

## **Cultura *Modder*, Cultura Participativa e *Modding*: *Mods* Para Além do Entretenimento dos Jogos<sup>1</sup>**

Prof. Dr. Yan Masetto Nicolai<sup>2</sup>

Prof. Dr. Dario Mesquita<sup>3</sup>  
PPGPCM/UFSCar

### **RESUMO**

Este trabalho investiga o impacto dos *mods* no jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, focalizando a experiência dos jogadores e a motivação por trás da criação de novos mundos através dessas modificações. Os *mods*, que incluem desde melhorias gráficas até adições de conteúdo narrativo, que aqui são analisados sob a perspectiva das teorias de "mundos possíveis" de M. L. Ryan e "participação transmidiática" de H. Jenkin, e sua somatória na teoria ficcional de U. Eco e o pacto ficcional. O estudo busca entender como esses elementos ampliam a experiência do jogador e a dinâmica colaborativa da comunidade de *modding*, e para além de apenas uma co-participação, há uma comunidade em torno de cada game, e não é diferente para *TES V: Skyrim*. Outro aspecto que este trabalho tenta vislumbrar é o fato de que esta comunidade participativa, é o fato de um desbalanceamento entre gamers e *modders*, já que sem estes, aqueles ficam sem novos conteúdos.

### **PALAVRAS-CHAVE**

*Mods*; Participação dos jogadores; Direitos autorais; Inovação e criação de jogos.

### **Uma jornada de reflexão...**

Desde a década de 1990, com a liberação do código-fonte de Doom (1993, id Software), os *mods* tornaram-se um fenômeno central nas comunidades de jogadores. Ao modificar a visualidade e a jogabilidade de uma obra, os *modders* desafiam o cânone original, criando discursos díspares dentro da mesma comunidade (JENKINS, 2009). Por exemplo, *mods* de Doom podem transformar o jogo em uma narrativa bíblica ou inserir elementos de Super Mario Bros., demonstrando a flexibilidade da cultura participativa.

Um jogo como Doom (1993, *Id Software*), por exemplo, que para os padrões atuais é extremamente simplista, em que o jogador caminha um labirinto recheado de demônios e que precisa matá-los das formas mais impiedosas, pode ser modificado para

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho **EXPERIÊNCIAS LÚDICAS MEDIADAS & ENTRETENIMENTO MULTIPLATAFORMA**, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Pós-doutorando em Games, *Modding* e Transmídia (PPGPCM/DAC-UFSCar) no biênio 2024-2026. Editor-assistente da Revista GEMInS. Professor de Língua Portuguesa e Espanhola. Diretor-Chefe do Podcast *Mexendo com a Língua*. E-mail: [yan@ufscar.br](mailto:yan@ufscar.br).

<sup>3</sup> Professor adjunto da Universidade Federal de São Carlos, no Departamento de Artes e Comunicação, atuando junto ao Bacharelado em Imagem e Som, ao Curso de Especialização em Produção de Conteúdo Audiovisual para Multiplataformas. E-mail: [dario@ufscar.br](mailto:dario@ufscar.br)

ser inofensivo jogo bíblico, que se encarna o papel de Noé em capturar animais para sua arca; ou mesmo transformá-lo em um jogo no universo de Super Mario Bros. As possibilidades vão se desdobrando, cabendo à comunidade que se forma em torno do universo da obra ir alterando-o, ou talvez deformando-o (aqui não com um viés necessariamente negativo este termo), o cânone original conforme sua vontade.

Neste aspecto, discursos díspares podem ser formar dentro de uma mesma comunidade de modificadores, articulando grupos e interesses que podem seguir possíveis caminhos Y ou Z nos *mods*, em vertentes que podem ir pelo simples caminho lúdico de brincar com os elementos do jogo, pelo caminho de atualização gráfica de um título antigo, ou de bandeira política, ou até mesmo como recreação de desejos particulares: não é o caso de Doom em específico, mas é o de *mods* com cunho sexual, em que o único objetivo é puramente o visual de uma garota sem roupa ou em roupas íntimas, como no caso de Jill Valentine em *Resident Evil 3 Remake*, em que ela se torna uma personagem nua - e tão somente isso.

É exatamente esta parte da discussão que nos faz repensar: qual a motivação desta criação? Se for por meios lúdicos, é necessário acreditar na análise de que um *modder*, e mais, que jogadores apenas se juntam em comunidades a fim de obtenção e criação para uma finalidade, nada além. Aí temos o primeiro ponto: há *mods* que não têm uma finalidade, como melhorar os gráficos, como ampliar o universo ou algo do tipo. Uma protagonista nua tem um fim em si: ser o objeto de desejo, sem qualquer intenção de aprimorar ou se preocupar com o game, enredo, jogabilidade etc. É a realização de um desejo (individual) coletivo daquele grupo.

Isso serve, obviamente, para os *mods* gráficos. O desejo de se ter, por exemplo, um *game* mais antigo, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2013), da Bethesda Inc., com a atualização gráfica de mais de uma década de evoluções tecnológicas, como o 4K, para se ter a sensação de atualidade.

Neste ponto, podemos analisar como a tentativa de aproximar as bases do game ao atual, e mais, uma nostalgia revitalizada, como um game recém-lançado. Esta nostalgia, aliás, é possível de se analisar aos moldes de uma retrotopia, nas palavras de Baumann (2016), em que se imagina haver uma modificação em algo que é uma ilusão

anterior. Um gráfico melhor não muda o jogo em si, mas sim o apelo aos jogadores e à comunidade - um ‘e se...’ tipicamente dos mundos possíveis de Ryan e Thon (2014).

Ainda com a teoria de junção de universos e modificações de suas bases, temos aqueles *mods* de inserção de personagens, poderes ou enredos estrangeiros/alheios: ainda tratando de *Skyrim*, há fusões de enredos com *Naruto* - em que se inserem a dupla de ninjas procurados Itachi e Kisame para serem enfrentados como um desafio extra; ou mesmo a criação do castelo de Daenerys, de *Game of Thrones*. No fim, eles não mudam em si o jogo, eles o ampliam, oferecem algo a mais a ser feito.

Com tudo isso apresentado, é importante frisar, portanto, que os *mods* vão além de necessidades técnicas - ajustar ou arrumar *bugs* -, assim como o *fps*, como o conhecido caso do *Dsfix*, de *Dark Souls* (o primeiro), em que colocava o game em 30 *frames-per-second* no PC. Estas melhorias são para, portanto, externalizar desejos de comunidades, de indivíduos que compõem estes grupos - *fandom*, de certo modo, com sua oposição à essência dos jogos, ou daqueles que querem ver suas vontades postas em tela.

Isso é possível de defender, pois há o ponto de certas polêmicas que envolvem questões de sexualização feminina em jogos, e o quanto certos *trailers* mostraram personagens com ‘pouca roupa’, e como houve uma ‘censura’ para o produto final. Esta palavra está entre aspas, já que não é uma censura em si, mas é importante lembrar que há leis vigentes nos países de origem - o caso de 2B, de *Nier Automata*, em que ela é um robô com roupas curtas e que, no jogo em si, teria vestimentas mais compridas, e isso fez muitos fãs reclamarem desta forma de ‘censura’ - e mais, uma postura muito comum de comunidades movidas por posturas machistas e misóginas, e argumentam que estamos vivendo uma imposição cultural denominada *Woke*, em que se impõe limites para aproveitar o mundo, e que tudo precisa ter uma base ‘politicamente correta’.

Não querendo desafiar ou galgar estas searas, apenas citamos para mostrar que o senso comunitário é mais forte do que se imagina, e para os *mods*, *modders* e a cultura *modding* não deixa de ser participativa, embora, como defendemos em alguns artigos porvir (Masetto; Mesquita, 2025a; 2025b, ambos no prelo), existe uma certa ‘convivência’ no aspecto de gamers/*modders*/players na metáfora de um grande centro urbano.

Há o setor/região para aqueles que priorizam o game *per se*, em sua essência, fãs que jogam desde o primeiro e defendem a saga gerada - às vezes exageradamente.

Há zonas daqueles que amam as modificações, e que cada setor é um bairro com suas características e vontades próprias. É possível pensar nos modificadores de gráficos, há os que inserem novas histórias e mundos, e os que querem modificar para visualmente ser mais agradável (aqui entram aqueles das polêmicas supracitadas, ou mesmo aqueles que querem jogar com determinado jogador que nunca estaria ali, como a *skin* de Sephiroth em *Lies of P*).

Existem os jogadores que vivem em bairros específicos, em que a extrapolação das regras do próprio jogo funciona como o desafio - os que fazem *speedruns*, ou mesmo aqueles que *platinam* jogos (obtenção de todos os troféus disponíveis). Existe um senso de ajuda mútua para estes dois casos, já que o primeiro requer ser o mais rápido a terminar o jogo dentro de certas diretrizes - se pode usar *glitches*, isto é, extrapolações propositais para saltar partes, não enfrentar certos inimigos, ou se tem que ser *glitchless*, ou seja, jogando sem ir além dos limites do *game*; ou mesmo dos platinadores, em que há comunidades para discussão sobre formas mais fáceis de obtenção de cada troféu - além de uma escala para saber se a platina é ou não difícil pela porcentagem de obtenção da mesma.

Por fim, é importante frisar que este resumo se move a fim de explorar estes aspectos múltiplos, que se iniciam na cultura *modding*, e mais precisamente, *cultura participativa modding*, e que este movimento é reflexo de outras várias uniões comunitárias dos usuários, criadores, ou mesmo jogadores eventuais. Para todos, há um espaço, uma forma de experimentação do *game*, em sua forma mais ‘pura’, original, ou com modificações, ou apenas fortalecendo preconceitos e problemas sociais que vão além das teorias ou mesmo da indústria - é uma questão social a ser tratada, criminalizada, e mais, vir a punir aqueles que cometerem esses crimes em suas diversas formas. Os aspectos *modders* são mais amplos do que imaginamos, para além de consertar questões técnicas, de melhorias gráficas, ou mesmo atualizações de tecnologia: vislumbram desejos particulares, alguns sombrios, e até mesmo vontades únicas, aí sim como o intuito que Ryan e Thon (2014) defendem na intersecção de universos diferentes, ou a própria

noção de criação e revitalizações do pacto ficcional de Eco (1996) em formas e desafios à parte.

Embora o trabalho aqui apresentado deixe mais lacunas que respostas, vemos que estas provocações são excelentes combustíveis para a movimentação da área de games como uma área digna de estudo, merecedora de uma atenção especial para além de puro entretenimento, já que a experiência de cada jogador acaba sendo exclusiva e única, pois cada decisão dele influi em como se desdobrará o enredo, a evolução de personagem, e até mesmo a chegada (ou não) ao fim da história.

## **REFERÊNCIAS**

BAUMAN, Zigmunt. *Retrotopia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2016;

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996;

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

RYAN, Marie-Laure. *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1991;

RYAN, Marie-Laure; THON, Jonh. *Transmedial narratology and contemporary media culture*. *Narrative*, v. 22, n. 3, p. 256-275, 2014.