

# Fan culture e mods: a dimensão do multiverso cultural dos games na internet

André Pequeno dos Santos  
Universidade do Porto  
pequenoroyale@gmail.com

José Manuel Azevedo  
Universidade do Porto  
jmpazevedo@gmail.com

## RESUMO

Comunidades de *mods*, produções coletivas wikia, canais de vídeos de análise, *gameplay* e notícias no YouTube e Twitch. Estas são apenas algumas das facetas com as quais os jogadores se podem envolver hoje para além da simples participação nos jogos digitais. Ao mergulhar nestas realidades alternativas e exercer o princípio do fan, estes mesmos jogadores auxiliam na manutenção e desenvolvimento de um universo cultural alternativo, partilhado e que muitas vezes se apropria do universo de produção cultural tradicional. Este ensaio tem como objetivo discutir o universo alternativo da *fan culture* nos *games*. A partir das comunidades Steam Workshop e Nexus Mods, e com a apresentação de três *mods* da série de RPG The Elder Scrolls (Helgen Reborn, Agent of Righteous Might, Falskaar), pretendemos analisar os pontos de intersecção em que as realidades da produção tradicional e alternativa se misturam, criando assim o que pretendemos chamar de um multiverso cultural.

## Palavras-Chave

Comunidades de *mods*; *fan culture*, multiverso cultural; games e narrativa.

## INTRODUÇÃO

O impacto sociocultural da internet encontra, atualmente, alguns elementos únicos. Dizemos únicos não tanto pela sua exclusividade, mas sim pela forma peculiar pelas quais as dinâmicas e relacionamentos se transformam quando passam para o universo digital. Pois o que dizer, por exemplo, do fenómeno da pirataria, que em questão de anos ajudou a modificar boa parte da cadeia de produção e disseminação cultural e informacional? E das relações sociais, ampliadas e reinventadas com o surgimento quase que instantâneo e omnipresente das redes sociais, personalizadas ao gosto e as necessidades dos seus utilizadores? Pois bem, o tecido sociocultural foi modificado de forma radical pela popularização da internet enquanto universo de mediação, e sob esta condição, viu rejuvenescer, ampliar e até mesmo desenvolver novos universos de produção e disseminação cultural. Sob esta nova roupagem, os estudiosos da internet, entre eles Castells (2012), Cardoso (2006), Van Dijck (2012), Gere (2008), Raine e Wellman (2014) se debruçaram na tentativa de compreender os fenómenos sociais e culturais a partir das dinâmicas de interação e tensões produzidas entre

utilizadores, instituições e organizações. A eles, se somaram outros como Jenkins (2006a) e Hills (2005), que desenvolveram estudos de comunidades alternativas, deslocadas do seu meio natural para explorar as novas possibilidades desencadeadas pela liberdade do ambiente digital. É neste domínio no qual pretendemos apresentar este ensaio, identificando estas comunidades alternativas por ambientes de *fan culture*, em que os fans são parte fundamental no consumo, preservação, disseminação e agora, ultrapassada a barreira da apropriação dos meios de produção e dos canais de distribuição, agentes ativos no ciclo produtivo. Para tanto, vamos situar este universo da *fan culture* e sua relação a partir das comunidades de *mods*, um dos estratos da cultura *gamer* na qual os jogadores se tornam produtores de conteúdos alternativos que expandem a experiência de jogo. Posteriormente, nosso argumento irá se nortear pelo conceito de «multiverso cultural», apropriado de uma das manifestações mais caras ao universo da *fan culture*, a da banda desenhada.

## AS COMUNIDADES DE MODS E DE RE-PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS

As comunidades *online* de *mods* são parte de uma das experiências de produção cooperativas mais ricas e efervescentes na atualidade. Idealmente inseridas no que Toffler (1989) e Ritzer, Dean, Jurgenson (2012) configuram como *prosumer*, conceito relativo a junção dos papéis de produtor e consumidor num só sujeito, e que posteriormente foi atualizada por Bruns (2009) com o *producer*, estas comunidades sintetizam a dupla função de alguns dos seus membros enquanto agentes de produção, ou em muitos casos, de remixagem, da re-produção de conteúdos e de sujeitos ativos nas dinâmicas de interação no seio destes ambientes, em que esta dupla função também se torna fundamental para o fechamento dos ciclos de produção que se desenvolvem neste estrato alternativo.

Estando vinculadas ao universo da *fan culture*, estas comunidades são ambientes nos quais a apropriação dos conteúdos toma outra proporção a partir do grau de complexidade de algumas das atividades desenvolvidas pelos seus membros, nomeadamente nas formas de manipulação dos conteúdos e nas formas de interação entre os sujeitos. Hong e Chen (2014), por exemplo, tratam das relações do trabalho cooperativo a partir dos *mods*, destacando a necessidade de se introduzir a questão intensiva nas produções através dos esforços realizados, do

tempo gasto e da afetividade com o qual se veem envolvidos.

Sotamaa (2010), por seu turno, busca compreender as motivações e as práticas envolvidas nas atividades de *modding*. Sua abordagem, vista a partir de um estudo conduzido no jogo Operation Flashpoint, acaba por identificar perfis distintos de *modders*, o que, conseqüentemente, torna inviável a ideia destes sujeitos vistos como um grupo com interesses e objetivos homogêneos.

Poor (2013) em estudo até então inédito, partindo de uma abordagem quantitativa, nos revela que os *modders*, para além de um senso de comunidade e pertença, que se revela pelo espírito cooperativo da sua relação, estão inseridos em uma faixa de idade ampla, que varia de jovens adolescentes até adultos, sendo indivíduos que não se restringem a apenas um jogo ou série, tendo no seu catálogo de *mods* os mais variados jogos.

Já a presente pesquisa centrou-se na análise de duas comunidades, provavelmente as mais populares e conhecidas na internet: A Steam Workshop e a Nexus Mods. Estes são ambientes em que tanto os produtores de conteúdos alternativos quanto os consumidores transitam e se relacionam em fóruns, *chats* e murais de mensagens disponíveis nas páginas de apresentação dos *mods*. Para tanto, uma breve apresentação da Steam Workshop e da Nexus Mods é necessária.

Ela é reflexo de um trabalho ainda maior, no plano de tese, que visa, a partir de uma aproximação etnográfica em Hine (2015) e Boellstorff (2009) e netnográfica em Kozinets (2015), a investigação e conseqüente análise das atividades de produção, das práticas, das formas de interação e das relações exteriores, tomando suas atividades como alternativas as da indústria dos games, a partir das comunidades de *mods*.

Steam Workshop e Nexus Mods são dois ambientes que até compartilham do mesmo objetivo, contudo, suas origens não poderiam ser mais distintas. Enquanto a Nexus Mods é um coletivo independente, organizado a partir de doações, inscrições dos membros *Premium* e da publicidade gerada nas páginas da comunidade, a Steam Workshop é uma ramificação da plataforma de jogos Steam, por sua vez, pertencente à Valve, uma das principais *publishers* de jogos da atualidade.

Tanto a Steam Workshop quanto a Nexus Mods disponibilizam milhares de jogos, organizados em páginas independentes, que por sua vez são constituídas de abas ou links específicos para os conteúdos disponibilizados pelos jogadores. Para fins de pesquisa, acabamos por escolher a série de jogos de RPG da Bethesda, The Elder Scrolls, mais precisamente o quinto título da saga, Skyrim. Entre os motivos creditados, destacamos a popularidade da franquia, ainda hoje, cinco anos após o lançamento de Skyrim, um

dos jogos com mais *mods* produzidos; conseqüentemente, tanto na Steam Workshop quanto na Nexus Mods, podemos encontrar páginas atualizadas com *mods*, notícias, discussões, posts com imagens, vídeos etc.

Tanto na Workshop quanto na Nexus Mods de Skyrim, os conteúdos são diversos, não se limitando apenas aos *mods*. Existem guias, tutoriais, vídeos, imagens, kits de edição e manipulação. Tratando especificamente dos *mods*, percebemos na sua diversidade *mods* de correção, de armas, armaduras, personagens, *quests* (de missões alternativas), animais e monstros, aprimoramento gráfico, entre outros.

A partir da variedade das ofertas, focamo-nos com mais pormenor em três *mods* que atestam para o princípio de complexidade do universo da *fan culture*. São *mods* de *quests*, que colocam o jogador em situações narrativas alternativas daquela do jogo tradicional. Em certa medida podemos falar que estes *mods* são uma forma de *fanfic* – as histórias criadas por fãs – ainda mais imersivas que as tradicionais, uma vez que a experiência dos *games* carrega, por si só, este princípio.

Helgen Reborn, Agent of Righteous Might e Falskaar são *mods* em que é possível compreender o que Keen (2016) considera como condição hierárquica da *fanfic*. Para o autor, existe um princípio natural de conformidade em que as histórias criadas pelos fãs se situam próximo do cânone, do universo reconhecido e criado por outrem, geralmente, as grandes produtoras da indústria cultural.

Em Helgen Reborn<sup>1</sup>, a partir da instalação do *mod*, cabe a reconstrução da vila de Helgen, destruída logo no começo do jogo por um dragão<sup>2</sup>, uma das criaturas anciãs que se julgavam extintas, e que misteriosamente voltam para assombrar os céus de Skyrim. O mais interessante é que é justamente em Helgen que a aventura do jogador começa no jogo original, uma vez que foi capturada e levada a julgamento – e conseqüente execução – ao estar supostamente envolvida no levantamento contra o poder centralizador da província de Cyrodiil, que tem no seu artífice, o rei supremo de Skyrim, Ulfric Stormcloak.

Já em Agent of Righteous Might<sup>3</sup>, o jogador será incumbido de realizar uma série de missões que o levarão até ao seio do culto que reverencia Stendarr, a divindade da justiça. Na verdade, uma facção deste culto. Se no cânone de Skyrim temos os Vigilants of Stendarr como representantes da fé militante da justiça em nome dos 9, em *Agent of Righteous Might* temos um grupo de mesmo nome, liderados por

<sup>1</sup> Mais detalhes em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/35841/>

<sup>2</sup> Um dos motivos que justificam este *mod*, se dá pelo retorno do lendário dragão Alduin, uma das entidades mais poderosas de Nirn, o plano terreno ou mortal no qual se situa o continente de Tamriel e conseqüentemente Skyrim. Alduin é o principal antagonista na história principal do jogo (deixando em segundo plano a guerra civil proporcionada pelo levante de Ulfric Stormcloak contra os Imperials) e sua presença se dá ainda no começo do jogo, quando ele é um dos artífices da destruição de Helgen.

<sup>3</sup> Mais detalhes em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/33766/>

Nirtius Pontaniam, antigo membro da ordem dos Vigilants. O jogador será reconhecido como um dos discípulos da ordem dos Vigilants e a partir disso, convidado para fazer parte dos Agents, recebendo missões que visam a aniquilação dos membros restantes da lendária Mythic Dawn, estabelecidos no cânone de Elder Scrolls como uma ordem herética, um culto de origem Daedrica<sup>4</sup> que segue os ensinamentos de Mehrunes Dagon, um dos dezessete príncipes do mundo alternativo de Oblivion. Os sobreviventes da Mythic Dawn estão a reorganizar-se, prestes a desferir um golpe fatal no plano terreno de Nirn e cabe ao jogador, como parte dos Agents, obliterar esta ameaça.

Falskaar<sup>5</sup>, por fim, parte de uma misteriosa localização em Skyrim que vem produzindo de forma contínua, por mais de 600 anos, um estranho barulho. O jogador então decide investigar a origem do mistério, e nos subterrâneos de Skyrim, descobre uma passagem secreta com um portal que liga toda Tamriel a Falskaar. Depois de ajudar um dos guardas do portal com um problema referente a uma rebelião em curso, o jogador recebe permissão para explorar Falskaar e tudo aquilo que ela oferece. E é aí que tudo começa e a semelhança com Skyrim volta mais uma vez. Em Falskaar, também percebemos o conflito de duas facções rivais, neste caso, duas famílias de linhagem nobre, tradicionais e que lutam a partir de ideais distintos. O jogador, mais uma vez, se vê no meio de um conflito com o qual ele não tem relação, mas que se envolve conforme progride nas missões principais e nas alternativas. As missões envolvem batalhas, libertação de reféns, aniquilação de monstros e até compra de presentes.

A breve apresentação dos três *mods*, se não parte de uma abordagem exaustiva, ao menos nos possibilita identificar os princípios pelos quais a apropriação do cânone de Skyrim ocorre. Trata-se de um princípio que opera dentro dos limites estabelecidos do que convencionamos chamar de multiverso cultural, na qual as formas de produção cultural e alternativa da fan culture se mesclam e ampliam os horizontes das formas de manifestação cultural, situadas num espaço de intersecção e que são tomadas de roldão pelas possibilidades de protagonismo dos utilizadores vulgares.

Para já, convém tratar deste espaço, esta intersecção entre duas realidades, dois universos. Nosso próximo passo ocorre da tentativa de identificar não só este espaço, mas também esta relação que se estabelece entre dois (ou mais) universos a partir do conceito de multiverso cultural.

## O MULTIVERSO CULTURAL

O emprego do termo «multiverso cultural» tem por objetivo preencher algumas lacunas no reconhecimento e sistematização de um universo de produção cultural alternativo no qual seus participantes ingressam graças às dinâmicas e rituais de sociabilização próprios.

O termo remete a ideia popularmente reconhecida dos domínios da banda desenhada da DC e Marvel, com uma leve variação nos conceitos das duas. Para a DC<sup>6</sup>, trata dos vários universos pertencentes a um mesmo domínio, um mesmo espaço físico compartilhado, mas que são separados de alguma maneira por ressonâncias vibracionais. (Cabe como parêntese destacar que o sitio oficial da DC disponibilizou, no ano de 2014, um mapa atualizável identificando e explicando cada um dos universos do seu multiverso; este pode ser acessado no link que segue: <http://www.dccomics.com/blog/2014/08/18/the-map-of-the-multiverse>). Já a Marvel<sup>7</sup>, adota um sistema hierárquico no qual os múltiplos universos formam parte de uma coleção e mantem entre eles algum tipo de ligação, ainda que preservem certo sentido de autonomia.

Ora bem, o que pretendemos ao nos apropriarmos do termo é sistematizar parte do organismo cultural, identificando universos de produção cultural e interação social distintos, inter-relacionados e relativamente autônomos e as «ressonâncias» como pontos de intersecção entre estes universos, os momentos em que desta relação, ocorrem as trocas de conteúdos, ferramentas, conhecimento, e que se produzem sentidos que operam, em certa medida, numa relação de interdependência.

Pensemos esta condição, por exemplo, quando tratamos da relação que se estabelece nos universos distintos da pirataria e da indústria cultural. Pois o seu ponto de intersecção ocorre a partir do momento em que os utilizadores se apropriam dos conteúdos culturais produzidos pela indústria cultural e os transportam para os limites do universo de disseminação alternativo da pirataria. O mesmo poderia ser aplicado se nos valêssemos de dois outros universos culturais, como os da cultura popular e o da cultura erudita em que o ponto de intersecção é tanto o consumo cultural realizado por um dos lados como a incorporação dos elementos de um universo pelo outro a partir da ação dos seus produtores, sejam eles os produtores tradicionais ou os novos agentes deste processo, os utilizadores vulgares da internet.

O multiverso cultural então sinaliza para as três características básicas que formam a ideia de cultura de convergência segundo Jenkins (2006b): a convergência midiática pela afirmação dos conteúdos e dispositivos transmedia, a inteligência coletiva e a cultura participativa.

<sup>4</sup> Os Daedras – Daedric em inglês – é uma raça de poderes sobrenaturais que habitam o mundo alternativo de Oblivion.

<sup>5</sup> Ver mais em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/37994/>

<sup>6</sup> A ideia de multiverso segundo a DC é mais bem detalhado na página Wikia que segue em linha: <http://dc.wikia.com/wiki/Multiverse>

<sup>7</sup> A ideia de multiverso segundo a Marvel é mais bem detalhado na página Wikia que segue em linha: <http://marvel.wikia.com/wiki/Multiverse>

O que temos então, é um fenómeno único no qual o fluxo dos conteúdos se desloca para o domínio do transmedia; em que o impacto central dos consumidores, agora agentes ativos na cadeia de produção e disseminação de conteúdos - uma vez transposta a barreira de apropriação dos meios de produção e dos canais de distribuição - transita em via dupla, ou seja, remodela e constrói novos sentidos, produtos, organiza e gerencia novos ambientes de discussão e interação, produção e disseminação.

Neste sentido, poderíamos assumir a *fan culture* como um universo de produção cultural à parte, na qual a soma dos seus membros, organizados em grupos particulares de filiação e identificação formam grupos e comunidades distintos. Neste contexto, e estando relacionado com os vários universos pertencentes do multiverso cultural, a *fan culture* acaba por ter a sua disposição tanto os dispositivos de produção e distribuição de conteúdos quanto dos próprios conteúdos, uma vez que sua relação se expressa manifestamente a partir das produções culturais tidas como tradicionais. O universo da *fan culture* acaba por ser o universo ideal em termos da apropriação dos meios de produção, dos canais de distribuição e, naturalmente, dos conteúdos.

É neste momento que se torna necessário recuperar Almeida (2009) que ao tomar uma perspectiva que aproxima a mediação ao consumo e a crítica cultural, sugere que «as tecnologias da informação e comunicação (TICs), ao descortinarem inéditas formas de produção, circulação e recepção de produtos simbólicos, também contribuíram para tornar a cena cultural contemporânea cada vez mais complexa». O autor prossegue ao afirmar que «múltiplas camadas de informação se agregam aos produtos culturais e em torno deles, sinalizando a constituição de um novo tipo de `conhecimento` necessário para a crítica, o consumo, e, no limite, para a própria compreensão dessas mercadorias singulares». A internet, neste sentido, seria ela mesma um mecanismo de mediação e por consequência, um ambiente favorável às novas formas de mediação, ou assumindo a posição de Silva e Lopes<sup>8</sup> (2011), um universo convidativo as formas de desintermediação levadas a cabo de forma zelosa por seus utilizadores<sup>9</sup>, os novos agentes de distribuição e compartilhamento.

A função desintermediadora é, então, parte fundamental na expressão da *fan culture*, tornando mais nítida a

---

<sup>8</sup> Segundo as autoras: «O surgimento da Internet transformou a rede em infinita encruzilhada, que subverte a noção de espaço local e global, que rompe com sistemas de intermediação tradicional entre emissores e receptores ao permitir que cada nó da rede possa produzir e distribuir mensagens. A distribuição de informação na tipologia de rede anterior caracteriza-se como de um para todos, e agora essa distribuição passa a ser de todos para todos» (Silva, Lopes, 2011).

<sup>9</sup> Para Almeida (2014) o que vemos então é um processo de descentralização no qual as formas institucionalmente aceites de mediação cedem frente ao apelo dos usuários enquanto seus próprios mediadores. Logo, «a internet solidificaria sua autonomia frente as suas necessidades informacionais e culturais» (Almeida, 2014, p. 199).

compreensão dos processos de troca que ocorrem tanto no seu universo quanto na relação com os demais universos do multiverso cultural. Os consumidores, deslocados da sua função passiva, transitam agora num ambiente em que são também reconhecidos como mediadores, daí a condição desintermediadora da *fan culture* na qual nos referimos.

### **A estrutura de camadas do multiverso cultural**

Ora, apresentamos os *mods*, inseridos no contexto de comunidades estabelecidas no universo da *fan culture*; na sequência introduzimos o modelo de multiverso cultural, mas afinal, como podemos relacionar estas duas realidades? O caminho mais promissor nos parece ser o de introduzir uma análise a partir das camadas existentes no multiverso cultural, nomeadamente as camadas de apropriação que, acreditamos, traduzem o sentido desta relação.

Estas camadas de apropriação podem ser entendidas como processos de validação dos pontos de intersecção entre dois universos distintos, que aqui são representados pelo universo da *fan culture* e o universo canónico estabelecido pela Bethesda, a produtora de *The Elder Scrolls Skyrim*.

A ampliação da estrutura narrativa (presente nos três *mods*), o incremento dos mapas com novas localidades e personagens para se interagir (em *Falskaar*), a incorporação, a partir da influência canónica, de novos elementos que se misturam a mitologia da série (como em *Agent of Righteous Might*), o implemento de novas funcionalidades e ferramentas (como em *Helgen Reborn*), são, por exemplo, expressões manifestas das camadas de apropriação das quais os produtores se utilizam para expandir a experiência do jogo.

Neste sentido, estas adaptações constituem verdadeiros recortes, mixagens a partir do cânone de *The Elder Scrolls* no qual os jogadores-produtores são estimulados a esmiuçar, reconstruir sentidos e produzir de forma aditiva estes novos conteúdos. É por associação o princípio no qual opera a ideia de cultura R/W de Lessig (2008), do universo dos *remixes*, das trocas que são estabelecidas numa via de mão dupla de produção de conteúdos.

E se a condição de apropriação não está expressa na camada canónica, pode também estar vinculada a camada de construção narrativa, na qual os criadores dos *mods* acrescentam formas de manipulação naquilo que Campbell identifica como a «jornada do herói». Também conhecida como monomito, este conceito se refere aos mais variados elementos que as narrativas mitológicas partilham entre si, independente da sua procedência ou do tempo que foram concebidas. Posteriormente, Christopher Vogler<sup>10</sup> partiu das teorias de Campbell para formular uma espécie de guia em que propunha uma espécie de estruturação narrativa para

---

<sup>10</sup> O livro em questão é o « *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, », publicado no ano de 1992.

escritores e roteiristas. Em ambas podemos identificar três passos importantes: a partida, a iniciação e o retorno.

Tanto em Helgen Reborn, Agent of Righteous Might e Falskaar podemos perceber estas três etapas, até mesmo partes que constituem as 17 etapas do ciclo de três fases de Campbell, como, por exemplo, o «chamado da aventura», quando as narrativas guiam os jogadores para o início da jornada, na apresentação de um problema/mistério a ser resolvido, quebrando assim uma dada rotina; no «auxílio sobrenatural», quando, em Agent of Righteous Might, Nirtius Pontaniam nos guia para o submundo da Agents e da caça a Mythic Dawn; «a passagem pelo primeiro limiar» quando o jogador entra em um novo mundo, uma nova experiência ou realidade, a exemplo do que acontece com a passagem para Falskaar e etc.

À esta camada de transformação narrativa, temos também uma outra, talvez não tão evidente nos *mods* apresentados, mas que é parte primordial na fundamentação destes enquanto mecanismos de imersão alternativos: a transformação da «realidade material» do jogo, dos elementos que ajudam a compor a camada narrativa. Trata-se de uma camada um tanto quanto sutil, técnica, e que pode às vezes se confundir com a camada narrativa por estar subordinada a esta. Entretanto, a transformação da realidade material do jogo trata dos implementos concretos, dos objetos, construções, de novos personagens, monstros, localizações, armas e até mesmo das formas de interação a partir das batalhas, o que fica mais evidente quando buscamos dois outros *mods*, Warzones e Populated Skyrim Civil War Reborn<sup>11</sup>.

De todo modo, o que vemos é a utilização de uma base já estabelecida como ponto de partida para o trabalho destes jogadores-produtores. Suas histórias, sejam elas a dos *mods* ou das apresentações dos seus personagens, estão situadas numa espécie de intersecção, um ambiente em que, ao menos em benefício dos jogadores, existe condição para se apropriar dos conteúdos, das ferramentas e dos canais de distribuição e incrementar o universo canônico de Skyrim. Entretanto, esta não é uma via de mão única: neste ambiente mesclado, a Bethesda, produtora da série The Elder Scrolls, passa a ter a sua disposição parte de uma vasta rede de colaboradores, (inter)dependentes da sua produção; mas que ao mesmo tempo, ao criarem e recriarem tomando o cânone como base, potencializam o alcance da série, permitem a extensão do seu universo regular e o fortalecimento da sua comunidade.

---

<sup>11</sup> Warzones e Populated Skyrim Civil War Reborn são dois *mods* nos quais os limites da Guerra civil que toma conta de Skyrim são testados. A proposta é que o jogador sinta os efeitos devastadores de um conflito desta magnitude ao ter em seu jogo tanto a multiplicação dos focos de conflito entre Stormcloaks e Imperials quanto da quantidade de personagens em cada um destes conflitos. Mais informações sobre Warzones em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/9494/> e Populated Skyrim Civil War: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/73221/>

## CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

A apresentação dos *mods*, seguida da introdução do modelo de multiverso cultural e das camadas de apropriação que validam as relações entre os universos de produção cultural estão inseridas no âmbito de uma tese de doutoramento a ser realizada tomando como ideia a análise das atividades desenvolvidas nas comunidades de *modding* Nexus Mods e Steam Workshop.

Neste primeiro momento, julgamos ter dado um passo importante na construção de um modelo teórico auxiliar que permita situar as atividades e as formas de interação e produção a partir da dupla integração entre produtores alternativos da fan culture e a produção da indústria cultural. Não se trata, contudo, de um modelo acabado, no que nossos esforços estão concentrados para, no seguimento da pesquisa, aprimorar tanto o modelo quanto aprofundar as análises dos objetos de investigação.

O multiverso cultural é uma força de ação colectiva, relativamente independente, essencialmente cooperativa, que por muitas vezes pode acabar por produzir tensões nos seus pontos de intersecção, haja vista multiplicidade de sujeitos e organizações envolvidos, cada qual com seus interesses e projetos particulares. Contudo, ao nos focarmos nos seus aspectos mais positivos procuramos não eliminar ou minimizar estas tensões, mas indicar, a partir das suas camadas de apropriação, como os pontos de intersecção podem funcionar como um mecanismo de reverberação, aprimoramento e ampliação de universos culturais distintos e do multiverso como um todo.

Neste sentido, o universo dos videojogos acaba por nos servir de valiosa amostra pela gama de atividades criativas que ocorrem nos domínios da sua *fan culture*; seja na criação de conteúdos, ferramentas, aplicativos e até mesmo em novos ambientes de promoção, discussão e participação, estamos diante de um cenário em constante transformação, que traz tanto algumas dificuldades quanto desafios.

## REFERÊNCIAS

1. Almeida, M. A. (2009). Informação, tecnologia e mediações culturais. *Perspectivas em Ciência da Informação*, 14, N.E., 184-200.
2. Almeida, M. A. (2014). Mediação e mediadores nos fluxos tecnoculturais contemporâneos. *Informação e Informação*, 19, 2, 191-241.
3. Boellstorff, T. (2009). *Coming of age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human*. New Jersey: Princeton University Press
4. Bruns, A. (2009). From prosumer to producer: understanding user-led content creation. *Transforming Audiences*, 3, 4.

5. Cardoso, G. (2006). *Os media na sociedade em rede*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
6. Castells, M. (2012). *A sociedade em rede. A era da informação, economia, sociedade e cultura, 1*. São Paulo: Paz e Terra.
7. Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. (2ª ed.). New York: St. Martin's Griffin
8. Gere, C. (2008). *Digital culture*. Londres: Reakiton Books.
9. Grossberg, Lawrence. (1992). Is there a fan in the house? The affective sensibility of fandom. In Lisa A. Lewis, *The adoring audience: fan culture and popular media* (pp. 50-65). New York: Routledge.
10. Hong, R., Chen, V. H-H. (2014). Becoming an ideal co-creator: Web materiality and intensive laboring practices in game modding. *New Media & Society*, 16, 2, 290-305.
11. Hills, M. (2005). *Fan cultures*. New York: Routledge.
12. Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday*. New York: Bloomsbury.
13. Jenkins, H., Ito, M. Boyd, D. (2016). *Participatory culture in a networked era: a conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Cambridge: Polity Press.
14. Jenkins, H. (2006a). *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York University Press.
15. Jenkins, Henry. (2006b). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
16. Jenkins, Henry. (1992). *Textual poachers: television fans & participatory culture*. New York: Routledge.
17. Kozinets, R. (2015). *Netnography: redefined*. (2ª ed.). Londres: SAGE Publications.
18. Lessig, L. (2008). *Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy*. New York: Bloomsbury.
19. Poor, N. (2014). Computer game modders' motivations and sense of community: a mixed-methods approach. *Games and Culture*, 16, 8, 1249-1267.
20. Raine, L., Wellman, B. (2014). *Networked: the new social operating system*. Londres: The MIT Press.
21. Ritzer, G., Dean, P., Jurgensen, N. (2012). The coming age of the prosumer. *American Behavioral Scientist*, 59, 4, 379-398.
22. Skyrim Nexus Mods. (2016). *Agent of Righteous Might*. Disponível em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/33766/>?
23. Skyrim Nexus Mods (2016). Falskaar. Disponível em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/37994/>?
24. Skyrim Nexus Mods. (2016). Helgen Reborn. Disponível em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/35841/>?
25. Sotamaa, O. (2010). When the game is not enough: motivations and practices among computer game modding culture. *Games and Culture*, 5, 3, 239-255.
26. Toffler, A. (1989). *The third wave*. New York: Bantam.
27. Van Dijck, J (2012). *The culture of connectivity: a critical history of social media*. New York: Oxford University Press.