitais, o que gera uma divisão também dentro da própria comunidade (Walsdorff, 2022).

Conclusão

Como dito na introdução, este artigo é uma parte introdutória de uma pesquisa de mestrado. Nos próximos passos da mesma, analisaremos, com base em estudos e teorias, como a Bethesda estrutura sua governança sobre os mods e seus criadores, investigando as implicações desse modelo para a cultura dos fãs e a modificação de jogos.

Nossa intenção é expandir a análise teórica aqui apresentada e realizar também um estudo com dados já coletados de avaliações do jogo na plataforma steam, através do método web scrapping, para entender e ilustrar como a comunidade reage à captura de plataforma promovida pela Bethesda ao lançar o Creations e transformar os mods em microtransações.

Referências

ANDRADE, Hugo Pereira. **Consumo e modificação: O modding em Skyrim como processo midiático**. 2024. 160 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.

Bethesda Games Studios Creations. Disponível em: <<https://creations.bethesda.net/en/creators/bethesdagamestudios>>. Acesso em: 11 jun. 2024
BETHESDA GAME STUDIOS. **The Elder Scrolls V: Skyrim – Anniversary Edition**. [Jogo eletrônico]. Rockville: Bethesda Softworks, 2021. Disponível para: PC.

The Gamer, 5, dec. 2023. Disponível em: <<https://www.thegamer.com/skyrim-paid-mods-update-creations-criticism/>>. Acesso em: 26 mar. 2025.

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) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

Criem, compartilhem e encontrem conteúdo da comunidade na Skyrim Special Edition com o sistema de Criações Bethesda Game Studios. **Bethesda Games Studios**. 5, dec. 2023. Disponível em: <https://bethesda.net/pt/article/52xMsb1fD2nTiNBkiWCbxq/build-share-and-find-creations-skyrim-special-edition>. Acesso em: 14 jul. 2024.

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.

HONG, Renyi. Game modding, prosumerism and neoliberal labor practices. *International Journal of Communication*, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 984-1001, 2013. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1659>. Acesso em: 12, fev. 2025

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

JOSEPH, D. J. The discourse of digital dispossession. **Games and Culture**, v. 13, n. 7-8, p. 688-707, 2018. DOI: 10.1177/1555412018756488

KÜCKLICH, Julian. Precarious playbour: modders and the digital game industry. **The Fibreculture Journal**, v. 5, 2005. Disponível em: <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>. Acesso em: 19, fev. 2024.

LAUKKANEN, T. **Modding scenes: Introduction to user-created content in com-puter gaming**. [s.l.] University of Tampere Hypermedia Laboratory, 2005. Disponível em: <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/65431>. Acesso em: 19, fev. 2024.

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.

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.

NIEBORG, David. Free-to-play apps and the intensification of platformization. In: POELL, Thomas; NIEBORG, David; DUFFY, Brooke et al. The platformization of cultural production. **Selected Papers of AOIR 2017**, Tartu, Estonia, 2017. p. 5-7. Disponível em: <https://research.rug.nl/en/publications/the-platformization-of-cultural-production> Acesso em 3, mar. 2025.

NIEBORG, D. B.; POELL, T. The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society*, v. 20, n. 11, p. 4275-4292, 2018. DOI: 10.1177/1461444818769694

PARTIN, W. C. Bit by (Twitch) Bit: “Platform Capture” and the Evolution of Digital Platforms. **Social Media + Society**, v. 6, n. 3, 2020. DOI: 10.1177/2056305120933981

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. Plataformização. **Fronteiras - estudos midiáticos**, v. 22, n. 1, p. 2-10, 2020.

POSTIGO, Hector. Modding to the big leagues: Exploring the space between modders and the game industry. **First Monday**, [S. l.], v. 15, n. 5, 2010. DOI: 10.5210/fm.v15i5.2972

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-mods-skyrim>. Acesso em: 25 jun. 2024.

SCACCHI, Walt. Computer game mods, modders, modding, and the mod scene. **First Monday**, [S. l.], v. 15, n. 5, 2010. DOI: 10.5210/fm.v15i5.2965

SOARES, Nilson V. **Os jogos e o fazer**: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações. 2019. 179 f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

SOTAMAA, Olli. On modder labour, commodification of play, and mod competitions. **First Monday**, [S. l.], v. 12, n. 9, 2007. DOI: 10.5210/fm.v12i9.2006

TOMIC, N. Effects of micro transactions on the video games industry. **Megatrend revija**, v. 14, n. 3, p. 239–257, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/322313479_Effects_of_micro_transactions_on_video_games_industry. Acesso em: 8 jul. 2024

TOMIC, N. Economic model of microtransactions in video games. **Journal of Economic Science Research**, v. 1, n. 1, p. 17-23, 2018. DOI: 10.30564/jesr.v1i1.439.

WALSDORFF, Finja. Video Game Modding and Money: From Precarious Playbor to Reimbursed Labor of Love. **Spiel|Formen**, v. 2, 2022, p. 163-188. DOI: 10.25969/mediarep/19008