

**III ENCUENTRO
IBEROAMERICANO
DE JÓVENES
MUSICÓLOGOS**

**III ENCONTRO
IBERO-AMERICANO
DE JOVENS
MUSICÓLOGOS**

MUSICOLOGIA CRIATIVA

ACTAS

SEVILHA / 2016

Tagus Atlanticus Associação Cultural

Título:

Actas do III Encontro Ibero-americano de Jovens Musicólogos
Actas del III Encuentro Iberoamericano de Jóvenes Musicólogos

Editores:

Marco BRESCIA

Rosana MARRECO BRESCIA

Capa:

Rodrigo Teodoro DE PAULA

© Tagus-Atlanticus Associação Cultural, 2016

1ª Edição

ISBN 978-989-99769

Depósito Legal: 419826/16

ÍNDICE

Índice	3
Créditos	12
Comissão Organizadora	13
Comissão Científica	14
Apresentação	15
Presentación	16
Adán García, Tamar <i>NUEVAS APORTACIONES AL CATÁLOGO DE LUÍS MARÍA FERNÁNDEZ ESPINOSA: TRÍPTICO GALLEGO, ESTAMPAS DE GALICIA</i>	pp.17-26
Álvarez Espinosa de los Monteros, Nieves <i>PRIMERAS APARICIONES DEL OBOE EN LA CATEDRAL DE JAÉN: JUAN MANUEL DE LA PUENTE</i>	pp.27-38
Amendola, Nadia <i>CELEBRATIONS OF THE PEACE OF THE PYRENEES IN BAROQUE ROME : TWO CANTATAS OF GIOVANNI PIETRO MONESIO AND GIOVANNI LOTTI</i>	pp.39-50
Ananías, Nayive <i>“ÚNANSE AL BAILE DE LOS QUE SOBRAN”: ANÁLISIS MUSICOLÓGICO DEL DISCO PATEANDO PIEDRAS DE LOS PRISIONEROS</i>	pp.51-61
Antón Melgarejo, Sergio / García Wanègue, Aitana / Martínez Gosálbez, Patricia <i>MÚSICA FICTA. EL CONFLICTO CON LA TEORÍA VOCAL: DE CANTO LLANO A CANTO DE ÓRGANO</i>	pp.62-73

Arárez Santiago, Tatiana

UN ESLABÓN PERDIDO EN LA PRODUCCIÓN TURINIANA: SONATA ESPAÑOLA PARA VIOLÍN Y PIANO (1908)

pp.74-83

Arjona González, María Victoria

LAS TRES CANTIGAS DEL REY DE JULIÁN ORBÓN: UNA OBRA DEDICADA A RAFAEL PUYANA

pp.84-93

Benetti, Alfonso

LA AUTOETNOGRAFÍA COMO HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN EN LA PERFORMANCE MUSICAL

pp.94-103

Bondi, Sara

LA FLAUTA, INSTRUMENTO DE DIOS Y PASTORES: UNA REFLEXIÓN SOBRE JOUEURS DE FLÛTE OP.27 DE ALBERT ROUSSEL

pp.104-116

Cabezas García, Álvaro

A MÚSICA Y SU ADECUACIÓN LITÚRGICA SEGÚN LOS POSTULADOS NEOCLÁSICOS DEL MARQUÉS DE UREÑA

pp.117-127

Calado, Mariana

DISCURSOS DA IMPRENSA NA ESTREIA PORTUGUESA DE REPERTÓRIO ORQUESTRAL CANÓNICO NA DÉCADA DE 1930

pp.128-138

Calderón Ochoa, Johanna

CENTRO DE DOCUMENTACIÓN E INVESTIGACIÓN MUSICAL “ALEJANDRO VILLALOBOS ARENAS” DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA (CEDIM / UNAB)

pp.139-143

Campos Zaldiernas, Salvador

ENRIQUE INIESTA Y LA MÚSICA DE CÁMARA EN SANTIAGO DE CHILE (1947-1965)

pp.144-153

Cañas Pérez, Alberto

LA MÚSICA Y LA SEDUCCIÓN A UNO Y OTRO LADO DEL ATLÁNTICO: SAN JERÓNIMO Y SAN JUAN DE DIOS

pp.154-166

Cansino Pérez, Carlos

DISCORDANCIAS ARMÓNICAS EN EL REPERTORIO ROMÁNTICO PARA TIMBALES: ¿ES LÍCITO MODIFICAR LAS PARTES ORQUESTALES?

pp.167-178

Cardoso, Ana Margarida Brito

JOSÉ DOS SANTOS PINTO: OBOÍSTA, PEDAGOGO, COMPOSITOR E MAESTRO A DESCOBRIR

pp.179-187

Carrique van Soest, Caroline

JUAN ALFONSO GARCÍA (1935-2015): EL ANTES Y EL DESPUÉS

pp.188-193

Castilho, Luísa Correia

OS HINOS DE MANUEL DE TAVARES DE BAEZA E LAS PALMAS

pp.194-205

Chávarri Alonso, Eduardo

CHOPIN FUERA DEL PIANO: ARREGLOS Y ADAPTACIONES PARA CONJUNTO DE LAS OBRAS DE CHOPIN EN ESPAÑA DURANTE EL SIGLO XIX

pp.206-215

Correa Rodríguez, Alejandro

INSTRUMENTOS Y PIEZAS MUSICALES DE UN NOBLE NOUOHISPANO. EL INVENTARIO DEL MARQUÉS DE JARAL

pp.216-226

Cruz, Filipa / Raposo, Bárbara

“A INCESTUOSA RELAÇÃO ENTRE O ROMANCE E O CINEMA”: O CASO DE AMOR DE PERDIÇÃO

pp.227-238

Curbelo, Óliver

DESCUBRIMIENTO DE UN MANUSCRITO INÉDITO CON CINCO MARCHAS MILITARES DE ENRIQUE GRANADOS

pp.239-247

da Veiga, Diogo Alte

OS LIVROS DE CORO DA CATEDRAL DE SEUILHA: ASPECTOS DA TRADIÇÃO MELÓDICA

pp.248-258

de Brito, Teca Alencar / Zanetta, Camila Costa

O CENTENÁRIO DE HANS-JOACHIM KOELLREUTTER: O LEGADO DEIXADO À EDUCAÇÃO MUSICAL BRASILEIRA

pp.259-268

de Magalhães, Ana Filipa Gonçalves

A DOCUMENTAÇÃO DE COLEÇÕES DE FITA MAGNÉTICA: O CASO DE CONSTANÇA CAPDEVILLE

pp.269-277

de Mattos, Sandra Carvalho

CANTAR JUNTOS: COOPERAÇÃO E LAÇOS SOCIAIS PARA SOBREVIVÊNCIA DA ESPÉCIE

pp.277-285

de Torres, Leslie Freitas

LA HUELLA DE MANUEL VALVERDE REY (1857-1929) EN LA HISTORIA MUSICAL DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

pp.286-296

del Barrio Ungria, Sheila

LOS NUEVOS LENGUAJES DEL BAILE FLAMENCO CONTEMPORÁNEO

pp.297-306

Falqueiro, Allan Medeiros

SIMETRIA NAS ARTES: RELAÇÕES ENTRE AS PROPRIEDADES ESTÉTICAS E PSICOLÓGICAS DA SIMETRIA VISUAL E AUDITIVA

pp.307-318

Falqueiro, Allan Medeiros / Moreira, Adriana Lopes da Cunha

EIXOS DE SIMETRIA NA EXPOSIÇÃO DO SEGUNDO MOVIMENTO DO QUARTETO DE CORDAS N. 9 DE VILLA-LOBOS

pp.319-330

Feijóo, Julia

“ESTE PANDEIRO QUE TOCO”. LA ENTREVISTA ETNOGRÁFICA COMO HERRAMIENTA PARA LA RECONSTRUCCIÓN DEL MAPA HISTÓRICO DEL REPERTORIO ACOMPAÑADO DE PANDERO CUADRADO EN GALICIA

pp.331-339

Fernández San Andrés, Silvia Arianna

LITERATURA Y MÚSICA EN LA ZARZUELA CUBANA. CECILIA VALDÉS, LOS PERSONAJES Y SUS CARACTERÍSTICAS MUSICALES

pp.340-352

Ferrando Cuña, Juanma

DISCURSOS DE GÉNERO EN LA MÚSICA RELIGIOSA VALENCIANA DE TRADICIÓN ORAL

pp.353-363

Freitas, Joana

“AUDIO MODDING FOR IMMERSION IN TES”: CO-CRIAÇÃO, PARTILHA E INTERACÇÕES NA CIBERCOMUNIDADE NA PLATAFORMA NEXUS

pp.364-375

Furtado, Fernanda Vasconcelos

GOIÂNIA E OS CENTROS DE DOCUMENTAÇÃO MUSICAL DE ENTIDADES MANTENEDORAS PÚBLICAS

pp.376-387

Gagliano, Gabriel

A INFLUÊNCIA DO PROFESSOR JOSÉ CARDOSO BOTELHO NA CONSOLIDAÇÃO DA CLARINETA NA MÚSICA SINFÔNICA E CAMERÍSTICA BRASILEIRA

pp.388-396

García Alcantarilla, Andrea

ARBÓS, UELA Y BARCELONA: TRES CLAVES PARA LA DIFUSIÓN DEL TRÍO CON PIANO EN ESPAÑA

pp.397-408

García López, Olimpia

LAS RELACIONES MUSICALES ENTRE SEVILLA Y PORTUGAL DURANTE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA: UNA MIRADA A TRAVÉS DE LA PRENSA

pp.409-418

Gaspar, Filipe

CIRÍACO CARDOSO: PARADOXOS DA CARREIRA DE UM COMPOSITOR PORTUGUÊS DE COMÉDIA MUSICAL DE FINAIS DO SÉCULO XIX

pp.419-429

Gil Rodríguez, Auxiliadora

EUGENIO GÓMEZ CARRIÓN (1786-1871): SU ACTIVIDAD MUSICAL EN SEVILLA Y SU OBRA PIANÍSTICA

pp.430-440

Gomes, Luísa Fonte

AS OPERETAS DE AUGUSTO MACHADO (1845-1924) NA VIRAGEM PARA O SÉCULO XX: UMA PERSPECTIVA E ANÁLISE DAS TIPOLOGIAS E DOS MODELOS MUSICAIS E DRAMATÚRGICOS

pp.441-452

González Cueto, Irene

DIVERSAS PERSPECTIVAS DE DANZAS GITANAS DE JOAQUÍN TURINA

pp.453-458

González Fernández, Patricia

EL LIBRO DE MUSICA PARA CLAVICIMBALO DEL SR. D. FCO. DE TEJADA: ACERCAMIENTO AL REPERTORIO DE LOS CLAVECINISTAS ESPAÑOLES HACIA 1700 A TRAVÉS DE UN MANUSCRITO ENCONTRADO EN SEVILLA

pp.459-469

González Varga, Marina / Sánchez Plaza, Beatriz

LA INFLUENCIA DE LOS PARÁMETROS EXTRAMUSICALES EN LA VALORACIÓN DE LAS PRÁCTICAS INTERPRETATIVAS

pp.470-479

Hernández Romero, Nieves

LA CLASE PARTICULAR DE MÚSICA COMO OPCIÓN PROFESIONAL PARA LAS ALUMNAS DEL CONSERVATORIO DE MADRID EN EL SIGLO XIX: ALGUNOS APUNTES

pp.480-491

Hora, Tiago

SONITU ORGANI: PARA UMA HISTÓRIA DA DISCOGRAFIA DA MÚSICA ANTIGA DE ÓRGÃO EM PORTUGAL

pp.492-505

Justiniano, Juan Carlos

LA MÚSICA, SUS PALABRAS Y LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. HACIA UN MÉTODO DE ANÁLISIS HISTORIOGRÁFICO BASADO EN LA INVESTIGACIÓN LEXICOGRÁFICA

pp.506-513

Ladeira Sánchez, Víctor Jesús

LA GUITARRA TIPLE A TRAVÉS DE LOS TRATADOS INSTRUMENTALES ESPAÑOLES DEL SIGLO XVIII

pp.514-523

Larsen, Juliane

HISTORIOGRAFIA MUSICAL E IDENTIDADE: APONTAMENTOS A PARTIR DA TEORIA DA HISTÓRIA DE JÖRN RÜSEN

pp.524-533

Lloret Andreo, Daniel / Mascarell Mascarell, Rosa / Pacheca Ruiz, Edgar

LA SOLMISACIÓN DEL SIGLO XV, PRÁCTICA DE UN MÉTODO PEDAGÓGICO: VENTAJAS Y LIMITACIONES EN EL CANTO MONÓDICO Y POLIFÓNICO

pp.534-545

Lobato Almiñana, Sandra

EL NUEVO MATERIAL DE MANUEL PALAU RELACIONADO CON LA MÚSICA TRADICIONAL VALENCIANA, INCLUIDO EN EL FONDO DE SALVADOR SEGUÍ

pp.546-554

Lopes, Guilhermina

MOSTRANDO A CASA AO VISITANTE: A VISÃO DE SEIS COMPOSITORES SOBRE A MÚSICA NO BRASIL EM ENTREVISTA A FERNANDO LOPES-GRAÇA

pp.555-565

Lopes, Sofia Isabel Fonseca Vieira

“... E ERGUERAM ORGULHOSAS BANDEIRAS...”: PORTUGAL E A EUROPA NO FESTIVAL RTP DA CANÇÃO

pp.566-576

Luengo, Pedro

ICONOGRAFÍA MUSICAL Y TEATRO BARROCO: INTERRELACIONES COMPARADAS EN AMÉRICA Y ESPAÑA A TRAVÉS DEL BIG DATA

pp.577-588

Madureira, Bruno

O ENSINO MUSICAL NAS FILARMÓNICAS E BANDAS CIVIS DE PORTUGAL NOS DERRADEIROS ANOS DO ESTADO NOVO

pp.589-597

Martín Sanz, Cristina

ENSEÑANZA MUSICAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA MEDIANTE SITUACIONES DE APRENDIZAJE

pp.598-612

Mejías Rivero, Enrique

LA MÚSICA CATÓLICA ESPAÑOLA ACTUAL. UN CASO DE ESTUDIO: LA HERMANA GLENDA

pp.613-623

Miranda Rodríguez, Carla

VILLANCICOS DE OPOSICIÓN: UN EJEMPLO DE LA CATEDRAL DE OVIEDO (1774)

pp.624-631

Navarro Lalanda, Sara

LA MÚSICA IMPRESA COMO FÓRMULA DE MARKETING COMERCIAL EN EL CAMBIO DEL SIGLO XIX AL XX

pp.632-645

Nistal Freijo, Ana Isabel

O DEVIR SCHUMANN – DELEUZE

pp.646-657

Nunes, Pedro Miguel Oliveira

A CRIAÇÃO DA FIGURA DO DIABO NA ÓPERA ROMÂNTICA: A CONSTRUÇÃO DE IAGO EM GIUSEPPE VERDI, UM PROCESSO DE DEMONOLOGIA!

pp.658-667

Oliveira, Miguel De Laquila

DOMENICO SCARLATTI E A GUITARRA BARROCA: NOVAS PERSPECTIVAS PARA A INTERPRETAÇÃO DAS SONATAS NA GUITARRA MODERNA

pp.668-678

Páez Granados, Octavio

EL VILLANCICO DE NEGRO Y ALGUNAS DE SUS PARTICULARIDADES LINGÜÍSTICAS, RETÓRICAS Y LITERARIAS

pp.679-689

Pédico, André Leme

APONTAMENTOS SOBRE A FISCALIDADE NAS SONATAS DE SCARLATTI E SUAS IMPLICAÇÕES INTERPRETATIVAS

pp.690-699

Pérez García, Lucía

PERVIVENCIAS DEL WESTERN EN LA MÚSICA DE BROKEBACK MOUNTAIN (ANG LEE, 2005)

pp.700-711

Pérez Sánchez, Alfonso

ESTUDIO DEL TEMPO MUSICAL EN EL PUERTO DE IBERIA DE ISAAC ALBÉNIZ A PARTIR DE LAS VERSIONES SONORAS DE CINCO DESTACADOS PIANISTAS QUE TAMBIÉN HAN REALIZADO UNA EDICIÓN DE LA PARTITURA

pp.712-723

Pina, Isabel

CRÍTICA E CRÓNICA MUSICAL DE LUÍS DE FREITAS BRANCO NA IMPRENSA PERIÓDICA PORTUGUESA DOS ANOS 1920

pp.724-734

Roldán Fidalgo, Cristina

LA CANCIÓN ESPAÑOLA “EL SERENÍ” DENTRO Y FUERA DEL TEATRO (SS. XVIII-XIX)

pp.735-745

Rubiales, Gorka

DE MUSICA SINENSIS: LA VISIÓN OCCIDENTAL DE LA MÚSICA EN CHINA A FINALES DEL SIGLO XVIII

pp.746-759

Ruibérriz de Torres Fernández, Ana

EL HALLAZGO DE VARIAS OBRAS RELIGIOSAS DE JOAQUÍN TURINA DAN LUGAR AL ESTUDIO DE FOTOGRAFÍAS, OBJETOS, ESCRITOS Y COMPOSICIONES QUE HABLAN DE SU RELIGIOSIDAD

pp.760-769

Ruiz Utrera, Estrella

ALMA Y DUENDE: LA EXPRESIVIDAD EN EL FLAMENCO

pp.770-777

San Llorente Pardo, Inés

MÚSICA, PROPAGANDA Y DICTADURA: EL I FESTIVAL DE ÓPERA DE MADRID (1964)

pp.778-788

Santos Conde, Héctor Eulogio

RECEPCIÓN Y ADAPTACIÓN DE MÚSICA INSTRUMENTAL FORÁNEA EN LA CATEDRAL DE LEÓN: LA ACTIVIDAD DEL VIOLINISTA TOMÁS MEDRANO (1783-1807)

pp.789-800

Solís Marquínez, Ana Toya

PERVIUENCIA DEL CANTO MIXTO EN LA MISA DE GAITA DE ASTURIAS: EL CASO DEL CREDO CORRIDO

pp.801-810

Torres Román, Maribel

LOS INSTRUMENTOS DE CUERDA EN LAS CORTES ANGELICALES DE LA PINTURA ANDALUZA DEL SIGLO XVII

pp.811-822

Touriñán Morandeira, Laura

PRONTUARIO DE LA “BIBLIOTECA MUSICAL” DEL “FONDO ADALID”: PUESTA EN VALOR DE LA REALIZACIÓN DE UN PRONTUARIO DE CRITERIO MUSICOLÓGICO DESDE LA APLICACIÓN DE TECNOLOGÍA

pp.823-832

Urones Sánchez, Vicente

LA MÚSICA EN LOS PÓRTICOS MEDIEVALES DE LA PROVINCIA DE ZAMORA. CONSIDERACIONES GENERALES

pp.833-842

Vázquez Pongiluppi, Pau

MUSICOLOGÍA SOCIO-EDUCATIVA (MUSE) – UNA PROPUESTA SENCILLA PARA UN CONTEXTO DIFÍCIL

pp.843-852

Zanetta, Camila Costa

IMPROUISAÇÃO “EM JOGO”: PRÁTICAS DE CRIAÇÃO NA EDUCAÇÃO MUSICAL COM CRIANÇAS

pp.853-864

Créditos

Organização

Tagus-Atlanticus Associação Cultural

Grupo Musicologia Criativa

Coordenação Espanha

Pedro Luengo Gutiérrez

Coordenação Portugal

Rosana Marreco Brescia

Coordenação Tagus-Atlanticus Associação Cultural

Rodrigo Teodoro de Paula

Comissão Científica

Ricardo Bernardes CESEM - (Universidade NOVA de Lisboa) | Portugal

Marco Brescia - CESEM (Universidade NOVA de Lisboa) | Portugal

Cristina Fernandes – INET-MD (Universidade NOVA de Lisboa) | Portugal

Miguel López Fernández – Conservatorio Superior de Música de Sevilla | España

Vera Futer – Universidad de Oviedo | España

Pedro Luengo Gutiérrez – Universidad de Sevilla | España

António Jorge Marques – CESEM (Universidade NOVA de Lisboa) | Portugal

Rosana Marreco Brescia - CESEM (Universidade NOVA de Lisboa) | Portugal

Maria João Neves - CESEM (Universidade NOVA de Lisboa) | Portugal

Mayra Pereira – Universidade Federal de Juiz de Fora | Brasil

Ruth Piquer – Universidad Complutense de Madrid | España

Luzia Rocha - CESEM (Universidade NOVA de Lisboa) | Portugal

Comissão Organizadora

Grupo Musicologia Criativa

Elisa Pulla Escobar

Gorka Rubiales

Llorián García Flórez

Luis Carlos Martín Rodríguez

Marco Brescia

Maribel Torres Román

Pedro Luengo Gutiérrez

Raquel Rojo Carillo

Ricardo Bernardes

Rodrigo Teodoro de Paula

Rosana Marreco Brescia

Rui Araújo

Rui Magno Pinto

Tiago Manuel Hora

Vera Futer

“AUDIO MODDING FOR IMMERSION IN TES”: CO-CRIAÇÃO, PARTILHA E INTERACÇÕES NA CIBERCOMUNIDADE NA PLATAFORMA NEXUS

Joana Freitas

(Universidade NOVA de Lisboa)

Circunscrevendo-me à plataforma *Nexus*, um site de partilha e descarregamento de *mods* para uma selecção de videojogos específicos, pretende-se observar neste trabalho a produção de *mods* inseridos na categoria de som, áudio e música e a sua aplicação nos dois jogos com mais ficheiros na base de dados – *The Elder Scrolls IV: Oblivion* e *The Elder Scrolls V: Skyrim* – e como é que os *modders* utilizam o conceito de imersão não só para o desenvolvimento do mesmo como também para a sua apresentação e divulgação no site. Tendo seleccionado os *mods* mais descarregados e/ou com melhor avaliação por parte dos jogadores destes dois jogos nesta categoria, procuro entender como é que estes são apresentados e construídos pelos utilizadores na plataforma, recorrendo aos termos “imersão” e/ou “imersivo” quase como uma estratégia de *marketing* digital, promovendo a ideia de uma aproximação ao “mundo real” ou a um imaginário fantástico estereotipado como “viking” ou “celta”.

Palavras-chave: videojogos, áudio e música, imersão, *mods*, cibercomunidades.

Introdução

O trabalho de Jenkins nas últimas duas décadas relativo aos conceitos de cultura convergente e cultura participativa promoveu a ideia de que os jogadores estão entre os consumidores mais activos, críticos e socialmente conectados dentro dos diversos sistemas de circulação de múltiplos conteúdos de media relacionados com videojogos. O autor afirma que a cultura participativa está a tomar forma na intersecção entre três aspectos: (1) ferramentas que permitem aos consumidores de apropriar, anotar, arquivar e circular conteúdo de mídia; (2) uma série de subculturas de produção de media *DIY*, um discurso que molda o modo de como os utilizadores empregam estas tecnologias; (3) tendências económicas que convidam a circulação de imagens e narrativas através de múltiplos canais de media e que exigem mais modos activos de audiência¹.

¹ Henry Jenkins: *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*, Nova Iorque, New York University Press, 2006, pp. 135-136.

Esta circulação de diversos conteúdos de mídia – desde música, videoclips até mini-séries e *fanzines* – permite também aos próprios utilizadores de os utilizar como base para as suas próprias criações, produzindo novas formas de textos, negociando significados em termos de recepção, interpretação, acção e produção culturais. A alteração de paradigma e dinâmicas da cultura convergente apontadas por Jenkins nota o cruzamento entre consumidores, fãs, produtores, *media* de forma a produzir nas indústrias culturais em duas vias um novo conteúdo que tanto pode vir dos consumidores como dos produtores tradicionais do mesmo².

Os videojogos são um meio relevante para o estudo da convergência e cultura participativa dentro da produção de conteúdos para os mesmos por parte dos jogadores, principalmente quando lançados para computador³, tendo os utilizadores criado os seus próprios conteúdos para jogos desde a década de 90 em títulos como *Doom* e *Wolfenstein*⁴. As noções de co-criatividade e *design* centrado na óptica do utilizador providenciam a possibilidade de personalizar um produto e permitem aos utilizadores expressarem-se, ter um sentido de controlo ou acomodar estados emocionais, ou simplesmente divertirem-se⁵.

O surgimento dos ficheiros de modificação em jogos de computador, ou seja, *mods*, é um dos aspectos relativos à personalização e produção de conteúdo por parte de utilizadores, ou, neste caso em específico, *modders*. A prática de criação e utilização de *mods* em jogos, conhecida por *modding*, é definida por T. Sihvonen como “a actividade de criar e adicionar conteúdo personalizado, *mods*, criado por jogadores a jogos comerciais

² H. Jenkins: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Nova Iorque, New York University Press, 2006, pp. 1-24.

³ A criação de conteúdos por utilizadores para serem aplicados em jogos noutras plataformas, nomeadamente consolas (como *Xbox* ou *PlayStation*) é, para além de bastante reduzida, muito dificultada devido ao tipo de *software* utilizado nestas consolas bem como as normas implementadas pela Microsoft e Sony, respectivamente (as ferramentas para o sistema de criação e utilização destes conteúdos teriam de ser desenvolvidas pelas próprias empresas e não pelos jogadores de forma a não terem lucro através conteúdo realizado pelos próprios.)

⁴ Héctor Postigo: “Video Game Appropriation through Modifications: Attitudes Concerning Intellectual Property among Modders and Fans”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14, 2008, pp. 59-74.

⁵ Ruth Mugge, Hendrik N. J. Schifferstein, Jan P. L. Schoormans: “Product Attachment and Satisfaction: Understanding Consumers Post-purchase Behavior”, *Journal of Consumer Marketing*, 27, 3, 2010, pp. 271-282.

de computador pré-existentes”⁶. N. Poor⁷ indica que estas modificações são realizadas através de programação computacional com ferramentas de *software* que não fazem parte do jogo, e algumas empresas apoiam esta prática ao disponibilizar ferramentas para o efeito e viabilizar fóruns de *modders*. *Modding* inclui diversas actividades que dependem das capacidades e motivações da pessoa ou das pessoas que estão a modificar o jogo – pode incluir alterações simples nos gráficos, visuais, som, armas ou personagens até a versões completamente novas do sistema do jogo original.

Com a possibilidade de alterar, ajustar e até criar tanto *hardware* como *software*, os meios interactivos digitais como os videojogos avançaram muito rapidamente⁸, impulsionados também pela prática de *modding* e a procura por parte de jogadores de novos conteúdos em jogos que os próprios tiveram de desenvolver. Embora alguns autores tenham reflectido sobre a produção de *mods* para jogos e quando é que esta prática surgiu, o jogo *Doom*, lançado em 1993 pela empresa id Software, foi o primeiro título a ser produzido especificamente para a produção de *mods*, disponibilizando diversas ferramentas de *software* para o efeito⁹.

Muitos jogadores procuram expandir a sua experiência pessoal ou providenciar a outrém novos materiais dentro de um jogo, o que leva muitas vezes à reutilização de material pré-existente para adicionar novos elementos a partir destes componentes, recriar o jogo ou até adicionar conteúdo proveniente de outras fontes e/ou produzido por *modders*. De acordo com H. Postigo¹⁰, os *modders* utilizam uma parte considerável do seu tempo a editar o código de um jogo, o som, os gráficos, a narrativa, etc., de forma a desenvolver um portfólio que os permita obter um trabalho na indústria, para capital social ou cultural, e até para a diversão ou por gostar muito de uma comunidade ou jogo

⁶ Tanja Sihvonen: *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, Finlândia, Universidade de Turku, 2009, (Dissertação de Doutoramento), p. 59 [tradução minha].

⁷ Nathaniel Poor: “Computer game modders’ motivations and sense of community: A mixed-methods approach”, *New Media & Society*, 16, 8, 2014, pp. 1249-1267.

⁸ Lawrence Lessig: *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, Nova Iorque, Penguin, 2004.

⁹ Dentro do debate sobre o primeiro *mod*, são referidos jogos como *Lode Runner* em 1983, que H. Bogacs indica como o primeiro jogo com um editor, ou o *mod Castle Smurfenstein*, uma paródia do *shooter* Nazi *Castle Wolfenstein*, lançado em 1993, notado por W. J. Au. Para consultar mais informações sobre este tópico, Cf. Erik Champion: “Introduction: Mod, Mod, Glorious Mod”. *Game Mods: Design, Theory and Criticism*, E. Champion (ed.), s.l., ETC Press, 2012, pp. 9-25.

¹⁰ H. Postigo: “Modding to the Big Leagues: Exploring the Space between Modders and the Game Industry”, *First Monday*, 15, 5, 2010. Disponível em: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2972> (Consultado a 29/03/16).

em particular, sendo um factor chave para o envolvimento dos jogadores em *modding*. O sentido de comunidade e de criação de elementos expressivos de *modding* levou diversos académicos a situar esta cultura como de fãs, desde o já referido Postigo a autores como O. Sotamaa¹¹.

É importante ainda referir que a linha ténue entre os utilizadores e as empresas levou a várias críticas principalmente à indústria de jogos com grande orçamento, recursos e visibilidade¹², devido à diminuição de despesas de trabalho, a extensão do tempo de vendas dos jogos e a redução dos custos de investigação, desenvolvimento e formação através do trabalho gratuito realizado por jogadores. O facto de diversas empresas providenciarem ferramentas e encorajarem os jogadores a tomarem um papel de produtor e *designer* em diversos jogos permite a criação de espaços para novos conteúdos e ideias, mas também reduz a quantidade de material que as equipas das próprias empresas necessitam de desenvolver¹³, o que não deixa de ser, contudo, um dos principais motivos para a contínua criação e partilha de *mods* e ficheiros de natureza DIY para serem aplicados em jogos, promovendo a interacção entre *modders* e jogadores dentro de *sites* e plataformas específicos relativamente aos jogos que para os quais estão a ser produzidos conteúdos, tal como os fóruns que integram estas páginas.

Circunscrevendo-me à plataforma Nexus, um site de partilha e descarregamento de *mods* para uma selecção de videojogos específicos, pretendo observar com este trabalho, embora ainda numa fase inicial de investigação, a produção de *mods* inseridos na categoria de áudio e música e a sua aplicação nos dois videojogos com mais ficheiros na base de dados deste site – *The Elder Scrolls IV: Oblivion* e *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Tendo seleccionado os *mods* mais descarregados e/ou com melhor avaliação por parte dos jogadores e utilizadores destes dois jogos nesta categoria, para além de verificar como é que estes *mods* são desenvolvidos e aplicados nos jogos – e também recebidos pelos utilizadores da cibercomunidade inserida nesta plataforma – tento compreender como é que estes são desenvolvidos e posteriormente disponibilizados e apresentados pelos

¹¹ Olli Sotamaa: “When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture”, *Games and Culture*, 5, 3, 2010, pp. 239-255.

¹² Jogos geralmente referidos como AAA.

¹³ J. Kücklich define esta prática como *playbour* (“play” + “labour”, ou seja, jogar e trabalho). Cf. Julian Kücklich: “Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry”, *The Fibreculture Journal*, 5, 2005. Disponível em: <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> (Consultado a 29/03/16).

modders no site. É possível notar o uso frequente dos termos “imersão” e/ou “imersivo” quase como uma estratégia de *marketing* digital, apelando aos descarregamentos por parte dos utilizadores de forma a promover no jogo, através de um *mod* em específico, a possibilidade de experienciar uma atmosfera sonora mais desenvolvida, mais “real” – num sentido, talvez, de aproximação ao mundo real em que os jogadores e *modders* se inserem – ou, por exemplo, mais horas de música para acompanhar a jogabilidade de cada indivíduo, sejam estas enquadradas no estilo proposto pelo compositor original do jogo ou associadas a imaginários fantásticos com sonoridades estereotipadas, desde “viking” a “fantasy” e “celtic”.

Música e imersão

O conceito de imersão nos videojogos e outros meios interactivos digitais está fortemente associado à aproximação à realidade a vários níveis por parte do utilizador dentro de um mundo virtual, providenciando um alheamento total do ambiente físico no qual o utilizador está inserido, estando toda a sua atenção e objectivos direccionados no que lhe está a ser apresentado, promovido através de tecnologia e ferramentas de *hardware* e *software* em constante desenvolvimento.

O. Grau afirma que a imersão é “caracterizada pela diminuição contínua da distância crítica entre o que é apresentado e o aumento do envolvimento emocional no que está a decorrer”¹⁴. É importante mencionar ainda o trabalho de K. Salen e E. Zimmerman na área de *game design* e o conceito de *falácia imersiva*, através do qual indicam que imersão não vem do jogo em si mas através da própria acção de “jogar” e onde o prazer deste meio está na habilidade de transportar sensorialmente o participante para uma realidade simulada – esta realidade tem um sentido de totalidade tão idílico (onde a barreira entre esta e o virtual desaparece) que o jogador é levado a acreditar que faz parte de um mundo imaginário¹⁵. Nos videojogos, a construção de um mundo credível e realístico é uma parte importante do desenvolvimento da imersão, e mesmo que esta exista ou não até a uma extensão significativa, é algo que a maior parte dos estúdios tem como objectivo.

¹⁴ Oliver Grau: *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press, 2003, p. 13.

¹⁵ Katie Salen, Eric Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, The MIT Press, 2003, p. 450.

A correspondência directa da música para videojogos com a acção decorrente no ecrã – ao contrário dos processos fílmicos, o jogador tem, geralmente, uma forma de interacção directa, p. ex., o controlo de um personagem ao longo do arco narrativo do jogo através de um dispositivo físico exterior (como um comando ou rato/teclado) – é constituída pelo seu dinamismo, ou seja, através de componentes que reagem às mudanças no ambiente do jogo como e/ou em resposta ao *input* do jogador¹⁶. O desenvolvimento do mundo virtual de um jogo passa, geralmente, pelos componentes auditivos que compõem o ambiente sonoro do mesmo, procurando fornecer ao jogador indicações sensoriais – neste caso, sonoras – sejam relativas a elementos presentes no campo visual do participante ou a fontes exteriores à área em que o(s) personagem(ns) se encontram que providenciam informação extra. A imersão é realçada através da utilização de vários recursos aurais, desde efeitos sonoros aquáticos quando o jogador se encontra numa zona marítima, por exemplo, até a música com uma figuração rítmica pontuada e um tempo rápido para acompanhar um ambiente de combate ou perigo. Considerando a imersão como um componente fundamental na jogabilidade, L. Ermi e F. Mäyrä propõem um modelo tripartido deste conceito¹⁷:

- i. Imersão sensorial – nível no qual o jogador está focado inteiramente no mundo do jogo e nos seus estímulos através da utilização de grandes ecrãs e sons fortes que se sobrepõem à informação sensorial vinda do mundo real;
- ii. Interacção baseada no desafio – o jogador é capaz de atingir um balanço satisfatório dos desafios e habilidades;
- iii. Imersão imaginativa – o último nível onde o jogo oferece ao participante uma oportunidade de utilizar a sua imaginação, simpatizar com outras personagens ou apenas desfrutar da fantasia do jogo.

¹⁶ O conceito de “dynamic music” é vasto, não sendo um objectivo primário discuti-lo neste trabalho. Recomenda-se as dez abordagens que Karen Collins propõe na música para videojogos e a sua variabilidade que constitui diversos desafios aos compositores para estes produtos, levantando também a possibilidade que a música para jogos pode influenciar a produção de música para outros meios não-lineares, no seu livro: Karen Collins: *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, The MIT Press, 2008, pp. 139-165.

¹⁷ Laura Ermi, Frans Mäyrä: “Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion”, *Changing Views: Worlds in Play – Digital Games Research Association’s Second International Conference*, 2005, pp. 15-27.

K. Collins enfatiza a imersão imaginativa e de como esta é realçada através do áudio. A autora afirma que o áudio tem um papel significativo na qualidade imersiva de um jogo e que qualquer quebra – quer a nível do áudio quer a nível do componente visual do mesmo – retira o jogador da sua experiência de imersão. A aspiração à imersão através da realidade sonora e visual é feita de uma forma menos “natural” e mais “cinemática” – esta realidade cinemática é um sentimento de imersão e credibilidade, de verossimilhança dentro de um mundo fantástico¹⁸.

Este sentimento de verossimilhança e aproximação à realidade dentro de um mundo fictício é, talvez, o mais próximo das motivações e características de apresentação dos *mods* disponibilizados pelos autores na plataforma. Grande parte dos *mods* na base de dados têm no título “immersive (...)”, ou na sua ficha técnica, a menção que este ficheiro contribui para um jogo e/ou jogabilidade mais imersivos, apelando aos descarregamentos por parte dos utilizadores. Nos exemplos seleccionados, os autores dos *mods* inseridos na categoria de áudio e música, não empregam necessariamente o termo já referido, *immersive*, mas salientam o facto de que estes *mods* irão potenciar o envolvimento do jogador no universo, auxiliando a sua abstracção do mundo real através de paisagens sonoras mais trabalhadas, a exploração com bandas-sonoras apelando à “natureza”, ou o combate com faixas musicais “mais épicas”:

A banda-sonora de *Skyrim* é incrivelmente bem-feita. São 3,5 horas de raiva, mistério, suspense, reverência... e talvez acima de tudo, por agora, de nostalgia. Este mod pretende complementar essas pequenas ousadas 3,5 horas com 18,5 horas adicionais. A música foi cuidadosamente escolhida a dedo para o propósito... seja o ambiente da exploração ao ar livre, o calor intenso da batalha, a calma misteriosa da noite ou os nervos de uma masmorra¹⁹.

Este *mod* altera o inventário dos sons ambientes do jogo para melhor a imersão e o sentimento de natureza. Eu gosto mesmo de jogar com a música mas quero ouvir e sentir a

¹⁸ K. Collins, *Game Sound...*, p. 134.

¹⁹ “The *Skyrim* OST is breathtakingly well made. It is 3.5 hours of rage, mystery, suspense, reverence... and perhaps above all else by now, nostalgia. This mod intends to complement those bold little 3.5 hours with an additional 18.5 hours. This music was carefully handpicked for its purpose... be it the ambiance of outdoor exploration, the intense heat of battle, the mysterious calm of night, or the nerve racking twists of a dungeon”. *mod Immersive Music* para o jogo *Skyrim*. Cf. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/66612/> (Consultado a 29/03/16).

natureza à minha volta. Fiquei desapontado quando mesmo ao maximizar o nível [de volume] dos efeitos sonoros e pôr o volume da música mais baixo não pude atingir o resultado que eu estava à espera. Agora, pode ouvir animais, sons da cidade²⁰.

Proponho que este sentido imersivo corresponde a um imaginário visual e sonoro do que os utilizadores consideram “real”, associado ao mundo onde vivem e à “natureza”, como a universos fictícios, “medieval”, “celta”, “fantástico”, entre outros, recorrendo a referências como a música composta pelo compositor do jogo, Jeremy Soule, como de filmes, séries e outros produtos da cultura popular que se insiram nestas etiquetas.

Plataforma Nexus

O site Nexus é um *website* gerido pela comunidade que providencia uma plataforma para criadores de *mods* para videojogos específicos, ainda vendidos em lojas físicas ou digitais. É interessante notar que na *versão extensa* de apresentação do site, é referida uma ferramenta de *software* disponibilizada em diversos jogos de computador chamada SDK (*Software Development Kit*), o que permite aos criadores dos jogos “abrir” o jogo para os jogadores e *modders* para adicionar novo conteúdo, modificar ou até remover conteúdo pré-existente.

O site alberga 240 jogos com cerca de 135 000 ficheiros até hoje, e na página inicial apresenta os jogos com mais ficheiros e/ou mais populares nesta plataforma. De forma a restringir o objecto de estudo, selecionei apenas os dois videojogos com mais ficheiros e que são pertencentes à mesma série, nomeadamente, a IV e V instalações de *Elder Scrolls*.

The Elder Scrolls IV: Oblivion é um jogo lançado em 2006 pela Bethesda Softworks, tal como o *Skyrim* em 2011. Como é possível notar na página das categorias, a “áudio,

²⁰ “This mod tweaks the stock in game ambient sounds to improve immersion and the nature feeling. I really like to play with the music but I want to hear and feel the nature around me. I was disappointed that even when maxing the sound fx level and putting the music volume down I couldn't achive the result I was looking for. Now you can hear animals, city sounds.”. *mod More Immersive Sound* para o jogo *Oblivion*. Cf. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/5487/> (Consultado a 29/03/16).

som e música” tem, até à data da última consulta, 283 ficheiros²¹. No caso de *Skyrim*, 900²².

Circunscrevi a minha pesquisa destes ficheiros com o filtro “most downloaded”. Procurei os *mods* que tivessem música composta originalmente, recolha de música original, e/ou até uma lista de músicas pré-existentes e compostas para o *mod* em específico. Devido à quantidade de ficheiros existentes em ambos os jogos, principalmente no *Skyrim*, apenas irei focar brevemente dois exemplos de cada nos *mods* com música original, composta e disponibilizada para o efeito. No caso do jogo *Oblivion*, escolhi os *mods* “*Oblivion Symphonic Variations Music Suite*”²³ e o *mod* dividido em cinco packs de ambientes do jogo “*Extra mp3 music pack*”²⁴.

O primeiro *mod*, disponibilizado pelo utilizador Tashin, é uma compilação de catorze (14) faixas para diversos ambientes – exploração, cidade, batalha e *dungeons* – composta por Li-Hsin Huang, que, de acordo com a descrição, is an “orchestral music inspired by the original score, to blend into the game. Created to follow the style, instrumentation and spirit of Oblivion's soundtrack, and balanced to match the ambience”. Através da audição de vários exemplos, principalmente inseridas no ambiente de exploração, é possível notar a utilização frequente de texturas sonoras e instrumentação semelhantes às da banda-sonora original, apostando fortemente em longas linhas melódicas ligadas nas cordas e apontamentos melódico-rítmicos nos sopros.

O outro *mod*, “*Extra mp3 music pack*”, que está dividido em 5 packs como já referi, tem o terceiro pack, de música para exploração, com o maior número de *downloads* entre todos. É importante notar que, de acordo com a descrição do mesmo, é uma selecção de músicas compostas por um autor finlandês que, no site que disponibiliza, indica que compôs uma série de *royalty free music* por ambientes – *stock music* – tendo utilizado o projecto denominado “*Celestial Aeon Project*”²⁵ (considerado música “instrumental” e “épica”). Ao ouvir um excerto de uma das faixas, é possível notar que a instrumentação

²¹ Cf. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/categories/> (Consultado a 29/03/16).

²² Cf. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/categories/> (Consultado a 29/03/16).

²³ Cf. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/11436/> (Consultado a 29/03/16).

²⁴ Cf. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/4186/> (Consultado a 29/03/16).

²⁵ Todos os exemplos estão disponíveis no Youtube, que podem ser acedidos através das páginas de cada *mod* em específico disponibilizadas em rodapé. Neste caso, o utilizador viabiliza esta compilação de música através da plataforma *jamendo* no seu perfil e no seu site pessoal. Cf. <http://www.mattipaalanen.com/celestialaeonproject.html> (Consultado a 29/03/16).

utilizada é, por vezes, bastante diferente da utilizada pelo compositor do jogo, Jeremy Soule; no entanto, no fórum de discussão do *mod*, a música proposta teve uma recepção muito positiva devido ao seu enquadramento no ambiente e na jogabilidade de *Oblivion*.

Relativamente ao *Skyrim*, selecionei os *mods* “*Celtic Music*”²⁶ e o “*Additional Music Project*”²⁷. O primeiro é uma compilação de setenta e nove (79) faixas originais compostas por Adrian Von Ziegler, com denominações como “viking”, “celtic”, “fantasy”, e divididas por áreas de exploração, *dungeons* e para combate. É possível notar que estas composições baseiam-se largamente na presença de percussão e gaita de foles nas faixas consideradas “vikings” e “celtas”, enquanto nas faixas para combate ou exploração, recorre-se frequentemente à utilização maioritária de cordas, alguns sopros, e secções corais, tal como a música original do jogo e alguns *mods*.

No “*Additional Music Project*”, tal como é possível verificar nesta descrição, é um *mod* dedicado à música, elaborado por este autor, que adiciona cerca de 4 horas de música, com o mesmo formato de separação como os anteriores. É interessante notar que é um dos poucos *mods* em que o utilizador refere o seu trabalho como compositor, afirmando que é difícil conseguir compor novas faixas à medida que trabalha durante o dia e tenta trabalhar na área da composição musical, referindo comicadamente que talvez irá esperar por um próximo *Elder Scrolls* se não conseguir avançar profissionalmente nesta área.

Conclusão

Sendo uma investigação ainda na sua fase inicial, esta comunicação foi uma tentativa de expor brevemente os conceitos de *mod* e imersão, uma das plataformas mais utilizadas para a partilha deste tipo de ficheiros, e que tipo de *mods* de áudio existem e como são utilizados em dois videojogos específicos. Os limites deste trabalho e a falta de mais dados a serem recolhidos através de uma pesquisa mais aprofundada, delimitação dos objectos de estudo e metodologias, acesso a recursos escritos, entrevistas e inquéritos a compositores/*modders* e utilizadores nas fases que se seguem da investigação, permitiram-me apenas realizar uma breve perspectiva teórica destes conceitos e um panorama geral destes quatro (4) *mods* que selecionei. Tanto no caso de

²⁶ Cf. o *mod* em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/53689/> (Consultado a 29/03/16).

²⁷ Cf. o *mod* em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/28951/> (Consultado a 29/03/16).

Oblivion como *Skyrim*, os *mods* eram descritos como ficheiros que adicionassem horas de músicas correspondentes ao estilo da música original e que se enquadrassem no ambiente do jogo, procurando assim a construção melódico-rítmica e orquestração semelhantes a cada área/ambiente no jogo, exceptuando os casos de correspondência sonora a imaginários fantásticos – *viking* e *celta* – que propõem outras instrumentações. É possível notar também que, nestes casos, os utilizadores no site *Nexus* que disponibilizam estes *mods* no seu perfil são os próprios compositores, divulgando o seu trabalho não só para os jogos como para outros efeitos, dando a oportunidade aos utilizadores de descarregar gratuitamente alguns *packs* de músicas ou comprar outros.

É interessante mencionar outros *mods* com o objectivo de adicionar música; por exemplo, o mais descarregado deste tipo, *Fantasy Sound Project*, providencia ao jogador mais de doze (12) horas de música/235 faixas intituladas de “orchestral and instrumental fantasy/epic music tracks for exploring towns, taverns and castles”²⁸. As várias faixas foram compostas por diversos artistas, sendo a maior parte delas provenientes do site *jamendo.com*, uma plataforma de *stock music*, ou seja, não-comercial e *free-to-use*. Muitos dos compositores não só disponibilizam a sua música neste site como são *modders* nestes jogos e compuseram música para o efeito, estando alguns dos autores dos *mods* analisados neste trabalho reutilizados no *Fantasy Sound Project*, o que possibilita não só uma maior divulgação do nome do compositor/*modder*, mas também do(s) seu(s) próprio(s) *mod(s)* e trabalho individual.

No caso do *mod Immersive Music*²⁹, é uma compilação de música tanto de compositores/*modders* já referidos aqui (e também utilizados no *mod* mencionado no parágrafo anterior) como de música de jogos pré-existent, nomeadamente, a série em três instalações *The Witcher*.

Em muitos *mods*, o factor imersivo está inerente ou o próprio termo é utilizado, embora seja possível notar que é mais frequente em *mods* directamente associados a componentes áudio, paisagem sonora e/ou efeitos sonoros – desde “melhores” sons relativos a armaduras, sons atmosféricos “imersivos” ou bardos que cantam melhor e caranguejos que praguejam. Como já foi referido, a realização de inquéritos é um dos requisitos deste trabalho de forma a verificar a importância dos *mods* de áudio e música

²⁸ Cf. o *mod* em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/46518/> (Consultado a 29/03/16).

²⁹ Cf. o *mod* em: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/66612/> (Consultado a 29/03/16).

numa escala maior, considerando a participação dos utilizadores nas críticas e avaliações dos *mods* um dos componentes mais importantes não só para a visibilidade do *mod* em si como para promover o trabalho dos *modders* – ou, melhor dizendo, *playbour* – e observar a recepção e discussão em torno do que este acrescenta ou modifica no jogo original.