



RIMWORLD: A RECIPROCIDADE NA CONSTRUÇÃO DE ESPAÇOS DE CRIAÇÃO

Palavras-Chave: Reciprocidade, *Open-Source*, Video Games

Autores: Lucas Nadalin Massarotto, IFCH - UNICAMP, Prof. Dr. Pedro Peixoto Ferreira, IFCH - UNICAMP

INTRODUÇÃO

Dentro da sociedade globalizada moderna vemos constantemente diversas “revoluções tecnológicas”. Essas revoluções apresentam-se como verdadeiros pontos de inflexão históricos – seja recentemente, com a proliferação da tecnologia de inteligência artificial, ou mais anteriormente com o fenômeno da “bolha.com”. Além disso, também percebemos um profundo economicismo ao analisarmos as tentativas de exame das mudanças que uma inflexão tecnológica pode gerar.

Este trabalho procura demonstrar a insuficiência de uma abordagem puramente econômica/utilitarista na análise da evolução tecnológica e seu impacto social e econômico. Além disso, busca-se também mostrar que é possível que as mudanças percebidas por muitos, na verdade, podem se tratar apenas de comportamentos sociais humanos já estudados pela sociologia.

Este trabalho procura verificar se uma dessas revoluções, particularmente a gerada pela internet, teve algum efeito significativo – i.e., a geração de relações sociais de produção não anteriormente observadas. Assim, foi feita uma análise paralela de duas comunidades de produção que, a um primeiro olhar, parecem extremamente diferentes. Essas sendo comunidades rurais e comunidades de desenvolvimento de *software open-source*¹.

¹ Open-Source, em tradução literal, significa fonte aberta. O nome deriva do fato de que o código fonte, antes de ser compilado ou encriptado, é abertamente disponível para o público, tanto para visualização quanto para a criação de novas instâncias do programa através de forks (bifurcações) e da customização pessoal do código – sendo ambos comumente socializados com a comunidade. Disponível em: <https://www.redhat.com/pt-br/topics/open-source/what-is-open-source>



As comunidades rurais escolhidas foram as analisadas por Eric Sabourin (2004, 2009, 2011). Utilizaremos a sua análise para ter um parâmetro de comparação com a comunidade observada no nosso trabalho etnográfico. Sabourin também nos oferece parte da base teórica para compreendermos a organização da produção em **ambas sociedades**, a teoria da reciprocidade. A outra comunidade é a comunidade de produção de modificações *Open-Source* do jogo *Rimworld*.

Rimworld é, auto declaradamente, um “gerador de histórias”², profundamente inspirado pelo quase mítico *Dwarf Fortress*³. Nesse jogo é dada ao jogador a tarefa de gerenciar indiretamente uma colônia espacial de “náufragos” em um planeta remoto da galáxia num futuro distante, no ano 5500. O “objetivo” do jogo é conseguir fazer seus colonos sobreviverem a um ambiente hostil repleto de ameaças (como robôs assassinos, canibais e saqueadores) e escapar do planeta, seja construindo uma nave ou de outras formas.

Uma modificação, ou mod, é um *software* que modifica outro *software*, feito para uso individual ou compartilhado - geralmente sendo compartilhado como *Open-Source*. Dentro da indústria e da cultura dos videogames, modificações possuem um impacto tremendo, sendo diversos jogos imensamente populares tendo se originado de, ou sendo inspirados por, modificações. Exemplos disso são os Jogos “Dota 2”, “*League of Legends*” e “*Counter-Strike*”. Há mais inúmeras maneiras de exemplificar o impacto de modificações no estado atual da cultura e indústria dos videogames. Alguns desses exemplos serão mais explorados no Relatório Final desta pesquisa.

A comunidade que se formou em torno do jogo *Rimworld* foi escolhida por esta pesquisa pois, mesmo após mais de 10 anos do lançamento do jogo, a sua cena de modificações continua profundamente ativa. Os desenvolvedores de modificações, ou “modders”, mantêm uma quantidade e qualidade consideráveis na produção de conteúdo para o jogo, bem como há uma cena ativa de *streamers* e outros produtores de conteúdo em sites como YouTube e Twitch. Somado a isso, *Rimworld* obteve um sucesso, tanto comercial como crítico, considerável dentro de

² Disponível em: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/294100/>

³ disponível em: <http://www.bay12games.com/dwarves/>



seu gênero, o que deu à pesquisa uma diversidade de espaços para observação e uma grande quantidade de relatos de experiências na comunidade.

METODOLOGIA

A hipótese central desta pesquisa é: a reciprocidade possui um papel similar, se não análogo, na organização de relações de produção e sociabilidade em uma comunidade de desenvolvimento *Open-Source* (neste caso a comunidade de Rimworld) e nas comunidades rurais estudadas por Sabourin.

Procurando testar essa hipótese, o trabalho traça primeiro uma definição da reciprocidade, utilizando os trabalhos de Sabourin (2011), cuja leitura é profundamente influenciada por Temple (1997). Entendendo a reciprocidade e como ela se manifesta na produção em comunidades camponesas, o trabalho investigou a leitura prévia do fenômeno do *Open-Source*. Essa leitura revisou a bibliografia presente sobre esse fenômeno, tanto de autores que utilizam a reciprocidade como instrumento de análise quanto de autores que não o fazem. Ambos esses grupos foram analisados e comparados na busca da criação de um panorama amplo sobre o tema. Defendemos que o processo etnográfico realizado nessa pesquisa confirma a hipótese traçada.

Buscando trazer o debate sobre a reciprocidade no papel do *Open-Source* e da não centralidade da troca econômica utilitária, que busca racionalizar/materializar a motivação, foi utilizada a visão de Sabourin (2011) sobre o papel da reciprocidade coletiva nas comunidades agrárias. Nas palavras do autor:

As atividades econômicas não são motivadas apenas pelo interesse material individual ou corporativista. Muitas delas incluem também a preocupação com a satisfação das necessidades dos outros, ou com a manutenção do laço social. Nas sociedades rurais, trata-se da permanência de diversas formas de ajuda mútua agrícola e de associativismo ou das formas de manejo compartilhado de recursos naturais (águas, pastagens, terras, florestas, reservas extrativistas ou biodiversidade) e de bens em propriedade comum (infra-estruturas ou equipamentos coletivos). Nos dispositivos partilhados de acesso, produção ou manejo de recursos comuns, não é possível dissociar a



satisfação de necessidades econômicas da prioridade dada ao laço social, à relação humana de solidariedade e de preocupação com a satisfação das necessidades do conjunto da comunidade. (SABOURIN, 2011, p.34)

A etnografia foi realizada através de duas atividades: a observação online da comunidade de produção de modificações; e a elaboração de modificações próprias pelo autor. A etnografia foi realizada procurando observar comportamentos que se alinhassem ou não com que é descrito por Sabourin (2004, 2009, 2011) nas comunidades rurais. Isso foi feito com o intuito de investigar se há, e se há qual é, o papel da reciprocidade na organização da produção de modificações. A elaboração de modificações foi realizada procurando um aprofundamento nesta comunidade e um envolvimento com o trabalho dos interlocutores, buscando assim compreender como é o processo usual de produção de uma modificação.

Foram observados diversos pontos de interação da comunidade de modificações de *Rimworld*. O “workshop” da *Steam* do jogo é um local onde mods são publicados e disponibilizados para uso dentro da plataforma de venda de jogos. Atualmente cerca de 35 mil mods são disponibilizados através desta plataforma (*Steam*), sendo ela a principal via para a obtenção de mods, mesmo havendo outras, como os exemplos abaixo:

- Os fóruns da *Ludeon Studios*, particularmente as seções sobre modificações;
- O “subreddit” do jogo na rede social *Reddit*;
- O servidor do jogo na plataforma *discord* e o servidor no discord “RimWorld Market”, dedicado à comissão de mods, código para mods, arte para mods e outros serviços relacionados ao jogo;
- Canais do YouTube de diversos criadores de conteúdo relacionado ao jogo.

RESULTADOS E CONCLUSÕES

Nesses ambientes foram observados alguns comportamentos aparentemente em linha com a hipótese da pesquisa: a criação de *mods* é um processo coletivo regido e direcionado pela reciprocidade. Foram observadas diversas atitudes e ações dos interlocutores que convergem com o observado por Sabourin, seja através de mecenatos coletivos de modders de sucesso ou a manutenção de diversos mods abandonados por seus criadores originais por membros voluntários da comunidade. Aqui, como já observado



por Stewart (2009) e conforme descrito nas comunidades camponesas por Sabourin (2009), “para ser socialmente, precisa-se dar, para se dar, precisa produzir”.

Foi também observado através da etnografia, e do processo de criação de mods, a densa interconectividade social da produção. Primeiro, para produzir um mod é necessário um saber notório, entretanto, essa barreira é ultrapassada tanto através do pedido de auxílio da comunidade quanto através de tutoriais feitos pela própria comunidade. Segundo, inclusa na produção do um mod está o teste, ou seja: uma pessoa ao baixar o mod pode fornecer retornos sobre a qualidade e possíveis problemas presentes no código. Terceiro, diversas ferramentas auxiliares foram criadas pela comunidade e são vistas como uma espécie de “patrimônio público”, e mantidas pelo coletivo na ausência de seus autores originais. Desta maneira, até mesmo um mod produzido para uso individual possui a “marca” do trabalho coletivo, pois na esmagadora maioria dos casos há a necessidade da criação de vínculos sociais, mesmo que reversíveis, para sua produção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SABOURIN, Eric. **Camponeses do Brasil entre a troca mercantil e a reciprocidade**. 2009. hal-02840130

SABOURIN, Eric. **Dádiva e reciprocidade nas sociedades rurais contemporâneas**. 2004.

SABOURIN, Eric. **Teoria da reciprocidade e sócio-antropologia do desenvolvimento**. Sociologias, v. 13, p. 24-51, 2011.

STEWART, Daniel. **Social status in an open-source community**. American Sociological Review, v. 70, n. 5, p. 823-842, 2005.