Pontifícia Universidade Católica
do Rio de Janeiro

Marco de Almeida Fornaciari

Sobrevivendo ao teste do tempo

Interpretações da História em *Sid Meier's Civilization*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Tese de Doutorado

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em História Social da Cultura pelo Programa de Pós-Graduação em História Social da Cultura, do Departamento de História da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Maurício Barreto Alvarez Parada

Rio de Janeiro,
outubro de 2021

Marco de Almeida Fornaciari

Sobrevivendo ao teste do tempo

Interpretações da História em *Sid Meier's Civilization*

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em História Social da Cultura pelo Programa de Pós-Graduação em História Social da Cultura da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo:

Prof. Maurício Barreto Alvarez Parada
Orientador
Departamento de História – PUC-Rio

Prof. Eduardo Wright Cardoso
Departamento de História – PUC-Rio

Prof. João de Azevedo e Dias Duarte
Departamento de História – PUC-Rio

Prof. Emmanoel Martins Ferreira
UFF

Prof. Helyom Rogério Reis Viana da Silva Teles
IF Baiano

Rio de Janeiro, 1 de outubro de 2021

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Todos os direitos reservados. A reprodução, total ou parcial, do trabalho é proibida sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Marco de Almeida Fornaciari

Graduou-se em História na Universidade Federal Fluminense em 2013, concluindo o mestrado em História pela mesma instituição em 2016. Ingressou no Doutorado em História Social da Cultura na PUC-Rio em 2017. É membro da Rede de Estudos dos Estados Unidos e do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais – IF Baiano. Desenvolve pesquisas sobre interfaces entre História e videogames.

Ficha Catalográfica

Fornaciari, Marco de Almeida

Sobrevivendo ao teste do tempo : interpretações da história em Sid Meier's Civilization / Marco de Almeida Fornaciari ; orientador: Maurício Barreto Alvarez Parada. – 2021.
192 f. : il. color. ; 30 cm

Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de História, 2021.
Inclui bibliografia

1. História – Teses. 2. História Social da Cultura – Teses. 3. Videogame. 4. Sid Meier's Civilization. 5. Teoria da História. 6. Estados Unidos da América. 7. Modernidade. I. Parada, Maurício Barreto Alvarez. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de História. III. Título.

CDD: 900

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

A meu orientador, Maurício Parada, por assumir essa indispensável função.

A Helyom Viana Teles e os membros do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais – IF Baiano, pelos debates que possibilitaram o aperfeiçoamento desta pesquisa e certamente motivarão outras.

A Emmanoel Ferreira, por ensinar a valiosa lição de que um objeto de pequisa deve estar sempre no centro da pesquisa, independentemente de quaisquer considerações acerca de sua aceitação pela comunidade acadêmica.

A Eduardo Wright, pelas críticas precisas que me motivaram e continuarão motivando a transformar o satisfatório em bom.

A João Duarte, pelas recomendações sem as quais o quarto capítulo desta tese simplesmente não existiria.

A Rodrigo Farias, pela leitura atenta desta tese e pelo espaço para apresentar a estudantes, lado a lado com pesquisas sobre temas consagrados, um trabalho como o meu.

A Marcelo Jasmin, por me ajudar nos primeiros passos do estudo de conceitos fundamentais para esta tese.

A João Gilberto Saraiva, por ser a razão pela qual tive a oportunidade de passar quase cinco anos estudando este tema numa instituição que me forneceu o que era financeira e intelectualmente necessário.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

A Pedro Portocarrero Pinheiro, pelas revisões atentas, discussões produtivas e amizade sincera.

A todos os pós-graduandos da PUC-Rio com os quais compartilhei experiências e mais seminários de tese do que imaginava, pelas sugestões e por me lembrarem que não estava sozinho neste processo. Especialmente a João Gabriel Ascenso, pelas recomendações sobre temas que se mostraram cruciais para a pesquisa.

Aos membros da Rede de Estudos dos Estados Unidos, pelo apoio acadêmico e, principalmente, pessoal que forneceram ao longo de boa parte dos últimos anos.

A Érica Calil Nogueira, por estar aqui.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Resumo

Fornaciari, Marco de Almeida. **Sobrevivendo ao teste do tempo**: interpretações da História em *Sid Meier's Civilization*. Rio de Janeiro, 2021. 192p. Tese de Doutorado – Departamento de História, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta pesquisa se propõe a analisar as formas através das quais a franquia de *videogames Sid Meier's Civilization* (1991-) lida com a História. Trabalhando com referenciais do campo dos *game studies* em perspectiva interdisciplinar, tentei construir uma compreensão da História encontrada nos jogos, concentrada, principalmente, em permanências identificáveis ao longo de seus 30 anos de existência. Meus três principais objetivos foram: propor a compreensão dos jogos da franquia como histórias – isto é, como obras que apresentam teses acerca da experiência humana em perspectiva diacrônica; questionar abordagens que limitam a interpretação desses jogos à sua natureza enquanto obras especificamente estadunidenses; e posicioná-los como herdeiros de uma tradição de pensamento histórico que remonta pelo menos ao Iluminismo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Palavras-chave

Videogame; *Sid Meier's Civilization*; teoria da História; Estados Unidos da América; modernidade.

Abstract

Fornaciari, Marco de Almeida. **To stand the test of time**: interpretations of History in *Sid Meier's Civilization*. Rio de Janeiro, 2021. 192p. Tese de Doutorado – Departamento de História, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This research aims to analyze the ways through which the *Sid Meier's Civilization* videogame franchise deals with History. Drawing from the field of game studies in an interdisciplinary manner, I have tried to build an understanding of the History found in the games, focusing mainly in constants found throughout it's 30 years of existence. My three main objectives were: to propose the understanding of the franchise's titles as histories – that is, as works that present theses about the human experience in diachronic perspective; to question approaches that limit the interpretation of these games to their nature as specifically U.S. American works; and to position them as heirs to a tradition of historical thinking that goes back at least to the Enlightenment.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Keywords

Videogame; *Sid Meier's Civilization*; theory of History; United States of America; modernity.

Sumário

1. Introdução.....9

2. Regras para povos: *Civilization* como história.....28
2.1. Dimensões do *videogame* e interpretações históricas.....29
2.2. Simulação e representação procedimental.....39
2.3. O jogo-história em teoria.....49
2.4. O modelo 4X.....64

3. Através e além da fronteira: *Civilization* e mitos históricos estadunidenses.....75
3.1. *Civilization* como mito turneriano.....78
3.2. *Civilization* como mito rooseveltiano.....94
3.3. *Civilization* para além do mito da fronteira.....105

4. Das luzes às colônias: *Civilization* e pensamento histórico ocidental. 117
4.1. Civilização, progresso e Iluminismo.....118
4.2. Imperialismo, liberalismo e competição.....138
4.3. Tempo, modernidade e etnocentrismo.....151
4.4. Neoliberalismo e colonialismo.....160

5. Conclusão.....170

6. Referências bibliográficas.....178

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

1
Introdução

Em 1991, a desenvolvedora de *videogames*[1] estadunidense MicroProse lançou *Sid Meier's Civilization* (doravante, *Civilization I*), jogo de estratégia em turnos cujo processo de criação foi encabeçado pelos *game designers* Sid Meier e Bruce Shelley. Que joga esse título recebe a tarefa de guiar uma de quatorze "civilizações" (romanos, babilônios, alemães, egípcios, americanos[2], gregos, indianos, russos, zulus, franceses astecas, chineses, ingleses ou mongóis) dos primeiros momentos de sedentarização da sociedade e fundação de cidades até o alvorecer do século XXI. Há duas maneiras de vencer: eliminar militarmente todas as demais civilizações na partida ou chegar à data final do jogo – entre 2020 e 2100 d.C., a depender do nível de dificuldade escolhido – com uma pontuação mais alta do que a dos adversários. Diversos elementos positivos e negativos são contados na pontuação da sua civilização: a quantidade de cidadãos felizes ou satisfeitos que fazem parte dela; a quantidade de "Maravilhas do Mundo" construídas em suas cidades; o número de turnos de paz global ao longo da partida; a quantidade de espaços poluídos no mapa do mundo e, talvez, o mais importante: um grande bônus caso sua civilização seja a primeira a enviar uma espaçonave para colonizar outros planetas.

Civilization I foi um sucesso comercial, estabelecendo-se como pedra fundamental de todo um subgênero de jogos de estratégia, consolidando a reputação de Meier como um dos mais respeitados *game designers* do mundo e dando início a uma franquia (doravante, *Civilization*) que, ao longo das décadas seguintes, viria a contar com seis títulos principais e alguns *spin-offs*. A cada lançamento, os jogos se tornaram mais complexos: o bônus de pontuação pelo lançamento da espaçonave se transformou em uma condição de vitória em si; outras condições de vitória – cultural, diplomática ou religiosa – foram acrescentadas em jogos mais recentes; o funcionamento de pesquisa tecnocientífica, política, economia, felicida-

1 Opto pelo termo "*videogames*" e não alternativas como "jogos digitais", "jogos eletrônicos", "jogos de computador" ou mesmo "*video games*" por ser mais específico, mais claro em seu uso corrente, pressupor uma dimensão visual exibida em uma tela e, a meu ver, ser o mais adequado para destacar as especificidades desses jogos frente aos de outros tipos. Para mais detalhes, cf. Fornaciari, 2016, p. 31-33.

2 Ao longo desta tese, usarei o termo mais preciso "estadunidenses" para me referir aos nativos dos Estados Unidos da América, mantendo o mais comum "americanos" apenas quando ele é originalmente usado em uma obra citada, como neste caso.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

de da população e, de fato, todos os sistemas encontrados nos jogos desdobrou-se em regras cada vez mais intrincadas e, não menos importante, a quantidade de civilizações disponíveis aumentou vertiginosamente. *Civilization VI*, o mais recente título da franquia, foi lançado em 2016 com dezenove civilizações disponíveis, posteriormente recebendo expansões que aumentaram esse número para mais de quarenta. Seu sucesso garantiu a manutenção do lugar da franquia como parâmetro com base no qual outros jogos do gênero frequentemente são julgados.

A popularidade de *Civilization* garantiu que sua interpretação particular da História[3] fosse divulgada para milhões de pessoas ao longo das últimas décadas, transformando os desenvolvedores de uma franquia de *videogames* em referências relevantes na circulação global de discursos históricos. O antropólogo polonês Kacper Poblocki, comparando a leitura da História de *Civilization* àquela proposta pela tese do "choque de civilizações" do cientista político estadunidense Samuel Huntington, chegou mesmo a sugerir que "foi Meier que veio primeiro, tem mais a dizer e […] parece mais convincente" (Poblocki, 2002, p. 163. Tradução nossa). Exageros à parte, a avaliação de Poblocki indica que, com a emergência dos *videogames* na segunda metade do século XX e a ampla gama de temas abordados por estes, *game designers* podem marcar presença nos debates históricos cotidianos ao lado de figuras mais tradicionais.

Levando isso em consideração, a questão central que motivou a escrita desta tese é: *que História encontramos em Civilization*? Qual é a visão da História proposta por esses *game designers* que, intencionalmente ou não – *conscientemente* ou não –, estão inseridos nesse campo de debates e embates históricos? Quais as referências usadas, que perspectivas são ecoadas, quais precursores podem ser identificados na maneira como a franquia lida com a História?

A pergunta motivadora, por si, não é exatamente original. *Civilization* é uma das franquias mais estudadas por acadêmicos interessados em *videogames* que abordam temáticas históricas. (Chapman; Foka; Westin, 2017, p. 362) Contudo, creio que os estudos realizados até hoje não exauriram a ampla gama de análises possíveis sobre uma franquia tão longeva, na qual cada título individual poderia

3 Dada a situação peculiar de uma palavra que pode designar ao mesmo tempo um objeto e o estudo deste, usarei "História", com "H" *maiúsculo*, no sentido koselleckiano de "singular coletivo", uma "sequência unificada dos eventos que constituem a marcha da humanidade", expressando "a inclusão de toda a humanidade em um único processo temporal". (Jasmin, 2006, p. 11) Usarei "história", com "H" *minúsculo*, para me referir ao(s) estudo(s) e relato(s) dessa sequência de eventos.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

ser objeto de uma pesquisa acadêmica de grande fôlego. Apontaria três elementos principais que creio justificarem a realização desta pesquisa. Em primeiro lugar, claro, a esmagadora maioria dos trabalhos sobre *Civilization* – bem como sobre *videogames* em geral – é produzida fora do Brasil e não está disponível em português. À exceção de importantes e relativamente recentes trabalhos de autores como Teresa Pereira (2014) e Alex Alvarez Silva (2019), não há muito que um lusófono interessado no tema possa ler sem precisar conhecer outro idioma. Uma vez que a popularidade de *Civilization* também chega ao Brasil – note-se que ambos *Civilization II* e *Civilization VI* receberam traduções oficialmente autorizadas para o português, e é possível localizar traduções não oficiais para outros títulos da franquia –, creio que essa lacuna é uma justificativa para a escrita desta tese.

Em segundo lugar, boa parte dos acadêmicos que elegeram *Civilization* como objeto de estudo produziram textos de fôlego mais curto – artigos – ou, mesmo em obras mais extensas, concentraram-se em aspectos específicos da franquia. São opções perfeitamente válidas que levaram à publicação de pesquisas relevantes, mas creio que sobra espaço para análises generalistas de maior fôlego. Assim, há artigos como o de Poblocki, que parte da comparação com Huntington para apontar o eurocentrismo da franquia em seus três primeiros títulos, e o de Christopher Douglas (2002), que olha principalmente para *Civilization III* como exemplo de excepcionalismo estadunidense e aplicação do mito da fronteira a um *videogame*; há também obras mais longas, como a de Kurt Squire (2004), que se concentra no uso de *Civilization III* para fins educativos. O que pretendo fazer nesta tese é apresentar uma análise de conjunto da franquia, que leva em consideração constatações como as de Poblocki e Douglas – e também busca investigar o quanto elas ainda são sustentáveis frente a um olhar mais detido sobre uma franquia já muito mais longeva –, mas não se concentra em alguns títulos em especial, em algum aspecto particular deles ou em algum potencial uso dos jogos em outros contextos, interessando-se mais em destacar constâncias e regularidades identificáveis ao longo da história da franquia.

Por fim, entendo que algumas das pesquisas anteriores adotaram perspectivas um pouco estreitas ao conectar *Civilization* apenas a certos discursos históricos de ampla circulação, particularmente àqueles populares nos Estados Unidos da América. O já citado Douglas e Matthew Kapell (2002), por exemplo, tendem a ler a franquia como expressão da tese da fronteira de Frederick Jackson Turner,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

ignorando o quanto da História que encontramos em *Civilization* ultrapassa as fronteiras dos EUA e ecoa perspectivas já presentes em autores do Iluminismo europeu do século XVIII. Essa leitura estritamente estadunidense da franquia é ocasionalmente reconhecida como limitadora – por exemplo, por Sybille Lammes (2003, p. 127) –, e outros autores, geralmente europeus, tendem a pensar *Civilization* num contexto mais amplamente ocidental. No entanto, não tenho conhecimento de nenhum trabalho que coloque o reconhecimento da existência dessas duas perspectivas em parte conflitantes no centro de suas preocupações. Nesta tese, pretendo ler a produção anterior sobre *Civilization* a partir dessa chave e posicionar-me diante do que me parece ser uma questão importante, mas pouco reconhecida no meio.

Meu interesse pessoal pela franquia não começa com a pesquisa acadêmica. Meu primeiro contato com ela veio ainda na infância, através de *Civilization II*, e essa e outras franquias de *videogames* sobre temáticas históricas foram provavelmente a principal via de contato não escolar com a História ao longo de boa parte da minha vida, certamente contribuindo para minha escolha de seguir carreira como historiador. Posteriormente, já no ensino superior, conheci diversos colegas de variadas faixas etárias e situações profissionais – de graduandos a doutores lecionando em grandes universidades – que também consideram que jogos como *Civilization* têm um lugar importante na sua relação com a História.

Meu interesse acadêmico voltou-se para esses jogos após a conclusão de meu trabalho anterior com outra franquia de *videogames* bem diferente, *Call of Duty* (Activision Publishing, 2003-). Esta, composta principalmente por jogos de tiro em primeira pessoa, está tão distante de *Civilization* quanto o futebol do xadrez. O que ambas têm em comum é a presença de temáticas históricas: dediquei minha dissertação de mestrado à análise da representação da Segunda Guerra Mundial em *Call of Duty* entre 2003 e 2008. (Fornaciari, 2016)

Estudando *Call of Duty*, algo me chamou a atenção: apesar de os desenvolvedores que trabalharam nesses jogos frequentemente enfatizarem seu interesse em "autenticidade" histórica e em "retratar respeitosamente" o que os soldados que lutaram na Segunda Guerra viveram – inclusive consultando, no desenvolvimento do quinto título da franquia, um livro de memórias escrito por um veterano –, a História era essencialmente um pano de fundo para os jogos. Quem os joga participa de representações de batalhas históricas em Stalingrado ou na Norman-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

dia, mas essa participação resume-se a correr, pular, abater inimigos e proteger-se de balas. Os jogos não eram exatamente uma simulação *daquela guerra em específico*, mas sim *do combate militar de forma genérica*; não por acaso, puderam visitar outros contextos, históricos ou não, sem perder sua identidade, uma vez que a ação de jogo mantinha-se basicamente a mesma em todos eles. Nesse sentido particular, eram jogos muito "pouco históricos": sugeriam que a realidade da guerra continuava a mesma a despeito da mudança de contexto, ignorando as transformações da História.

Se em *Call of Duty* a História é apenas pano de fundo para uma ação de jogo que pouco mudou com os anos, haveria algum jogo que fizesse dela parte indispensável de seu funcionamento? A pergunta me levou de volta a *Civilization*. Nessa franquia, as regras de funcionamento dos jogos são embasadas em uma determinada interpretação da História, que parte do pressuposto de que ela "funciona" de acordo com regras identificáveis. Se os desenvolvedores acreditam, digamos, que governos democráticos são, via de regra, mais economicamente prósperos do que despotismos, o funcionamento dos sistemas de governo no jogo refletirá essa crença; se acreditam que a religião cumpre a função utilitária de manter a harmonia social, a construção de edifícios religiosos em cidades contribuirá para a felicidade de seus cidadãos, dentre outros possíveis exemplos que explorarei na tese. No lugar de tentar *retratar* eventos passados – ainda que ficcionalizando-os –, como faz *Call of Duty*, *Civilization* propõe-se a *simular* um espaço de possibilidades histórico, cabendo a quem joga a realização de vários dos acontecimentos possibilitados pelo sistema de regras estabelecido.

Oferecer a possibilidade de construir uma simulação histórica em vez de um relato ou tentativa de reconstrução do passado é uma característica que o *videogame* compartilha com outros jogos e já seria, a meu ver, instigante o suficiente para motivar e justificar o interesse de historiadores. Contudo, como bem apontam Chapman, Foka e Westin (2017, p. 359. Tradução nossa), é comum que pesquisadores de diversos campos, para justificar o *videogame* como objeto de estudo, recorram a considerações acerca da lucratividade e popularidade da indústria que o cerca. Como dizem os autores, "considerações econômicas funcionam como atalhos fáceis para significância em nossas sociedades capitalistas tardias globalizadas", e por vezes a associação do lúdico a infantilidade, combinada a discussões

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

hiperbólicas sobre *videogames* no senso comum, levam pesquisadores a recorrer a esse tipo de artifício, adotando uma postura defensiva.

Todavia, no momento atual dos estudos de jogos, quando, como apontam os autores, declarar um interesse acadêmico na História em jogos é cada vez mais comumente recebido com "acenos […] de aceitação e aprovação" (Chapman; Foka; Westin, 2017, p. 359. Tradução nossa), creio que esse tipo de artifício é dispensável. Mais: entendo que a melhor maneira de contribuir para que jogos de qualquer natureza sejam aceitos como objetos de estudo legítimos é tratá-los como legítimos, abrindo mão, portanto, de posturas já desnecessariamente defensivas. A popularidade de uma obra não deve ser ignorada ao se considerar sua relevância – de fato, minha opção por estudar *Civilization* e não outros jogos de estratégia tão ou mais interessantes de um ponto de vista historiográfico se deve em parte à popularidade da franquia –, mas depender apenas dela como justificativa obscurece outros elementos potencialmente mais importantes, como as especificidades do *videogame* que mencionei.

Dito isso, a despeito da popularidade de *Civilization*, não é razoável esperar que todos os leitores ou leitoras tenham familiaridade com o funcionamento dos jogos da franquia; portanto, creio que o próximo passo nesta introdução é oferecer uma explicação básica sobre eles. Trata-se de uma franquia de jogos de estratégia jogados em turnos, representante e uma das originadoras do subgênero conhecido como "4X". Discutirei este em mais detalhes no capítulo seguinte; por ora, cabe apontar que seu nome, em inglês, se refere a *explore*, *expand*, *exploit* e *exterminate*, os quatro verbos que definiriam a maior parte do que quem joga deve fazer no jogo: explorar o mundo, expandir seu território, explorar recursos para obter vantagens e exterminar inimigos. Como apontei, quem joga assume o controle de uma "civilização" e tenta atingir uma das condições de vitória possíveis antes das demais civilizações.

A despeito de ostensivamente assumir o papel de um "líder" associado à civilização com a qual escolhe jogar – Mahatma Gandhi ou Napoleão Bonaparte no caso dos indianos ou franceses de *Civilization I*, por exemplo –, quem joga não interage com o mundo de jogo a partir da perspectiva de um indivíduo que efetivamente existe nele. Em vez disso, o mundo de jogo é visto "de cima para baixo", numa perspectiva também conhecida como "olho de pássaro" (*bird's eye view*), como em um jogo de tabuleiro. Vemos um exemplo concreto na figura 1, a seguir:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Figura 1: Interface principal de *Civilization I*

Fonte: *Sid Meier's Civilization* (MicroProse, 1991).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Vemos que, no primeiro jogo da franquia, aproximadamente um quarto da tela principal é ocupado por uma barra de informações que inclui um minimapa do mundo de jogo da partida e dados como a data atual, a quantidade de habitantes na civilização controlada, a quantidade de "ouro" – unidade monetária abstraída – que ela possui etc. No restante da tela, temos o mapa em escala maior, dividido – aqui, de forma invisível – em "espaços" quadrados, visto à distância e de cima para baixo. No início da partida, a maior parte do mapa é desconhecida, e ele é revelado à medida que quem joga o explora com suas unidades. Jogos posteriores alteraram essa interface, progressivamente adotando estrutura de ícones e menus menos intrusiva, de forma a dar ainda mais espaço para o mundo de jogo.

No mapa, vemos elementos da geografia do mundo, como mares, pradarias, florestas e colinas, e também ícones que representam *unidades* – militares, como guerreiros, ou civis, como caravanas comerciais – e *cidades*, fundadas por colonos (*settlers*) e controladas pelas civilizações da partida. Tudo é produzido nas cidades, de unidades e edifícios a receita comercial. Clicar em uma cidade abre uma tela dedicada a informações sobre ela, como visto na figura 2, a seguir:

Figura 2: Tela da cidade em *Civilization I*

Fonte: *Sid Meier's Civilization* (MicroProse, 1991)

No canto superior esquerdo da tela, vemos a população total da cidade. Cada ícone de "cidadão" representa dez mil habitantes, e cada cidadão pode ser alocado em um dos espaços do mapa encontrados ao redor da cidade, vistos no centro da tela. O que os cidadãos produzem depende do tipo de terreno do espaço que ocupam. Em pradarias, por exemplo, produzem mais comida – acumulada no canto inferior esquerdo para, eventualmente, aumentar a população da cidade – do que em colinas, onde produzem mais "recursos" – a produção material necessária para construir edifícios e criar unidades, representada por ícones de escudos. Em espaços com rios ou mares, produzem mais "comércio" – dinheiro, essencialmente –, que é usado para aumentar o tesouro da civilização, acelerar a pesquisa tecnocientífica e fornecer entretenimento para os cidadãos. Unidades específicas – neste primeiro jogo, os colonos – podem construir "melhoramentos" como estradas e minas em cada espaço, aumentando sua produtividade. Vemos a produção total da cidade logo abaixo das informações sobre sua população.

No canto superior direito, temos a lista de edifícios construídos na cidade. Cada um fornece vantagens específicas, incluindo bônus de produtividade, aumento da felicidade dos cidadãos – evitando que eles se revoltem e paralisem a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

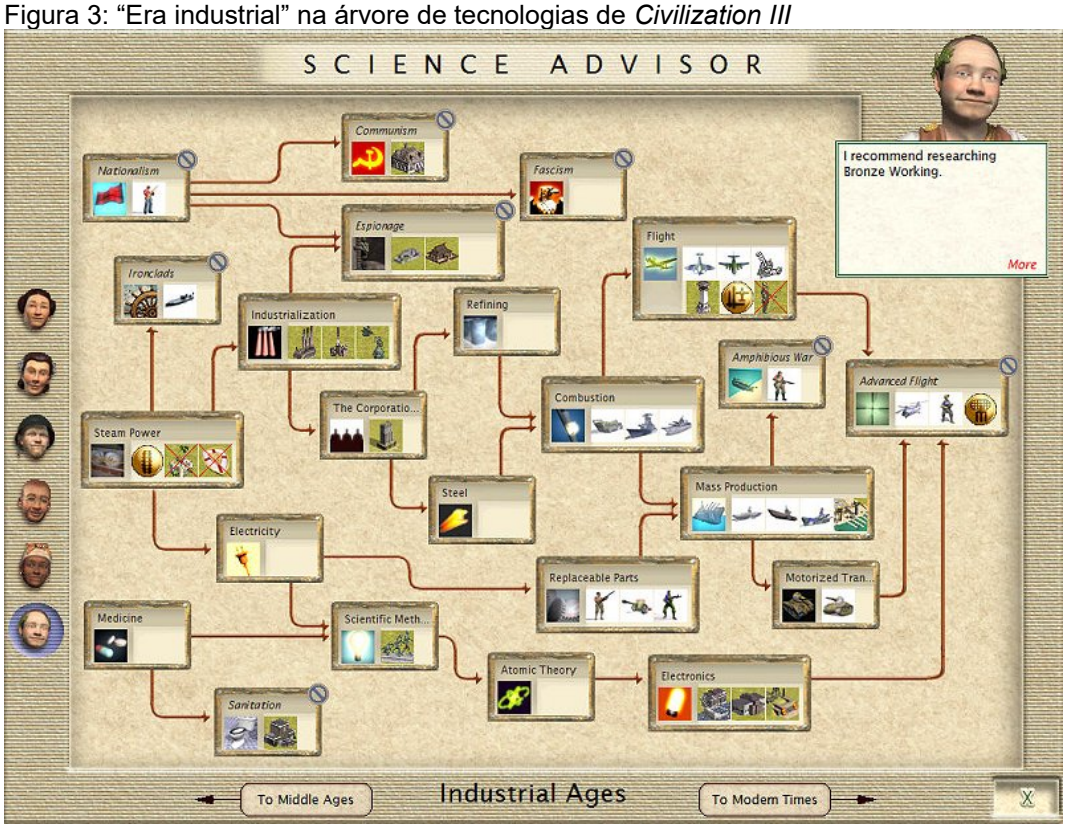
produção –, vantagem na defesa contra invasores etc. Também aparecem aqui as "Maravilhas do Mundo" construídas na cidade – edifícios que conferem vantagens poderosas e só podem ser construídos por uma civilização, tornando-se indisponíveis para as demais quando concluídos. Abaixo do centro vemos informações gerais sobre unidades presentes na cidade, felicidade dos cidadãos e outros detalhes. No canto inferior direito, vemos o que a cidade está produzindo no momento e quantos recursos (ícones de escudo) já foram dedicados a essa produção.

A tela da cidade é alterada em cada jogo subsequente da franquia, seja para adicionar novas mecânicas, seja para tornar o *design* mais acessível. A despeito disso, alguns elementos fundamentais do funcionamento das cidades sempre são mantidos: elas sempre são fundadas por colonos em um espaço do mapa, têm uma determinada quantidade de espaços ao seu redor disponível para a alocação de cidadãos que produzirão recursos, possuem uma população que aumenta de acordo com o acúmulo de comida e podem produzir unidades e edifícios. Em *Civilization*, cidades são efetivamente o coração da civilização.

Tão icônica quanto as cidades da franquia é sua "árvore de tecnologias" (*tech tree*). Uma parte do que as cidades produzem é dedicada à pesquisa de novos "avanços tecnológicos", que incluem desde coisas como "Alvenaria" e "Metalurgia" até "Democracia" e "Comunismo", abarcando, assim, tanto desenvolvimentos tecnocientíficos de fato quanto doutrinas políticas, teorias sociais etc. Esses avanços são organizados em um fluxograma – a árvore – onde alguns são pré-requisitos para a aquisição de outros, definindo, com isso, tecnologias mais e menos "avançadas". Civilizações que descobrem uma tecnologia recebem determinadas vantagens associadas a esta, como a possibilidade de construir um novo tipo de edifício, treinar um novo tipo de unidade ou adotar uma nova forma de governo. A árvore de tecnologia é dividida em "eras", como podemos ver na figura 3, a seguir:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Figura 3: “Era industrial” na árvore de tecnologias de *Civilization III*



Fonte: *Sid Meier’s Civilization III* (Firaxis Games, 2001)

Cada novo lançamento na franquia altera quais tecnologias estão presentes na árvore, quais são as exatas relações entre elas, que vantagens conferem e como a árvore se divide em eras. *Civilization VI* chegou a dividir a árvore em duas, de forma a diferenciar “avanços” de ordem mais “técnica” (como “Metalurgia”) daqueles de natureza “cultural” (como “República”). A despeito disso, a lógica fundamental permanece a mesma: novas invenções e descobertas são dispostas em uma árvore que as organiza em eras distintas e estabelece relações onde algumas são pré-requisitos para a pesquisa de outras, determinando com isso um número limitado de caminhos possíveis para o desenvolvimento histórico da civilização.

Outro elemento constante na franquia é a possibilidade de empreender negociações diplomáticas com as demais civilizações. O que é possível fazer ao entrar em contato com líderes adversários muda a cada jogo, mas algumas opções são recorrentes: declarar guerra, firmar um tratado de paz ou uma aliança militar, trocar tecnologias, recursos ou ouro. O sistema de diplomacia – incluindo os fatores que influenciam a disposição dos líderes adversários em negociar – tornou-se mais complexo a cada novo título, e *Civilization V* até mesmo introduziu a possibilidade de uma vitória diplomática, onde uma civilização é eleita como “líder mundial”

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

por seus aliados. Todavia, uma vez que o jogo pressupõe apenas um vencedor, as relações diplomáticas mantêm seu caráter utilitário, e acordos são firmados quando ambos os lados supõem que serão beneficiados em sua busca por derrotar todos os adversários – inclusive aqueles com quem firmam acordos.

Quando as relações entre civilizações são particularmente inamistosas, a guerra pode ser conduzida através do uso de unidades militares, como as vistas anteriormente na figura 1. Quais unidades estão disponíveis para quais civilizações, suas características específicas e o funcionamento do sistema de combate são elementos alterados a cada título, mas o princípio constante é que unidades ocupam espaços no mapa, e quando elas entram em espaços ocupados por unidades de outras civilizações – ou quando alvejam esses espaços, nos títulos que incluem mecânicas de combate à distância – um combate ocorre. As unidades militares têm capacidades ofensivas e defensivas expressas abstratamente de forma numérica e podem receber vantagens de acordo com o tipo de unidade que atacam e o terreno que ocupam; atacar inimigos do outro lado de um rio, por exemplo, é desvantajoso na maioria dos títulos da franquia. Ao fim do combate, unidades são feridas ou eliminadas. É possível estacionar unidades militares em cidades para defendê-las ou invadir cidades inimigas com suas unidades, capturando-as. Por fim, além das unidades controladas por civilizações adversárias, quem joga também se depara com aquelas controladas por "bárbaros", que atacam todas as civilizações.

Um último elemento fundamental de todos os jogos da franquia que gostaria de ressaltar é a possibilidade de alterar a maneira como uma civilização é governada. Em *Civilization I*, cinco "formas de governo" estão disponíveis. Todas as civilizações começam como "Despotismos" e, conforme avançam na árvore de tecnologias, conquistam a possibilidade de adotar "Monarquia", "República", "Democracia" ou "Comunismo" como formas de governo. É possível trocar entre as formas disponíveis à vontade, exigindo apenas uma "revolução" que leva a um breve período – alguns turnos – de "Anarquia", durante o qual a produtividade das cidades é impactada. Via de regra, formas de governo representativas oferecem as maiores vantagens econômicas, mas também limitam o potencial bélico da civilização ao reduzir o número de unidades militares que ela pode manter em operação e impedir declarações de guerra em alguns casos.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Essa estrutura básica se mantém até *Civilization III*, com alterações em quais formas de governo estão disponíveis e nas vantagens que conferem. A partir de *Civilization IV*, a franquia se afasta da ideia de formas de governo rígidas e adota combinações de escolhas políticas que determinam as vantagens e desvantagens conferidas a cada civilização. Vemos um exemplo na figura 4:

Figura 4: Políticas sociais ("*civics*") em *Civilization IV*

Fonte: *Sid Meier's Civilization IV* (Firaxis Games, 2005)

No exemplo de *Civilization IV*, em vez de obter novas opções de governo conforme avança na árvore de tecnologias, uma civilização obtém novas opções de políticas sociais ("*civics*"), divididas em cinco áreas: "Governo", "Legal", "Trabalho", "Economia" e "Religião". A qualquer momento do jogo, uma determinada política em cada área estará ativa, conferindo suas vantagens e desvantagens particulares. Assim, uma civilização pode adotar "Representação" na área de "Governo" ao mesmo tempo em que adota, digamos, "Escravidão" em "Trabalho" e "Livre Mercado" em "Economia". *Civilization V* usa um sistema bastante similar, mas associa a adoção de novas políticas à produção de "cultura" pela civilização, enquanto *Civilization VI* combina a possibilidade de adotar centenas de políticas – cada uma conferindo vantagens bastante pontuais – a algumas formas de governo com bônus um pouco mais amplos.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Alguns elementos que se tornaram fundamentais para a franquia com o passar do tempo não estavam presentes em seu início, um deles sendo o conceito de cultura, introduzido em *Civilization III*. A partir desse título, as cidades passaram a produzir também "pontos de cultura", principalmente através da construção de determinados edifícios "culturais", como bibliotecas. Àquela altura, a principal função da cultura era expandir as fronteiras da civilização: quanto mais cultura uma cidade produzia, mais suas fronteiras se estendiam. Essa função continuou a existir em títulos posteriores, mas a cultura passou a ter outras utilidades. Vimos que em *Civilization V* ela permite a adoção de novas políticas sociais; em *Civilization VI*, temos toda uma árvore de descobertas através da qual a civilização progride com base em sua geração de pontos de cultura e não de ciência. Por fim, todos os jogos que incluem um sistema de cultura também incluem a possibilidade de uma vitória cultural. O que exatamente é necessário para atingi-la depende do título em questão, mas ela sempre gira em torno de produzir "mais cultura" do que as demais civilizações, "impressionando-as" de alguma forma.

Por fim, há alusões a religião desde o primeiro jogo da franquia – a possibilidade de construir templos e descobrir "avanços" como "Politeísmo", por exemplo –, mas tentativas de simular religiões organizadas só são introduzidas em *Civilization IV*, no qual certas religiões estão associadas a certos avanços na árvore de tecnologias e são fundadas pela primeira civilização a descobrir esse avanço. Jogos posteriores afastaram-se desse modelo, associando a fundação de religiões ao acúmulo de um novo recurso, a "fé". Em *Civilization IV* e *V*, adotar uma religião fornece algumas vantagens à civilização, incluindo a possibilidade de construir edifícios religiosos associados a ela. Em *Civilization VI*, além de obter vantagens, uma civilização também pode alcançar uma "vitória religiosa" se sua religião tornar-se a predominante nas cidades de todas as demais civilizações.

Essas explicações certamente não dão conta de toda a complexidade dos títulos da franquia, cujos manuais tipicamente se estendem por mais de cem páginas, mas, com sorte, serão suficientes para que a pessoa não familiarizada com *Civilization* compreenda os elementos básicos do funcionamento do jogo. Acima de tudo, creio que serão suficientes para que nos indaguemos: *por que* os jogos funcionam dessa maneira? Por que existem "bárbaros", por que há árvores de tecnologia, por que algumas formas de governo são mais vantajosas que outras…? Nesta tese, tento oferecer caminhos para responder a algumas dessas perguntas.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Quero, agora, esclarecer algumas opções que fiz nesta pesquisa. Em primeiro lugar, as principais fontes primárias utilizadas são, é claro, os jogos da franquia *Civilization*. No entanto, também cruciais enquanto fontes são os manuais que acompanham tais jogos, e retornarei a eles repetidamente ao longo do texto. Percebo dois motivos para isso. O primeiro é o fato de serem – na ausência de conhecimento técnico que me permita investigar o funcionamento de um jogo através da análise do código criado pelos programadores – a melhor fonte de informações acerca do funcionamento das obras. Minha abordagem dá especial atenção às regras dos jogos como formas de expressar perspectivas acerca da História, e creio que é sempre relevante considerar a maneira como os próprios desenvolvedores optaram por explicar tais regras nos manuais. Em suma, trata-se de abordá-los como o que foram projetados para ser: explicações sobre como os jogos funcionam.

O segundo motivo é que, por vezes, os manuais são também espaços onde os desenvolvedores explicitam suas perspectivas históricas em forma de texto. Ao longo da franquia, é relativamente comum encontrar neles trechos que justificam as regras do jogo através de alguma interpretação de processos históricos – geralmente oferecida a quem lê não como interpretação, mas como fato observável. Isso me parece se tornar menos comum com o passar do tempo, seja porque manuais também se tornam menos importantes na indústria de *games* – uma vez que se reconhece que muitos não os leem e, por isso, aumentam as tentativas de incorporar "tutoriais" instrutivos no jogo em si –, seja porque os desenvolvedores talvez tentem se afastar de potenciais polêmicas que a explicitação de suas interpretações pode motivar. Todavia, os manuais dos primeiros títulos da franquia têm seções bastante relevantes nesse sentido: uma das versões do manual de *Civilization I*, por exemplo, inclui todo um capítulo sobre as "dinâmicas da civilização"[4] – um resumo da História feito de forma a justificar os avanços encontrados na árvore de tecnologias do jogo. Também é ocasionalmente possível encontrar neles justificativas relevantes para escolhas de *design* dos desenvolvedores. Exemplo disso

4 Essa seção está ausente da edição original, mas surge na edição revisada de 1994, sem que seja oferecida qualquer explicação para a inclusão. Seja pela reticência de Meier e seus colaboradores em mergulharem em discussões efetivamente historiográficas, seja pela pouca atenção dada a manuais de jogos em geral, não fui capaz de localizar qualquer comentário dos desenvolvedores acerca deste acréscimo. Alguns trechos da seção, no entanto – particularmente os referentes a avanços tecnológicos e à inevitabilidade do progresso –, são reproduzidos em manuais dos títulos posteriores. Farei referência a ela algumas vezes ao longo da tese.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

é visto no manual de *Civilization IV*, que inclui um posfácio do *designer* chefe, Soren Johnson, discutindo muitos dos motivos por trás do que foi mudado ou mantido naquele jogo quando comparado ao anterior.

A exemplo do uso feito por Emmanoel Ferreira (2016) das categorias propostas por Jonathan Grey, creio que podemos classificar os manuais como *paratextos de entrada*: textos "adjacentes" aos jogos que preparam sua audiência para a interação com eles. Dessa forma, considerando o segundo ponto exposto, esses paratextos possuem "conteúdo histórico" na forma das interpretações da História que encontramos neles. Contudo, isso não significa que tal conteúdo encontra-se apenas no paratexto e não no texto – o jogo –, pois, como defendo nesta tese, o funcionamento do jogo em si está imbuído dessas interpretações, constituindo uma série de argumentos acerca dos processos históricos que referencia. Ademais, há de se considerar que os jogos da franquia *Civilization* incluem, no próprio *software*, uma "Civilopédia" – uma enciclopédia que inclui informações sobre o funcionamento do jogo e descrições históricas sobre os povos, edifícios, maravilhas, avanços e demais elementos encontrados nele, acessível a qualquer momento durante uma partida. A Civilopédia contém muitas das mesmas justificativas históricas que encontramos nos manuais, mas seria mais controverso considerá-la um "paratexto", uma vez que efetivamente faz parte do *software*. Poderíamos indagar se os limites do "texto" na verdade não são sinônimos com os do *software*, sugerindo que há neste elementos que não são "o jogo", mas creio que esse seria um tema para outra tese, provavelmente em outra disciplina.

Excetuando-se os jogos e seus manuais, optei por fazer um uso limitado de outras fontes primárias. Isso é particularmente notável na discussão de elementos ditos iluministas encontrados na representação da História em *Civilization*. Em vez de ir diretamente aos textos de iluministas consagrados para avaliar o quanto de suas propostas os desenvolvedores da franquia, conscientemente ou não, retomam, optei por trabalhar principalmente com fontes secundárias; isto é, autores que analisam o pensamento histórico iluminista. O motivo para isso é estritamente pragmático: sendo esta, em primeiro lugar, uma tese sobre *Civilization* e não sobre o Iluminismo, entendi que não seria viável, por motivos de tempo hábil, espaço no texto e competência em lidar com o assunto, debruçar-me diretamente sobre a vastíssima produção intelectual do século XVIII, já que esse é apenas um dos temas abordado em um dos capítulos da tese. Creio que isso seria indispensável em uma

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

tese que tratasse *especificamente* de ecos iluministas em *Civilization* – e muito me agradaria ler tal tese no futuro –, mas minha proposta tenta ser mais generalista e abrangente. Há momentos em que foi pontualmente viável ir a outras fontes primárias, como na discussão dos ecos do mito da fronteira estadunidense na franquia e na comparação de sua visão da História com a de autores como Samuel Huntington e Francis Fukuyama; decidi não tentar fazer o mesmo quanto à grande quantidade de autores potencialmente relevantes dos séculos XVIII e XIX porque entendi que esse seria um empreendimento para várias teses.

Também fiz uma opção consciente por não destacar um tema extremamente popular entre historiadores que se debruçam sobre o *videogame* com objeto de estudo: sua potencial aplicação no ensino de História.[5] Acredito que a popularidade dessa perspectiva é tamanha que chega a contribuir para a consolidação da ideia de que ela é *incontornável* para qualquer estudioso, sugerindo que o lugar do *videogame* nos estudos históricos é aquele de material de ensino. A meu ver, a concentração excessiva nesse tema por vezes reduz um objeto que tem tanta relevância quanto literatura, música ou cinema, por exemplo, à posição de mero entretenimento do qual "os alunos gostam" e que, por isso, é útil principalmente no contexto educativo, dessa forma perpetuando uma interpretação ultrapassada do *videogame* como mídia voltada exclusivamente para crianças e adolescentes. Além disso, como sugere Helyom Viana Telles (2016, p. 175), o foco na relação com o ensino, no Brasil, fez com que "uma questão de primeira ordem fosse deixada de fora do debate […]: o que teoria da História tem a dizer sobre os videogames e, em particular, sobre os jogos que aparecem como 'simulações da História'?"

Nesta tese, quero tratar *Civilization* como uma forma de desenvolvedores expressarem suas perspectivas sobre a História, tão válida, relevante e legítima quanto as escolhidas por autores de romances ou filmes históricos, por exemplo; logo, se historiadores que estudam o cinema não tratam as aplicações educativas de seu objeto como assunto indispensável, aqueles que estudam o *videogame* deveriam fazer o mesmo. No processo, espero destacar as possibilidades particulares que a forma oferece para a expressão de tais perspectivas sobre a História. Isso também pode contribuir para o debate sobre *videogames* e ensino, claro, pois abre mais espaço para que tal discussão inclua também essas possibilidades e não ape-

5 Alguns dos muitos exemplos de trabalhos brasileiros que abordam o tema são Arruda, 2011; Oliveira, [2015?]; Costa, 2017; Telles, 2017 e Silva, [2017?]. Novos trabalhos são publicados com frequência, geralmente como artigos para publicação em periódicos ou anais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

nas a noção de aprendizagem tangencial ou a popularidade de jogos entre estudantes.

Esse afastamento do foco no ensino de História também é uma tentativa de realizar uma pesquisa sobre *videogames* onde estes são efetivamente tratados como o objeto central em análise, e não apenas meios para atingir outros fins. Para além do tema do ensino, identifico um exemplo dos problemas causados pela remoção do que é, ostensivamente, o principal objeto de análise do real foco da pesquisa no trabalho de Claudio Fogu. Em seu artigo *Digitalizing historical consciousness*, publicado no periódico *History and Theory* em 2009 e frequentemente lembrado por pesquisadores interessados na relação História-*videogames*, Fogu se propõe a demonstrar, através da análise da mesma franquia que elegi como objeto de pesquisa, como *videogames* sobre temáticas históricas contribuem para a formação de uma nova noção de História, na qual esta "substituiu a poesia e a filosofia como o reino do possível" (Fogu, 2009, p. 103. Tradução nossa). Todavia, em um texto de 19 páginas, a primeira menção de *Civilization* – excetuado o resumo – surge na décima terceira, com as seções anteriores concentrando-se em discutir a realidade de arquivos e de filmes com temática histórica perante as inovações introduzidas pelo digital. Além disso, a análise da franquia é permeada por algumas afirmações controversas, como a de que "video games *nasceram* de um ato de remidiação: a remidiação de jogos de tabuleiro" (Fogu, 2009, p. 119-120. Grifos do autor. Tradução nossa) – o que faz algum sentido para *Civilization*, mas nenhum para o meio dos *videogames* como um todo –, e a de que críticos da franquia a criticam "como representação em vez de simulação, interatividade, e imersão" (Fogu, 2009, p. 118) – ignorando a existência do conceito de *representação procedimental* proposto por Ian Bogost (2007)[6] como possibilidade de superação dessa polarização.

O resultado, creio, é uma obra que, no lugar de buscar compreender uma franquia de videogames, procura adequá-la ao que parece ser o real interesse do autor: defender que os avanços da tecnologia digital nas últimas décadas transformaram o significado de "História", movendo-o para mais perto do que é proposto por teóricos ditos pós-modernistas. Dessa forma, a importância de *Civilization* seria sua capacidade de "incorporar uma visão pós-moderna da história em sua operação e seu jogar", que o tornariam uma "quintessencial 'máquina para produzir

6 Discutido no segundo capítulo desta tese.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

especulativos e condicionais' cenários históricos". (Fogu, 2009, p. 118-119. Tradução nossa) Porém, como tentarei demonstrar nesta tese, se efetivamente nos determos em compreender *Civilization* em vez de – ou, pelo menos, antes de – utilizá-lo para ilustrar argumentos mais amplos, é possível chegar à conclusão de que é precisamente em seu funcionamento como "máquina de criar cenários" que encontramos uma visão de História bastante tradicionalista – como sugerem os críticos que, segundo Fogu, tratam os jogos como mera "representação" em vez de "simulação". Portanto, mais do que não querer discutir o videogame no contexto do ensino de História, não quero instrumentalizá-lo para atingir um outro objetivo; ao escrever uma tese sobre *Civilization*, quero, acima de tudo, compreender *Civilization*.

Explicado o que não fiz, creio que cabe, agora, expor o que fiz nesta tese. Excetuando-se esta introdução (capítulo 1) e a conclusão (capítulo 5), ela conta com mais três capítulos.

No capítulo 2, "Regras para povos: *Civilization* como história", parto de críticas feitas a jogos da franquia para propor que os entendamos *como história*, isto é, como obras que apresentam teses acerca da experiência humana em perspectiva diacrônica. Para embasar essa proposta, começo por uma discussão acerca de que maneira de definir "*videogame*" comporta uma obra como *Civilization*, incluindo reflexões sobre o papel de conceitos como "regras" e "ficção" na compreensão de jogos que se propõem a abordar a experiência histórica. Em seguida, busco demonstrar como jogos são capazes de apresentar argumentos sobre os temas que abordam, principalmente de maneira intrínseca ao funcionamento de suas regras. Isso me permite avançar na discussão do jogo como história, considerando o que as peculiaridades da mídia oferecem em termos de possibilidades para abordar a História. Por fim, discuto o enquadramento de *Civilization* no subgênero de jogos de estratégia conhecido como 4X, considerando como a franquia molda e é moldada pelas tradições dele e o quanto certas especificidades do tratamento da História nela vão além de *Civilization* e estão mais precisamente associadas a tais tradições.

No capítulo 3, "Através e além da fronteira: *Civilization* e mitos históricos estadunidenses", abordo as tentativas comuns de interpretar a franquia unicamente a partir de seu contexto de produção estadunidense, concentradas principalmente em entendê-la enquanto expressão do mito da fronteira. Em primeiro lugar, enten-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

do que ler a franquia a partir de tal mito é relevante, e procuro avaliar que elementos podem ou não confirmar a conexão proposta. No entanto, apresento duas contestações fundamentais: primeiro, sugiro que, ao contrário do defendido por pesquisadores que associam *Civilization* especificamente à tese da fronteira proposta por Frederick Jackson Turner, a franquia também possui características que aproximam-na de outras versões do mito, como aquela avançada por Theodore Roosevelt. Em segundo lugar, aponto que, por si só, o mito da fronteira não dá conta de explicar a franquia – inclusive porque ele próprio é uma expressão estadunidense de mitos que ultrapassam as fronteiras dos EUA –, e esse foco exclusivo no pensamento nacional estadunidense como chave interpretativa termina por reforçar um excepcionalismo que diversos pesquisadores identificam e criticam em *Civilization*.

No capítulo 4, "Das luzes às colônias: *Civilization* e pensamento histórico ocidental", parto de minha asserção de que não é suficiente pensar a franquia no contexto estadunidense para tentar pensá-la num contexto mais amplamente *ocidental*. Começo discutindo o uso de alguns conceitos que me parecem centrais na interpretação que a franquia faz da História, como "civilização" – claro – e "progresso". Isso me leva à sugestão de que, em sua teleologia e crença no progresso, *Civilization* apresenta muitas semelhanças com o pensamento de certos autores dos séculos XVIII e XIX, particularmente conjecturalistas, e seus herdeiros do final do século XX. Daí emerge a questão da representação do tempo em *Civilization*, que, proponho, naturaliza e universaliza uma certa perspectiva *moderna* da noção de "aceleração do tempo". Por fim, discuto e questiono esse tipo de universalização como base na produção pós-colonialista e decolonialista, entendendo que *Civilization* termina por constituir-se enquanto exemplo do projeto epistemológico etnocêntrico do pensamento ocidental.

As discussões propostas aqui definitivamente não dão conta de todas as possibilidades abertas por *Civilization* enquanto objeto de estudo, e certamente pesquisas futuras abordarão outros temas, darão atenção a detalhes que não enfatizei ou contestarão minhas avaliações. Na conclusão desta tese, reservei um espaço para apontar alguns temas potencialmente instigantes para futuros trabalhos sobre a franquia. Afinal, se meu esforço motivar novas pesquisas históricas sobre *Civilization* ou outros jogos no mundo lusófono, já terá cumprido um importante objetivo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

2
Regras para povos: *Civilization* como história

Em 2018, Milton Tootoosis, um conselheiro (*headman-councillor*) do povo *cree*, nativo da América do Norte, ganhou algumas manchetes por comentar a representação deste e um de seus mais conhecidos chefes, Poundmaker (1842-86), na expansão *Rise and Fall* de *Civilization VI*. Segundo Tootoosis, o jogo "perpetua esse mito de que as Primeiras Nações tinham valores similares aos da cultura colonial, de conquistar outros povos e acessar sua terra", o que "é totalmente incompatível com nossas tradições e visão de mundo". Para ele, a editora 2K Games deveria ter entrado em contato com seu povo, e "é um pouco perigoso que uma companhia perpetue essa ideologia que está em desacordo com o que sabemos". Poundmaker, para Tootoosis, "certamente não adotava a mesma forma de pensamento dos poderes coloniais." (Shield, 2018. Tradução nossa)

Escrevendo para o site especializado em games *Rock, Paper, Shotgun*, Adam Smith considerou que

> mesmo o significado por trás do nome do subgênero ao qual Civilization pertence deixa claro por que Tootoosis pode fazer objeções às Primeiras Nações serem postas ao lado de outras civilizações jogáveis. 4X deriva de "eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate", termo cunhado por Alan Emich em 1993. […] Expansão a novos territórios através dos continentes, exploração de recursos e pessoas, e extermínio de rivais são todos centrais para Civ. A série é um sinônimo do gênero e, por extensão, desses verbos. (Smith, 2018. Tradução nossa)[7]

Essa discussão toca em diversos pontos que serão abordados ao longo deste texto, principalmente as constatações acerca do etnocentrismo da franquia, a universalização da experiência histórica ocidental e a relevância das tradições do 4X para a construção de representações históricas em *Civilization*. Por ora, no entanto, cabe abordar um pressuposto implícito sobre o qual ela se apoia: se a franquia

7 "Even the meaning behind the name of the subgenre to which Civilization belongs makes it clear why Tootoosis might object to the First Nations being placed alongside the other playable civs. 4X is derived from 'eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate', a term coined by Alan Emich in 1993. […] Expansion into new territories and across continents, exploitation of resources and people, and extermination of rivals are all central to Civ. The series is synonymous with the genre and, by eXtension, with those verbs."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

é capaz de representar povos e figuras históricas com base em certas concepções teóricas que fundamentam tais representações (os quatro verbos do 4X citados por Smith, a "ideologia"[8] criticada por Tootoosis etc.), podemos entender que seus títulos são obras "sobre História" – propõem-se, de alguma forma, a lidar com a experiência humana em perspectiva diacrônica. Se entendemos que um *videogame* pode ser uma tal obra, quais são as especificidades dessa maneira de tratar da História? Mais importante, como podemos compreender de que maneira *Civilization*, em específico, interage com a História?

Tais questões orientarão as discussões deste capítulo, no qual pretendo abordar *Civilization como história*. Para isso, primeiramente, discutirei uma definição de "*videogame*" na qual acredito que *Civilization* se encaixa, uma vez que o termo não é exatamente autoexplicativo e os debates em torno de sua definição são extensos. A partir daí, fundamentado principalmente nas propostas de Ian Bogost e Gonzalo Frasca, considerarei como um *videogame* pode ser entendido enquanto discurso sobre algo – no caso, sobre a História –, fazendo uso dos conceitos de "simulação" e "representação procedimental". Isso me levará à ideia de que um jogo pode ser história e às formas através das quais ele pode representar a História, temas discutidos de maneira mais sólida por Adam Chapman. Por fim, tratarei do 4X, partindo dos comentários de Smith para tentar compreender o quanto a História de *Civilization* deve às tradições desse subgênero.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

2.1
Dimensões do *videogame* e interpretações históricas

Em outra oportunidade, propus que entendamos um *videogame* como

> um sistema interativo onde a participação do jogador em um conflito artificial é mediada por regras e efetivada através de uma interface que inclui alguma forma de exibição em tela do que ocorre no jogo. Tanto a estrutura de jogo quanto o mun-

8 Ao longo desta tese, usarei o termo "ideologia" no mesmo sentido usado por Richard Slotkin (1993, p. 5-6. Tradução nossa), como "o sistema básico de conceitos, crenças, e valores que definem a forma de uma sociedade interpretar seu lugar no cosmo e o significado de sua história". Compreendo, como Douglas Kellner (2001, p. 76), que a cultura da mídia está sempre perpassada por disputas políticas mais amplas, e por isso "os componentes internos de seus textos codificam relações de poder e dominação", com isso "servindo para promover os interesses de grupos dominantes às custas de outros, para opor-se às ideologias, instituições e práticas hegemônicas, ou para conter uma mistura contraditória de formas que promovem dominação e resistência". Analiso o conteúdo ideológico dos jogos da franquia *Civilization* a partir dessa perspectiva.

> do de jogo são programados e executados em um computador, possibilitando que os videogames sejam sistemas automatizados e mais complexos do que aqueles de outros tipos de jogo. (Fornaciari, 2016, p. 33)

Muitas tentativas de definir o que é um jogo esbarram nas afirmações do filósofo Ludwig Wittgenstein, segundo o qual "jogo" é um caso exemplar de algo indefinível. Como Jesper Juul (2005) aponta, no entanto, isso em parte se deve ao fato de Wittgenstein escrever em uma língua que não estabelece distinção clara entre o que se chamaria, em inglês, de *play* e *game*. Em português, poderíamos diferenciar entre brincadeiras e jogos, digamos, mas o *Spiel* germânico não permite tal distinção, e traduções podem dificultar a compreensão do conceito. É por isso que Juul, ao se propor a discutir o conceito de jogo, especifica que tratará de "jogos baseados em regras"; é também a estes que me refiro quando uso o termo.

No entanto, reconstruir uma discussão sobre a definição de *videogame* não é meu objetivo; apresento a definição acima como um ponto de partida para, ao discutir o que é um *videogame*, possamos também compreender como *Civilization*, sendo um, pode também ser uma obra de temática histórica. Como destaquei quando a usei pela primeira vez, tal definição não é capaz de dar conta de todas as obras comumente chamadas de "*videogames*", e há de se questionar se alguma definição conseguiria fazer isso. (Fornaciari, 2016, p. 34) Porém, ela foi suficiente para os fins da pesquisa que realizava à época e creio ainda ter relevância por destacar alguns elementos centrais do que é um *videogame* que são úteis para meu atual propósito.

Os fundamentos dessa definição encontram-se nas propostas dos *game designers* Katie Salen e Eric Zimmerman (2012, v. 1, p. 95), mas certos elementos de destaque merecem uma exploração mais aprofundada que interaja com o trabalho de outros autores. Em primeiro lugar, há nela uma ênfase na existência de regras que regulam a interação de quem joga com o jogo. Essa é uma característica comum a jogos como um todo e não a *videogames* em específico: Juul (2005) sugere um "modelo de jogo clássico" que abrangeria, segundo ele, a maioria dos jogos já desenvolvidos em diversas sociedades e momentos históricos, e a primeira característica desse modelo é definir um jogo como "um sistema formal baseado em regras". Tais regras devem ser claras e indiscutíveis – as pessoas jogando podem, em tese, debater o funcionamento exato da movimentação das peças no jogo

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

de damas, mas a conclusão à qual chegarem deverá imediatamente ser aplicada como a regra correta do jogo.

De acordo tanto com Juul quanto com Salen e Zimmerman, *videogames* se diferenciariam de outros jogos pela sua *automatização*, para usar o termo encontrado na definição que propus: o computador é o responsável por implementar as regras, eximindo quem joga da responsabilidade de conhecê-las e observá-las. Isso possibilita que *videogames* sejam muito mais complexos do que outros jogos, uma vez que seu funcionamento não depende da memória ou capacidade de cálculo de quem joga. Permite, inclusive, que jogos sejam jogados sem que tais pessoas saibam exatamente como suas regras funcionam. Contudo, jogar melhor, seja em *videogames* ou em jogos de outra natureza, em geral depende da aquisição de um conhecimento mais amplo sobre as regras do jogo. Juul aponta que

> as regras de um jogo oferecem a quem joga desafios que ele não pode superar de forma trivial. É um paradoxo básico dos jogos que, enquanto as regras em si são geralmente definidas, inequívocas e de fácil uso, a satisfação em jogar um jogo depende dessas regras de fácil uso apresentarem desafios que não podem ser facilmente superados. Jogar um jogo é uma atividade de melhorar habilidades de forma a superar esses desafios, e jogar um jogo é, portanto, fundamentalmente uma experiência de aprendizado. (Juul, 2005. Tradução nossa)[9]

Assim, as regras apresentam desafios a quem joga e, para jogar melhor, tais pessoas precisam aprimorar as habilidades necessárias para a superação de tais desafios; consequentemente, precisam também conhecer melhor as regras do jogo, de forma a compreender como os desafios apresentados funcionam e o que lhes é permitido fazer para superá-los.

Isso nos interessa porque na franquia *Civilization*, como desejo demonstrar, as regras de funcionamento do jogo se baseiam nas interpretações de seus desenvolvedores acerca da História. Mais adiante discutirei como exatamente isso se dá, principalmente a partir do conceito de representação procedimental. Por ora, cabe avaliar um exemplo concreto. O manual de *Civilization I* nos informa que

9 "The rules of a game provide the player with challenges that the player cannot trivially overcome. It is a basic paradox of games that while the rules themselves are generally definite, unambiguous, and easy to use, the enjoyment of a game depends on these easy-to-use rules presenting challenges that cannot be easily overcome. Playing a game is an activity of improving skills in order to overcome these challenges, and playing a game is therefore fundamentally a learning experience."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> uma cidade sofre desordem civil quando a quantidade de pessoas infelizes supera a de pessoas felizes. Pessoas contentes e especialistas são ignoradas no cálculo. Cidades em desordem não fornecem receita de impostos, não contribuem para a pesquisa de tecnologias e suspendem a produção de novas unidades ou melhorias. Quando a ordem é restaurada, a cidade retorna ao funcionamento normal no turno seguinte. Você pode restaurar a ordem de diversas maneiras.
>
> Para restaurar a ordem você pode pagar para completar uma melhoria, como um Templo [*Temple*], que possa converter uma quantidade suficiente de pessoas infelizes em contentes (ou pessoas contentes em felizes) para restaurar o equilíbrio. (MicroProse, 1994, p. 49. Tradução nossa)[10]

Com isso, as regras do jogo estabelecem um desafio – manter a população das cidades de sua civilização feliz o suficiente para evitar os prejuízos de uma desordem civil – e uma ação que pode nos ajudar a superá-lo – construir um Templo para tornar a população de uma cidade mais feliz. Mais adiante, o manual nos informa que "a melhoria Templo torna-se disponível com o avanço tecnológico Sepultamento Cerimonial [*Ceremonial Burial*]. *Sua presença torna uma pessoa infeliz contente*". (MicroProse, 1994, p. 65. Grifos do autor. Tradução nossa)

Ora, por que templos tornam a população das cidades onde são construídos mais contente? Em outra seção do manual, intitulada "As dinâmicas da civilização" (*The dynamics of civilization*), somos informados sobre o que o estadunidense Will Durant descreve como quatro elementos necessários à existência da civilização: "provisão econômica (comida, abrigo e roupas), organização política (governo), tradições morais e a busca de conhecimento e das artes". Somos também informados, no tocante às tradições morais, que sua relevância consiste em "fornecer um código de comportamento que permite ao grupo manter-se unido ao mesmo tempo em que minimiza atritos entre membros", sendo, portanto, "um conjunto de regras para se viver em harmonia". Por fim, o manual afirma que "a tradição moral da maioria das civilizações inclui uma religião", e que "as grandes religiões

10 "A city suffers civil disorder when unhappy people outnumber happy people. Content people and Specialists are ignored in the calculation. Cities in disorder provide no tax revenue, contribute no technology research, and suspend production of new units or improvements. When order is restored, the city returns to normal operation next turn. You can restore order in several ways.
To restore order you may pay to complete an improvement, such as a Temple, that can convert sufficient unhappy people to contentment (or content people to happiness) to restore balance."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

que sobreviveram através das eras são aquelas que ofereceram tradições morais razoáveis para a vida". (MicroProse, 1994, p. 117. Tradução nossa)

Podemos, então, reconstruir a linha de raciocínio dos desenvolvedores: nessa ocasião, seu entendimento do que é uma "civilização" é informado pela obra de Durant; esta sugere que o papel das tradições morais de uma civilização é fornecer um código de conduta que minimize o atrito entre os membros de uma sociedade e permita que ela se mantenha unida; a religião seria uma parte importante de tais tradições morais na maioria das civilizações; logo, as regras que regem o funcionamento de um edifício religioso no jogo – o Templo – estabelecem que este é útil na manutenção da coesão interna da sociedade, contribuindo para a felicidade da população e, com isso, evitando desordens civis.

Se, como quer Juul, jogar é uma experiência de aprendizado, jogar *Civilization* é inevitavelmente uma forma de interagir com determinadas interpretações de fenômenos históricos. Em uma franquia de jogos de tiro em primeira pessoa ambientados em contextos históricos, por exemplo, aprimorar habilidades para superar os desafios apresentados consistiria, basicamente, em aprender a atirar e a se movimentar melhor. Em *Civilization*, contudo, devemos aprender a administrar melhor nossa civilização, maximizando sua eficiência econômica e tecnológica, garantindo sua segurança militar etc. Para isso, precisamos dominar as regras do jogo e, como vimos com o exemplo do Templo, tais regras se baseiam no que os desenvolvedores entendem ser uma representação razoável da História. Se queremos evitar desordens civis em *Civilization I*, precisamos aprender que edifícios religiosos deixam as pessoas mais felizes. Podemos concordar ou não com essa maneira de interpretar o papel social da religião, mas não podemos jogar sem reconhecê-la, e não podemos jogar bem sem dominar essa regra – precisamos saber qual o momento mais adequado para pesquisar o Sepultamento Cerimonial e ter acesso ao Templo, quanto tempo sua construção demorará, como ele se combinará com outras maneiras de manter a população da cidade feliz etc. Portanto, é impossível jogar *Civilization* sem lidar diretamente com um discurso sobre a História.

Voltando à definição de *videogame* que ofereci anteriormente, podemos considerar que tal discussão, centrada nas regras de funcionamento de *Civilization*, diz respeito à sua *estrutura de jogo*. Esse conceito é utilizado por Espen Aarseth para referir-se a uma das três dimensões do que ele chama de "jogos em ambientes virtuais" e eu chamo de *videogames*. Tais dimensões seriam a *ação de*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

jogo (*gameplay*, composta pelas "ações, estratégias e motivos de quem joga"), a já citada estrutura de jogo (*game-structure*, as regras do jogo) e o *mundo de jogo* (*game-world*, composto por "conteúdo ficcional, topologia/*design* de níveis, texturas etc."). Segundo Aarseth, "sem regras para estruturar ações, mas com um mundo (virtual), teríamos brincadeira livre ou outras formas de interação, mas não *ação de jogo*" (Aarseth, 2003, p. 2. Grifos do autor. Tradução nossa); por isso, a estrutura de jogo seria possivelmente a mais essencial das três dimensões.

Ser a mais essencial, no entanto, não significa ser a única relevante. É interessante destacar que o mundo de jogo, na proposta de Aarseth, engloba o que ele chama de "conteúdo ficcional". Juul segue linha semelhante, defendendo que *videogames* são compostos de regras *reais* e mundos *ficcionais* e que considerar ambas as dimensões é fundamental para a compreensão deles. Note-se que, por "ficção", Juul (2005. Tradução nossa) entende "qualquer forma de mundo imaginado", com o objetivo de diferenciar o termo da noção de "*storytelling*" (literalmente "ato de contar estórias[11]"). Ao mesmo tempo, define uma estória (*story*) como "uma sequência fixa de eventos que é apresentada (encenada ou narrada) para um usuário". Nessa definição, a ficção do jogo inclui o espaço no qual ele ocorre e todos os elementos lá encontrados: personagens, objetos, localidades e eventos que, postos em sequência, podem constituir uma estória.

Discordo de Juul em um ponto: opor tal definição de "ficção" a regras "reais" de maneira binária não é muito esclarecedor, especialmente quando tratamos de jogos nos quais a assim chamada ficção diz respeito à História, como *Civilization*. Os jogos da franquia apresentam novos mundos imaginados a cada partida, sempre com base em uma mesma estrutura de jogo; no entanto, se essa estrutura toma por base discursos sobre a História do "mundo real", qualquer mundo imaginado a partir dela também faz referência a tal realidade, e o binarismo que opõe regras reais a mundos ficcionais subitamente se torna insustentável.

Avaliemos um exemplo concreto. Em *Civilization V*, a civilização grega tem a possibilidade de produzir uma unidade militar especial, o Hoplita (*Hoplite*), que substitui o Lanceiro (*Spearman*) disponível para todas as civilizações que pesquisarem Trabalho com Bronze (*Bronze Working*). O jogo nos informa que o Hoplita

11 Apesar de ser polêmica e ter caído em desuso, a palavra "estória" não foi eliminada do vocabulário ortográfico da língua portuguesa. Uma vez que a natureza desta pesquisa exige clareza na distinção entre o que se chama, em inglês, de *story* e *history*, opto por utilizá-la como tradução do primeiro termo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

é muito mais poderoso que o Lanceiro e mortal contra unidades montadas; isso diz respeito à estrutura de jogo, pois as regras que regulam o funcionamento do Hoplita determinam que ele possui uma "força de combate" maior do que a do Lanceiro e recebe um bônus quando enfrenta unidades montadas. Mas, se controlo a civilização grega e produzo um Hoplita, também adiciono um elemento – neste caso, uma unidade militar – ao mundo de jogo. Se nos concentrarmos apenas nas regras, sabemos que uma determinada facção jogável pode produzir uma unidade especial que é mais forte do que a equivalente disponível para outras facções. Já quando dizemos que a civilização grega produz Hoplitas, que substituem Lanceiros, estamos abordando o que Juul e Aarseth chamam de conteúdo ficcional.

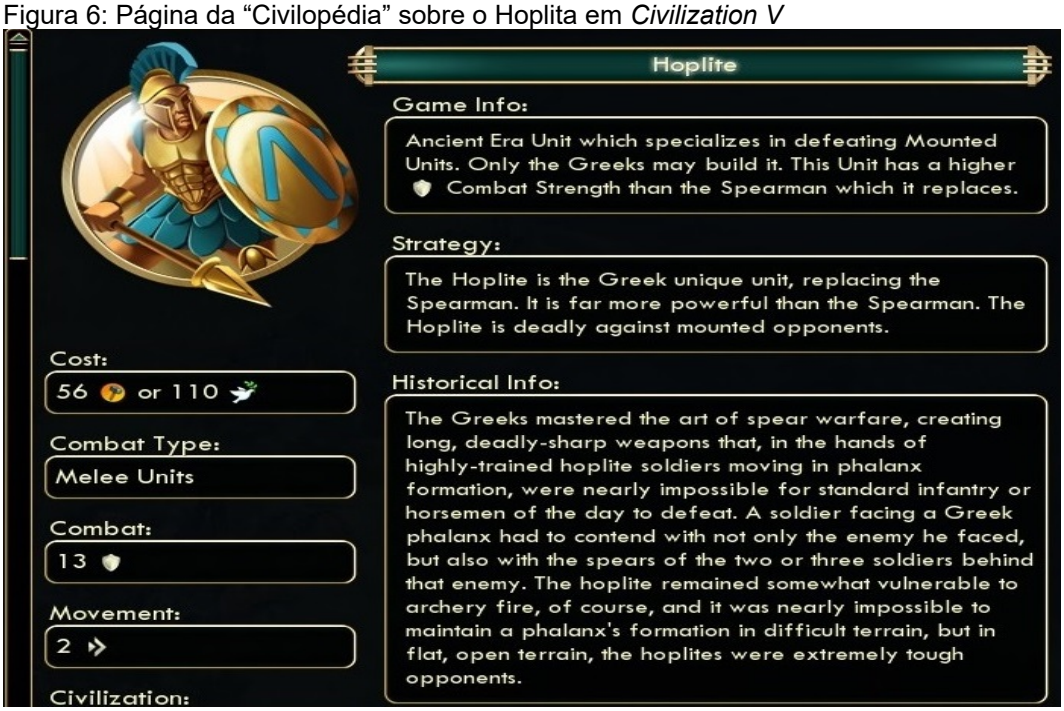
A questão, aqui, é que o Hoplita grego de *Civilization V* é inspirado em equipamentos e táticas militares utilizadas pelos gregos antigos no mundo real. Como podemos ver na figura 5, a seguir, o Hoplita do jogo utiliza lança, escudo redondo e elmo e armadura feitas de bronze, como os hoplitas das antigas cidades-Estado gregas. Assim, usando os conceitos de Juul, diríamos que ele é ficcional no sentido de que existe no mundo de jogo; todavia, também possui uma dimensão "real", pois está referenciando soldados que relatos históricos nos informam terem existido. A própria ideia de uma civilização grega que produz Hoplitas depende da existência prévia desses elementos no mundo real – a Civilopédia do jogo explica seus Hoplitas com uma série de alegações sobre a realidade do uso de hoplitas e falanges na Grécia antiga, como vemos na figura 6, a seguir.

Figura 5: Hoplita em *Civilization V*

Fonte: *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis Games, 2010)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Figura 6: Página da “Civilopédia” sobre o Hoplita em *Civilization V*



Fonte: *Sid Meier’s Civilization V* (Firaxis Games, 2010)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

O que importa neste caso não é questionar se os desenvolvedores de *Civilization V* apresentam uma interpretação adequada das táticas militares utilizadas pelos antigos gregos, mas sublinhar que o mundo de jogo do título é tão baseado em relatos históricos quanto sua estrutura de jogo. Sendo assim, por mais que o jogo nos apresente “mundos imaginados”, eles são imaginados dentro de certos limites, buscando manter uma relação de referencialidade com o discurso histórico sobre o mundo real. Os Hoplitas gregos de *Civilization V* são uma tentativa de representar os hoplitas gregos que existiram no nosso mundo. Levando isso em consideração, creio que opor “ficção” a “realidade” de maneira binária, como faz Juul, obscurece mais do que esclarece a relação entre *videogame* e História, que é a que me interessa. Que o dinamarquês o faça é compreensível, uma vez que ele não está particularmente preocupado com jogos sobre temas históricos, mas para meus fins, é preciso buscar uma alternativa.

Creio que um caminho interessante é oferecido pelo alemão Wolfgang Iser ao discutir o *status* de textos literários enquanto obras ficcionais. Para ele, a interpretação da ficção como polo oposto à realidade tornou-se um “saber tácito”, ou seja, aparentemente autoevidente; no entanto, tal dualidade deveria ser substituída por uma “relação tríplice” entre realidade, ficção e imaginário, onde a ficção é

composta através de "atos de fingir" que transgredem os limites dos dois outros elementos. (Iser, 2002, p. 957) Dessa forma,

> evidentemente, há no texto ficcional muita realidade que não só deve ser identificável como realidade social, mas que também pode ser de ordem sentimental e emocional. Estas realidades por certo não são ficções, nem tampouco se transformam em tais pelo fato de entrarem na apresentação de textos ficcionais.
>
> […] O fingir tampouco é idêntico ao imaginário. Como o fingir se relaciona com o estabelecimento de um objetivo […], devem ser mantidas representações de fins […], que então constituem a condição para que o imaginário seja transladado a uma determinada configuração, que se diferencia dos fantasmas, projeções, sonhos diurnos e ideações sem um fim, pelas quais o imaginário penetra diretamente em nossa experiência. Portanto, também aqui se verifica uma transgressão de limites, que conduz do difuso ao determinado. (Iser, 2002, p. 958-959)

A meu ver, ainda que Iser discuta textos literários e não *videogames*, esta tríade permite-nos pensar maneiras de superar o problema apresentado pela dupla de Juul. Creio que podemos entender que os "mundos imaginados" aos quais este chama de ficção seriam, no modelo do alemão, expressões do imaginário; todavia, o jogo, enquanto obra ficcional, não se resumiria a isso, incluindo também "muita realidade" que não *se torna* ficção, apenas *faz parte* de uma.

Para além disso, destaco ainda as considerações de Iser sobre um dos ditos atos de fingir, a seleção. Sendo o texto literário, enquanto produto de um autor, uma "tematização do mundo", tal autor realiza um processo de seleção de elementos de outras "estruturas de organização", retirando-os de sistemas originais – sejam eles "sistemas contextuais" ou mesmo "textos literários a que os novos textos se referem". Tais elementos não são em si fictícios, mas, graças a esse ato, "a forma de organização e a validez dos sistemas se rompem agora porque certos elementos são afastados e são projetados noutra contextualização: isso vale tanto para normas e valores, quanto para citações e alusões". Através desse processo, os elementos escolhidos deixam de estar articulados a seus sistemas originais e se integram a novas articulações no texto, tendo pesos diferentes dos que tinham originalmente. (Iser, 2002, p. 960-962)

Tal processo de seleção também possibilita, segundo Iser (2002, p. 962), apreender a intencionalidade de um texto, pois ao serem escolhidos certos elemen-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

tos, subentende-se que outros são excluídos, conferindo assim aos elementos escolhidos visibilidade e peso que não possuíam originalmente e só passam a possuir ao entrarem no texto ficcional. Entendo que, sendo a seleção realizada por autores, podemos, a partir do que é selecionado ou não para fazer parte da obra, tecer considerações acerca dos propósitos desta.

Creio que o exemplo do Hoplita segue sendo relevante, agora para pensarmos em como essas considerações sobre o texto literário podem esclarecer também o *status* da ficção no *videogame*. No exemplo, o Hoplita é produzido em um espaço virtual por uma civilização grega controlada por quem joga, e tanto essa pessoa quanto sua civilização são elementos que se relacionam de maneira peculiar à obra ficcional chamada *Civilization V*. No entanto, há, nesse exemplo, "muita realidade" de ordem sociocultural, como vimos ao considerar o que o texto da Civilopédia, na figura 6, revela sobre a interpretação dos desenvolvedores acerca de gregos e hoplitas reais e o quanto tal interpretação informa o comportamento destes no mundo de jogo. Assim, tanto os limites da realidade quanto os do imaginário são transgredidos pelo jogo: aquela é "irrealizada" ao ter elementos selecionados e retirados de seu contexto original para funcionar dentro do mundo de jogo de acordo com a estrutura de jogo, enquanto a este, a princípio "difuso", é conferida determinação através de regras explícitas. Dessa maneira, os "fragmentos identificáveis da realidade" são postos "sob o signo do fingimento", o que significa que o mundo do jogo, a despeito da presença de tais elementos, não deve ser entendido como real, mas como um "como se"; em outras palavras, "todos os critérios naturais quanto a este mundo representado estão suspensos", e espera-se que quem joga compreenda que tal mundo não é real, mas, ao mesmo tempo, contém fragmentos da realidade. (Iser, 2002, p. 972-973)

Indo além, ao considerarmos o que é selecionado e o que é excluído na construção dessa parte específica de *Civilization V*, creio que podemos chegar a algumas conclusões acerca dos significados atribuídos pelos desenvolvedores à realidade que referenciam. Neste caso, consideram que hoplitas são específicos à cultura grega; são diferentes de – e melhores que – meros soldados portando lanças; exigem o domínio de tecnologias específicas para serem equipados. "Hoplita", com isso, deixa de ser apenas o nome dado a certos soldados da Antiguidade Clássica e torna-se uma vantagem militar situacional num jogo onde espera-se que quem joga aproveite todas as oportunidades de sobrepujar seus adversários; remo-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

vido de seu contexto original, assume novos significados, sem deixar de ser elemento da realidade.

Os mundos imaginados de *Civilization*, portanto, não existem apartados da realidade, e a construção do espaço de possibilidades que permite a criação de tais mundos a cada partida jogada é em si um processo de atribuição de significado à História. E, se um *videogame* – esse sistema interativo automatizado onde a ação de quem joga é mediada por regras – pode ser entendido como uma forma de conferir significados a dados históricos, creio que um termo chave nessa relação entre *videogame* e História é *representação*: um jogo sobre a História, ainda que "irrealize a realidade", de alguma forma representa a História ou parte dela. Gostaria, portanto, de abordar as maneiras através das quais podemos compreender *Civilization* como representação histórica.

2.2
Simulação e representação procedimental

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

O manual de *Civilization I* apresenta o jogo como uma "simulação computacional" (*computer simulation*). Considerando o que já foi discutido, podemos entender que a proposta do jogo é simular a História; no entanto, o que exatamente é uma "simulação", no contexto de um jogo de temática histórica? Alguns autores do campo dos *game studies* podem nos ajudar aqui.

O uruguaio Gonzalo Frasca, um dos principais defensores da tese de que *videogames* devem ser compreendidos em suas especificidades e não simplesmente submetidos a arcabouços explicativos oriundos de outras áreas, destaca o caráter simulatório de um jogo como a principal característica que os diferenciaria de outras mídias. Note-se que ele não restringe a noção de simulação a *videogames*; segundo Frasca (2003, p. 223. Tradução nossa), "simulação pode existir em aparelhos não eletrônicos, como brinquedos tradicionais". O *videogame*, dada sua natureza computacional, seria apenas capaz de produzir simulações mais complexas, algo que não é novidade para nós: tanto Juul quanto Salen e Zimmerman deixaram claro que a automação permitida por um computador possibilita que *videogames* sejam mais complexos que outros jogos.

Trabalhando com uma combinação de semiótica e discussões teóricas sobre simulações computacionais, Frasca (2003, p. 223. Tradução nossa) chegou à se-

guinte definição de simulação: "simular é modelar um sistema (fonte) através de um sistema diferente que mantém (para alguém) alguns dos comportamentos do sistema original." O cerne desta definição é o termo *comportamento*, que indica que uma simulação não retém apenas a aparência audiovisual daquilo que simula, mas oferece um modelo da maneira como tal objeto se comporta. Geralmente, tal modelo reage a estímulos (*inputs*) de acordo com um conjunto de condições.

Um *videogame*, como vimos, é um sistema que reage a estímulos de acordo com condições: quem joga aperta botões para realizar ações no jogo, e este reage a tais estímulos como foi programado para fazê-lo, observando uma série de regras. Portanto, elementos do jogo apresentam um determinado comportamento que reage ao comportamento de quem joga. Essa parte da definição é bastante clara. O ponto mais complexo – e mais interessante para compreender *Civilization* – reside na ideia de que tal sistema faz referência a outro, e que os comportamentos observados naquele (a simulação) são uma tentativa de reproduzir comportamentos encontrados neste (o sistema original).

Na prática, se *Civilization* é uma simulação computacional, concordarmos com a definição de simulação oferecida por Frasca e entendermos que ela se aplica a *videogames*, é preciso esclarecer qual é o "sistema original" que o jogo se propõe a simular. Sustento que o sistema em questão é a própria História, entendida como uma série de processos orientados por regras. Não me proponho, no momento, a discutir se essa é uma forma legítima de entender a História – apenas entendo que é a forma adotada pelos desenvolvedores da franquia.

Tratemos de um exemplo concreto que pode deixar isso mais claro. Em *Civilization III*, um sistema de "pontos de cultura" foi, pela primeira vez, incorporado à franquia. Como o manual do jogo nos informa,

> toda cidade e toda civilização agora ganham *pontos de cultura* por ter Maravilhas e melhorias culturais, como Templos e Bibliotecas. O valor cultural de uma cidade se traduz no tamanho de sua *esfera de influência*. As esferas de influência combinadas de suas cidades determinam suas fronteiras nacionais. (Infogrames, 2001, p. 38. Grifos do autor. Tradução nossa)[12]

12 "Every city and every civilization now earns *culture points* for having Wonders and cultural improvements, like Temples and Libraries. A city's cultural value translates into the size of its *sphere of influence*. Your cities' combined spheres of cultural influence determine your national borders."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Ter um total de pontos de cultura mais alto que o de uma civilização adversária também tem outra utilidade:

> Quando você captura uma cidade de outra civilização, leva tempo para que a população dessa cidade pare de resistir ao seu governo e ainda mais para que ela seja assimilada à sua cultura e se torne nacionalizada. O tempo que isso leva depende (dentre outras coisas) de se a sua cultura é mais ou menos *impressionante* que aquela da sua nação natal. Uma *cultura forte* reduz significativamente a espera. (Infogrames, 2001, p. 131. Grifos nossos. Tradução nossa)[13]

Nesse caso, *Civilization III* está abordando dois processos históricos: expansão territorial e assimilação cultural. Para o primeiro, parte do pressuposto de que, além da fundação de novas cidades e da conquista militar, uma civilização pode garantir seu domínio sobre um território através da projeção de uma esfera de influência cultural sobre ele. Para o segundo, entende que a resistência à conquista militar pode ser vencida através de uma cultura "forte" que "impressione" os conquistados. Em ambos os casos, fica claro que "cultura" é entendido como algo quantificável e produzido em locais específicos.

A estrutura de jogo de *Civilization III* não é construída de forma totalmente arbitrária. Como vimos na seção anterior, a franquia toma como referência relatos históricos. Logo, seguindo a sugestão de Iser, creio que podemos entender que quando o jogo estabelece regras de funcionamento para a expansão territorial e assimilação cultural, ele não está trabalhando apenas no campo do imaginário, mas também referenciando processos históricos no campo da realidade. Se entendemos *Civilization* como uma simulação, no sentido dado ao termo por Frasca, subentende-se que o comportamento dessa simulação mantém alguns dos comportamentos de um sistema original; logo, se o jogo propõe que o funcionamento da expansão territorial está associado a influência cultural e que a assimilação cultural é basicamente uma disputa de poder entre duas culturas, isso significa que o sistema original – a História – é visto pelos desenvolvedores de uma forma que os leva a considerar tal simulação razoável. Ou seja, no entendimento dos criadores de *Civilization III*, esses processos possuem uma existência abstrata, guiada por regras re-

13 "When you capture a city from another civilization, it takes the people in that city time to stop resisting your rule and even longer to assimilate into your culture and become nationalized. The time it takes depends (among other things) on whether your culture is more or less impressive than that of their home nation. A strong culture significantly shortens the wait."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

lativamente fixas que podem ser aplicadas a eventos cronológica e geograficamente distantes. Supõe-se, ainda, que "cultura" é algo que pode ser mais ou menos "desenvolvido", e que a "produção" de cultura está associada a certas atividades específicas, ligadas, segundo o manual, à "exploração das Artes" (Infogrames, 2001, p. 6. Tradução nossa).

Como já poderíamos inferir a partir do modelo de Iser, isso não significa que a simulação é idêntica ao sistema original, ou que os desenvolvedores creem que os jogos da franquia são traduções perfeitas da História para o computador. *Civilization* é uma obra voltada para o entretenimento, e as preocupações principais de seus desenvolvedores dizem respeito à criação de um jogo capaz de divertir seu público-alvo. No entanto, quando o manual do primeiro título da franquia menciona Will Durant, não o faz porque este discute *videogames*; *Civilization*, tanto quanto Durant, trata da História da humanidade. O que separa os dois, afora a já mencionada preocupação central com o entretenimento no caso do jogo, é o fato deste tentar descrever a História e aquele simulá-la. Não podemos concluir, a partir do exemplo de *Civilization III*, que seus desenvolvedores creem que cultura é algo quantificável de forma precisa, como ocorre no jogo, mas podemos concluir que eles entendem que falar em culturas mais ou menos "impressionantes" é razoável quando se tem por objetivo simular – quaisquer que sejam os fins da simulação – uma dimensão da experiência histórica humana. E, se uma simulação precisa imitar comportamentos com base em regras que definem quais deles são possíveis, podemos também concluir que a própria ideia de uma simulação histórica pressupõe a possibilidade de identificar regras de funcionamento da História a serem imitadas.

Todavia, eu me propus a discutir *Civilization* como "representação" histórica nesta seção. Qual a relação entre esse conceito e o de simulação? Nesse ponto, Frasca traz uma proposta controversa, mas que merece alguma atenção, ainda que não seja minha intenção segui-la à risca. Para ele, "representação" e "simulação" são duas "estruturas semióticas" diversas, e compreender um jogo como exemplo da primeira seria necessariamente reducionista. Nessa perspectiva,

> mídias tradicionais são representativas, não simulatórias. São excelentes em produzir tanto descrições de características quanto sequências de eventos (narrativa). Uma fotografia de um avião vai nos informar sobre seu formato e cor, mas ele não

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> vai voar ou cair quando manipulado. Um simulador de voo ou um simples avião de brinquedo são não apenas signos, mas máquinas que geram signos de acordo com regras que modelam alguns dos comportamentos de um avião real. Um filme sobre a aterrissagem de um avião é uma narrativa: um observador pode interpretá-lo de diferentes formas (por exemplo, "é uma aterrissagem normal" ou "é uma aterrissagem de emergência"), mas não pode manipulá-lo e influenciar como o avião aterrissará, uma vez que as sequências do filme são fixas e inalteráveis. Em contraste, o simulador de voo permite a quem joga realizar ações que modificarão o comportamento do sistema de uma forma que é similar ao comportamento do avião real. […] Videogames são apenas uma forma particular de estruturar a simulação, assim como a narrativa é uma forma particular de estruturar a representação. (Frasca, 2003, p. 223-224. Tradução nossa)[14]

Essas considerações são precisas em sua capacidade de ressaltar a diferença entre *videogames* e as outras mídias citadas: quem assiste a um filme pode interpretá-lo, mas não influenciar os acontecimentos representados neste, enquanto quem joga um jogo pode agir de maneira a alterar o que ocorre nele, com o jogo reagindo às ações de quem joga de acordo com as regras estabelecidas por seus criadores. Porém, a ideia de que simulações e representações são duas estruturas distintas é contestável. Segundo Renata Gomes,

> de fato, uma simulação pode ser descrita, acima de qualquer outra coisa, por sua qualidade de modelar o comportamento de um sistema através de um sistema mais simples. Contudo, nem Frasca define o que está chamando de "representação", nem muito menos se dá o trabalho de ir mais longe na história ou epistemologia para indagar quais possíveis relações haveriam entre uma "possibilidade retórica" e outras.
>
> […] Seguindo Bunge, que caracteriza a representação como "uma sub-relação da simulação" […], ou seja, ainda um tipo de simulação, parece-nos pouco produtivo

14 "Traditional media are representational, not simulational. They excel at producing both descriptions of traits and sequences of events (narrative). A photograph of a plane will tell us information about its shape and color, but it will not fly or crash when manipulated. A flight simulator or a simple toy plane are not only signs, but machines that generate signs according to rules that model some of the behaviors of a real plane. A film about a plane landing is a narrative: an observer could interpret it in different ways (i.e., 'it's a normal landing' or 'it's an emergency landing'), but she cannot manipulate it and influence how the plane will land since film sequences are fixed and unalterable. By contrast, the flight simulator allows the player to perform actions that will modify the behavior of the system in a way that is similar to the behavior of the actual plane. […] Video games are just a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> tomar o caminho de Frasca e considerar que, *semioticamente*, tais processos sejam tão absolutamente distantes. (Gomes, [2009?], p. 182-83. Grifos da autora)

Como esse trecho sugere, a discussão sobre a natureza da simulação estende-se para muito além de Frasca. Enveredar por uma discussão semiótica acerca desse tema, por relevante que seja para os estudos de jogos, provavelmente justificaria a produção de outra pesquisa; aqui, limito-me a apresentar a crítica de Gomes para estabelecer que a distinção proposta por Frasca não é consensual. Isso nos permite, em vez de separar a simulação de qualquer forma de representação, aproximá-la ao entendimento desta encontrado na noção de "representação procedimental", proposta pelo estadunidense Ian Bogost.

Bogost (2007, p. 224. Tradução nossa), tomando por base o trabalho de Janet Murray (2003), entende que a "procedimentalidade" (*procedurality*) – habilidade de executar regras – é "o valor principal do computador". Dessa forma, "sistemas procedimentais geram comportamentos baseados em modelos baseados em regras; são máquinas capazes de produzir muitos resultados, cada um obedecendo às mesmas normas gerais". Até aqui, estamos em território perfeitamente compatível com a discussão de Frasca sobre simulações; Bogost se concentra em computadores, mas sua definição destes enquanto sistemas procedimentais pouco destoa da ideia de sistemas que se comportam de formas determinadas por regras. Sua constatação de que essa habilidade de executar regras "separa fundamentalmente computadores de outras mídias" também ecoa a distinção entre *videogames* e "mídias tradicionais" que já vimos.

A grande diferença reside no seguinte ponto: ao contrário de Frasca, Bogost não entende que esses sistemas computacionais funcionam de maneira semioticamente distinta do conceito de "representação". Para ele, "computadores executam processos que invocam interpretações de processos no mundo material", e "processos" são definidos como "a forma como as coisas funcionam: os métodos, técnicas e lógicas que embasam a operação de sistemas, de sistemas mecânicos como motores a sistemas organizacionais como escolas a sistemas conceituais como a fé religiosa". Assim, a relação entre processos computacionais e aqueles que estes invocam – ou a relação entre simulações e sistemas originais, se usarmos os termos de Frasca – é entendida como uma relação de representação. Essa *representação procedimental* "explica processos *com outros processos*. Representação pro-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

cedimental é uma forma de expressão simbólica que usa processos em vez de linguagem." (Bogost, 2007, p. 3-9. Grifos do autor. Tradução nossa)

É interessante notar os momentos em que Bogost aplica sua interpretação de procedimentalidade à História. Ele sugere, por exemplo, que

> procedimentalidade também pode abranger a operação de sistemas culturais, sociais e históricos. Nesses casos, perguntar *como isso funciona?* exige desmontar um conjunto de sistemas culturais para ver quais lógicas motivam seus atores humanos.
>
> Um exemplo notável vem do livro ganhador do Prêmio Pulitzer do microbiólogo Jared Diamond, *Armas, Germes, e Aço*, uma abordagem alternativa ao entendimento da história […]. Em vez de registrar os eventos da história humana, Diamond olha para as configurações de condições materiais como geografia e recursos naturais e pergunta como elas produzem resultados, estruturais, políticos e sociais. Esses resultados, por sua vez, recombinam-se com as condições materiais subjacentes para produzir novos momentos históricos. Por exemplo, as exuberantes condições agrícolas no crescente fértil, ao lado dos climas similares no eixo leste-oeste da Eurásia, prepararam o cenário para rápidos avanços na agricultura através desse continente, levando a excedentes de comida adequados que permitiram às sociedades realizar atividades como política e tecnologia. Tal abordagem da história vai muito além da relação entre eventos contemporâneos, pedindo-nos para considerar os sistemas que produzem tais eventos. (Bogost, 2007, p. 8. Grifos do autor. Tradução nossa)[15]

A despeito de Bogost, nesse trecho, demonstrar pouco entendimento sobre o que um historiador faz – ir "muito além da relação entre eventos contemporâneos", "considerar os sistemas que produzem tais eventos" e "olhar para as configurações de condições materiais" definitivamente não são inovações de um micro-

15 "Procedurality can also entail the operation of cultural, social, and historical systems. In these cases, asking how does this work? requires taking a set of cultural systems apart to see what logics motivate their human actors.
A notable example comes from microbiologist Jared Diamond's Pulitzer Prize-winning book *Guns, Germs, and Steel*, an alternative approach to understanding history […] Instead of recording the events of human history, Diamond looks at configurations of material conditions like geography and natural resources and asks how they produce structural, political, and social outcomes. These outcomes in turn recombine with their underlying material conditions to produce new historical moments. For example, the lush agricultural conditions in the fertile crescent, along with the similar climates in the east–west axis of Eurasia, set the stage for rapid advances in agriculture across that continent, leading to adequate food surpluses that allowed societies to pursue activities like politics and technology. Such an approach to history goes far beyond the relation between contemporaneous events, asking us to consider the systems that produce those events."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

biólogo que escreve sobre História, mas procedimentos adotados por historiadores marxistas, dos *Annales* etc. –, entendo que essa "abordagem da História" exposta é precisamente a que orienta os jogos da franquia *Civilization*. Seu exemplo do crescente fértil, onde condições favoráveis de agricultura levam a um desenvolvimento da sociedade, é reproduzido quase à risca na franquia, onde fundar cidades próximas de rios, pradarias e locais propícios à agricultura em geral é crucial para o crescimento populacional e, consequentemente, a produção de excedentes que permitam a essa população realizar outras atividades. Na verdade, o manual de *Civilization I* nos oferece a mesma explicação ao discutir os já mencionados quatro elementos fundamentais da civilização propostos por Will Durant. Segundo nos informa,

> provisão econômica, o primeiro desses elementos, é o mais importante. Suprimentos de comida estáveis e relativamente abundantes significam que locais de habitação permanentes são possíveis. Tempo se torna disponível para pensar e fazer melhorias: melhores ferramentas, melhores lares, melhores técnicas agrícolas, novas invenções úteis, arte, música, etc. O resultado, ao longo do tempo, é um gradual, ainda que irregular, aumento de diversidade em cultura e conhecimento. (MicroProse, 1994, p. 117. Tradução nossa)[16]

O próprio Bogost indica notável semelhança entre a interpretação da História encontrada em *Civilization* e aquela que ele atribui a Diamond. A diferença, claro, está na natureza das duas representações: Diamond *descreve* processos históricos, enquanto o jogo representa-os através de outros processos. Bogost (2007, p. 125) aponta que *Civilization* pertence a um determinado gênero de jogos comerciais que "criam representações de fatores causais que moldaram ou eventos históricos particulares ou a progressão geral da história humana". Uma busca pelo que ele chama de "lógicas" que "motivam os atores humanos" da História estaria, portanto, nas fundações da representação histórica procedimental que tais jogos constroem. Foi isso que vimos no exemplo do Templo – religião motiva coesão social e contentamento – e da assimilação cultural – culturas mais "impressionan-

16 "Economic provision, the first of these elements, is the most important. Steady and relatively abundant food supplies mean permanent living places are possible. Time is available for thinking and making improvements: better tools, better homes, better agricultural techniques, useful new inventions, art, music, etc. The result, over time, is a gradual, albeit fitful, increasing diversity in culture and knowledge."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

tes" motivam menos resistência a dominação militar. A noção de representação procedimental de Bogost, então, reforça minha afirmação de que os desenvolvedores de *Civilization* entendem a História como um sistema no qual é possível identificar regras de funcionamento, e de que os jogos produzidos por eles são tentativas de simulá-la – mesmo que o objetivo seja torná-la divertida para os consumidores.

Temos, então, que *Civilization* é uma representação procedimental (ou uma simulação; dado o que foi discutido até aqui, não vejo diferenças gritantes entre as definições usadas por Bogost e aquelas propostas por Frasca) da História. Porém, a noção de representação procedimental de Bogost não é um fim em si mesma, servindo para fundamentar o que ele entende ser "um novo domínio da retórica": a *retórica procedimental*, definida como

> a prática de usar processos de forma persuasiva, assim como a retórica verbal é a prática de usar a oratória de forma persuasiva e a retórica visual é a prática de usar imagens de forma persuasiva. Retórica procedimental é um nome geral para a prática de elaborar argumentos através de processos. Seguindo o modelo clássico, a retórica procedimental abrange persuasão – mudar opiniões ou ações. Seguindo o modelo contemporâneo, a retórica procedimental abrange expressão – comunicar ideias de forma eficiente. A retórica procedimental é um subdomínio da autoria procedimental; seus argumentos são feitos não através da construção de palavras ou imagens, mas através da autoria de regras de comportamento, a construção de modelos dinâmicos. Na computação, essas regras são elaboradas em código, através da prática de programação. (Bogost, 2007, p. 28-29. Tradução nossa)[17]

A retórica procedimental, portanto, é uma forma de fazer afirmações quanto à maneira como algo funciona. Conclui-se daí que *Civilization* é composto por argumentos procedimentais sobre como a História funciona. Os exemplos que ofereci até aqui ilustram uma série de situações em que os desenvolvedores da fran-

17 "*Procedural rhetoric* is the practice of using processes persuasively, just as verbal rhetoric is the practice of using oratory persuasively and visual rhetoric is the practice of using images persuasively. Procedural rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes. Following the classical model, procedural rhetoric entails persuasion – to change opinion or action. Following the contemporary model, procedural rhetoric entails expression – to convey ideas effectively. Procedural rhetoric is a subdomain of procedural authorship; its arguments are made not through the construction of words or images, but through the authorship of rules of behavior, the construction of dynamic models. In computation, those rules are authored in code, through the practice of programming."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

quia nos ofereceram argumentos sobre o funcionamento de determinados processos históricos. Combinadas tais considerações à relação entre seleção e intencionalidade proposta por Iser, creio ser razoável entender que os jogos da franquia *Civilization* são expressões do posicionamento de seus autores frente a tais processos, estejam eles conscientes disso ou não.

Isso se choca frontalmente com uma afirmação de Sid Meier. Em *Civilization I*, cidades com grandes contingentes populacionais e alta produtividade industrial podem gerar poluição, que ocupa um espaço no mapa, e um excesso de espaços poluídos no mundo pode levar ao aquecimento global, que altera drasticamente a geografia do mundo de jogo: "Desertos, Planícies, e Pradarias em costas podem virar Pântanos, e Florestas costais podem virar Selvas. Planícies, Pradarias, e Florestas no interior podem virar desertos." (MicroProse, 1994, p. 107. Tradução nossa) Indagado sobre se isso seria uma defesa de políticas "verdes", Meier (apud Poblocki, 2002, p. 164. Tradução nossa) respondeu que "nós muito conscientemente evitamos colocar nossa filosofia política no jogo. Isso o tira da fantasia e o torna consciente de que outra pessoa projetou o jogo." Todavia, as regras de funcionamento da poluição e do aquecimento global no jogo claramente são, em termos procedimentalistas, argumentos sobre o funcionamento de processos reais: o jogo afirma que o aquecimento global existe e é causado pela ação humana. Se Meier não entende isso como uma "colocação de filosofia política", podemos simplesmente considerar que essa postura foi tão naturalizada pela equipe de desenvolvimento que não é mais percebida como posicionamento político. Quando argumentos sobre supostas regras gerais da História deixam de ser vistos como declarações políticas e passam a ser vistos como dados objetivos, temos uma situação deveras interessante – e perigosa.

Até agora, concluímos que *Civilization*, sendo uma representação procedimental da História, é composto por argumentos procedimentais sobre o funcionamento desta, e que o jogo não é nem pode ser neutro, sendo sempre baseado nos posicionamentos de seus desenvolvedores. No entanto, chegamos a essas conclusões através da interação com o trabalho de autores do campo dos *game studies* interessados em *videogames* em geral e não especificamente em *videogames* sobre temas históricos, e, por isso, ignoramos certas nuances destes. Logo, na seção seguinte, desejo discutir melhor a noção de que um *videogame* como *Civilization* é

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

história, ainda que num sentido diferente da historiografia acadêmica, e quais mecanismos ele utiliza para construir representações históricas.

2.3
O jogo-história em teoria

Em 2017, Adam Chapman, Anna Foka e Jonathan Westin publicaram a introdução de uma seção especial do periódico *Rethinking History* sobre jogos de temática histórica. Nela, propuseram-se a explicar o que são "estudos de jogos históricos" (*historical game studies*), com isso definindo um subcampo dos *game studies* dedicado especificamente à investigação de títulos que, de alguma forma, representam o passado ou relacionam-se com discursos sobre ele. Para os autores, é cada vez mais possível "reconhecer o estudo de jogos históricos como um interesse distinto separável do campo mais amplo dos estudos de jogos através de teoria, conteúdo e propósitos com os quais ele está preocupado" (Chapman; Foka; Westin, 2017, p. 359. Tradução nossa). Pesquisadores que atuam nesse campo estariam apoiados em desdobramentos na filosofia e teoria da História que levam cada vez mais historiadores a se debruçarem seriamente sobre formas populares de engajamento com e representação da História. Para Chapman, Foka e Westin, as pesquisas desenvolvidas por esses estudiosos

> seriam pelo menos parcialmente motivadas pela ideia de que formas/produtos culturais populares são capazes de engajamento significativo com o passado e têm potencial para ao mesmo tempo determinar e refletir como nós tanto individualmente quanto coletivamente pensamos sobre, entendemos, negociamos e falamos sobre esse passado no presente […]; de que a forma exerce pressão sobre o conteúdo […]; e que cada forma pode portanto representar o passado através de suas próprias "regras de engajamento" […] e deve por isso ser considerada em seus próprios termos. (Chapman; Foka; Westin, 2017, p. 360. Tradução nossa)[18]

18 "It seems that such research would be at least partly motivated by the idea that popular cultural forms/products are capable of meaningful engagements with the past and have the potential to both determine and reflect how we both collectively and individually think about, understand, negotiate and talk about that past in the present […]; that form exerts pressure on content; and that each form might therefore represent the past according to its own 'rules of engagement' […] and should therefore be considered on its own terms."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

O que proponho se adéqua bastante a isso: também adoto esses três pressupostos, e os exemplos e discussões da natureza do *videogame* enquanto mídia que levantei devem deixar claro a preocupação desta pesquisa com a pressão que a forma exerce sobre o conteúdo e a necessidade de considerar o *videogame* em seus próprios termos. O que as considerações de Chapman, Foka e Westin trazem de novo, contudo, é a necessidade de levar em conta a especificidade da relação das características da mídia com a História, com base nessa atenção que a historiografia recente tem dado a artefatos culturais populares enquanto obras que não apenas representam o passado, mas também informam seus consumidores sobre este.

Essa discussão eminentemente teórica sobre a relação entre *videogame* e História ainda é, como os autores apontam, minoritária frente à profusão de trabalhos que discutem o conteúdo histórico dos jogos ou sua relevância em contextos educativos. Apesar disso, é indispensável para o campo, e Chapman é um dos principais responsáveis, em anos recentes, por avançar nessa seara. Em 2016, ele propôs que entendamos jogos de temática histórica não apenas enquanto obras *sobre* a História, mas *como* história; é a aplicação dessa proposta ao caso de *Civilization* que desejo agora discutir. Dizer que os títulos da franquia são representações históricas, ou incluem representações históricas, não é, à primeira vista, o mesmo que dizer que eles *são histórias*, e esse é um debate que diz mais respeito ao que entendemos por "história" do que a como tratamos *Civilization*.

A proposta de Chapman se assenta sobre uma comparação específica da história acadêmica com obras populares, comum entre autores que ele classifica como "teóricos pós-modernistas", como Alun Munslow, Robert Rosenstone e Hayden White. (Chapman, 2016, p. 252) Os termos dessa comparação ficam evidentes nas considerações que Munslow faz acerca da natureza da historiografia, ao discutir o trabalho de Rosenstone com filmes de temática histórica:

> Ao transformar o conteúdo do passado em um filme nós na verdade não estamos fazendo muita coisa muito diferente, em termos de construção narrativa, do que historiadores fazem quando escrevem. […] Cineastas, assim como historiadores, são autores. Eles usam argumentos preferidos, esquadrinham ideologicamente o passado, criam enredos, escolhem as fontes a serem oferecidas "como evidência", focalizam, contraem e estendem o tempo, tomam decisões sobre os méritos relati-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> vos da estrutura frente à agência, usam retórica, reconhecem o papel do leitor/espectador, empregam inferências, e por aí vai. (Munslow, 2008, p. 568-569. Tradução nossa)[19]

Esta perspectiva, creio, está de acordo com a discussão de Hayden White acerca do trabalho do historiador enquanto operação literária, exemplificada a seguir:

> O *modo como* uma determinada situação histórica deve ser configurada depende da sutileza com que o historiador harmoniza a estrutura específica de enredo com o conjunto de acontecimentos históricos aos quais deseja conferir um sentido particular. Trata-se essencialmente de uma operação literária, vale dizer, criadora de ficção. (White, 1994, p. 102. Grifos do autor)

Destaco que o conceito de ficção aqui utilizado por White não é o mesmo proposto por Iser. Na verdade, a despeito da magnitude do impacto da obra whiteana no campo da teoria da História, compreender exatamente o que ele chama de "ficção" pode ser uma tarefa um tanto quanto trabalhosa. Ricardo Marques de Mello (2012, p. 181-182) sugere mesmo que as frequentes críticas direcionadas contra White por sua desvalorização das operações específicas ao trabalho historiográfico poderiam se originar precisamente da incompreensão acerca do que ele chama de ficção. Para Mello,

> diferentemente do uso corrente, ele não entende ficção como algo oposto a fato, sendo aquele fruto da imaginação e este da realidade. White parece usar ficção em seu sentido latino, como elemento que ordena informações dispersas em um todo com coerência interna. *Ficção* (*fictio*), dessa perspectiva, *é o processo de figuração que cria significado aos eventos, sejam eles históricos ou não, sejam eles verídicos ou imaginados*. (Mello, 2012, p. 183. Grifos do autor)

19 "In turning the content of the past into a form like film we are actually not doing much that is very different in narrative-making terms than historians do when they write. […] Film makers, just like historians, are authors. They use preferred arguments, sift the past ideologically, emplot, select the sources to be offered 'in evidence', focalise, contract and extend time, make decisions about the relative merits of structure over agency, use rhetoric, acknowledge the role of the reader/viewer, employ inference, and so on."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Essa interpretação resolveria a controvérsia com alguma tranquilidade, e inclusive possibilitaria uma aproximação com a visão de Iser. Todavia, o próprio White, ao se dispor a definir – brevemente – o que chama de ficção, parece não se adequar à interpretação de Mello. Em *The practical past*, ele afirma que "por ficção refiro-me a uma construção ou conjectura sobre 'o que possivelmente aconteceu' ou pode acontecer em algum momento e lugar, no presente, no passado ou mesmo no futuro" (White, 2014, p. x. Tradução nossa), mas também – frente ao reconhecimento de que frequentemente tratou a escrita de história (*history-writing*) como "uma mistura de fato e ficção" – aponta que

> pelo termo ficção eu tinha em mente a concepção de Jeremy Bentham deste, como um tipo de invenção ou construção baseada em hipóteses em vez de uma maneira de escrever ou pensar concentrada em entidades puramente imaginárias ou fantásticas. (White, 2014, p. xii. Tradução nossa)[20]

A partir daí, White afirma que a natureza do que ocorreu no passado sempre será apenas uma possibilidade e, portanto, uma ficção; que a historiografia pertence à categoria de discursos artísticos em prosa; que o historiador não dissolve a diferença entre fato e ficção, mas sim aquela entre escrita histórica e escrita literária; que a imposição de uma forma de estória (*story-form*) a eventos reais estabelece "fantasias de coerência, completude e realização totalmente imaginárias". (White, 2014, p. 93-94) Oferece, enfim, o substrato que possibilita a aproximação de historiadores a outros autores de representações históricas, vista em Munslow. Aqui não há nenhuma sugestão da tríade de Iser, mas sim a manutenção de uma distinção entre "fato" e "ficção" que parece, no mínimo, reduzir, e no máximo, eliminar as diferenças entre uma obra efetivamente historiográfica e qualquer outro tipo de obra sobre a História – como, digamos, um *videogame*.

Um resultado final deste encadeamento lógico é visto em Munslow, quando este se apresenta como defensor do "ceticismo epistemológico", afirma que as normas dos historiadores são insuficientes e que "a história pós-moderna é tudo que há". (Munslow, 2008, p. 568. Tradução nossa) Outro encontramos no próprio Chapman (2016, p. 9. Tradução nossa): ele enfatiza que há diferenças entre histo-

20 "By the term 'fiction' I had in mind Jeremy Bentham's conception of it, as a kind of invention or construction based on hypothesis rather than a manner of writing or thinking focused on purely imaginary or fantastic entities."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

riadores profissionais – "certamente especialistas de um tipo particular" – e demais produtores de discursos sobre o passado, mas nunca esclarece quais seriam e refere-se aos desenvolvedores de jogos sobre temas históricos como "desenvolvedores-historiadores".

Julguei esse panorama necessário para destacar que, assim como Chapman (2016, p. 8. Tradução nossa), considero que "este não é o lugar para reencenar esses debates e o legado do pós-modernismo ainda é controverso"; diferentemente dele, não estou interessado em mergulhar acriticamente nos mesmos referenciais. O que os autores citados trazem que creio ser útil para compreender *Civilization* é a noção de que o termo "história" não se limita à historiografia profissional institucionalizada no meio acadêmico, em vez disso englobando qualquer tipo de obra voltada para o relato, discussão e interpretação da experiência humana no tempo, incluindo as ditas "histórias populares", categoria onde encontramos cinema, séries televisivas, romances históricos e *videogames* como *Civilization*. Entendo que Munslow está correto ao apontar as semelhanças entre as operações realizadas por historiadores profissionais e cineastas – apesar de discordar de sua tendência a minimizar as diferenças –, e que Chapman acerta ao afirmar que as mesmas semelhanças são encontradas no trabalho de *game designers* que criam o que creio podermos chamar de "jogos-história". O cerne da proposta de que *videogames* como *Civilization* são histórias, portanto, é a ideia de que eles são discursos sobre a História tanto quanto aqueles produzidos por historiadores profissionais, ideia essa que creio ser sustentada pela discussão anterior sobre o *videogame* como retórica procedimental.

Estabelecida a possibilidade de que *videogames* sejam histórias, creio ser necessário debater duas outras questões abordadas por Chapman: "*como* eles funcionam como história e *o que* eles oferecem ao fazê-lo." (Chapman, 2016, p. 14. Grifo do autor. Tradução nossa) Ele propõe tratar delas através de uma análise formalista e, por isso, sugere um conjunto de conceitos voltados para a investigação das estruturas da forma "*videogame*" em sua interação com a História. Dentre as estruturas formais centrais enumeradas por ele, quero chamar a atenção para quatro – simulação e epistemologia; tempo; espaço; narrativa. Creio que estas nos ajudarão a esclarecer o funcionamento da franquia *Civilization* enquanto história.

Chapman propõe o conceito de "estilo de simulação" como uma forma de entender as maneiras através das quais jogos representam o passado, o que chama

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

de “estética lúdica de descrição histórica”. Tais estilos de simulação são compreendidos em relação aos três gêneros de epistemologia histórica propostos por Munslow: *reconstrucionista*, definida pelo trabalho de autores que elaboram suas explicações históricas “em torno de evidências enquanto mantêm uma crença fundamental no empiricismo e significados históricos como derivados, ao fim e ao cabo, de experiência sensorial conforme mediada por suas narrativas construídas”; *construcionista*, representada pelas “escolas de ‘teoria social’ que apelam a leis gerais na explicação histórica, como exemplificado […] na tentativa dos *Annalistes* franceses de criar explicações totais que tudo abrangem”; e *desconstrucionista*, compreendida como aquela “onde a ênfase é posta menos no empirismo tradicional ou na teorização sociocientífica explícita do que na relação entre forma e conteúdo (fontes e interpretações) e no inescapável relativismo da compreensão histórica”. (Munslow, 2006, p. 20-21. Tradução nossa)

O autor sugere, então, a existência de um espectro que vai do estilo de simulação *realista* ao *conceitual*. No polo realista, teríamos obras que se propõem a “mostrar” o passado como ele foi percebido pelos agentes históricos; caracterizadas por alto grau de especificidade visual, buscando ser “fiel” à evidência física do passado; geralmente limitadas em escopo e associadas ao nível diegético – a parte do mundo ficcional do jogo – referente ao agente, acompanhando indivíduos ou pequenos grupos; e que contêm a maior parte das informações historicamente relevantes em seu aspecto audiovisual, ou seja, têm sua estética lúdica de descrição histórica operando principalmente através dessa dimensão. Exemplos seriam franquias como *Call of Duty*, *Brothers in Arms* (Gearbox Software, 2005-2014) e *Assassin’s Creed* (Ubisoft, 2007-). Jogos que adotam esse estilo tenderiam a uma abordagem epistemológica reconstrucionista, caracterizada pela tentativa de mostrar objetivamente o passado como ele foi e apresentar narrativas históricas construídas sob esse paradigma como simples verdades. (Chapman, 2016, p. 60-69)

Do outro lado do espectro, teríamos o estilo de simulação conceitual. Aqui, a proposta não é “mostrar” o passado, mas “falar sobre” ele; a dimensão audiovisual não é “literal”, mas abstrata, similar ao que encontramos em jogos de tabuleiro; a representação histórica é construída principalmente através da retórica procedimental, com uso de regras frequentemente complexas; devido a essa estética lúdica de descrição histórica concentrada no procedimental, tais simulações podem explorar processos, sistemas e ações históricas de escala muito maior do que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

as encontradas em simulações realistas, permitindo abstrações a um nível "macro" comuns na historiografia acadêmica e lidando com conceitos, teorias e processos que não possuem presença física tangível; isso significa que tais simulações são livres para navegar no tempo e espaço de acordo com os propósitos do desenvolvedor, e elementos históricos são incluídos e organizados para fundamentar o argumento dele e não para obedecer às necessidades do realismo. Segundo Chapman, esse tipo de simulação se aproxima da maioria dos livros de história contemporâneos, pois apresenta argumentos e teorias sobre o passado no lugar do mero recontar de eventos. Ao mesmo tempo, também se aproxima da epistemologia construcionista, onde a proposta é investigar as "regras de funcionamento" dos processos históricos com base em proposições teóricas e não apenas construir uma narrativa linear de eventos históricos supostamente únicos. (Chapman, 2016, p. 69-79)

Essas características são perceptíveis na franquia *Civilization.* Os jogos não tentam representar uma série de eventos históricos, mas apresentar regras de funcionamento da História que permitem a quem joga encenar seus próprios eventos, sendo, portanto, discursos sobre tais regras e não tentativas de mostrar fatos; a dimensão audiovisual, como vimos no caso do Hoplita em *Civilization V*, é abstrata, com pessoas maiores do que cidades e uma interface repleta de menus e botões; a representação histórica, a julgar pelos exemplos já discutidos, concentra-se na dimensão procedimental; a escala dos elementos históricos explorados é a maior possível – a franquia deseja tratar de milênios de História, de quatro mil anos antes de Cristo até o futuro próximo; tais elementos não precisam ser tangíveis, como vimos com a exploração procedimental de temas como religião, cultura e felicidade; por fim, como veremos em seguida, tempo e espaço em *Civilization* são manipulados sem a intenção de apresentá-los da maneira como foram experimentados pelos agentes históricos.

Tempo e espaço são analisados por Chapman em conjunto, a partir de uma dupla conceitual temporal – *tempo realista*/*tempo descontínuo* (ou discreto) – e uma espacial – *jardins narrativos*/*tela narrativa*. O primeiro par é construído com base nas relações possíveis entre *tempo de jogo* (tempo gasto por quem joga ao jogar), *tempo fictício* (tempo do mundo de jogo) e *tempo passado* (tempo dos eventos passados reais). Jogos que usam estruturas temporais realistas buscam apresentar uma proporção de 1:1:1 entre essas dimensões, sugerindo que os tempos de quem joga, do mundo de jogo e do evento conforme ocorreu são equivalentes –

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

mesmo que manter tal proporção ao longo de todo o jogo seja claramente impossível. Uma batalha, afinal, pode durar dias, o que exige que desenvolvedores de jogos de guerra como *Call of Duty*, por exemplo, façam recortes. Já a estrutura temporal descontínua tem por exemplos mais claros os jogos baseados em turnos – como *Civilization* – e caracteriza-se por não buscar essa proporção perfeita entre as três dimensões. Nesses jogos podemos, por exemplo, "pausar" o fluxo do tempo fictício enquanto o tempo de jogo continua passando. Além disso, um único turno pode representar mais ou menos tempo passado, a depender das ações que quem joga realizar: algo que, no relato histórico, demorou décadas pode, por exemplo, ser realizado em anos no jogo. Isso faz com que a relação temporal nesses jogos seja *discursiva*, ou seja, argumente sobre o que fez os eventos ocorrerem ao longo de determinado período em vez de tentar representá-los de forma temporalmente fiel aos relatos históricos. Podemos ver um bom exemplo disso nas Pirâmides (*The Pyramids*) de *Civilization IV*, cuja página na Civilopédia está reproduzida na figura 7:

Figura 7: Página da "Civilopédia" sobre as Pirâmides em *Civilization IV*

Fonte: *Sid Meier's Civilization IV* (Firaxis Games, 2005)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Aqui, vemos a estrutura de jogo definindo os elementos necessários para a construção da maravilha "Pirâmides", baseada nas pirâmides de Gizé: pesquisar Alvenaria (*Masonry*, indicada na caixa *Requires*) e produzir 500 unidades de produção (indicadas em *Cost*), representadas por ícones de martelos. Caso a cidade tenha acesso a Pedras (*Stone*) – um recurso especial encontrado em certas partes do mundo de jogo –, a velocidade de produção é dobrada (último item da caixa *Special Abilities*), ou seja, o custo de produção é reduzido à metade. O tempo que uma cidade demorará para construir as Pirâmides depende, então, da sua produtividade e do seu acesso ou não a Pedras. A depender de como quem joga lida com tais elementos, tal construção pode demorar mais ou menos tempo do que nos informa o relato histórico; logo, os desenvolvedores *argumentam* que o tempo necessário para a realização dessa obra está atrelado à capacidade produtiva de uma população e à disponibilidade de recursos naturais. Dadas as características expostas, a estrutura temporal realista costuma ser usada em conjunto com o modelo de simulação realista, e a descontínua, com o modelo conceitual – como é o caso em *Civilization*. (Chapman, 2016, p. 90-97)

A dupla conceitual espacial baseia-se na ideia de que jogos digitais se fundamentam na representação e negociação de espaços, o que ecoa a noção de "jogos em ambientes virtuais" de Aarseth. Para Chapman, ao definir o que quem joga pode fazer e, ao mesmo tempo, funcionar como meio de contar estórias (*storytelling*) utilizado pelo desenvolvedor, o espaço determina quais narrativas históricas o jogo pode apresentar. Segundo ele, na estrutura espacial de jardins narrativos, favorecida por simulações realistas, há uma predominância de elementos narrativos embutidos, para usar o termo proposto por Salen e Zimmerman (2012, v. 3, p. 104-107). Jogos com tais estruturas, assim como jardins, são experiências estéticas projetadas e guiadas onde elementos narrativos são embutidos no espaço físico, fazendo com que este conte histórias a quem joga – uma vila destruída em um jogo de guerra, por exemplo, pode sugerir que um combate aconteceu ali recentemente. Esses espaços projetados limitam a movimentação do personagem controlado e, com isso, tentam garantir que quem joga viva certas experiências ou emoções; ao mesmo tempo, dentro desses limites, quem joga retém agência[21] para descobrir as histórias projetadas, perceber ou não certos elementos do espaço etc. Já

21 Tomando por base a proposta de Janet Murray (2003, p. 127), chamo de "agência" a "capacidade […] de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas".

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

na estrutura de tela narrativa, o espaço é tratado como recurso a partir do qual quem joga cria narrativas. Um exemplo são as representações espaciais de mapas encontradas em jogos de estratégia como *Civilization*: esses espaços funcionam como suporte – tela de pintura – para que as pessoas construam suas próprias narrativas agindo sobre eles, acrescentando-lhes e removendo-lhes elementos e produzindo mudanças de curta, média ou longa duração. Nesse caso, quem joga deixa de ser um *viajante* no espaço e se torna um *autor* dele. (Chapman, 2016, p. 90-105)

Vimos um exemplo claro da estrutura de tela narrativa com o caso da poluição em *Civilization I*: a depender das ações de quem joga e de seus adversários, o mundo de jogo pode ser drasticamente alterado devido ao aquecimento global. O espaço no qual o jogo se desenrola, nesse caso, comporta uma infinidade de narrativas possíveis: a sequência de eventos produzida em uma partida pode dizer respeito a uma catástrofe climática gerada pelo crescimento desenfreado de indústrias altamente poluentes, ou a uma interrupção do processo através da adoção de fontes de energia menos danosas. É por esse motivo que, diferentemente de Chapman, não entendo as narrativas produzidas pela ação de jogo como narrativas necessariamente históricas: elas dizem respeito ao mundo de jogo, e não ao mundo físico. Nos termos de Iser, a realidade (histórica) não deixa de ser realidade, mas entra em uma ficção, saindo do sistema original para integrar um outro onde tem outro peso e obedece a outras regras. Portanto, a narração da sequência de eventos ocorridos na obra ficcional não diz respeito à nossa experiência no tempo, mas sim a eventos ocorridos em um espaço diverso, mesmo que este seja inspirado na nossa realidade.

Considero, por isso, que o jogo-história é um sistema viabilizador de narrativas baseado na compreensão dos desenvolvedores sobre o funcionamento da História humana; as narrativas emergentes da interação de quem joga com o jogo, no entanto, não são *obrigatoriamente* históricas – apesar de nada impedir que alguém jogue de maneira a tentar reproduzir uma narrativa histórica. Pode, por exemplo, jogar como Portugal em um mapa que imita o mundo real e tentar fundar cidades na região onde hoje fica o Brasil. Pode também produzir histórias alternativas: jogar com os astecas e conquistar os espanhóis, por exemplo. Nada disso, contudo, faz com que as narrativas construídas em uma partida de *Civilization* sejam *inevitavelmente* narrativas históricas.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Para organizar seu entendimento de estruturas narrativas em jogos-história, Chapman primeiro propõe dois conceitos: narrativa de enquadramento (*framing narrative*), definida como uma narrativa composta por fragmentos narrativos de enquadramento – seções autônomas de narrativa criadas unicamente pelo desenvolvedor e que definem o enredo nos quais os eventos do jogo serão encaixados; e ludonarrativa, definida como a narrativa que emerge da organização, por quem joga, de elementos narrativos básicos dentro dos limites impostos pelos controles de enquadramento (*framing controls*) criados pelo desenvolvedor, que determinam como tais elementos podem ser organizados e combinados e que ações esse processo envolve. Assim, uma *cutscene* – sequência audiovisual não interativa inserida em determinado ponto do jogo – seria um exemplo de fragmento que compõe a narrativa de enquadramento, enquanto uma tecnologia da árvore de tecnologias em *Civilization* seria um dos diversos elementos narrativos – chamados por Chapman de *lexia* – que, a partir da ação de quem joga, constituiriam a ludonarrativa. (Chapman, 2016, p. 119-127) Opto por manter a estrutura básica dessa proposta conceitual, mas trocar os termos utilizados: o próprio autor considera que a ludonarrativa "é o que pode ser entendido como narrativa emergente", uma metade do par conceitual proposto por Salen e Zimmerman anos antes. A outra metade é a narrativa embutida, que creio dar conta do que Chapman chama de narrativa de enquadramento. (Salen; Zimmerman, 2012, v. 3, p. 104-107) Sendo os termos clássicos suficientes, darei preferência a eles.

Esses conceitos são mobilizados por Chapman com o fim de propor três estruturas de estória (*story*) mais comuns em jogos: *determinista*, *aberta* e *aberta-ontológica*. A estrutura determinista privilegia a narrativa embutida na construção da narrativa geral e, por isso, esta última é linear. A construção do enredo é quase fixa, a trajetória narrativa mais ampla permanece fechada para quem joga, e a presença de fragmentos narrativos de enquadramento é recorrente, oferecendo a quem joga pouca agência e tornando essa pessoa mais descobridora de narrativas do que criadora delas. Já na estrutura aberta-ontológica, a narrativa emergente é privilegiada e, por isso, a construção do enredo (*emplotment*) é incerta e determinada por quem joga. A influência narrativa do desenvolvedor se expressa principalmente através dos controles de enquadramento, exercendo pressão através de desafios e da determinação das possibilidades de combinação dos diversos elementos narrativos por quem joga, o que coloca essa pessoa no papel de criadora

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

de narrativas. Entre esses dois polos, teríamos a estrutura aberta, onde há uma narrativa embutida significativa, mas sujeita a decisões feitas no nível da narrativa emergente – situação exemplificada por jogos onde quem joga pode escolher diversos "caminhos" que levam a eventos diferentes, ou onde o personagem controlado pode vagar por um mundo aberto e tentar ou não alcançar certos objetivos. (Chapman, 2016, p. 127-130)

Civilization seria um exemplo da estrutura narrativa aberta-ontológica. Nos jogos da franquia, a presença da narrativa embutida é mínima; podemos dizer que ela só existe no início e fim da partida, definindo sua situação inicial e quem venceu ao final. Ao jogar, uma pessoa constrói uma narrativa emergente através da interação com o que Chapman chama de *lexia*, organizando elementos dentro dos limites fornecidos pelos controles de enquadramento do jogo. Assim, a pessoa não descobre uma estória contada pelos desenvolvedores, mas cria a sua própria dentro da estrutura estabelecida por estes.

É interessante destacar que Chapman entende que *Civilization*, enquanto simulação conceitual aberta-ontológica, pode ser associado a perspectivas historiográficas específicas. Para ele, *Civilization*,

> mesmo pelos padrões de jogos *conceituais aberto-ontológicos*, é abstrato no sentido de que lida com argumentos estruturalistas amplos, de longa duração e alegadamente universalizantes. Isso o torna um dos jogos que […] enfatizam uma abordagem um tanto quanto similar à abordagem da *longue durée* dos princípios da *Escola dos Annales* de história (ainda que talvez com mais ênfase em diplomacia e guerra). Essa abordagem da *longue durée* é em parte devida ao escopo temporal maior do jogo (do pré-histórico ao futuro) mas também a outros fatores, como a ênfase em determinismo ambiental em sua ação de jogo equilibrada e, de forma importante, a quase total rejeição da "história eventual". A maioria dos jogos de estratégia tendem a incluir alguma ênfase em materialismo histórico. […] Contudo, as versões mais extremas dessas ideias são encontradas nos jogos mais abstratos, como *Civilization*, que parece alinhar-se à concepção de materialismo histórico de Braudel, na qual mesmo superestruturas permanecem relativamente imutáveis (ou mudam lentamente) e constrangem a agência através de longos períodos (a *longue durée*). (Chapman, 2016, p. 239. Grifos do autor. Tradução nossa)[22]

22 "Even by the standards of *conceptual open-ontological* games, it is abstract in the sense that deals in broad, long-term and claimed universalizing structuralist arguments. This makes it one of the games that […] emphasise an approach somewhat akin to the *longue durée* approach of the

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Esta aproximação de *Civilization* aos *Annales* ecoa as considerações de Munslow que já vimos, segundo as quais tal escola seria um exemplo da epistemologia construcionista, pois tentaria "criar explicações totais que tudo abrangem". Não creio que seja – ainda – o momento de discutir exatamente de quais abordagens teóricas da História *Civilization* mais se aproxima; por ora, meu intuito é apenas sublinhar a possibilidade de aproximar os jogos a tais abordagens. No entanto, parece-me que esta sugestão de Chapman, mais rápida e rasteira do que considero apropriado, exige um exame um pouco mais detido.

A dita escola historiográfica dos *Annales*, francesa, organiza-se principalmente em torno do periódico lançado em 1929 sob o título de *Annales d'histoire économique et sociale*, hoje intitulado – após várias mudanças ao longo das décadas – *Annales. Histoire, Sciences Sociales*. Costumam ser identificados como as figuras mais proeminentes em sua fundação os historiadores Marc Bloch (1886-1944) e Lucien Febvre (1878-1956). Fernand Braudel (1902-1985), citado por Chapman, torna-se a figura central da escola em sua dita "segunda geração", principalmente a partir da década de 1950. Como sugere José Carlos Reis, os *Annales* se destacam por uma aproximação com as ciências sociais, que, à época de sua fundação, direcionavam questionamentos contundentes contra uma interpretação tradicional da história. Segundo Reis,

> com o conceito de "estrutura social", as ciências sociais querem submeter a sociedade à representação do tempo da física e da matemática. *Elas buscam encontrar no mundo humano regularidades, estabilidades, reversibilidades.* O tempo das ciências sociais não se refere à sucessão, à mudança, à assimetria passado/futuro, mas tende a aboli-las em uma simultaneidade estrutural, o que era até então impensável e impossível para o mundo humano. (Reis, 2000, p. 16. Grifos nossos)

Na aproximação com essa perspectiva,

---

early *Annales School* of history (though perhaps with more of an emphasis on diplomacy and war). This *longue durée* approach is partly due to the game's larger temporal scope (from the prehistoric to the future) but also other factors, such as the emphasis on environmental determinism in its balanced gameplay and, importantly, the almost total rejection of 'event history'. Most strategy games tend to include some emphasis on historical materialism. […] However, the most extreme embrasure of these ideas is found in the most abstract games, such as *Civilization*, which seems to align with Braudel's conception of historical materialism, wherein even superstructures remains relatively unchanging (or change slowly) and constrain agency over long periods (the *longue durée*)."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> os Annales, e Braudel em particular, construíram o conceito de "longa duração", que ao mesmo tempo se inspira e se diferencia do conceito de "estrutura social" das ciências sociais. […] Na perspectiva da "longa duração", o tempo histórico é representado como "dialética da duração". Os eventos são inseridos em uma ordem não sucessiva, simultânea. A relação diferencial entre passado, presente e futuro enfraquece-se, isto é, a representação sucessiva do tempo histórico é enquadrada por uma representação simultânea. As "mudanças humanas" endurecem-se, desaceleram-se. Tornam-se comparáveis aos movimentos naturais e incorporam as qualidades desses: *homogeneidade, reversibilidade, regularidade, medida*. (Reis, 2000, p. 18. Grifos nossos)

Esse ponto de vista é, de fato, facilmente observável em Braudel, por exemplo quando o mesmo afirma que "certas estruturas, por viverem muito tempo, tornam-se elementos estáveis de uma infinidade de gerações […]. Obstáculos, assinalam-se como limites […] dos quais o homem e suas experiências não podem libertar-se". (Braudel, 1978, p. 49-50) Por sua vez, a longa duração, na qual seriam identificáveis tais estruturas, seria o tempo que fundamenta todos os outros: "todas as faixas, todos os milhares de faixas, todos os milhares de estouros do tempo da história se compreendem a partir dessa profundidade, dessa semi-imobilidade; tudo gravita em torno dela". (Braudel, 1978, p. 53)

Parece-me fácil entender como essas considerações braudelianas levam Chapman a aproximar os *Annales* de *Civilization*: a franquia se interessa quase exclusivamente por estruturas de longa duração – ou, melhor dizendo, de "eterna duração", uma vez que as regras fundamentais que valem no início de uma partida seguem válidas ao seu final. Afinal, considerando tudo que discutimos sobre a definição de "*videogame*" até agora, o que é um jogo, senão um sistema que apresenta a quem joga objetivos e limites dos quais não pode libertar-se? Braudel (1978, p. 61) considera que "modelos" são "sistemas de explicação solidamente ligados segundo a forma da equação ou da função: isso é igual aquilo ou determina aquilo"; não é *Civilization* – uma representação procedimental, matemática, *algorítmica* da História – um modelo, ainda que com fins diversos dos modelos utilizados por historiadores?

Antes de Braudel, Bloch (2001, p. 45) já considerava que a legitimidade da história enquanto disciplina dependia de sua capacidade de "nos permitir uma classificação racional e uma progressiva inteligibilidade" dos eventos, premissa

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

que *Civilization* implicitamente adota, dada sua necessidade de estabelecer regras que regem o processo histórico: não há regra ou lei sem classificação racional e inteligibilidade dos fenômenos. Febvre (1989, p. 120), por sua vez, apontava que "qualquer teoria é naturalmente fundada sobre este postulado de que a natureza é explicável. E o homem, objeto da história, faz parte da natureza"; as "explicações totais que tudo abrangem" às quais Munslow se referia seriam possibilitadas por essa perspectiva, e *Civilization* pode ser encarado como uma delas.

Se pararmos por aí, contudo, ignoraríamos alguns elementos fundamentais dos *Annales* que os afastam marcantemente da leitura da História encontrada em *Civilization*. Em primeiro lugar, destaco que o mesmo Braudel (1978, p. 68) que advoga pela utilidade do uso de modelos em explicações históricas faz questão de ressaltar que os modelos têm "duração variável: valem o tempo que vale a realidade que eles registram". Critica em particular o uso muitas vezes feito de modelos explicativos marxistas, que faz com que sejam "congelados na sua simplicidade ao lhes ser dado *valor de lei*, de explicação prévia, automática, aplicável em todos os lugares, todas as sociedades" (Braudel, 1978, p. 75-76. Grifos nossos). Nessa linha, ao mesmo tempo em que dá relevância primordial à longa duração, também afirma que os modelos matemáticos dedicados unicamente a ela serão capazes de encontrar "apenas verdades que são um pouco demais as do homem eterno", "essenciais", mas que não dão conta do "conjunto do debate". (Braudel, 1978, p. 70)

Ora, parece-me algo diverso das "explicações totais" que Munslow acusa os *Annales* de almejar – e também do que chamei de eterna duração em *Civilization*. Pode-se questionar se mesmo modelos restritos a contextos específicos devem ser usados na historiografia, mas eles não se confundem com a tentativa de propor leis gerais da História. *Civilization*, ao fazer essa tentativa, afasta-se da perspectiva dos *annalistes*. Diria, na verdade, que se aproxima mais do ponto de vista qualificado por Reis como "positivista", segundo o qual "o mundo humano está tão *submetido a leis*, é tão determinado e, em consequência, tão cognoscível empiricamente, quanto o mundo da natureza" (Reis, 2000, p. 42. Grifos nossos). Parece-me que a possibilidade de construir um algoritmo que tenta dar conta de supostas regras fundamentais válidas para toda a História depende desse pressuposto.

Em segundo lugar – e como desdobramento do primeiro ponto –, há de se enfatizar a teleologia de *Civilization*. Braudel é enfático ao afirmar que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> o futuro não é uma estrada única. Portanto, é preciso renunciar ao linear. […] Renunciaria igualmente ao uso de qualquer explicação cíclica do destino das civilizações ou das culturas, na verdade, de qualquer tradução da frase habitual, tão insistente: elas nascem, elas vivem, elas morrem. (Braudel, 1978, p. 267-268)

Civilization faz o contrário: à noção de que é possível encontrar regras universais e eternas da História, acrescenta a de que tais regras conduzem civilizações em um caminho linear a uma meta final – vencer a partida – ou à morte ou derrota. Nisso, novamente se aproxima mais de autores criticados pelos *annalistes*, como Oswald Spengler – que, para Braudel (1978, p. 250-252. Grifos do autor), "quis organizar *num* destino, numa sucessão coerente de fases, *numa* história" os processos pelos quais passam as ditas civilizações – e Arnold Toynbee – que Febvre (1989, p. 143), antes de Braudel, já acusava de produzir "Filosofias da História baratas", substituindo a pluralidade da História pelo singular universalmente válido.

Por ora, creio que basta; teremos a oportunidade de voltar a discutir com quais perspectivas teóricas *Civilization* mais se assemelha posteriormente. Desejava apenas detalhar por que me parece que, indo além da leitura dos *Annales* como uma mera "escola da longa duração", suas diferenças diante da franquia são bastante claras. A escola e os jogos adotam, de fato, uma epistemologia construcionista nos termos propostos por Munslow, mas as semelhanças terminam por aí. E é justamente para compreender as diferenças – o determinismo e a teleologia de *Civilization* – que creio ser necessário considerar como a estrutura de jogo da franquia está inserida no contexto mais amplo do subgênero 4X.

2.4
O modelo 4X

No início deste capítulo, apontei que os comentários de Adam Smith sobre *Civilization VI* seriam um bom ponto de partida para discutir a relação da franquia com o subgênero 4X e a relevância dessa relação para a representação histórica que encontramos nos seus títulos. Smith critica o jogo por entender que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> Civ 6 tem grandes personalidades e maravilhas e distritos e religiões e turismo e tudo mais, mas todas essas coisas são números e regras através das quais você pode derrotar seus oponentes. Elas estão usando fantasias históricas chiques, mas Civ na verdade opera com base em todas essas regras abstratas, algumas das quais estão postas desde o primeiro jogo da série, e são regras fortemente competitivas. (Smith apud Meer, 2016. Tradução nossa)[23]

Ao comentar o caso dos *cree*, Smith aponta o mesmo que destaquei quanto ao caráter teleológico de *Civilization*: independentemente de quantas formas de vitórias são introduzidas na franquia, ela ainda gira em torno da ideia de uma "corrida" onde você deve chegar ao final antes de seus adversários. Devido a essa manutenção de princípios estruturais centrais nos jogos da franquia, Smith considera que o acréscimo de mais e mais civilizações jogáveis ao longo da sua história depende da submissão da representação desses povos a tais princípios e, "eventualmente, não importa o quanto os números e regras sejam embaralhados, torcidos e distorcidos, isso leva todas as nações de volta aos objetivos de colonização e dominação do 4X" (Smith, 2018. Tradução nossa), o que motiva comentários como os de Tootoosis.

O que essas considerações indicam é que *Civilization* não foi produzido num vácuo onde as únicas relações relevantes são aquelas do processo histórico com a simulação conceitual aberta-ontológica da franquia, mas sim sob a égide de um modelo (Smith fala em *template*) de estrutura de jogo comumente identificado como "4X". O termo foi cunhado por Alan Emich para referir-se a *Master of Orion* (Simtex, 1993) em uma matéria de 1993 para a revista *Computer Gaming World*. Nela, Emich afirmou que *Master of Orion*

> apresenta os 4 X's essenciais de qualquer bom jogo de conquista estratégico: EXplore, EXpand, EXploit e EXterminate. Em outras palavras, as pessoas que jogam devem partir de um início humilde, encontrando seu caminho no mapa enquanto constroem o maior e mais eficiente império possível. Naturalmente, os outros ten-

23 "Civ 6 has great people and wonders and districts and religions and tourism and all the rest, but all of those things are numbers and rules by which to beat your opponents. They're wearing fancy historical costumes, but Civ actually operates on all of these abstract rules, some of which have been in place since the very first game in the series, and they're strongly competitive rules."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> tarão fazer o mesmo, logo seu extermínio torna-se uma preocupação primordial. (Emich, 1993, p. 92. Tradução nossa)[24]

Apesar de o termo ser cunhado após o lançamento de *Civilization I* (1991), passou a ser aplicado retroativamente a esse título e outros que compartilham dessas premissas centrais. Curiosamente, na mesma matéria, Emich (1993, p. 93) afirma que o produtor de *Master of Orion*, Jeff Johanningman, descreveu *Master of Orion* para ele como "*Civilization* no espaço", descrição da qual discordou; no entanto, com o passar dos anos, não apenas o termo 4X entrou para o vocabulário da comunidade *gamer* como o mais adequado para classificar ambos os jogos e as franquias que nasceram deles, como *Civilization* tornou-se a mais famosa franquia associada a ele, servindo como um de seus exemplos mais antigos e mais bem-sucedidos comercialmente.

Os limites dessa definição são controversos. Jogos como *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013) são ocasionalmente considerados exemplos de 4X, apesar de não apresentarem grande foco em exploração territorial.[25] O termo também é aplicado a jogos de tabuleiro fora de ambientes digitais, num interessante processo circular onde *videogames* inspirados por jogos de tabuleiro terminam por inspirá-los.[26] Assim como ocorre na definição mais ampla de "*videogame*", então, creio que podemos trabalhar com um conceito de 4X útil para a compreensão de *Civilization* sem propor que ele englobe perfeitamente todas as obras que em algum momento foram associadas ao termo.

Com base nas considerações de Emich, proponho que um jogo 4X apresenta as seguintes características centrais: é uma competição que define condições de vitória específicas; quem joga controla algum tipo de agrupamento social (tribo, espécie, civilização etc.) que pode ser compreendido, em termos de estrutura de jogo, como uma "facção"; no início da partida, quem jogo possui conhecimento restrito sobre o mundo de jogo, sendo necessário explorá-lo para adquirir informações sobre recursos, obstáculos, perigos e adversários; as facções presentes no

24 "It features the essential four X's of any good strategic conquest game: EXplore, EXpand, EXploit and EXterminate. In other words, players must rise up from humble beginnings, finding their way around the map while building up the largest, most efficient empire possible. Naturally, the other players will be trying to do the same, therefore their extermination becomes a paramount concern."

25 O jogo foi incluído em listas de "melhores jogos 4X" dos *sites PCGamesN* e *PC Gamer*, por exemplo. Cf. Hafer, 2018; PCGamesN, [201-].

26 O *site BoardGameGeek*, um dos maiores dentre os dedicados especificamente a jogos de tabuleiro, oferece uma lista de jogos 4X. Cf. 4X…, [201-].

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

mundo de jogo controlam territórios neste, e geralmente é benéfico para elas expandir seu domínio territorial; o mundo de jogo oferece uma série de recursos a serem explorados e geridos pelas facções; ao longo da partida, quem joga deverá exterminar obstáculos à sua vitória, o que inclui, se necessário, seus adversários. Não é necessário que todos esses elementos tenham peso exatamente equivalente na ação de jogo; em *Civilization*, a depender da civilização que se escolhe, do tipo de vitória que se almeje e do mundo de jogo da partida, a expansão territorial e conflito militar podem ter pouca importância – o que não significa que deixem de fazer parte do jogo.

Se nos limitarmos a essas características, contudo, teremos uma definição abrangente demais. A comparação entre as franquias *Civilization* e *Age of Empires* (Xbox Game Studios, 1997-) ilustra bem o problema. Ambas apresentam todos os elementos que listei, mas ações de jogo radicalmente diferentes. Por consequência, são geralmente classificadas como pertencentes a subgêneros diversos dos jogos de estratégia: 4X para *Civilization*, *real-time strategy* (RTS) para *Age of Empires*. Entendo que essa diferença consiste no fato da segunda franquia enfatizar a dimensão militar – o *exterminate* de Emich – em grau muito maior que as demais, efetivamente fazendo com que toda a ação de jogo se submeta ao imperativo de criar uma força militar poderosa o suficiente para derrotar seus adversários. Quero, portanto, acrescentar um elemento aos anteriores: um jogo 4X, mesmo que não confira o mesmo peso aos quatro elementos centrais associados ao subgênero, mantém um equilíbrio – geralmente através da possibilidade de várias formas de vitória – suficiente para garantir que uma única dimensão do gerenciamento de uma facção não se sobreponha às demais.[27] Assim, quem joga *Civilization* pode adotar uma estratégia que consista em maximizar a produção de unidades militares capazes de destruir seus adversários o mais rápido possível e com isso garantir sua vitória, mas não é obrigado a fazê-lo pela estrutura de jogo; outra pessoa pode vencer concentrando seus recursos em pesquisa científica e jamais entrando em guerra com as outras facções. Já em *Age of Empires*, vencer sempre depende de poderio militar, seja para eliminar todos os adversários, seja para garantir o controle de objetos ou localidades específicas no mundo de jogo.

27 A única tentativa de definição estrita dos elementos de um 4X que fui capaz de localizar, encontrada em uma página arquivada do *site MobyGames*, vai no mesmo sentido. Cf. 4X…, 2008.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Alguns poderiam apontar uma diferença aparentemente óbvia, presente no nome RTS: tais jogos adotariam, nos termos de Chapman, uma estrutura temporal realista ou, pelo menos, uma proporção 1:1 entre tempo de jogo e tempo fictício. Não creio, no entanto, que esse seja um bom critério para distinguir entre o 4X e o RTS. Aponto dois motivos: em primeiro lugar, alguns jogos frequentemente classificados como 4X, como *Stellaris* (Paradox Development Studio, 2016), não adotam a estrutura de turnos presente, por exemplo, em *Civilization*: o tempo fictício avança constantemente em velocidade definida por quem joga, o que faz com que a distância de tais jogos em relação à estrutura temporal de um RTS não seja tão clara assim. Em segundo lugar, tanto em jogos 4X como *Stellaris* quanto em diversos RTS, quem joga pode, a qualquer momento, pausar a passagem do tempo fictício sem deixar de jogar o jogo, ou seja, continuando a fornecer estímulos (*inputs*) cujas consequências serão processadas pelo computador quando o tempo fictício voltar a passar. Isso, a meu ver, eliminaria qualquer diferença entre tais jogos no tocante à estrutura temporal adotada, fazendo com que ela não seja um critério razoável para separá-los em subgêneros distintos.

Se o conceito de 4X é tão controverso e de difícil definição, por que utilizá-lo? Segundo David Clearwater,

> no que se refere a pensar sobre gêneros de videogames, já existe um léxico bastante denso. Isso se torna ainda mais evidente quando começamos a olhar para os escritos disponíveis sobre gêneros específicos contidos em sites históricos/de arquivamento e comunidades especializadas de fãs que cresceram organicamente ao redor de muitos gêneros. […] Seria um erro ignorar tal uso geral. Aqui, eu ecoaria Whalen quando ele argumenta que *os rótulos genéricos comuns ou jornalísticos precisam ser incorporados em estudos acadêmicos de gêneros de videogame*. Isso não significaria que todo gênero deve corresponder a categorias preexistentes ou ser definido primeiro através do uso comum ou jornalístico. Em vez disso, apenas reflete a realidade de que *gêneros são, em parte, construções sociais, e que o uso e aplicação cotidianos de rótulos genéricos deve ser levado em conta*. (Clearwater, 2011, p. 37. Grifos nossos. Tradução nossa)[28]

28 "A quite dense lexicon already exists when it comes to thinking about videogame genre. This becomes even more evident when we begin looking at the available writing on specific genres and subgenres contained within history/archiving websites and specialized fan communities that have grown organically around many genres. […] It would be a mistake to discount such general usage. Here, I would echo Whalen when he argues that the common or journalistic genre labels need to be incorporated into scholarly studies of videogame genre. This would not mean that every genre

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

O que Clearwater deixa claro, no meu entender, é que, ainda que criássemos outra maneira de classificar genericamente *Civilization* e outros jogos com base em elementos compartilhados, o termo "4X" circula entre jornalistas, desenvolvedores e consumidores, ajudando a moldar as relações entre eles e, portanto, seria mais útil lidar com ele do que ignorá-lo. Afinal, a partir do momento em que esses atores entendem que existe um subgênero 4X caracterizado por certas características recorrentes – mesmo que não haja consenso absoluto acerca de quais seriam tais características –, qualquer jogo associado ao subgênero será avaliado com base em conhecimento prévio de outros jogos 4X. Caso ele não atenda ao que críticos e consumidores esperam de um 4X, provavelmente não obterá sucesso comercial.

Levar em conta tal tipo de pressão mercadológica na compreensão de um artefato cultural não é novidade na historiografia, sendo um procedimento muito valorizado, por exemplo, por Roger Chartier, para quem é preciso fazer, na análise de um livro, uma "distinção indispensável entre dois conjuntos de dispositivos: os que provêm das estratégias de escrita e das intenções do autor, e os que resultam de uma decisão do editor ou de uma exigência da oficina de impressão" (Chartier, 1991, p. 182). O mesmo vale para *videogames*, cuja teia produtiva engloba uma série de atores: fabricantes de consoles, editoras, desenvolvedoras, distribuidoras, varejistas e consumidor final.[29] A relação entre desenvolvedora e editora, em particular, costuma envolver pressão da segunda sobre a primeira no sentido de garantir que o produto final seja o mais lucrativo possível, o que passa por uma avaliação de expectativas construídas por títulos prévios de uma franquia e por tradições genéricas.

O que quero sublinhar com isso é que, sendo a franquia *Civilization* estreitamente associada ao 4X, as decisões tomadas acerca do *design* de seus títulos sempre levam em conta o que os desenvolvedores do jogo acreditam que seus consumidores esperam. Dificilmente veríamos um *Civilization* com estrutura temporal realista, sem condições de vitória claramente definidas ou exclusivamente cooperativo, porque essas características não fazem parte nem da identidade que a franquia construiu para si ao longo dos anos, nem da maior parte dos jogos do subgê-

must correspond to pre-existing categories or be defined first through common or journalistic usage. Instead, it merely reflects the reality that genres are, in part, social constructions, and that the everyday usage and application of genre labels must be taken into consideration."

29 Para uma discussão mais aprofundada da cadeia produtiva da indústria de *videogames*, cf. Johns, 2006.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

nero mais amplo que ela ajudou a moldar. Por consequência, se *Civilization* é história, é, em parte, uma história formalmente determinada por décadas da tradição do 4X; logo, as representações históricas encontradas na franquia obrigatoriamente dialogam com esse subgênero, e ignorar esse diálogo nos levaria a uma interpretação reducionista delas.

Essa é a base do argumento de Smith: os princípios ideológicos criticados por Tootoosis em *Civilization VI* são típicos do 4X e não apenas da franquia. A ideia de que os *cree* do jogo têm "valores similares aos da cultura colonial, de conquistar outros povos e acessar sua terra" emerge do fato de que, independentemente da civilização escolhida por quem joga, expansão territorial e conquista militar farão parte, em alguma medida, da experiência de jogo. Note-se que, nos jogos da franquia, aldeias nativas e acampamentos "bárbaros" são encontrados por todo o mundo de jogo; as primeiras geralmente conferem vantagens (tecnologias, ouro, unidades etc.) à primeira civilização a mover uma unidade militar para seu território, enquanto os segundos geram um fluxo de unidades militares não alinhadas a nenhuma civilização que as importunam até serem destruídos. Logo, ainda que quem jogue não declare guerra a outras "civilizações", dificilmente poderá abrir mão de destruir "bárbaros" e tomar suas terras.[30]

Tal ação de jogo baseada em colonização e dominação, como sugere Smith, é uma marca do 4X, o que creio ficar claro quando comparamos *Civilization* a outros títulos do mesmo subgênero. Em *Endless Space* (Amplitude Studios, 2012), que adota uma temática de ficção científica, as facções jogáveis disponíveis são raças que desenvolveram tecnologia possibilitando viagens interestelares. Apesar da temática completamente diferente daquela vista em *Civilization*, a ação de jogo continua a girar em torno das mesmas experiências: explorar o mundo de jogo (no caso, uma galáxia), expandir o território de sua facção (através da colonização de novos planetas), explorar os recursos (geralmente imaginários, como "*adamantian*" e "*hyperium*", disponíveis em alguns dos planetas da galáxia) encontrados através da expansão e exterminar adversários (tanto outras raças quanto piratas espaciais, que cumprem o papel dos "bárbaros"). Como em *Civilization*, as facções têm características diferentes, e a ênfase em cada uma dessas dimensões na ação de jogo dependerá da facção escolhida por quem joga: os *Cravers*, por exemplo, são ciborgues que ganham vantagens voltadas para a conquista militar, enquanto

30 Discutirei os bárbaros de *Civilization* em mais detalhes no próximo capítulo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

os *Automatons* são máquinas conscientes dedicadas ao autoaperfeiçoamento, com vantagens ligadas à produção industrial.

Com um mundo de jogo voltado para outro tema, a fantasia de tons medievais, *Warlock: Master of the Arcane* (Ino-Co Plus, 2012) também apresenta os elementos centrais do 4X: quem joga controla uma facção (escolhendo um "Grande Mago" associado a uma raça), explora o mundo de jogo (visualmente muito semelhante ao de *Civilization V*, mas contendo particularidades como portais interdimensionais), expande seu território (fundando ou conquistando novas cidades) e extermina adversários (Grandes Magos inimigos e seres que vagam pelo mundo de jogo como os "bárbaros" de *Civilization*). As condições de vitória incluem dominação militar, mas não se limitam a ela, e cada Grande Mago tem características específicas que favorecem estratégias particulares. O "Grande Bibliotecário" (*Grand Librarian*), por exemplo, descobre magias (que substituem tecnologias) mais rapidamente, o que favorece a vitória que depende da descoberta e execução da magia "Unidade" (*Unity*). Já Rjakh confere mais experiência às suas unidades militares, o que estimula uma estratégia mais belicosa.

O que espero demonstrar com esses exemplos é que, independentemente da temática abordada pelo jogo 4X em questão, os fundamentos principais do subgênero continuam presentes. Logo, a crítica segundo a qual *Civilization* força quem joga a adotar "valores coloniais" de expansão, dominação e conquista poderia ser direcionada contra o subgênero como um todo. Há de se considerar, claro, que a franquia é fundamental no estabelecimento dos princípios básicos do 4X – a definição de *Master of Orion* como "*Civilization* no espaço" é exemplo disso. Mas as linhas gerais da ação de jogo proporcionada por *Civilization I*, na década de 1990, já não são mais propriedades exclusivas dele; na mesma medida em que ajuda a fundar um subgênero, a franquia também passa a ser pressionada por ele, delimitando um espaço de possibilidades específico para seus desenvolvedores.

Constatações como as de Tootoosis, Smith e outros autores devem ser entendidas à luz desse contexto. Kacper Poblocki (2002, p. 163), por exemplo, argumenta que *Civilization* propõe o "choque de civilizações" como força motriz principal da História, em termos similares aos propostos por Samuel Huntington, mas antes deste. Matthew Kapell (2002, p. 129), por sua vez, sugere que os jogos da franquia entendem a História através do mito estadunidense da fronteira, reduzindo-a a uma expansão contínua que leva ao desenvolvimento, progresso e, even-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

tualmente, à submissão do planeta à dominação de uma só sociedade. Abordarei essas sugestões em detalhes no próximo capítulo, mas, por ora, cabe destacar que tanto a ideia de facções competindo pela vitória quanto a de expansão gerando desenvolvimento e eventual submissão dos adversários são pilares do 4X e não especificamente de *Civilization*. A especificidade da franquia é utilizar essa estrutura de jogo para representar a História, e daí surgem as controvérsias; afinal, propor que raças alienígenas imaginadas lutem pelo domínio da galáxia é muito menos chocante do que fazer o mesmo para povos que existiram e existem no nosso mundo. Por isso, ao olhar para uma franquia com mais de duas décadas de existência, na qual trabalharam diversos desenvolvedores em processos criativos liderados por nomes diferentes a cada título, a pergunta mais adequada não seria "como criaram as regras desse jogo-história?", mas "por que acharam razoável pensar a História através dessas regras?"

Isso não significa isentar os desenvolvedores da responsabilidade pelas representações que constroem e considerar que estão apenas seguindo um modelo externo, pré-determinado e obrigatório. Em primeiro lugar, *Civilization* é um dos responsáveis pelo próprio estabelecimento desse modelo; em segundo lugar, seus criadores não viram problema em submeter a História a ele. Além disso, e talvez mais importante, podemos olhar para outros jogos para encontrar possibilidades diversas de representar a História, saindo ou não da essência do 4X. Consideremos, por exemplo, os comentários de Ted Friedman sobre *Civilization II*:

> O jogo supõe que "civilização" significa nação política distinta. Não existe crioulização em *Civilization II*, nenhum hibridismo, nenhuma forma de organização geopolítica antes (ou depois) da ascensão do nacionalismo. […] Você pode comercializar suprimentos e tecnologias com vizinhos, mas é presumido que suas identidades nacionais continuam distintas. Jogar com uma única, imutável entidade da Idade da Pedra à colonização espacial transforma a frequentemente escorregadia formação da nacionalidade em um tipo de destino racial. (Friedman, 1998, p. 145-146. Tradução nossa)[31]

31 "The game assumes that 'civilization' equals distinct political nation. There's no creolization in Civilization II, no hybridity, no forms of geopolitical organization before (or after) the rise of nationalism. […] You can trade supplies and technology with your neighbors, but it's presumed that your national identities will remain distinct. Playing a single, unchanging entity from the Stone Age to space colonization turns the often slippery formation of nationhood into a kind of immutable racial destiny."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Friedman refere-se ao caráter essencialista das facções na estrutura de jogo de *Civilization*: se você joga como asteca, terá sempre as mesmas vantagens e desvantagens associadas pelo jogo a esse povo. Os títulos da franquia oferecem alguma liberdade em termos de formas de governo, políticas sociais, religiões e similares, o que permite a representação de alguma transformação diacrônica, mas sempre há uma essência imutável da civilização escolhida. Consequentemente, na sua interpretação, a ideia de "civilização" consiste em um conjunto de características associadas a um povo que o processo histórico é simplesmente incapaz de transformar.[32]

Ora, ainda que o 4X tenha esse sistema de facções antagônicas em seu âmago, o essencialismo não é obrigatório. No já citado *Warlock*, por exemplo, a conquista de cidades de outras raças coloca suas populações sob controle da facção de quem joga, com todas as vantagens e desvantagens que essas raças diferentes têm. Uma cidade de elfos, por exemplo, tem acesso a construções específicas voltadas para a pesquisa mágica e produz unidades militares específicas dessa raça. Isso é possível porque o jogo associa características específicas a raças e não a facções. *Stellaris* vai além: quem joga começa a partida controlando uma raça com características biológicas, culturais e políticas específicas, mas nenhuma delas é fixa; dada a temática, mesmo traços biológicos podem ser alterados através de engenharia genética. Além disso, a raça inicial pode, a depender das conquistas militares e fluxos migratórios no mundo de jogo, tornar-se minoritária na facção controlada ou mesmo ser erradicada, contribuindo para que tal facção funcione mais como uma sociedade fluida e mutável do que como entidade homogênea essencializada. Assim, *Stellaris* abre-se para a transformação das sociedades no tempo de uma maneira que é ignorada em *Civilization*.

Com isso, podemos considerar que convenções genéricas podem expandir tanto quanto limitar o espaço de possibilidades dos desenvolvedores de um jogo. Se é verdade que *game designers* de *Civilization* olharão para seu nicho e verão jogos competitivos com condições de vitória relativamente claras, também verão jogos como *Warlock* e *Stellaris*, que poderiam inspirá-los a repensar sua concepção essencialista de "civilização". Não seria a primeira vez que a franquia reage a inovações propostas por outros títulos 4X: o sistema de construção de distritos especializados em *Civilization VI*, que faz com que o espaço ocupado pelas cidades

32 Discutirei essa perspectiva com mais detalhes no próximo capítulo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

no mundo de jogo cresça ao longo da partida, foi introduzido na franquia após *Endless Legend* (Amplitude Studios, 2014) fazer sucesso com um modelo semelhante. Portanto, se não tomam decisões de *design* num vácuo descontextualizado, também não deixam de ser responsáveis por elas, escolhendo, assim, uma maneira de representar a História no lugar de outras.

Após os debates propostos, creio que podemos estabelecer algumas conclusões acerca de *Civilization*: a franquia é história porque representa procedimentalmente processos históricos, com base numa perspectiva epistemológica construcionista e teleológica; se apresenta enquanto simulação conceitual aberta-ontológica, adotando tempo descontínuo e estrutural espacial de tela narrativa; em termos de estrutura de jogo, coloca-se de forma bastante sólida dentro do 4X, o que significa submeter seu entendimento da História às convenções desse subgênero. Dado esse quadro, entendo ser ponto pacífico que os desenvolvedores de títulos da franquia, a despeito do que Sid Meier já declarou, inevitavelmente constroem um discurso sobre o funcionamento da História. No próximo capítulo, abordarei algumas interpretações sobre esse discurso que o consideram expressão de perspectivas especificamente *estadunidenses* sobre o processo histórico.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

3
Através e além da fronteira: *Civilization* e mitos históricos estadunidenses

Estabelecido que *Civilization* é história – por ser uma obra que tenta representar procedimentalmente a experiência humana no tempo e, com isso, inevitavelmente adota uma posição teórica e apresenta uma tese sobre tal experiência –, cabe-nos averiguar que História a franquia nos apresenta. Especificamente, desejo analisar sua dimensão ideológica, à luz de recorrentes afirmações acerca de um ímpeto nacionalista, imperialista e etnocêntrico nos títulos da franquia. Se *Civilization* é história, o que está contido em suas teses sobre a História, além de uma postura epistemológica construcionista? Sob qual ponto de vista a História é interpretada? Dado que os jogos abordam toda a humanidade e não um grupo social ou nação específica, essa pergunta torna-se particularmente importante.

Em 2002, o historiador e antropólogo estadunidense Matthew Kapell propôs uma resposta a essas questões em seu artigo *Civilization and its discontents: American monomythic structure as historical simulacrum*. Segundo ele,

> *Civilization* apresenta a história a quem joga como um simulacro da *ideia* de história. Este simulacro histórico muito americano trata da expansão a novas fronteiras, de realizar um destino manifesto simulado através de hegemonia cultural e militar, e de submeter um planeta a uma única e homogênea sociedade. Assim, *Civilization* permite às pessoas que jogam contribuírem com uma versão muito específica do mito americano do progresso, especialmente como esposado por Frederick Jackson Turner. Este é um mito da fronteira, do excepcionalismo americano. (Kapell, 2002, p. 129. Grifos do autor. Tradução nossa)[33]

Kapell entende que essa concentração no "mito americano do progresso" é uma marca de diversos jogos que carregam o nome de Sid Meier, de *Sid Meier's Pirates!* (MicroProse, 1987) e *Sid Meier's Railroad Tycoon* (MPS Labs, 1990) a

33 "*Civilization* presents history to its players as a simulacrum of the *idea* of history. This very American historical simulacrum is one of expansion into new frontiers, of achieving a simulated manifest destiny through cultural and military hegemony, and of subduing a planet under a single, homogenous society. Thus, *Civilization allows* its players to contribute to a very specific version of the American myth of progress, especially as espoused by Frederick Jackson Turner. This is a myth of the frontier, of American Exceptionalism."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Sid Meier's Colonization (MicroProse, 1994) e *Sid Meier's Alpha Centauri* (Firaxis Games, 1999), a despeito das diferentes estruturas de jogo, de representação temporal e de narrativa que apresentam e dos temas diversos que abordam – da pirataria no Caribe nos séculos XVI a XVIII à colonização de outros planetas no futuro. No caso de *Civilization*, destaca a necessidade de expansão territorial, do "progresso" – representado nos jogos principalmente pelos avanços tecnológicos – e da busca por hegemonia como elementos que permitem interpretar os títulos da franquia enquanto expressão de tal mito. Tal capacidade da franquia de "seguir ideias históricas populares americanas de progresso" com "marcante exatidão" explicaria a popularidade da mesma. (Kapell, 2002, p. 130)

A tentativa de Kapell de interpretar *Civilization* à luz de mitos especificamente estadunidenses talvez seja a mais sólida, mas certamente não é a única; na verdade, ela parece consolidar temas e comentários encontrados em análises anteriores da franquia. Ted Friedman, em 1998 (p. 145), sugeria que era possível encontrar um "ethos de Destino Manifesto" em *Civilization*; Christopher Douglas, em 2002, dá atenção específica aos bárbaros da franquia e considera que estes ocupam o espaço do Outro indígena dentro de uma "mitologia americana" (ou "fantasia nacional") voltada para a colonização da "terra virgem" por europeus, com a interação entre a civilização de quem joga e os bárbaros ocorrendo em uma fronteira turneriana, "aquele espaço liminar onde as menores cidades estão localizadas", onde os bárbaros/índios são incapazes de progresso e constituem obstáculos a serem erradicados. Creio ser razoável, portanto, compreender o artigo de Kapell como representante de uma ampla tendência à leitura estadunidense de *Civilization*.

Quero, no entanto, destacar que essa não é a única leitura possível. O antropólogo polonês Kacper Poblocki, também em 2002 (p. 167), chama a atenção – como Kapell – para a concentração de *Civilization* no que ele trata por "sabedoria popular do século XIX", apontando muitos dos mesmos elementos identificados pelos autores citados, como a necessidade de "progresso" via desenvolvimento tecnológico e o conflito entre civilizações em busca de hegemonia. Porém, onde Kapell, Friedman e Douglas parecem ver mitos estadunidenses, Poblocki vê um argumento segundo o qual

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> a história *do Ocidente* é o único desenvolvimento lógico da humanidade que poderia acontecer em qualquer lugar e a qualquer momento, a despeito das condições iniciais e das estratégias de quem joga. O jardim projetado por Meier funde todos os caminhos possíveis na narrativa mestra do sucesso ocidental. (Poblocki, 2002, p. 168. Grifos nossos. Tradução nossa)[34]

A diferença é notável: o que é "estadunidense" para estudiosos dos Estados Unidos é "ocidental" para um polonês. Aqui, também, podemos entender Poblocki como representante de uma tendência – principalmente europeia – um pouco mais ampla: William Stephenson, em 1999, usa lentes marxistas para entender *Civilization* como um argumento em favor dos efeitos positivos da "colonização, expansão econômica e supressão da dissidência interna", sem que tal perspectiva colonialista seja associada a uma especificidade estadunidense; Sybille Lammes, em 2003 (p. 127. Tradução nossa), afirma explicitamente ter o desejo de "desamericanizar" a interpretação de Douglas sobre os bárbaros, apontando para "uma atitude histórica ocidental mais ampla e complexa na qual culturas não-colonizadas são concebidas como externas à cultura e não são capazes de construir suas próprias árvores tecnológicas".

Dado este quadro, creio que a proposta de Kapell tem dupla utilidade. Em primeiro lugar, suas considerações acerca do papel do mito da fronteira em *Civilization* não devem ser ignoradas, e desejo debruçar-me sobre esta relação mais a fundo. Por outro lado, a crítica a uma interpretação excessivamente focada no contexto estadunidense também deve ser feita, e pretendo dedicar parte significativa deste texto à exploração da dimensão ocidental da franquia, para usar as palavras de Poblocki e Lammes. Assim, pela via do mergulho em sua proposta, por um lado, e da crítica a ela, por outro, Kapell será um ponto de partida fundamental para minha tentativa de compreender que História *Civilization* nos apresenta.

Neste capítulo, desejo começar concentrando-me no mito da fronteira conforme apresentado por Kapell enquanto chave explicativa de *Civilization*. Em primeiro lugar, farei uma exploração mais detalhada dos elementos da franquia que podem ou não se conformar a essa explicação. Posteriormente, voltarei minha atenção para a ideia de que tal mito, nos jogos, está presente "especialmente como

34 "Civilization proves that the history of the West is the only logical development of the humankind that would have happened anywhere and any time, regardless of the initial conditions and players' strategies. The garden designed by Meier merges all the possible paths into the master narrative of the Western success."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

esposado por Frederick Jackson Turner", de forma a mostrar como elementos de outras versões do mito – especificamente, a versão rooseveltiana – têm presença tão fundamental quanto a interpretação turneriana, inclusive ajudando a compreender o caráter essencialista das civilizações e as constatações acerca do etnocentrismo da franquia. Por fim, e como ponto de conexão com o capítulo seguinte, tentarei demonstrar em mais detalhes o quanto uma interpretação exclusivamente focada nos Estados Unidos deve ao mesmo excepcionalismo que Kapell parece criticar, e como *Civilization* – além do próprio mito da fronteira – pode ser compreendido enquanto expressão de interpretações da História humana muito anteriores a Turner e muito mais abrangentes que os Estados Unidos.

3.1
Civilization como mito turneriano

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

É indispensável começar destacando que "fronteira", nesta discussão, refere-se a *frontier*, não a *border*. Não se trata, portanto, de uma linha divisória marcando o limite entre duas nações. Como ressalta Mary Anne Junqueira, a *frontier*

> significa(va) para os norte-americanos o limite, a linha imaginária e móvel que separava o mundo civilizado dos espaços que eram considerados selvagens e chamados de *wilderness*, especialmente no século XIX […]. Era na linha da fronteira que o norte-americano se tornava um homem forte, ágil e de mente simples; era no Oeste que se criava o *self made man*, pronto para a prática democrática. (Junqueira, 2000, p. 99. Grifos da autora)

A *frontier*, portanto, é um espaço que possui seus próprios significados, sendo supostamente marcado por uma lógica própria e – como pretendo explicar ao longo deste capítulo – gradualmente mitificado ao longo da história dos EUA.

Kapell compreende o mito turneriano da fronteira com base no famoso ensaio *The Significance of the Frontier in American History*, apresentado por Turner à *American Historical Association* em 1893. Nele e em ensaios posteriores, Turner teria

> esposado a noção de que a chave para entender o sucesso da América como nação e povo encontra-se em um número de questões importantes, todas ligadas a uma expansão para o Oeste, ou a uma fronteira que retrocede continuamente. Isso permitiu o movimento de mão de obra, capital e um "retorno a condições primitivas em uma linha de fronteira em contínuo avanço" com "novo desenvolvimento nessa área". (Kapell, 2002, p. 131. Tradução nossa)[35]

Dessa maneira, o sucesso, "para a América de Turner e quem joga *Civilization*, é determinado pelo movimento dessa fronteira em direção ao exterior"; quem joga, como os pioneiros de Turner, depende da "existência de uma área de terra livre, seu recuo constante e o avanço da… colonização" (Turner apud Kapell, 2002, p. 132. Tradução nossa). Portanto, na leitura de Kapell, a necessidade de expansão territorial é o elo fundamental entre Turner e *Civilization*, pois seria o elemento determinante do progresso histórico em ambas as interpretações da História.

Há motivos para acreditar que tal interpretação é adequada, particularmente se considerarmos o primeiro jogo da franquia. O manual de *Civilization I* traz diversas asserções relativas à importância da expansão territorial: fundar e gerenciar cidades são "passos chave" e "conceito fundamentais" "em *Civilization* como na história", e, começando como uma "tribo nômade pré-histórica", o primeiro passo a ser tomado é "construir uma cidade e expandir-se a partir daí", eventualmente levando as cidades de sua civilização a "cobrir um continente inteiro, ou parte de um continente, ou diversas ilhas e continentes". Outras civilizações "complicam suas tarefas como governante", pois "competem pelos mesmos recursos e oportunidades", e também "procuram expandir-se e crescer; às suas custas, se tiverem a chance". Guerras contra tais civilizações podem ser úteis, pois "capturar cidades é muito mais fácil do que as construir do nada", mas se forem longas e custosas, podem permitir que "civilizações neutras se expandam e cresçam em força enquanto você gasta seus recursos em armas". Os conceitos fundamentais para uma "civilização bem-sucedida" são "a expansão e crescimento de suas cidades, e a aquisição de nova tecnologia"; estando cercado por "rivais em cantos desconhecidos", quem joga se vê na obrigação de "avançar em todas as três frentes: espalhar suas cidades para reclamar uma parcela significativa do mundo, aumentar o tamanho e produ-

35 "Turner espoused the notion that the key to understanding the success of America as both a nation and a people lies in a number of important issues, all linked to a western expansion, or a continuously receding frontier. This allowed for the movement of labor, capital, and a 'return to primitive conditions on a continually advancing frontier line' with 'new development in that area'".

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

ção de cada cidade, e adquirir a mais recente tecnologia". A expansão territorial também é uma forma de lidar com "bárbaros inconvenientes", pois "elimina as áreas a partir das quais eles podem se levantar". Idealmente, quem joga deve "fundar pelo menos 5-10 cidades, e quanto mais, melhor"; civilizações pequenas "em número de cidades e no tamanho destas" correm o risco de "serem atropeladas por vizinhos maiores e mais poderosos". Em resumo, "mais e maiores cidades, melhor tecnologia e melhores exércitos significa sobrevivência". (MicroProse, 1994, passim. Tradução nossa)

O manual de *Civilization II* repete muitos destes temas, em alguns casos reproduzindo integralmente trechos do manual do primeiro jogo, como na referência à quantidade e tamanho das cidades como uma medida do sucesso da civilização de quem joga. Introduz alguma nuance, afirmando que "não é verdade que a maior civilização é necessariamente a vencedora" (Civilization…, [1996?], p. 43. Tradução nossa), mas não foge à ideia mais ampla de que a expansão é fundamental e geralmente positiva. Já no manual de *Civilization III*, tornamos a ver trechos repetidos dos dois anteriores – incluindo a mesma referência ao tamanho da civilização como medida de seu sucesso (Infogrames, 2001, p. 48) –, mas as nuances aumentam. O jogo introduz, por exemplo, o conceito de recursos estratégicos, que são encontrados no mundo e funcionam como pré-requisitos para a produção de certas unidades. Assim, sem ferro, uma civilização não consegue produzir espadachins, ficando em notável desvantagem militar nos primeiros turnos de uma partida; isso estimula quem joga a expandir-se para regiões que contenham tal recurso estratégico. Por outro lado, o jogo também introduz especificidades a cada civilização, que agora apresentam uma combinação de duas das seguintes características: expansionista, científica, comercial, religiosa, militarista, diligente e, com a expansão *Conquests*, agrícola e marítima. Cada uma dessas características específicas fornece bônus particulares àquela civilização, impelindo quem joga a adotar a forma de jogar que melhor se beneficie de tais bônus. Ora, se algumas civilizações são expansionistas e outras não, isso significa, no mínimo, que algumas estão mais aptas a se beneficiar da expansão territorial do que outras. Em termos procedimentais, isso é representado pelo fato de civilizações expansionistas começarem o jogo com um Batedor (*Scout*) – uma unidade rápida, adequada à exploração – e receberem mais benefícios dos vilarejos bárbaros espalhados pelo mundo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Há ainda um elemento nos primeiros três jogos da franquia diretamente relacionado à questão da expansão territorial: o sistema de corrupção e desperdício. Em linhas gerais, ele faz com que cidades mais distantes da capital de uma civilização sejam menos produtivas, o que deveria estabelecer limites para a fundação de novas cidades. Como aponta Soren Johnson, *design*er chefe de *Civilization IV*, em um posfácio do manual desse título,

> o termo "ICS" é bem conhecido entre nossos fãs na internet. Significa "*Infinite City Sprawl*" [Alastramento Infinito de Cidades], apontando que a melhor estratégia nos jogos *Civ* sempre foi construir tantas cidades quanto possível. Corrupção e desperdício deveriam desencorajar a construção de cidades ao acrescentar benefícios decrescentes à expansão – sua vigésima cidade seria muito menos produtiva que sua décima. (2K Games, 2005, p. 177. Tradução nossa)[36]

Na tentativa de resolver o problema do ICS, Johnson aponta que os efeitos da corrupção e desperdício foram significativamente aumentados na primeira versão de *Civilization III*, o que atingiu tal objetivo, mas levou a outro problema: as pessoas que jogavam "simplesmente não gostavam de ter sua produção tomada – não havia nada de divertido em fundar uma cidade e então descobrir que ela sempre produziria apenas um escudo[37] por turno". (2K Games, 2005, p. 177. Tradução nossa)

No tocante à importância da expansão territorial para o funcionamento da civilização em *Civilization*, portanto, vemos que os primeiros três jogos da franquia – aqueles disponíveis quando Kapell escreve seu artigo – partem do ponto de vista de que é benéfico construir impérios vastos, o que pode ser lido como expressão de um elemento fundamental do mito da fronteira; ao mesmo tempo, os desenvolvedores procuram formas de coibir estratégias que giram em torno da expansão territorial.

É importante notar que os comentários de Johnson não apontam razões ideológicas para contrapor-se a tais estratégias: coibir o ICS é uma maneira de impedir a emergência de uma estratégia dominante – "uma estratégia melhor que todas as

36 "The term 'ICS' is a well-known one among our Internet fan base. It stands for 'Infinite City Sprawl,' meaning that the best strategy in Civ games had always been to build as many cities as possible. Corruption and waste were meant to discourage city-building by adding diminishing returns to expansion – your 20th city would be much less productive than your 10th."

37 Unidade usada para medir a produtividade de uma cidade nos primeiros jogos da franquia.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

outras estratégias" – que tornaria o jogo entediante "porque a pessoa que joga não é desafiada de qualquer maneira", nos termos definidos por Juul (2005. Tradução nossa). A preocupação principal é com a diversão, algo perfeitamente adequado à filosofia de *design* de Sid Meier, um autor que repetidamente destaca a importância de satisfazer as pessoas que jogam e fazê-las se sentirem poderosas, mesmo se for necessário abandonar a razoabilidade estatística para provocar "emoções positivas". (Gamespot Staff, 2010) Pesquisa histórica, na sua visão, "justifica o que fizemos durante o desenvolvimento", sendo um elemento de menor importância diante da meta de "fazer um jogo tão divertido quanto possível". (THORSEN, 2008. Tradução nossa) Logo, se a tentativa de coibir o expansionismo fundamenta-se exclusivamente na preocupação com o potencial de entretenimento do jogo, não parece razoável supor que ela sublinhe uma pretensão por parte dos desenvolvedores de contestar uma narrativa expansionista da História.

Com tais preocupações, *Civilization IV* abandona o sistema de corrupção e desperdício e, no seu lugar, insere uma atualização da "manutenção" e o conceito de "especialização de cidades". Anteriormente, os custos de manutenção estavam atrelados aos edifícios construídos, o que "penalizava cidades mais desenvolvidas diante das cidades menores e subdesenvolvidas de uma estratégia ICS clássica" (2K Games, 2005, p. 177. Tradução nossa). O novo sistema passa a ser atrelado ao número de cidades, com o custo em ouro por turno aumentando junto à quantidade destas. Paralelamente, os desenvolvedores de *Civilization IV* aumentaram o potencial de recursos naturais encontrados ao redor de uma cidade para definir seus rumos – ferro e cavalos possibilitariam uma cidade focada na produtividade industrial; especiarias e seda, no comércio etc. Por fim, o sistema de especialistas – cidadãos dedicados a um tipo de produção específico: cientistas, mercadores etc. – foi atualizado, ampliando os efeitos destes e atrelando-os ao novo sistema de Grandes Personalidades, fazendo com que cidades superespecializadas produzam tais figuras muito úteis mais rapidamente.

Se *Civilization IV* tenta coibir estratégias dominantes sem grande preocupação ideológica, talvez *Civilization V* seja o jogo da franquia em que a atitude expansionista é menos viável – e aqui há implicações ideológicas interessantes em algumas decisões. Uma série de elementos estimulam quem joga a adotar estratégias diferentes e expandir-se menos. Em primeiro lugar, o jogo introduz um sistema de felicidade e infelicidade bastante rígido. Quanto mais infeliz a população de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

uma civilização, mais devagar ela cresce; em níveis extremos, ela simplesmente para de crescer, a civilização fica impedida de criar colonos e suas unidades militares recebem uma penalidade em combate. Três elementos provocam aumento da infelicidade: crescimento da população ("conforme sua civilização cresce, o povo torna-se cada vez mais infeliz e exige mais coisas para ficar entretido"), número de cidades ("uma civilização com duas cidades de população 1 é mais infeliz que uma civilização com uma cidade de população 2, apesar de ambas conterem a mesma população total") e anexação de cidades estrangeiras. (Take-Two Interactive Software, [2010?], p. 107. Tradução nossa) O segundo elemento, em particular, sublinha como o jogo incentiva a criação de poucas cidades grandes ao invés de muitas pequenas.

O sistema de políticas sociais também oferece alternativas a uma estratégia puramente expansionista. Esse sistema substitui as formas de governo mais rígidas encontradas nos primeiros jogos da franquia, oferecendo a quem joga a possibilidade de escolher alguns temas nos quais concentrar o desenvolvimento de sua civilização através do uso dos pontos de cultura gerados por ela. Vejamos a figura 8:

Figura 8: Menu de políticas sociais em *Civilization V*, destacando a política "Tradição"

Fonte: *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis Games, 2010)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Esse é o menu de políticas sociais do jogo. Nesse exemplo, com o *mouse* sobre a política "Tradição" (*Tradition*), vemos uma pequena janela detalhando os benefícios que ela concede. Somos informados de que ela é "melhor para impérios pequenos", consequência de sua ênfase em aumentar a taxa de expansão das fronteiras de cidades – fazendo com que quem joga possa concentrar-se em desenvolvê-las em vez de fundar outras e, ainda assim, aumentar seu território – e a taxa de crescimento populacional destas – reduzindo a importância de fundar novas cidades para adquirir mais população. Ela está disponível desde o início de uma partida, opondo-se a "Liberdade" (*Liberty*), política recomendada para "civilizações que desejam expansão rápida". Dessa forma, o jogo estabelece que expandir-se desenfreadamente não é a única opção e fornece recursos que, ao lado do sistema de felicidade já mencionado, viabilizam estratégias mais contidas.

Por fim, e talvez mais interessante, cada civilização de *Civilization V* tem características, edifícios e unidades militares únicas, indisponíveis para as demais. Isso é relevante para a discussão sobre a perspectiva essencialista acerca de grupos sociais adotada pela franquia, mas, por ora, cabe destacar que algumas civilizações são muito menos adequadas a estratégias expansionistas que outras. Os indianos, por exemplo, recebem o dobro da infelicidade gerada pelo número de cidades, mas apenas a metade da infelicidade gerada pelo aumento da população. Além de sugerir uma interpretação da história indiana marcada pela superpopulação recente de cidades como Mumbai e Deli, essa regra também induz quem joga a adotar estratégias menos expansionistas quando controla os indianos – por exemplo, adotando "Tradição" e fundando poucas cidades.

Esses detalhes permitem que entendamos *Civilization V* como o título "menos expansionista" da franquia – levando Ed Beach, *designer* chefe das duas expansões do jogo e de *Civilization VI*, a considerar que "todos estão jogando Civ 5 do mesmo jeito. Todo mundo diz faça quatro cidades, mas provavelmente não muito mais do que isso" (Savage, 2016. Tradução nossa). O jogo parece aproximar-se do polo oposto ao dos primeiros títulos, quase estabelecendo a pouca expansão territorial como estratégia dominante. Todavia, do ponto de vista da interpretação de Kapell, ele não foge radicalmente ao expansionismo do mito da fronteira: obter recursos naturais continua sendo de suma importância e, consequentemente, expandir rapidamente as fronteiras de poucas cidades é a alternativa a fun-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

dar rapidamente novas cidades. A diferença entre as estratégias ideais de indianos e outras civilizações mais expansionistas geralmente resultam naqueles controlando menos território do que estes, mas a teoria fundamental acerca da necessidade de avançar sobre a "terra nua" e civilizá-la não é contestada. Não por acaso, os bárbaros de *Civilization V* são definidos no manual como "vilões que odeiam a civilização", e expandir suas fronteiras é uma maneira de impedir o surgimento de novos bárbaros; "quando todo o mundo é civilizado, os bárbaros se vão". (Take-Two Interactive Software, [2010?], p. 65-66. Tradução nossa)

Civilization VI não traz muito que exija uma reinterpretação do expansionismo da franquia; na verdade, comparado ao quinto título, ele parece um passo em direção ao retorno do modelo anterior. O sistema de felicidade, principal ferramenta para limitar a expansão territorial das civilizações em *Civilization V*, é substituído por um intricado sistema de "amenidades" e "alojamento", que limitam o crescimento e produtividade de uma cidade com base em seu acesso a água potável, recursos naturais, entretenimento, espaço habitável etc. Limitando o potencial de crescimento de cidades individuais, o jogo estimula quem joga a fundar mais cidades quando o crescimento das que já controla desacelera ou é interrompido. Como visto, Beach considerava o fato de que "todos" jogavam *Civilization V* da mesma forma no tocante a quantas cidades fundar como um problema de *design*, e *Civilization VI* procura solucionar esse problema de maneira a evitar a emergência de uma estratégia dominante. Tais preocupações pouco alteram no relativo à ideologia expansionista subjacente.

Se o elo fundamental entre o mito da fronteira turneriano e *Civilization* é a expansão territorial, parece adequado considerar que este está informado pelos mesmos pressupostos daquele. Todavia, esse não é o único elemento a ser destacado na relação da franquia com essa mitologia. Creio ser possível identificar pelo menos três pontos determinantes na interpretação de Kapell sobre o turnerismo de *Civilization*: a expansão territorial como fundamento do progresso; a necessidade do extermínio ou conquista dos nativos que vivem no território a ser civilizado; e a hegemonia imperialista como ponto de chegada da narrativa. Creio que, após as considerações sobre o expansionismo, estamos aptos a debruçar-nos sobre a relação entre as civilizações do game e os "bárbaros", aspecto fundamental para compreender o segundo ponto que menciono.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Kapell (2002, p. 131. Tradução nossa) limita-se a apontar que, em *Civilization*, "quem joga deve colonizar outras áreas, frequentemente suplantando outros povos que estão lá" e, exceto quando isso se refere a uma civilização adversária, "eles são simplesmente representados […] como 'bárbaros' a serem destruídos ou conquistados". Dentre os autores que interpretam a franquia à luz do mito da fronteira, Douglas (2002) é quem mais se debruça sobre este aspecto. Ele aponta que os jogos são marcados por uma aparente contradição: sugerem que a terra que quem joga explora e toma é "ao mesmo tempo habitada e não habitada por populações que parecem estar na terra, mas de alguma forma, paradoxalmente, não a ocupam". Essas populações são os chamados "bárbaros", que pouco mudam ao longo da franquia: surgem em pontos aleatórios do mundo de jogo fora do alcance das fronteiras das civilizações, vagando por aquele e eventualmente importunando estas.

Ao mesmo tempo, existem os vilarejos ou "tribos menores", comumente conhecidos pela comunidade ao redor da franquia como "*goody huts*" (algo como "cabanas de butim") que, quando encontrados por unidades das civilizações, podem fornecer um benefício aleatório, como uma nova tecnologia, unidade ou conhecimento dos arredores – ou, em alguns títulos da franquia, provocar um "levante bárbaro", criando unidades militares hostis. Como aponta Douglas (2002), esses vilarejos são descritos no manual de *Civilization III* como locais onde vivem povos "isolados, migratórios ou desorganizados demais para tornarem-se grandes civilizações", apesar de estarem tão "isolados" quanto quem joga no início da partida, estabelecerem-se fixamente em um local e nunca se moverem e serem "organizados" o suficiente para dominarem certas tecnologias antes da civilização de quem joga e ensinarem-nas a ela.

Douglas interpreta a situação dos bárbaros em *Civilization* como análoga à situação dos nativos na mitologia nacional estadunidense. Segundo ele,

> a mitologia americana entende que as Américas estavam essencialmente vazias de habitantes antes da colonização por potências europeias. O que a série *Civilization* encena é essa contradição entre a "fantasia nacional" […] reconfortante da terra virgem e a realidade das complexas sociedades aborígenes por todas as Américas.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> Na série *Civilization*, os bárbaros aparentam emergir da terra como um tipo de efeito terrestre. (Douglas, 2002. Tradução nossa)[38]

O tratamento dispensado por *Civilization III* à questão parece confirmar a analogia entre bárbaros e nativos sugerida por Douglas. Nesse título, há uma diferenciação entre "acampamentos bárbaros", que produzem unidades militares hostis e podem ser pilhados pelos "civilizados", e "tribos menores", que fornecem algum dos benefícios citados anteriormente – ou podem também ser "o lar de saqueadores bárbaros" (Infogrames, 2001, p. 29). Fundamentalmente, ambas representam sociedades "isoladas, migratórias ou desorganizadas demais" para se tornarem verdadeiras civilizações, ocupando uma função reativa a estas, através da qual contribuem para estabelecer os altos riscos e altas recompensas da exploração do território. Como sugere Lammes (2003, p. 126), isto faz sentido dentro de uma lógica colonial eurocêntrica onde tais populações são vistas como uma espécie de "recurso primitivo" que pode ser explorado para fortalecer a "civilização", sem que sejam "totalmente reconhecidas como parte dela".

Quem seriam, no entanto, tais populações? *Civilization III* é claro quanto a isso, como vemos na figura 9:

Figura 9: Inuítes ensinando "Código Guerreiro" à civilização controlada em *Civilization III*

Fonte: *Sid Meier's Civilization III* (Firaxis Games, 2001)

38 "American mythology has it that the Americas were essentially empty of inhabitants prior to colonization by European powers. What the *Civilization* series stages is the contradiction between this comforting 'national fantasy […] of the virgin land and the reality of the complex aboriginal societies all over the Americas. In the *Civilization* series, the barbarians appear to emerge from the land as a kind of terrestrial effect."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Aqui, o espaço ocupado pelo Batedor de quem joga anteriormente continha uma "tribo menor". Ao alcançá-lo, o Batedor faz com que a tribo desapareça do mapa, e um dos efeitos potenciais é ativado; neste caso, uma tecnologia que a civilização controlada não domina é adquirida, sugerindo que a população local a ensinou. O mais importante, no entanto, é que o aviso do efeito ativado identifica *quem* é a tribo menor, neste caso, os inuítes – esquimós da América do Norte. Esta identificação é escolhida aleatoriamente com base em uma lista de possibilidades que incluem também *illinois* (referência à confederação de algonquinos que vivia na região do atual estado de Illinois), *chehalis* (nativos da região da atual Colúmbia Britânica, Canadá), *chanca* (grupo étnico nativo do Peru) etc. Logo, a noção de que tais vilarejos são representações de povos nativos colonizados por europeus, implícita ao longo da franquia, é tornada explícita em *Civilization III*.

Isso não significa que nativos de regiões colonizadas por europeus nunca sejam representados como civilizações ao longo da franquia. Astecas, incas, *sioux*, iroqueses, *shoshones* e outros são exemplos de civilizações jogáveis em alguns títulos. Meu ponto, que pretendo desenvolver no próximo capítulo, é que, ao tornarem-nos "civilizações", os desenvolvedores submetem tais povos aos imperativos de uma lógica de funcionamento histórico – a uma "regra da História" – eurocêntrica, estabelecendo uma equivalência entre "ser uma civilização" e "ser ocidental". Levando isso em conta, o tratamento de diversos povos nativos em *Civilization III* talvez seja mais honesto, na medida em que os coloca na posição que de fato ocupam numa perspectiva eurocêntrica: objetos submetidos à ação do colonizador, às vezes lucrativos, às vezes prejudiciais, quase sempre tratados como um "outro" homogêneo.

Se os bárbaros de *Civilization* desempenham papel análogo ao dos indígenas do mito da fronteira, é também possível encontrar antecedentes para a aparente contradição entre um povo que está na terra, mas não a ocupa. Voltando ao ensaio de Turner que estabeleceu sua versão do mito, *The significance of the frontier in American history*, descobrimos que, ao mesmo tempo em que a fronteira dos EUA localiza-se "no limite da terra livre [*free land*]", cada uma das fronteiras históricas do país, da colonização ao fim do século XIX, foi "obtida [*won*] por uma série de guerras indígenas [*Indian Wars*]". (Turner, 1921, p. 3-8. Tradução nossa) Dessa forma, o mito turneriano da fronteira não vê problema em tratar como "terra livre" territórios ocupados por nativos, mesmo que tais territórios tenham sido tomados

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

destes pela via da conquista. Subentende-se, então, que os nativos estão na terra, mas não a ocupam – não têm direito a ela e, portanto, ela é "livre" para ser ocupada pela "civilização".

Uma tal contradição passa desapercebida na interpretação turneriana da experiência da fronteira porque, como aponta Patricia Limerick (1995, p. 699. Tradução nossa), "ao apresentar a fronteira como o mais importante fator formativo do caráter e democracia americana, o ensaio de 1893 deu pouca atenção aos índios". Também segundo Limerick (1995, p. 698), tal crítica ao mito turneriano já havia sido claramente articulada pelo menos desde 1968, quando Richard Hofstadter, em seu *The Progressive Historians*, destacou o quanto os aspectos violentos, dentre outros elementos da experiência da fronteira, foram ignorados por Turner. A fronteira turneriana resume-se a um espaço onde o empreendedorismo de pioneiros civiliza terras virgens e constitui as bases de uma experiência nacional especificamente estadunidense, diversa de qualquer outra encontrada no restante do mundo. A contradição referente aos indígenas não ganha destaque porque eles têm pouca ou nenhuma relevância para essa leitura.

Também nisso *Civilization* adota uma perspectiva similar à turneriana. Como bem coloca Ted Friedman, em sua análise de *Civilization II*,

> a dinâmica de despersonalização de *Civilization II* omite a violência da exploração, colonização e desenvolvimento […]. Unidades militares que lutam e morrem em *Civilization II* desaparecem com um simples *blip*; povos nativos que defendem suas terras natais são inconveniências, "hordas bárbaras" a serem rapidamente dispersadas. (Friedman, 1998, p. 145. Tradução nossa)[39]

O que vale para *Civilization II* pouco muda em relação ao restante da franquia. Já vimos que essa descrição dos bárbaros e sua aproximação com nativos que foram alvo de ações colonizadoras adequa-se também aos demais títulos; a despersonalização mencionada por Friedman, por sua vez, funciona dentro de uma lógica que se nega a enfatizar a ação violenta das "civilizações", preferindo destacar uma noção linear de progresso econômico, tecnológico e cultural.

39 "*Civilization II*'s dynamic of depersonalization elides the violence of exploration, colonization, and development […]. Military units who fight and die in *Civilization II* disappear in a simple blip; native peoples who defend their homelands are inconveniences, 'barbarian hordes' to be quickly disposed of."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Em seu tratamento dos EUA, a franquia também parece adotar uma linha de explicação turneriana que diminui a importância de violência e conflitos no processo expansionista estadunidense. Os americanos de *Civilization* nunca são retratados como agressivos ou militaristas: nos dois primeiros títulos da franquia, quando as características específicas das civilizações determinavam apenas a maneira como elas se comportavam quando controladas pela inteligência artificial, apresentam baixos níveis de agressividade. Em *Civilization III*, são "expansionistas" e "diligentes" (*industrious*) – neste caso, o expansionismo lhes confere um Batedor gratuitamente no início do jogo, facilitando a exploração, e faz com que as "vilas bárbaras", como mencionadas no manual, sejam mais lucrativas, enfatizando o aspecto amistoso das relações com os nativos. Em *Civilization IV*, quem joga com os americanos pode escolher um dentre três líderes: Abraham Lincoln ("filosófico" e "carismático"), Franklin D. Roosevelt ("diligente" e "organizado") ou George Washington ("expansivo" e "carismático"); apenas Washington faz referência à dimensão expansionista da história do país, e o bônus conferido por essa característica diz respeito a um aumento dos níveis de saúde nas cidades da civilização, possibilitando o crescimento populacional pacífico e não interferindo na expansão territorial agressiva.

Civilization V põe Washington novamente como líder dos americanos, conferindo-lhes uma habilidade chamada "Destino Manifesto", que aumenta o alcance da visão de unidades militares (facilitando a exploração) e reduz o preço do aumento do território de cidades através da compra, aparentemente referenciando episódios como a compra da Louisiana (1803) e do Alasca (1867) – o que novamente enfatiza o aspecto mais pacífico do expansionismo estadunidense. Por fim, em *Civilization VI* os americanos são liderados por Theodore Roosevelt, que tem sua própria habilidade específica que confere vantagens militares ("Corolário de Roosevelt", conferindo bônus de combate a unidades que lutam em seu continente natal – referência à disposição rooseveltiana em intervir militarmente nas Américas) mas não aborda os conflitos com nativos e sim a política externa do país. Também têm uma característica associada à civilização e não a seu líder ("Fundadores", que faz com que ganhem bônus conferidos por tipos de governo mais rapidamente – referenciando o papel dos ditos "pais fundadores" na história política do país). Vemos, portanto, que os diversos desenvolvedores que trabalharam na franquia conhecem o papel que a expansão territorial desempenha em explicações

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

da história estadunidense mas, como Turner, dão pouca atenção à relevância de conquista e violência nessa expansão.

Essas parecem ser opções conscientes dos desenvolvedores ao longo da história da franquia, a começar pelo próprio Sid Meier, que tipicamente evita enfatizar violência em seus jogos, apesar de abordar períodos históricos violentos; segundo ele, *Civilization* foi inspirado por *SimCity* (Maxis, 1989), que "plantou a semente na nossa cabeça […] de que jogos não precisam ser sobre explodir coisas – eles podem ser sobre criação" (Schreier, 2013. Tradução nossa). Percebe-se, então, que Meier deliberadamente enfatiza o aspecto criativo da "civilização" em *Civilization*, dando comparativamente pouca atenção à violência e destruição envolvidas na história dos povos ditos civilizados. Isto também se coaduna com outro princípio de *design* caro a Meier: a clareza moral.

> Há um conflito entre um tópico de carga emocional e dar a quem joga essa liberdade de escolha que realmente faz o jogo ser bom […]. Uma das coisas que realmente tentamos evitar nos nossos jogos é esse tipo de – "esta escolha seria a coisa certa a se fazer, mas esta escolha vai me ajudar a vencer o jogo" – colocar quem joga nesse tipo de dilema moral. Nossos jogos não são sobre isso. Nós queremos que você se sinta bem consigo mesmo quando terminar o jogo. (Meier apud Schreier, 2013. Tradução nossa)[40]

Em outra ocasião, Meier citou como exemplo o fato de que, em *Civilization Revolution* (Firaxis Games, 2008), líderes de civilizações adversárias continuam a desafiar quem joga mesmo quando têm controle de apenas mais uma cidade. Ele acredita que, se os líderes estivessem implorando pela vida nessa situação, isso eliminaria a clareza moral. "Eu quero pegar o Genghis Khan, não fazê-lo implorar." (Gamespot Staff, 2010. Tradução nossa) Em resumo: Meier quer que nos sitamos validados em nossas escolhas e não pensemos sobre a dimensão moral de exterminar "bárbaros" e devastar "civilizações", logo, estabelece a pouca atenção dada à violência como um padrão seguido ao longo de todos os títulos da franquia. Com isso, constrói uma narrativa do avanço da civilização bastante similar à

40 "'There's a conflict between an emotionally-charged topic and kinda giving the player this freedom of choice that really makes the game good,' he said. 'One of the things we really try to avoid in our games is this kind of—'this choice would be the right thing to do, but this choice is gonna help me win the game'—put the players in those kind of moral dilemmas. That's not what our games are about. We want you to feel good about yourself when you finish the game.'"

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

turneriana, na medida em que negligencia essa dimensão tanto quanto Turner em seu famoso ensaio.

Quero chamar a atenção para o fato de que as justificativas oferecidas, centradas em considerações de *game design* que têm como meta proporcionar uma experiência agradável a quem joga, não esvaziam os jogos de relevância ideológica. Scott Lewis, um dos *designers* que chefiaram o desenvolvimento da expansão *Brave New World* de *Civilization V*, oferece um exemplo interessante nesse sentido. Discutindo o processo de inserção de novas civilizações e líderes no jogo, ele afirma que

> o jogo funciona bem quando você tem caras que são só caras maus, que você torce contra. Como você sabe, *nós não podemos usar Hitler ou qualquer um assim*, então nós temos esses caras que historicamente… que eram maus contra um certo grupo, grandes rivais. Nós tivemos o império bizantino em *Gods & Kings* [expansão anterior de *Civilization V*], e agora nós temos os venezianos em *Brave New World*. (Lewis apud Pitts, 2013. Grifos nossos. Tradução nossa)[41]

Neste caso, ele explica a inserção dos venezianos, liderados por Enrico Dandolo. Os porquês de bizantinos e venezianos serem tratados como vilões, bem como a própria ideia de que a História tem "vilões" (e, consequentemente, também "heróis"), seriam elementos dignos de análise em si, mas quero me concentrar no comentário sobre Hitler. Lewis não explica por que os desenvolvedores não podem usar Hitler "ou qualquer um assim", mas os problemas em torno da figura já assombravam Meier desde *Civilization I*. Em seu livro de memórias, ele teve o seguinte a dizer sobre o assunto:

> Eu sabia que queria que cada civilização tivesse seu *governante mais icônico* no comando, mas a lei alemã proibia qualquer mídia que mencionasse o nome de Hitler, independentemente do contexto[42] e, de qualquer forma, parecia errado criar um jogo onde ele pudesse, potencialmente, parecer o mocinho. Por outro lado, deixar

41 "The game works great when you have guys that are just bad guys, that you root against. As you know, we can't use Hitler or anybody like that, so we have these guys that are historically… that were evil toward a certain group, great rivals. We had the Byzantine empire in *Gods & Kings*, and now we have the Venetians in *Brave New World*."

42 A proibição alemã de simbologia nazista em qualquer *videogame* foi abandonada em 2018; a partir daí, jogos que contêm tal simbologia passaram a ser analisados caso a caso. (DEUTSCHE WELLE, 2018)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> os alemães de fora parecia uma mistura de covardia e censura […]. Mas, novamente, trata-se de Hitler. Eu não queria ninguém usando meu jogo para celebrá-lo. (Meier; Noonan, 2020, l. 242.8-245.6. Grifos nossos. Tradução nossa)[43]

A solução encontrada por Meier foi incluir os alemães sob a liderança de Frederico II, "o Grande", governante do reino da Prússia entre 1740 e 1786. Especular sobre os possíveis motivos que levaram Meier a considerar Hitler o "governante mais icônico" da Alemanha provavelmente seria tema para um ou mais artigos; concentremo-nos, no entanto, na tentativa de evitar polêmicas políticas que levou à não inclusão de Hitler. Por si, ela já sugere que as afirmações do desenvolvedor sobre "não colocar filosofias políticas" em *Civilization* são um tanto frágeis; evitar a possibilidade de que Hitler "pareça o mocinho" não é uma posição política? Para além disso, Ed Beach, na mesma ocasião dos comentários de Lewis, reforça esse tema de aversão a polêmicas ao discutir a inclusão dos coreanos no jogo, quando o rei Sejong (1418-1450) foi escolhido porque "desembaraçava-nos de quaisquer questões modernas em potencial", diante da exigência da editora 2K Games de que a Coreia fosse "feita do jeito certo" no jogo. (Pitts, 2013. Tradução nossa)

Ora, contrastando o processo de escolha de líderes com a representação de bárbaros na franquia, uma coisa fica clara: fazer com que Hitler lidere a Alemanha ou – por exemplo – Kim Il-sung, a Coreia não é válido devido ao potencial de geração de polêmicas, mas representar nativos de regiões colonizadas por europeus num espectro que oscila de "recursos lucrativos" a "bárbaros irritantes" não é visto como potencialmente polêmico.

Nesse sentido, é relevante destacar, como fazem Kapell e Limerick, a longevidade do mito turneriano na sociedade estadunidense. Kapell (2002, p. 131. Tradução nossa) considera que *The significance…* ofereceu "um paradigma de compreensão histórica que permaneceria imensamente popular ou frequentemente difamado" no século após seu surgimento; Limerick (1995, p. 697-698. Tradução nossa) considera que "a longevidade da Tese da Fronteira tornou-a uma relíquia histórica em si", e que ela "tornou-se um clássico, isenta dos testes usuais de veri-

43 "I knew I wanted each civilization to have its most iconic ruler at the helm, but German law prohibited any media that mentioned Hitler by name, regardless of context, and it felt wrong in any case to create a game where he could potentially come off as the good guy. On the other hand, leaving the Germans out felt like a blend of cowardice and censorship […]. But again, this was Hitler. I didn't want anyone using my game to celebrate him."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

ficação, evidência e precisão", a despeito das críticas "devastadoras" que enfrentou desde os anos 1930. Assim, quando *Civilization* sugere que a expansão territorial é o fundamento do progresso civilizacional e dá pouca atenção à violência realizada contra povos nativos nesse processo, não está propondo uma tese inovadora e polêmica, mas sim operando em termos similares aos de uma narrativa estabelecida como clássica pela historiografia estadunidense desde o fim do século XIX e que, portanto, não parece controversa para desenvolvedores estadunidenses.

Se nos concentrarmos exclusivamente nesses aspectos da franquia *Civilization*, parece-me que a viabilidade de interpretá-la como história turneriana fica clara. Todavia, como ressalta o próprio Kapell, o mito da fronteira tem uma história que vai além de Turner, remontando à colonização e avançando, em versões diversas, para além do que encontramos em *The significance…* Sendo assim, gostaria de dedicar-me, agora, à análise de dimensões de *Civilization* que, sem romper com a mitologia da fronteira, indicam a importância de não resumir a franquia a uma expressão especificamente turneriana desta, como faz Kapell.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

3.2
Civilization como mito rooseveltiano

Em se tratando de explorações amplas do mito da fronteira na história dos EUA, considero que o trabalho de Richard Slotkin, também citado por Kapell, é incontornável. Tomarei por referência principal sua trilogia sobre o tema, que busca mapear seus desdobramentos desde o início do século XVII. (Slotkin, 1993, 1996, 1998) Para Slotkin, "mitos são estórias retiradas da história de uma sociedade que adquiriram, através de uso persistente, o poder de simbolizar a ideologia daquela sociedade e dramatizar sua consciência moral"; "*ideologia*", por sua vez, "é o sistema básico de conceitos, crenças, e valores que definem a forma de uma sociedade interpretar seu lugar no cosmo e o significado de sua história". (Slotkin, 1993, p. 5-6. Grifos do autor. Tradução nossa) Através do uso repetido, os mitos tornam-se cada vez mais abstratos, afastando-se de seu contexto original para transformarem-se em um "conjunto de símbolos, 'ícones', 'palavras-chave' ou clichês históricos profundamente codificados e ressonantes", evocando um "entendimento implícito de todo o cenário histórico ao qual o evento pertence e da complexa tradição interpretativa que se desenvolveu em torno dele".

À luz disso,

> o mito da Fronteira é nosso mito mais antigo e característico, expresso em um corpo de literatura, folclore, ritual, historiografia e polêmicas produzidas ao longo de um período de três séculos. De acordo com este mito-historiografia, a conquista da wilderness [terras selvagens] e a subjugação ou expulsão dos nativos americanos que originalmente a habitavam foram os meios para realização de uma identidade nacional, uma comunidade política democrática, uma economia em expansão perpétua e uma civilização fenomenalmente dinâmica e "progressista". A tarefa ideológica original do Mito era explicar e justificar o estabelecimento das colônias americanas; mas conforme as colônias cresceram e se desenvolveram, ele foi evocado para dar conta do nosso rápido crescimento econômico, nossa emergência como um poderoso Estado-nação, e nossa abordagem distintamente americana dos processos de modernização social e culturalmente disruptivos.
>
> As peculiaridades da versão americana deste mito/ideologia derivavam de nossa condição original como Estado-colono, um posto avançado colonial da "metrópole" europeia. Na América, todas as transformações políticas, sociais, e econômicas oriundas na modernização começaram com movimento para fora, separação física da "metrópole" originária. A realização do "progresso" estava, portanto, inevitavelmente associada a expansão territorial e colorida pela experiência, política e psicologia peculiar da emigração. (Slotkin, 1993, p. 10-11. Tradução nossa)[44]

Vemos aqui a noção turneriana de que o progresso depende da expansão territorial. Porém, inserida no contexto mais amplo da história do mito da fronteira, a interpretação fundamentalmente materialista encontrada em Turner e em *Civilization*, segundo a qual a expansão fornece acesso a terra e recursos naturais que, por

44 "The myth of the Frontier is our oldest and most characteristic myth, expressed in a body of literature, folklore, ritual, historiography, and polemics produced over a period of three centuries. According to this myth-historiography, the conquest of the wilderness and the subjugation or displacement of the Native Americans who originally inhabited it have been the means to our achievement of a national identity, a democratic polity, an ever-expanding economy, and a phenomenally dynamic and 'progressive' civilization. The original ideological task of the Myth was to explain and justify the establishment of the American colonies; but as the colonies expanded and developed, the Myth was called on to account for our rapid economic growth, our emergence as a powerful nation-state, and our distinctively American approach to the socially and culturally disruptive processes of modernization.

The peculiarities of the American version of this myth/ideology derived from our original condition as a settler-state, a colonial outpost of the European 'metropolis.' In America, all the political, social, and economic transformations attendant on modernization began with outward movement, physical separation from the originating 'metropolis.' The achievement of 'progress' was therefore inevitably associated with territorial expansion and colored by the experience, the politics, and the peculiar psychology of emigration."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

sua vez, estimulam o desenvolvimento econômico, torna-se uma especificidade. Slotkin, analisando a história das interpretações da fronteira ao longo da história estadunidense, aponta que a dimensão expansionista se ancora mais amplamente a uma noção de *afastamento da metrópole* que não passa necessariamente por um entendimento materialista desse processo.

É para essas dimensões do mito da fronteira fora do estrito materialismo que gostaria de chamar a atenção, pois creio que, ao entender *Civilization* enquanto versão turneriana do mito, ignoramos outros aspectos deste que também têm relevância para a compreensão da franquia. Slotkin sugere que, curiosamente, o processo de mitificação da fronteira e sua elevação ao posto de elemento explicativo fundamental da história dos EUA se acelera e consolida *após* o fechamento da fronteira, e não durante o período que vai até fins do século XIX, quando era possível identificar regiões que constituíam concretamente uma fronteira. Turner seria um dos mais destacados nomes nesse processo de ampliação do significado da fronteira, mas não o único; Theodore Roosevelt, particularmente nas obras que publica antes de chegar à presidência, seria representante máximo de uma outra linha de interpretação do lugar da fronteira na história do país. Creio que elementos destacados na interpretação rooseveltiana contribuem para uma compreensão da relação entre *Civilization* e o mito da fronteira que não se resume a Turner, logo, cabe um breve mergulho nesse tema das versões diversas do mito.

Um bom ponto de partida para tal empreendimento encontra-se ainda no ensaio de Turner, quando este considera que "muita atenção exclusiva foi dada por estudiosos institucionais às origens germânicas, muito pouca aos fatores americanos", sublinhando que, na relação com o duro ambiente da fronteira, o resultado não é "simplesmente o desenvolvimento de germes germânicos", mas "um novo produto que é americano". (Turner, 1921, p. 3. Tradução nossa) Conforme aponta Junqueira, a inovação da tese turneriana, à época, foi opor-se aos dois modelos explicativos da história dos EUA então em voga: um que "acreditava que o desenvolvimento devia-se exclusivamente à Guerra Civil, à abolição da escravidão e à vitória surpreendente dos empreendedores nortistas", e outro que propunha que "o germe da nacionalidade e o engenho norte-americano vinham das florestas alemãs, portanto vinculava o desenvolvimento dos Estados Unidos à origem dos anglo-saxões". (Junqueira, 2000, p. 103) Frente ao primeiro, enfatizava a oposição do Leste "civilizado" ao Oeste "selvagem" em detrimento do antagonismo Norte-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Sul; perante o segundo, insistia que a experiência da fronteira forma um caráter excepcionalmente estadunidense, na medida em que "o avanço da fronteira significou um movimento constante para longe da influência da Europa", nas mesmas linhas destacadas por Slotkin como fundamento do mito. (Turner, 1921, p. 3. Tradução nossa)

À primeira vista, pode parecer que isso opõe definitivamente o mito da fronteira às explicações racialistas centradas no elemento anglo-saxão; todavia, se olharmos para a interpretação rooseveltiana, veremos que esse não é o caso. Nos diversos livros que Roosevelt escreve durante as últimas décadas do século XIX, com destaque para a coletânea *The Winning of the West*, publicada entre 1889 e 1896, o então futuro presidente estabelece sua própria leitura do papel da fronteira para a compreensão do desenvolvimento dos EUA, uma leitura onde o racialismo é indispensável.

Em *The Winning of the West*, como analisa Slotkin, Roosevelt traça um panorama histórico que tem início nos povos germânicos invadindo o império romano e culmina na expansão global dos povos anglófonos. O ponto fundamental que une esses polos aparentemente díspares é a experiência germânica nas ilhas britânicas. Se, por um lado, os teutônicos triunfam sobre os romanos devido a suas "virtudes marciais, seu amor à independência, e seu patriotismo tribal (o germe do nacionalismo)" – características raciais, numa interpretação lamarckiana onde "raças humanas adquirem novos traços pela experiência histórica que é incorporada a seu 'sangue' e transmitida a gerações subsequentes" –, por outro, a conquista de Roma leva a uma "latinização" que "corrompe" seu sangue e cultura. Apenas nas ilhas, "periferia europeia", os "germes raciais podem se desenvolver sem misturas estrangeiras" ou, mais precisamente, através da mistura com povos invasores "da mesma origem racial, mas de desenvolvimento social mais primitivo". (Slotkin, 1993, p. 42 et seq. Tradução nossa)

Assim, a "raça" britânica seria marcada pela contribuição de diversos povos germânicos (saxões, anglos, nórdicos, normandos etc.) que, em sucessivas ondas invasoras, "regeneram" os ocupantes anteriores com seu "vigor militar" ainda não "viciado pela civilização". Esta é uma interpretação da história britânica que, na leitura rooseveltiana, a transforma em uma precursora da experiência da fronteira: um ambiente hostil força um povo racialmente superior a, através da regressão a um estágio de desenvolvimento civilizacional anterior, da guerra selvagem (*sava-*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

ge war) contra outras raças e da mistura com outros povos racialmente superiores – evocando a noção do *melting pot* –, revitalizar suas virtudes militares intrínsecas, numa narrativa evolucionista onde a História caminha inevitavelmente para a subjugação ou extermínio das "raças inferiores" pelas superiores, e isso é sinônimo de progresso.

Como destaca Slotkin, Roosevelt entende que

> na colonização da América, este paradigma da etnogênese é reencenado. A mais vigorosa prole daquela "raça das raças" britânica retorna a um ambiente muito similar àquele que produziu seus ancestrais originais: uma *wilderness*, isolada da civilização, na qual as forças da natureza e a hostilidade dos bárbaros nativos os compele a renovar sua capacidade latente de autogoverno e conquista militar. Como as condições da fronteira são tão difíceis, apenas os mais resistentes e aventureiros tentarão a sorte nela; e, como na antiga Grã-Bretanha, eles tenderam a vir de um caldo "germânico". O maior elemento são os protestantes escocês-irlandeses, acompanhado por colonos holandeses e alemães, e por huguenotes franceses (cujo protestantismo permite que Roosevelt sugira que seus dotes raciais diferem daqueles dos "latinos" e franceses católicos). Da mistura desses seletos e aparentados "sangues" o "caldo" racial peculiarmente americano é composto. O caráter americano que emerge na *wilderness* é uma recrudescência dos traços raciais alemães. (Slotkin, 1993, p. 45. Tradução nossa)[45]

Com isso, temos um mito da fronteira racialista, que enfatiza não a plenitude econômica proporcionada pela ocupação de novas terras, como na versão turneriana, mas sim a regeneração de supostos traços raciais belicosos motivada por um ambiente social-darwinista onde diversas raças competem pelo domínio de uma região. Se a tese turneriana vê a expansão territorial dos EUA como um empreendimento fundamentalmente pacífico, onde conflitos são pouco relevantes, a

45 "In the settling of America this paradigm of ethnogenesis is reenacted. The most vigorous offspring of that British 'race of races' return to an environment very like the one that produced their original ancestors: a wilderness, isolated from civilization, in which the forces of nature and the hostility of native barbarians compel them to renew their latent capacity for self-government and military conquest. Since the conditions of the Frontier are so difficult, only the most hardy and adventurous folk will venture there; and as in ancient Britain, they will tend to be of 'Germanic' stock. The largest element are the Protestant Scots-Irish, joined by Dutch and German settlers, and by French Huguenots (whose Protestantism allows Roosevelt to suggest that their racial gifts differ from those of the 'Latin' and Catholic French). From the blending of these select and kindred 'bloods' the uniquely American racial 'stock' is composed. The American character that emerges in the wilderness is a recrudescence of German racial traits".

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

leitura rooseveltiana eleva a guerra e a violência à posição de aspecto *fundamental* da fronteira, pois seria a dureza da vida nela e a disputa inter-racial que deixariam suas marcas no "caráter nacional" estadunidense – que é, por sua vez, essencialmente uma "evolução" da raça germânica.

Note-se que ambas as teses concordam em alguns pontos: nenhuma das duas considera problemática a tomada da terra dos nativos que nela habitam, e ambas trabalham com uma noção etapista subjacente de progresso civilizacional. As diferenças surgem nos desdobramentos ideológicos dessas concordâncias de fundo. Roosevelt narra uma história onde "mexicanos e caçadores brancos expulsam índios; caubóis texanos expulsam caçadores e mexicanos e são subjugados pelos texanos mais eficientes – que por sua vez dobram-se à competência administrativa superior dos capitalistas do leste" (Slotkin, 1993, p. 39. Tradução nossa); na narrativa turneriana, por sua vez, "as levas de pioneiros iam cobrindo o território e construindo a nação: primeiro o índio, depois o *leatherstocking*, em seguida o pequeno fazendeiro" (Junqueira, 2000, p. 103-104). A progressão de Roosevelt nos leva em direção ao desenvolvimento crescente do poderio econômico e político estadunidense, conferindo à elite capitalista um aspecto aristocrático fundado na suposição de que ela é o ápice dessa história nacional racial, marcada pela justa conquista dos inferiores pelos superiores. Já Turner, elegendo a manutenção da democracia e não a expansão do poder como meta, leva-nos através de uma narrativa higienizada à figura do pequeno fazendeiro, idealizado como símbolo de um passado agrário mais igualitário.

Na medida em que Roosevelt toma a expansão do poder como meta e a regeneração das virtudes marciais como necessidade, também estende as implicações de seu mito da fronteira para a política externa, justificando a ação imperialista. Como destaca Slotkin, Roosevelt exorta os conservadores enriquecidos dos EUA – por sua lógica, os homens no estágio mais avançado da progressão civilizacional darwinista – a lançarem-se em empreendimentos imperialistas como maneira de preservar "a virilidade de uma raça, seu 'espírito de luta'" (Slotkin, 1993, p. 51-52. Tradução nossa). Individualmente, Roosevelt vai ele próprio tentar emular a vida na fronteira estabelecendo-se em um rancho; nacionalmente, aventuras imperialistas, através do confronto com outros povos, contribuiriam para a manutenção da virilidade racial estadunidense.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Voltando a *Civilization*, creio que elementos do mito da fronteira rooseveltiano se fazem suficientemente presentes na franquia para que a interpretação desta em termos estritamente turnerianos seja considerada reducionista. Como Friedman apontava já em 1998 (p. 146. Tradução nossa), "jogar com uma única e imutável entidade da Idade da Pedra à colonização do espaço transforma a frequentemente escorregadia formação da nacionalidade em uma forma de destino racial imutável". Em *Civilization*, as ditas civilizações possuem características específicas permanentes, que definem quais são seus pontos fortes e fracos. Já vimos que a maneira como isso é implementado em cada título da franquia varia, mas o grau de especificidade tende a aumentar; começando com simples ajustes quanto ao comportamento da inteligência artificial, passamos, com *Civilization III*, por um conjunto de vantagens pré-definidas, como "diligente" e "expansionista", combinadas de formas específicas em civilizações diversas, até chegarmos ao modelo de *Civilization V* e *VI*, onde cada civilização tem características exclusivas. Ora, isto pouco se diferencia da leitura rooseveltiana, que confere a atributos sociais um caráter perene.

Isso posto, emerge, de imediato, uma questão polêmica: *Civilization* é racista? Dada sua conexão com as já mencionadas constatações acerca do essencialismo e etnocentrismo da franquia, creio que ela merece um exame um pouco mais detido.

Em primeiro lugar, é necessário considerar a afirmação de Friedman sobre a transformação, por jogos da franquia, da nacionalidade em um "destino racial imutável". Por evidente que me pareça o fato de que as civilizações de *Civilization*, representadas de forma profundamente essencialista, apresentam, por isso, destinos imutáveis, caracterizá-los como "raciais" pressupõe que tais civilizações são apresentadas enquanto "raças"; por conseguinte, cabe avaliar se o conceito de raça comporta essa associação. Neste ponto, quero destacar que o conceito possui uma longa história e marcos cronológicos não consensuais. Como aponta Peter Wade (2004, p. 161. Tradução nossa), "alguns estudiosos veem o pensamento propriamente racial emergindo no século XVIII […]; outros o rastreiam até tempos mais remotos". Há ainda aqueles que essencializam o próprio conceito, considerando-o parte da natureza humana.

Wade considera razoável falar em "raça" a partir do séc. XV, porque

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> temos os elementos-chave que, em meu ponto de vista, compõem o conceito de raça: estamos falando de diferenças mental-corporais ou físico-morais entre categorias de pessoas; diferenças definidas em um contexto de dominação e exploração colonial e como parte de uma hierarquia social e política; e diferenças entendidas como elementos de uma combinação de herança e meio ambiente. (Wade, 2014, p. 40-41. Tradução nossa)[46]

Essa é uma definição que abarca sem grandes problemas o pensamento racial de Roosevelt; no entanto, parece-me um tanto mais difícil encaixar as civilizações de *Civilization* nela. Podemos entender que as características específicas das civilizações são uma maneira de representar diferenças "mentais" ou "morais" entre categorias de pessoas, que o contexto de "exploração colonial" está implícito na tradição no 4X e que as diferenças entre as civilizações são hereditárias, pois mantêm-se constantes ao longo de milênios, como se fossem transmitidas de uma geração para a seguinte; no entanto, não há ênfase em diferenças "corporais" ou "físicas", tentativa de estabelecer uma "hierarquia social e política" entre as civilizações ou possibilidade de suas características essenciais serem alteradas pelo meio ambiente.

Note-se também que a interpretação de Wade do conceito de raça, apesar de levar em consideração diferenças corporais e físicas entre grupos humanos, não se atém a considerações biológicas (pretensamente) científicas, diferentemente do que encontramos em Roosevelt. No que ele considera a cronologia tradicional do conceito de raça, a palavra surge ocasionalmente entre os séculos XIII e XVII, associada principalmente ao meio ambiente e fatores culturais como religião e comportamento, "que seguiam sendo os critérios mais importantes para conceituar a diversidade humana, ao invés da aparência física e ideias sobre o corpo como organismo natural" (Wade, 2014, p. 36. Tradução nossa). Apenas nos séculos XVIII e XIX é que se consolida uma ideia de "raça" enquanto conceito biológico, possibilitando as teorias do dito "racismo científico" que precedem e englobam a tese rooseveltiana – teorias que, nos EUA do fim do século XIX e início do XX, estão em seu ápice.

46 "Yo sí pienso que es apropiado hablar de un concepto de raza en este contexto, empezando con el siglo XV, porque tenemos los elementos claves que, desde mi punto de vista, componen el concepto raza: estamos hablando de diferencias mentales-corporales o físico-morales entre categorías de personas; diferencias definidas en un contexto de dominación y explotación colonial y como parte de una jerarquía social y política; y diferencias entendidas como elementos de un complejo de herencia y medio ambiente."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

É frente a esse quadro particular que alguns estudiosos, como mencionado por Wade, pensam em "raça" enquanto conceito especificamente biológico, portanto mais adequado ao período que se inicia no século XVIII. Audrey e Brian D. Smedley, por exemplo, definem "raça" como "um sistema de ordenação cosmológico que divide os povos do mundo no que se acredita serem grupos *biologicamente* distintos e exclusivos" (Smedley; Smedley, 2012, p. 16. Grifos nossos. Tradução nossa). Se esta definição se adéqua perfeitamente a Roosevelt, creio que nos distancia ainda mais de *Civilization*, uma vez que a franquia jamais sugere qualquer justificativa biológica para a divisão do mundo em civilizações.

À primeira vista, então, o uso do termo "destino *racial* imutável" por Friedman parece um tanto apressado. *Civilization*, sem dúvidas, entende que grupos humanos possuem essências imutáveis e destinos pré-definidos, e aí reside sua principal semelhança com a tese rooseveltiana. Na verdade, pode-se mesmo argumentar que a franquia é ainda mais determinista em sua apresentação essencialista das características de uma "civilização", uma vez que Roosevelt encontra um lugar para a miscigenação e para a "corrupção" dos valores raciais em sua historiografia, enquanto *Civilization* entende que romanos, ingleses, alemães etc. sempre serão romanos, ingleses, alemães etc., diferenciados pelas mesmas características fundamentais até o fim dos tempos. No entanto, mesmo os poucos exemplos da natureza polissêmica do termo "raça" discutidos são suficientes para evitar a suposição de que um tal essencialismo depende *necessariamente* de uma visão racial da História.

Quero, porém, ressaltar que as críticas também não dependem exclusivamente da adequação da franquia a conceitos específicos de "raça" ou "racismo". Falas como a de Friedman, creio, são motivadas pela visão essencialista através da qual *Civilization* nos apresenta suas civilizações, aliada a um etnocentrismo que – como pretendo demonstrar no capítulo seguinte – universaliza a experiência histórica ocidental como única possível, negando a possibilidade mesma de outras histórias. Sendo assim, o fato de podermos ou não entender as civilizações do jogo como "raças" em sentido estrito torna-se um detalhe quase supérfluo; como sugere Jean-Loup Amselle (1998, p. 2), uma cultura dissolve-se em "práticas conflitivas ou pacíficas usadas por seus atores para renegociar continuamente sua identidade", e "gravar tais práticas em pedra equivale a uma visão essencialista da cultura, o que é em última análise uma forma moderna de racismo".

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

A compatibilidade de *Civilization* com a tese da fronteira de Roosevelt é bem expressa, parece-me, pelo fato de que, na franquia, os termos "civilização" e "nação" são usados de forma intercambiável com alguma frequência, e sua leitura do que vem a ser uma nação parece bastante adequada à rooseveltiana: um grupo social definido por características essenciais e imutáveis. Também usado de forma frequentemente intercambiável com esses dois termos é "império", o que nos leva a outra dimensão da leitura rooseveltiana.[47] Tanto ele quanto *Civilization* tratam a expansão do poder nacional como a meta de uma nação e, em ambos, isso resulta inevitavelmente em conflitos entre nações. Claro, *Civilization* não está preocupado com a "regeneração" de "virtudes raciais" – uma vez que as "virtudes" das civilizações da franquia jamais são "corrompidas" –, nem fundamenta o conflito entre civilizações em uma concepção ostensivamente racialista e hierárquica. No entanto, os jogos dependem da aceitação, por parte de quem os joga, de um pressuposto fundamental: expandir o poderio de sua civilização é, ao mesmo tempo, uma necessidade para atingir seus objetivos e uma recompensa por demonstrar-se hábil no jogo. Meier é bastante enfático ao afirmar que "*Civilization* não é sobre ascensão e queda, é sobre ascensão, ascensão e ascensão" (Meier apud Gamespot Staff, 2010. Tradução nossa), uma vez que alguém que "vá mal" – leia-se, não consiga acumular mais poder que seus adversários – simplesmente desistirá da partida. Portanto, também no tocante às metas que uma civilização deve atingir a franquia é plenamente compatível com a narrativa rooseveltiana.

Isso nos leva ao fim dessa narrativa. Como creio que os trechos já citados dos manuais de diversos títulos da franquia demonstram, esta é bem clara quanto ao objetivo final de quem joga: derrotar as demais civilizações. A depender do jogo, isso pode ser feito por vias militares, culturais, tecnológicas, religiosas ou diplomáticas, mas apenas uma civilização pode vencer. A História, assim reduzida a um conflito inevitável com uma meta clara, chega à conclusão lógica da narrativa rooseveltiana: se o objetivo de um povo – ou nação, ou civilização, ou raça – é acumular poder através de conflitos com adversários, mais cedo ou mais tarde restará apenas um, capaz de subjugar os demais. Dessa maneira, *Civilization* torna regra procedimental da História o discurso de Roosevelt sobre o progresso supostamente natural desta.

47 Retomarei o tema do uso intercambiável de termos como "nação", "civilização" e "império" no próximo capítulo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Dadas as afinidades de *Civilization* com essa outra versão do mito da fronteira, creio ficarem claros os motivos devidos aos quais considero que reduzir a franquia à tese de Turner, como sugere Kapell, impede-nos de perceber alguns de seus aspectos mais fundamentais. É verdade que os jogos adotam uma interpretação materialista e expansionista da História e dão pouca atenção à centralidade das relações violentas entre colonizadores e nativos, como faz Turner; no entanto, sua interpretação essencialista das civilizações e sua proposição do acúmulo de poder e subjugação dos demais povos como meta final da História têm ecos muito mais rooseveltianos. Turner não estava preocupado com a projeção global do poder estadunidense, mas sim com a prosperidade material interna e a manutenção de princípios democráticos; em *Civilization,* por contraste, qualquer desenvolvimento interno serve ao propósito da projeção global de poder. Cidadãos precisam estar felizes porque assim são mais produtivos, precisam estar bem alimentados porque o aumento populacional decorrente possibilita produtividade ainda maior, e produz-se o que for mais útil para derrotar as outras civilizações.

Dito isso, também é notável a ausência de elementos cruciais do mito da fronteira nos jogos da franquia. Em especial, a noção de regeneração através do regresso a um estágio anterior do desenvolvimento humano, livrando-se das influências negativas da civilização, não está presente sob nenhuma forma em qualquer título. Civilizar-se sempre é bom e o progresso não tem um lado ruim. Se a fronteira, para os dois autores que aqui discutimos, era acima de tudo o local onde o indivíduo tipicamente estadunidense se constituía, particularmente em sua caracterização como um empreendedor autossuficiente, em *Civilization* não há benefício algum na vida na fronteira. Ocupar fronteiras traz vantagens materiais, e apenas isso; nada se ganha por enviar colonos para fundar cidades onde "a vida é dura", e quanto mais rápido a "fronteira" se transformar em "civilização", melhor.

Isso nos leva ao último ponto que desejo discutir. Inicio este capítulo apontando o quanto *Civilization* se adéqua à tese turneriana da fronteira; prossigo destacando a importância de, apesar disso, não reduzir a franquia a essa tese, uma vez que outras leituras do mito apresentam aspectos que são centrais nos jogos; por fim, quero sugerir que, assim como não podemos reduzir *Civilization* a Turner, também não podemos reduzi-lo apenas ao mito da fronteira. Creio que fazê-lo seria endossar o mesmo excepcionalismo que as análises de autores como Kapell, Douglas e Friedman parecem interessadas em criticar.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

3.3
Civilization para além do mito da fronteira

Entendo que a ausência de certos elementos característicos do mito da fronteira em *Civilization* deve ser vista à luz de dois pontos importantes. Em primeiro lugar, como apontei no início do capítulo, há uma perspectiva alternativa de interpretação da franquia enquanto expressão de valores e leituras históricas *ocidentais*, e não especificamente estadunidenses. Stephenson (1999) lê o expansionismo da franquia como colonialismo, entendido, ao modo marxista, enquanto meio de reprodução da ideologia capitalista, na medida em que força outros povos a adotar o dito modo de produção burguês; Poblocki (2002, p. 166) ressalta que a árvore de tecnologias, em *Civilization*, reproduz a experiência histórica "do Ocidente", não "dos EUA", o que é exemplificado pela atribuição de "invenções" como "Filosofia" e "Medicina" aos gregos, pela descrição do avanço "Alfabeto" baseada no alfabeto latino e pela afirmação, no manual de *Civilization I*, de que a pólvora "encerrou as recorrentes invasões de bárbaros da Ásia"; Lammes (2003, p. 127) deseja explicitamente "desamericanizar" a interpretação de Douglas acerca dos bárbaros da franquia, sugerindo que estes referenciam uma atitude ocidental mais ampla que exclui povos nativos do próprio conceito de cultura, retomando a ideia de que o jogo promove o colonialismo à moda europeia.

Em segundo lugar, quero chamar a atenção para o que Slotkin aponta acerca da conexão do mito da fronteira com o pensamento dito ocidental. Segundo ele,

> o Mito da Fronteira é a versão americana do sistema mítico-ideológico mais amplo gerado pelos conflitos sociais que participaram da "modernização" das nações ocidentais, a emergência de economias capitalistas e Estados-nação. As tarefas culturais maiores desta ideologia eram racionalizar e justificar os desvios da tradição que necessariamente acompanhavam tais desdobramentos. O progresso em si deveria ser afirmado enquanto um bem positivo contra as tradições aristocráticas e camponesas que enfatizavam a estase e permanência em técnicas produtivas e relações sociais. Os estilos, interesses, e valores das novas classes de empreendedores deveriam ser defendidos contra aqueles de velhas aristocracias e do campesinato. (Slotkin, 1998, p. 33. Tradução nossa)[48]

48 "The Myth of the Frontier is the American version of the larger myth-ideological system generated by the social conflicts that attended the 'modernization' of the Western nations, the emergence of capitalist economies and nation-states. The major cultural tasks of this ideology were to

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Assim, o mito da fronteira seria uma expressão da "ideologia burguesa" conforme ela se desenvolve nos EUA, um "racionalizador do processo do desenvolvimento capitalista na América" (Slotkin, 1998, p. 34. Tradução nossa).

As especificidades deste mito estariam associadas às especificidades da experiência histórica estadunidense, a saber, o fato de que "a sociedade americana teve origem em um conjunto de colônias, abstraído e selecionado das nações da Europa, e estabelecido em uma '*wilderness*' muito distante dos países de origem". A expansão de tais colônias, por sua vez, teria se dado através da reprodução dessa condição original em "subcolônias" na fronteira, reencenando uma situação em que tais "pessoas 'modernas' como os cidadãos da metrópole" eram forçadas pela emigração a "aceitar uma regressão temporária nas condições de vida e trabalho, que eram necessariamente mais primitivas na colônia". Com isso, os governos coloniais sempre se viam em referência a dois "centros externos de poder: o governo metropolitano e as tribos nativas". O resultado dessa experiência histórica seria o fato de que

> os sistemas míticos/ideológicos que se desenvolveram no ambiente tomaram como tema central a associação de toda mudança progressista ou desejável – seja de fortuna ou caráter moral – a um movimento físico para longe da metrópole. Emigração era o prelúdio necessário a qualquer história verdadeiramente americana […]. Esta história implicava a existência de dois polos geográficos: a metrópole, com um caráter predominantemente negativo (caso contrário, por que deveríamos deixá-la?); e a Fronteira da *wilderness*, necessariamente dotada de uma riqueza de coisas boas para parecer-nos tão atraente. A realização de tais coisas boas era possível apenas através de uma série de tribulações e trabalhos. […] O americano completo era portanto um que refazia sua fortuna e seu caráter pela emigração, uma partida em direção a terras mais novas e mais ricas; pelo isolamento e regressão a uma maneira mais primitiva de vida; e por estabelecer sua posição política em oposição a ambos índios e europeus, o selvagem do Novo Mundo e a aristocracia do Velho Mundo. (Slotkin, 1998, p. 34. Tradução nossa)[49]

rationalize and justify the departures from tradition that necessarily accompanied these developments. Progress itself was to be asserted as a positive good against the aristocratic and peasant traditions that emphasized stasis and permanence in productive techniques and social relations. The styles, interests, and values of the new classes of entrepreneurs were to be defended against those of old aristocracies and the peasantry."

49 "The myth/ideological systems that developed in the environment took as their central theme the association of all progressive or desirable change – whether of fortune or of moral character – with a physical movement outward from the Metropolis. Emigration was the necessary prelude to

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

A esse núcleo serão adicionadas explicações materialistas – como a turneriana – a partir do século XIX, sugerindo que a importância da fronteira se dá enquanto um reservatório de recursos naturais baratos e amplamente disponíveis, sem que tal mudança de foco conteste a narrativa original de expansão para longe da metrópole e transformação de fortuna e caráter moral através da regressão.

Ora, se entendemos o mito da fronteira enquanto versão estadunidense de ideias que circulam mais amplamente no Ocidente, uma interpretação de *Civilization* que compreenda a franquia *exclusivamente* enquanto expressão de tal mito só faz sentido se os jogos apresentarem as características que o distinguem frente ao restante do Ocidente. Slotkin define tal elemento distintivo como a associação de qualquer progresso possível à migração para longe da metrópole. Daí emergem os dois polos, *wilderness* e metrópole, entre os quais se situa o colono; a necessidade do trabalho árduo na fronteira – "regressão" a uma suposta etapa anterior da civilização – de forma a conquistar a riqueza da *wilderness*; a consequente construção de um "caráter nacional" marcado pelo empreendedorismo individual.

Encontramos tais elementos nas narrativas turneriana e rooseveltiana, a despeito das diferenças já explicadas entre as duas. Todavia, como apontado, não creio que tais características sejam encontradas em *Civilization*. Nos jogos, mesmo que consideremos as cidades mais desenvolvidas como análogas à "metrópole", a elas não é conferido um caráter negativo; mover-se para longe delas – criando colonos para fundar novas cidades – é, no máximo, uma tentativa de contornar os limites de crescimento impostos pelos sistemas de felicidade, descontentamento e, em alguns títulos, saúde. Não há nenhuma degeneração moral que precise ser "curada" pela vida dura na fronteira; na verdade, a vida na "fronteira" – leia-se, em cidades recentemente fundadas e ainda pouco desenvolvidas – não é diferente daquelas nos grandes centros urbanos, e o desenvolvimento de tais cidades fronteiriças pode por vezes ser acelerado com o uso de recursos oriundos desses centros. Por fim, *Civilization* tem muito pouco a dizer sobre o caráter de indivíduos

any truly American story […]. This story implied the existence of two geographical poles: the Metropolis, with a predominantly negative character (else why should we leave it?); and the wilderness Frontier, necessarily with a rich endowment of good things to appeal so strongly to us. The achievement of those good things was possible only through a series of ordeals and labors. […] The completed American was therefore one who remade his fortune and his character by an emigration, a setting forth for newer and richer lands; by isolation and regression to a more primitive manner of life; and by establishing his political position in opposition to both the Indian and the European, the New World savage and the Old World aristocracy."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

empreendedores, uma vez que tudo que ocorre na civilização de quem joga é controlado centralmente, inclusive o envio de colonos para novos territórios.

Isso não significa que Meier ou os desenvolvedores que com ele trabalharam não tenham nenhum contato com o mito da fronteira. Pelo contrário: essa narrativa especificamente estadunidense que considero ausente de *Civilization* se faz presente e marcante em *Sid Meier's Colonization* (MicroProse, 1994), 4X dedicado especificamente à experiência de colonização das Américas. Nesse título, quem joga escolhe controlar ingleses, franceses, espanhóis ou holandeses, e seu objetivo é fundar colônias no Novo Mundo, atraindo novos colonos da metrópole, vendendo a produção das colônias para esta e interagindo – pacificamente ou não – com os nativos e colonos de outras nacionalidades. A meta do jogo é, eventualmente, declarar a independência de seu país. Nesse caso, a emigração é o ponto de partida do jogo e a ideia dos dois polos – metrópole europeia e nativos da *wilderness* – permeia toda a partida.

O que quero argumentar, então, é que o mito da fronteira, dada sua perenidade ao longo de séculos da história estadunidense, faz parte, conscientemente ou não, das interpretações da História produzidas pelos desenvolvedores da franquia *Civilization*; contudo, ele não encapsula totalmente tais interpretações, em vez disso funcionando como via através da qual tais desenvolvedores têm acesso a conceitos e noções que, por vezes, ultrapassam os limites dos EUA. Quando Douglas (2002. Tradução nossa) sugere que *Civilization* está "imbuído de uma ideologia americana" por justificar "práticas genocidas e o roubo de terra" ao propor que a terra ocupada por "tribos menores" é um "continente virgem vazio", ele ignora que esta perspectiva sobre os povos nativos não é exclusividade da história estadunidense, mas algo mais difundido através do Ocidente colonizador, como ressalta Lammes. Quando Kapell (2002, p. 132. Tradução nossa), por sua vez, aponta que, em *Civilization*, o progresso é determinado por "avanços tecnológicos", embasado precisamente na asserção de Slotkin segundo a qual o século XIX viu a emergência de diversas tentativas de racionalizar a ascensão do capitalismo e afirmar o progresso contra tradições aristocráticas e campesinas, isto enfraquece ao invés de fortalecer sua afirmativa de que "*Civilization* permite a quem joga contribuir para uma *versão muito específica do mito americano do progresso*" (Kapell, 2002, p. 129. Grifos nossos. Tradução nossa). E essa fixação em interpretar *Civilization* como produto do pensamento estadunidense – associada a uma tendência a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

interpretar os EUA em isolamento frente ao restante do planeta – leva a outras afirmações problemáticas, como a de que a popularidade da franquia se explica pela sua aderência ao mito da fronteira. (Kapell, 2002, p. 130) Nesse caso, o que explicaria sua popularidade *fora dos Estados Unidos*?

Um exemplo de como *Civilization* e o próprio mito da fronteira encontram ecos que extrapolam os limites estadunidenses diz respeito à maneira como a propriedade da terra pelos nativos é tratada. Como vimos, Douglas (2002) considera que *Civilization III* apresenta populações que vivem na terra, mas não a ocupam, o que estaria ligado a uma "fantasia nacional" estadunidense segundo a qual as Américas seriam terra virgem antes da colonização pelas potências europeias. Isso leva-o à tese turneriana, ao propor que é na fronteira da civilização de quem joga que sua relação com os nativos – "bárbaros" – se dá, um espaço entre o centro do império ("e suas maiores e mais bem defendidas *metrópoles*") e a "aparentemente vazia *wilderness*". Vimos também que essa mesma contradição aparente surge na obra de Turner, onde a "terra livre" é obtida via "guerras indígenas" – ou seja, a presença de nativos não torna a terra menos livre do ponto de vista do colonizador.

Essa interpretação que nos leva diretamente de *Civilization* a Turner e para por aí obscurece uma história muito mais longa do debate sobre a propriedade de terra por indígenas, que remonta pelo menos ao século XVI. Paul Keal (2003, p. 91-92) destaca o papel que o tema teve em contendas entre Bartolomé de Las Casas e Francisco de Vitoria, de um lado, e Juan de Sepúlveda, de outro; este último definindo índios como bárbaros, incapazes de autogoverno e essencialmente inumanos, portanto, impossibilitados de ocupar legitimamente qualquer terra; os dois primeiros entendendo-os como humanos assim como os europeus e, portanto, donos de suas terras.

Posteriormente, no século XVII, Hugo Grócio destacaria o elo entre propriedade e utilidade, e "esta noção de terra inculta que se supunha ser inútil para, ou, pelo menos, não ser usada por seus donos tornou-se […] um elemento central da teoria da propriedade de Locke e foi então inserida na lei internacional por Vattel" (Keal, 2003, p. 95. Tradução nossa). Para Grócio, uma terra "útil" era aquela usada de acordo com padrões europeus de eficiência e produtividade; particularmente, uma terra onde fosse desenvolvida agricultura nos moldes considerados adequados no velho continente. Povos nômades ou seminômades, caçadores-coleto-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

res, ou mesmo aqueles que cultivassem a terra em escala ou com técnicas e organizações sociais divergentes dos parâmetros colonialistas não "usavam" a terra e, portanto, não a possuíam.

John Locke trabalhou nessa tradição, enquadrando a América e seus nativos no "estado de natureza", portanto parte de uma etapa anterior e inferior à sociedade dos colonizadores. O cultivo da terra à moda europeia continuava a ser o critério da propriedade, e os povos ameríndios nem mesmo constituiriam uma "sociedade política" legítima. (Keal, 2003, p. 98-100) No século seguinte, o jurista suíço Emer de Vattel avança talvez o mais articulado argumento dentro dessa lógica. Keal aponta que Vattel

> exalta a agricultura como uma *fonte de riqueza nacional* que não é contemplada por direito comum que impeça proprietários de fazer o *uso mais produtivo de sua terra*. Tendo dessa maneira endossado cercamentos e reformas agrícolas que desencorajam a agricultura de subsistência, ele assevera que *o cultivo do solo é "uma obrigação imposta pela natureza à humanidade" como um todo*. "Toda nação é… obrigada pela lei da natureza a cultivar a terra que tornou-se sua parcela; e não tem nenhum direito de expandir seus limites, ou valer-se da assistência de outras nações, *exceto na proporção em que a terra sob sua posse for incapaz de atender às suas necessidades*." Além de sancionar a ocupação da terra de outros se tal terra for "necessária", segue disto que *nações que não cultivavam sua terra de acordo com critérios europeus não agiam conforme a lei da natureza*. De fato, Vattel afirma que, enquanto um dia pôde ser permissível que os ocupantes de terra fértil caçassem e mantivessem rebanhos, em vez de cultivá-la caçando e pastoreando, isso não era mais aceitável. Pessoas que vivessem tal vida usavam mais terra do que precisariam se a usassem eficientemente, e tinham, "portanto, nenhuma razão para reclamar se outras nações, mais diligentes e confinadas em limites mais estreitos, vierem tomar posse de parte dessas terras". (Keal, 2003, p. 100. Grifos nossos. Tradução nossa)[50]

50 "Vattel first extols agriculture as a source of national wealth that is not served by rights of common which prevent land owners from making the most productive use of their land. Having in this way endorsed enclosure and agricultural reforms that discourage subsistence farming, he next asserts that cultivation of the soil is 'an obligation imposed by nature on mankind' as a whole. 'Every nation is… obliged by the law of nature to cultivate the land that has fallen to its share; and it has no right to enlarge its boundaries, or have recourse to the assistance of other nations, but in proportion as the land in its possession is incapable of furnishing it with necessities.' Apart from sanctioning the occupation of the land of others if that land is 'needed', it follows from this that nations that did not cultivate their land according to European criteria were not conforming to the law of nature. Indeed Vattel states that whereas it might once have been permissible for the occupants of fertile land to hunt and keep flocks, instead of cultivating it by hunting and herding, that

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Seguindo Locke, Vattel entende que terra desabitada é aquela que não é cultivada segundo tais princípios e na qual não vivem povos que constituam sociedade política; uma vez que toda a humanidade tem direito àquilo que não tem proprietário e a obrigação natural de cultivar a terra "eficientemente", está justificado o ato colonizador que toma a terra de nativos.

Essa perspectiva fundamentou, no século XIX e início do século XX, o pensamento de autores imperialistas como John Westlake, William E. Hall, Lasca Oppenheim e T. J. Lawrence, no qual se entrelaça com a noção de "civilização". Apenas o território de "Estados", no sentido atribuído pelo direito europeu ao termo, estaria imune à ocupação. "Estados", neste caso, seriam os "civilizados", em oposição aos "selvagens", e

> o teste de civilização, à época, era verificar se havia um grau suficiente de organização política para permitir que colonos europeus vivessem com o mesmo nível de segurança pessoal do qual desfrutavam em seus países de origem. De acordo com Westlake, isso exigia um governo capaz de dar aos europeus a proteção de que precisavam para "dar prosseguimento à vida complexa à qual se acostumaram em seus lares, capaz de prevenir tal vida de ser perturbada por contendas por supremacia entre diferentes potências europeias na mesma terra, e capaz de proteger os nativos em seu desfrute de uma segurança e bem-estar no mínimo igual àquelas das quais desfrutavam antes da chegada de estranhos". Se "os nativos" não pudessem oferecer um governo à altura desta tarefa, deveriam ser considerados, para os propósitos da lei internacional, como "não civilizados". (Keal, 2003, p. 104. Tradução nossa)[51]

O que vemos aqui é que, diferentemente do que a interpretação de Douglas sugere, a ideia de que a América estava "vazia" apesar da existência de povos nativos não é uma "fantasia *nacional*", mas uma perspectiva que se desenvolve a partir da Europa, cruzando fronteiras nacionais e variando em seus fundamentos

was no longer acceptable. People who pursued such a life used more land than they needed if they used it efficiently, and had, 'therefore, no reason to complain if other nations, more industrious and closely confined, come to take possession of part of those lands'."

51 "The test of civilisation at the time was whether there was a sufficient degree of political organisation to allow European settlers to live in much the same degree of personal safety that they had enjoyed in their countries of origin. According to Westlake, this required a government able give Europeans the protection they needed to 'carry on the complex life to which they have been accustomed in their homes, which may prevent that life from being disturbed by contests between different European powers for supremacy on the same soil, and which may protect the natives in the enjoyment of a security and well-being at least not less than that they enjoyed before the arrival of strangers'. If 'the natives' could not provide a government equal to this task then they were to be regarded for the purposes of international law as 'uncivilised'."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

do debate teológico até o pretenso secularismo das noções imperialistas de civilização. Por extensão, o fato de tal aparente contradição ser largamente ignorada em Turner, além de ser compreensível devido ao pequeno papel que os povos nativos ocupam em sua narrativa nacional, também se explica pela longa história de pensadores que *não veem contradição* na ideia de que uma terra onde vivem pessoas possa estar "vazia" e aberta à ocupação.

Essa narrativa da terra livre, ainda que habitada, é um bom exemplo de como certas características atribuídas por autores como Douglas, Kapell e Friedman a um vínculo de *Civilization* com o pensamento estadunidense podem, na verdade, ser atribuídas a um contexto bem mais amplo do que o dos EUA. Se nos limitamos a entender a franquia como produto exclusivo da história estadunidense, chegamos, por caminhos relativamente diretos, a nomes como Turner e Roosevelt e ao mito da fronteira mais amplo; tudo isso não deve ser ignorado, dada a longevidade de Turner, apontada por Limerick, e do mito, apontada por Slotkin. No entanto, creio ser mais produtivo entender o mito da fronteira como uma via pela qual os desenvolvedores de *Civilization*, enquanto parte da sociedade estadunidense, são expostos a noções que vão além das fronteiras nacionais. Entender o tratamento da propriedade da terra por nativos, tanto nos jogos como em autores como Turner, enquanto um debate que se origina na Europa e atravessa séculos nos ajuda a pintar um quadro mais completo das interpretações históricas que embasam a franquia, ao mesmo tempo evitando que cometamos o mesmo erro de Kapell, que, ao considerar que sua popularidade se deve à aderência ao mito da fronteira, pensa uma obra de apelo global enquanto algo feito *pelos* e *para os* EUA, ignorando o restante do mundo por onde ela circula.

No capítulo seguinte, abordarei justamente o tema de como certas concepções históricas ocidentais se perpetuam através de uma franquia como *Civilization*. Antes disso, contudo, creio que resta uma questão: se pensar *Civilization* limitando-se às fronteiras nacionais estadunidenses termina por produzir interpretações reducionistas, por que o empreendimento é popular o suficiente, pelo menos entre estudiosos da sociedade estadunidense, para surgir em tantas obras autônomas? Dito de outra forma, por que análises que criticam perspectivas históricas excepcionalistas – aquelas que interpretam os EUA como um caso histórico único, cuja trajetória ímpar não pode ou não deve ser compreendida pelos mesmos pris-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

mas que empregamos quando olhamos para outras nações – adotam, elas mesmas, um determinado tipo de excepcionalismo?

Como aponta Junqueira, pelo menos desde o século XVIII

> acreditava-se que surgia nos Estados Unidos um "novo homem", um tipo de características notáveis, um ser único que, a partir da Independência, havia rompido não só com a Inglaterra, mas com o passado. Elaborou-se uma versão de que o norte-americano era um ser humano completamente diferente do europeu, pois havia realizado não só a separação política da Inglaterra, mas uma *ruptura com a História*. Completamente desvinculado do passado, era tido como o Adão norte-americano; "*emancipado da História*", era inocente e espontâneo, sem pecados ou culpas. (Junqueira, 2001, p. 49-50. Grifos nossos)

Dessa maneira, o excepcionalismo estadunidense se constitui, de forma bastante literal, enquanto uma crença no *status* dos EUA como uma exceção, uma nação "fora da História". A perenidade dessa perspectiva é notável: como vimos, a obra de Turner fundamenta-se na mesma lógica, e segue relevante até a contemporaneidade. Ele, na verdade, é apenas um dos exemplos da tendência excepcionalista na historiografia estadunidense; como aponta Ian Tyrrell,

> a História concebida como as origens e crescimento do Estado-nação no modelo alemão fincou raízes em muitos países, mas em nenhuma parte uma tradição histórica centrada na nação foi mais resiliente que nos Estados Unidos. Lá, o historicismo moderno, com sua ênfase na singularidade de todas as tradições nacionais, foi enxertado em uma tradição existente de excepcionalismo. A ideia pré-historicista dos Estados Unidos como um caso especial "fora" dos padrões e regras normais da História tem raízes profundas na experiência americana. […] Nesta visão de mundo liberal, os Estados Unidos evitaram os conflitos de classe, convulsões revolucionárias e governos autoritários da "Europa" e apresentaram ao mundo um exemplo de liberdade a ser imitado. Esta ideologia excepcionalista persistiu século XX adentro, influenciou luminares como Frederick Jackson Turner e emergiu novamente na historiografia do "consenso" nos anos 1950. (Tyrrell, 1991, p. 1031. Tradução nossa)[52]

52 "History conceived as the origins and growth of the nation-state on the German model took root in many countries, yet nowhere has a nation-centered historical tradition been more resilient than in the United States. There, modern historicism, with its emphasis on the uniqueness of all national traditions, was grafted onto an existing tradition of exceptionalism. The pre-historicist idea of the

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

O resultado desse quadro, como bem coloca Thomas Bender (2002, p. 5. Tradução nossa), é que "nos pensamentos tanto acadêmico quanto popular e na política há uma tendência a remover os Estados Unidos do domínio do internacional. A América está 'aqui', e o internacional, 'lá'". Tyrrell argumenta que mesmo o crescimento de perspectivas comparadas na historiografia estadunidense, em vez de questionar o excepcionalismo, costuma funcionar como tentativa de confirmá-lo. Enquanto autores como Turner tomavam a excepcionalidade dos EUA como dado, excepcionalistas posteriores fariam uso da comparação com outras nações para testar a singularidade estadunidense. (Tyrrell, 1991, p. 1035) No processo, perde-se a visão de elementos que transcendem limites nacionais; a alternativa sugerida por Tyrrell (1991, p. 1038. Tradução nossa), onde creio que minha própria proposta se inclui, é "contextualizar o nacionalismo e representar a história dos EUA como uma variação sobre temas transnacionais".

Dada essa persistência das tendências excepcionalistas no meio acadêmico e no pensamento popular dos EUA, o que sugiro é que análises como as de Friedman, Douglas e Kapell, apesar de sugerirem que *Civilization* baseia-se em excepcionalismo turneriano e isso é criticável, também contribuem para a perpetuação dessas tendências, na medida em que fazem precisamente o que Bender critica: removem os Estados Unidos do restante do mundo. *Civilization* se torna algo feito por estadunidenses, para estadunidenses, de acordo com valores estadunidenses, bem-sucedido comercialmente porque agrada a estadunidenses. A história da franquia e as interpretações da História que a mesma apresenta estão encapsuladas dentro de fronteiras nacionais. Por mais que tais autores critiquem o que compreendem como uma tentativa de ler o mundo pelas lentes da história dos EUA, eles próprios fazem o mesmo ao ignorar a relevância do "internacional" para compreender *Civilization*.

Cabe destacar que esse tipo de "excepcionalismo às avessas" – uma leitura da sociedade estadunidense que, apesar de vê-la por uma ótica negativa, reforça a crença em sua singularidade – não é específico a este debate. Slotkin chama nossa atenção para a Comissão Nacional sobre as Causas e Prevenção da Violência, for-

United States as a special case 'outside' the normal patterns and laws of history runs deep in American experience. […] In this liberal world view, the United States avoided the class conflicts, revolutionary upheaval, and authoritarian governments of 'Europe' and presented to the world an example of liberty for others to emulate. This exceptionalist ideology persisted into the twentieth century, influenced such luminaries as Frederick Jackson Turner, and surfaced again in 'consensus' historiography in the 1950s."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

mada pelo governo Lyndon B. Johnson em 1968. No relatório publicado um ano após sua formação, segundo Slotkin, os estudiosos da Comissão mostraram que

> formas características de violência foram proeminentes na cultura "metropolitana" em todas as fases da nossa história, e relacionaram a proveniência da violência social à persistência e difusão de injustiças e desigualdades sociais econômicas e raciais – aspectos da vida americana que a historiografia típica da tradição excepcionalista tratou como fenômenos transitórios ou relegou às margens. Todavia, esses elementos críticos do relatório histórico da Comissão da Violência são erodidos pela persistência de uma nova forma de excepcionalismo – um turnerismo invertido onde os aspectos *negativos* da vida nacional e caráter americanos (especialmente a violência racial) são atribuídos à "nossa herança da fronteira". (Slotkin, 1993, p. 556. Grifos do autor. Tradução nossa)[53]

Portanto, compreendo análises como as mencionadas enquanto exemplos de excepcionalismo não porque elas, como Turner e Roosevelt, pensam os Estados Unidos enquanto exemplo a ser seguido, ápice da civilização ou termos elogiosos similares, mas porque elas pensam os Estados Unidos e uma franquia estadunidense de *videogames* como coisas que existem em um vácuo. O importante, nesse caso, não é o *valor atribuído* à narrativa histórica chamada de estadunidense, mas sim *o fato de ela ser considerada estadunidense*.

Dado o que tentei expor nas últimas páginas, creio que há motivos suficientes para entender que, ainda que o mito da fronteira seja importante para compreender *Civilization* – uma vez que é através de sua penetração em diversas áreas do debate público estadunidense sobre sua própria história que os desenvolvedores da franquia têm contato com uma ampla gama de narrativas históricas –, ele não pode ser o ponto de chegada de uma análise dos jogos, sob risco de construir uma compreensão excessivamente reducionista. No próximo capítulo, tentarei desenvolver uma apreciação de *Civilization* enquanto expressão de certas noções de

53 "Characteristic forms of violence had been prominent in 'metropolitan' culture in every phase of our history, and they related the provenance of social violence to the persistence and spread of social, economic, and racial injustices and inequities – aspects of American life which textbook historiography in the exceptionalist tradition had treated as transient phenomena or had relegated to the margins. Nonetheless, these critical elements in the Violence Commission's historical report are undercut by the persistence of a new sort of exceptionalism – an inverted Turnerism in which *negative* aspects of American national life and character (especially racial violence) are attributed to 'our frontier heritage.'"

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

História, modernidade e progresso que, muito mais do que estadunidenses, poderíamos chamar de ocidentais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

4

Das luzes às colônias: *Civilization* e pensamento histórico ocidental

Nos capítulos anteriores, dediquei-me a dois temas centrais. Em primeiro lugar, procurei estabelecer que um *videogame* como *Civilization é história,* comportando, como qualquer história, interpretações de seus autores sobre a experiência humana no tempo. Depois, discuti análises de tais interpretações que as consideram perspectivas especificamente *estadunidenses* sobre a História e afirmam que a franquia a lê sob o prisma do mito da fronteira. Nesse caso, propus que a relevância de tal mito na compreensão de *Civilization*, em vez de residir em seu uso como chave explicativa autossuficiente, passaria principalmente por seu papel enquanto versão particular de mitos, conceitos e ideias que vão além dos EUA; seria, portanto, mais apropriado pensar nesses jogos como expressões de perspectivas *ocidentais* sobre a História.

Neste capítulo, minha intenção é progredir nesse esforço de, tomando emprestadas as palavras de Sybille Lammes (2003), "desamericanizar" a compreensão de *Civilization*, situando-o enquanto leitura da História que parece estar alicerçada com alguma firmeza no pensamento histórico dos séculos XVIII e XIX, a começar pelo Iluminismo e o uso que este fez de conceitos como "civilização" e "progresso". Meu objetivo principal é demonstrar que constatações como a de Kacper Poblocki, segundo a qual *Civilization* considera que "a história do Ocidente é o único desenvolvimento lógico da humanidade que poderia acontecer em qualquer lugar a qualquer momento", são validadas pela transformação, por parte da franquia, de certas interpretações particulares da História em verdades universais acerca dela.[54] Para isso, dividirei o capítulo em quatro partes:

Na primeira seção, começarei por uma análise do significado de "civilização" na franquia, entrelaçada a uma breve exposição da história do conceito e de sua associação ao conceito de "progresso". A partir daí, pretendo demonstrar que a franquia *Civilization*, surgida na década de 1990, muito se assemelha a pensadores dos séculos XVIII em seu tratamento da História. Isso exigirá uma discussão

54 A discussão mais aprofundada das semelhanças entre *Civilization* e a tese do choque de civilizações de Samuel Huntington foi originalmente publicada em Fornaciari, 2017. Já uma versão preliminar da discussão de *Civilization* como leitura moderna da História, sua representação do tempo histórico e da aceleração deste e seu etnocentrismo pode ser encontrada em Fornaciari, 2019.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

da produção iluminista – uma vez que é no século XVIII que se consolida o par conceitual civilização/progresso –, particularmente no campo da dita história conjectural.

Na segunda seção, reconhecendo que, por mais que *Civilization* aproxime-se do pensamento de certos autores iluministas, também apresenta elementos que não nos permitem reduzi-lo a uma mera implementação do Iluminismo em forma de jogo, debruço-me sobre autores posteriores que constroem uma narrativa progressista[55] e teleológica da civilização e da História, em especial no século XIX. O processo nos levará, enfim, a autores do fim do século XX que podem ser considerados herdeiros dessa tradição progressista.

Na terceira seção, emergindo dos debates anteriores, faço uma discussão da representação do tempo na franquia *Civilization* centrada no conceito de "aceleração" do tempo histórico – identificado por Koselleck como produção do contexto histórico iluminista. Isso me levará também à discussão do conceito de "modernidade", afinal, na perspectiva koselleckiana, o surgimento desta estaria intrinsecamente ligado a essa novidade na percepção do tempo histórico.

Na última seção, concluindo os debates anteriores, pretendo arrematar meu argumento de que *Civilization* percebe a História de um ponto de vista historicamente específico mas universaliza-o como o único possível. Para isso, lançarei mão das considerações de Rodrigo Turin acerca da experiência do tempo na sociedade neoliberal, bem como das propostas de autores pós-coloniais e decoloniais acerca das vias etnocêntricas através das quais o Ocidente buscou impor suas perspectivas epistemológicas como as únicas viáveis – busca que, se tomarmos *Civilization* como exemplo, parece ter encontrado algum sucesso.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

4.1
Civilização, progresso e Iluminismo

A despeito de seu título, a franquia *Civilization* não dedica muito tempo a explicar o que é "civilização". Considerando o quanto seus desenvolvedores se dispõem a naturalizar conceitos polissêmicos e problematizáveis, isso não sur-

55 Chamarei de "progressista" qualquer perspectiva que compreenda a ideia de "progresso" – avanço ou melhoria contínua – como uma constante histórica. Não tenho nenhuma intenção de associar o termo a outros usos mais correntes na atualidade, particularmente àqueles que o aproximam do campo político da esquerda.

preende: "civilização", os jogos parecem supor, é um termo autoexplicativo, do senso comum, que dispensa esclarecimentos.

Em todos os jogos da franquia, uma civilização é uma representação de um grupo social histórico – estadunidenses, romanos, iroqueses, polinésios etc. – controlada centralmente por quem joga ou pela inteligência artificial (IA) do jogo. Todas as civilizações são lideradas por versões altamente abstraídas de "líderes" historicamente associados a elas – presidentes como George Washington, imperadores como Júlio César, estadistas destacados como Otto von Bismarck, dentre outros – e, em última instância, todas competem entre si, a despeito de ocasionais acordos comerciais e alianças militares. Nesse sentido, funcionam na prática como um ideal de Estado-nação totalitário, na medida em que o controle de todos os seus aspectos está nas mãos desses líderes: são eles, seja na figura de quem joga ou através da IA, que decidem onde cidades serão fundadas, o que será construído nelas, onde trabalhadores trabalharão, o que será pesquisado por cientistas, que políticas públicas ou formas de governo serão adotadas etc.

Essa visão particular do funcionamento centralizado de uma sociedade é perfeitamente exemplificada, creio, pelo sistema de "revoluções" que acompanhou a franquia até *Civilization IV*. Ele é estabelecido da seguinte maneira no manual de *Civilization I*:

> Governos são mudados através de um processo de revolução. *Isso normalmente ocorre às suas ordens, porque você deseja mudar para um tipo de governo mais adequado aos seus planos*.
> […] Para causar uma revolução, escolha a opção "Revolução" no menu Jogo […]. Após alguns turnos de Anarquia, um menu aparece listando as opções de governo disponíveis para sua civilização. O novo governo entra em funcionamento imediatamente após você fazer sua escolha. (MicroProse, 1994, p. 99. Grifos nossos. Tradução nossa)[56]

Percebe-se aqui que, em *Civilization*, revoluções não são feitas *contra* um governo ou governante, mas *a favor dele e por ordem dele*. No primeiro jogo, a

56 "Governments are changed through a process of revolution. This occurs normally at your command because you wish to change to a type of government more suitable to your plans.
[…] To cause a revolution, choose the option "Revolution" from the Game menu […]. After a few turns of Anarchy, a menu appears that lists the government options available to your civilization. The new government goes into effect immediately after you make your choice."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

insatisfação da população leva apenas à "desordem civil" em cidades insatisfeitas, fazendo com que elas se tornem improdutivas, consequentemente atrapalhando os planos de quem joga. *Civilization II* acrescenta a possibilidade de que revoluções ocorram por insatisfação popular e não por iniciativa do líder, mas elas não levam a civilização à derrota, apenas forçam uma mudança de forma de governo. *Civilization IV* complexifica o funcionamento da política no jogo, abrindo mão de conceitos rígidos de "formas de governo" em favor de políticas sociais mais generalistas – uma civilização pode adotar "governo hereditário" no âmbito governamental e "livre mercado" no econômico, por exemplo –, mas a ideia de iniciar revoluções para mudar as políticas adotadas se mantém, sendo removida apenas em *Civilization V*.

Claro, se os desenvolvedores esperam que quem joga dite os rumos da sua civilização até sua vitória ou derrota, e se o que determina a vitória ou derrota é a competição *externa* com outras civilizações e não a satisfação *interna* da população da civilização controlada, não surpreende que revoluções sejam apenas empecilhos que levam a períodos de produtividade reduzida. Não por acaso, todos os jogos que utilizaram essa mecânica incluíram também maneiras de mudar a organização política da civilização sem passar por tais períodos – construir as maravilhas "Pirâmides" em *Civilization I* ou "Estátua da Liberdade" em *Civilization II*, governar uma civilização "religiosa" em *Civilization III* ou "espiritual" em *Civilization IV*.

Note-se que franquias como *Europa Universalis* e *Crusader Kings* (Paradox Development Studio, 2004-) provam que é possível imaginar um jogo de estratégia onde quem joga está sempre no controle de um Estado, mas seus governantes são substituídos com o tempo – inclusive, em algumas ocasiões, devido a levantes populares. Portanto, a identificação direta de quem joga com um líder eterno, que leva à peculiar representação de revoluções em *Civilization*, é uma opção dos desenvolvedores. Salta aos olhos a interpretação de uma civilização como um Estado-nação centralmente planejado, independentemente, digamos, de "Comunismo" ser a forma de governo adotada por ela.

Encontramos mais algumas pistas do que *Civilization* entende por "civilização" nos manuais dos títulos da franquia. *Civilization I* estabelece que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> civilizações apareceram quando a agricultura e a tecnologia se desenvolveram ao ponto de a humanidade poder se reunir e viver em cidades. Com apenas parte da população sendo necessária para providenciar comida para todos, o resto poderia especializar-se na construção de ferramentas, comércio, engenharia e gerenciamento que a urbanização tornou possível. Especialização melhorou a eficiência e produção. Cidades encorajaram uma rápida troca de ideias. Um professor poderia alcançar muitos estudantes de uma vez, não apenas alguns.
>
> […] Em *Civilization*, como na história, um passo chave e um conceito fundamental é a fundação e gerenciamento de cidades. A civilização que você vai governar começa como uma tribo nômade pré-histórica que acaba de alcançar o ponto crítico em que é capaz de construir cidades. (MicroProse, 1994, p. 9. Tradução nossa)[57]

Como vimos no capítulo 2, o manual, na seção "As dinâmicas da civilização", cita o estadunidense Will Durant para estabelecer que os "quatro elementos necessários da civilização" são "provisão econômica (comida, abrigo e roupas), organização política (governo), tradições morais, e a busca de conhecimento e das artes". Dentre esses, o primeiro seria o mais importante, pois garantiria tempo livre para "pensar e fazer melhorias", resultando em um gradual "aumento da diversidade em cultura e conhecimento". (MicroProse, 1994, p. 117)

"A principal dinâmica de mudança através da história da civilização", segundo o manual, seria "o contínuo avanço e acúmulo de conhecimento", representado no jogo através da árvore tecnológica. "Quando a civilização começou e humanos passaram a viver em cidades, uma abundância de novos problemas surgiram"; é em busca da solução para esses problemas que o "ritmo da descoberta de novas ideias e invenções" seria acelerado, com novas necessidades motivando a busca de novas ideias que criam, por sua vez, novas necessidades. E de todas as novas ideias, como já sugerido anteriormente, "o pré-requisito para a civilização" seria a revolução agrícola. (MicroProse, 1994, p. 119-120)

Por fim, algo que me parece crucial: civilizações *progridem*.

57 "Civilizations appeared when agriculture and technology developed to the point where humankind could gather and live in cities. With only part of the population needed to provide food for all, the rest could afford to specialize in the tool making, trading, engineering, and managing that urbanization made possible. Specialization improved efficiency and production. Cities encouraged a rapid exchange of ideas. A teacher could reach many students at once, not just a few.
[…] In *Civilization*, as in history, a key step and a fundamental concept is the founding and management of cities. The civilization that you are to rule begins as a prehistoric wandering tribe that has just reached that critical point where it is capable of building cities."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> O conceito de progresso como algo não só *inevitável*, mas também bom é um fenômeno relativamente recente. *Apenas nas últimas centenas de anos nós estudamos ativamente a história e consideramos a evidência do registro histórico*. Pela maior parte da história humana, o ritmo do progresso foi lento a ponto de mal ser detectável. Mas desde a Revolução Industrial, o ritmo do avanço e mudança aumentou dramaticamente. Mudança veloz é agora considerada normal. Para boa parte do mundo, novas descobertas são continuamente esperadas e não são uma surpresa.
>
> Há aqueles que argumentariam que o avanço do conhecimento não é necessariamente algo bom. Em diversos momentos da história, algumas sociedades tentaram parar o progresso. Na maioria dos casos essa decisão foi tomada por umas poucas pessoas na liderança que acreditaram saber o que é melhor para todos. *A história mostra que indivíduos tentando continuamente melhorar suas vidas não podem ser impedidos de inventar, e isto, por sua vez, tornou a mudança inevitável*. (MicroProse, 1994, p. 119. Grifos nossos. Tradução nossa)[58]

No que é talvez a passagem filosoficamente mais enfática do manual, *Civilization I* estabelece que o progresso existe, é inevitável, deve-se a indivíduos que buscam melhorar suas próprias vidas e se acelera a partir da Revolução Industrial, *conforme demonstra a História*; ou seja, essas afirmações seriam objetivamente confirmadas pelo estudo da História. Portanto, civilização e progresso estão intrinsecamente ligados: o "acúmulo de conhecimento" possibilita a existência da civilização, mas esta encontra problemas que são, por sua vez, solucionados através de maior acúmulo, ou seja, do progresso.

Isso já basta para compreendermos algumas características fundamentais do conceito de civilização conforme interpretado pelos desenvolvedores de *Civilization I*: civilizações são agrupamentos humanos sedentários que praticam a agricultura, vivem em cidades, acumulam conhecimento progressiva e ininterruptamente e competem entre si por hegemonia global. Esses elementos se mantêm constantes

58 "The concept of progress being not only inevitable, but also a good thing is a relatively recent phenomenon. Only in the last several hundred years have we actively studied history and considered the evidence of the historical record. For most of human history the pace of progress was so slow as to be barely detectable. But since the Industrial Revolution, the pace of advance and change has dramatically increased. Rapid change is now considered normal. For much of the world, new discoveries are continually expected and are not a surprise.
There are those who would argue that the advance of knowledge is not necessarily a good thing. At various times in history some societies attempted to put a stop to progress. In most cases this decision was made by a few people in the leadership who thought they knew what was best for everyone. History shows that individuals continually attempting to improve their lives cannot be prevented from invention, and this in turn has made change inevitable."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

em títulos posteriores, ao ponto de o trecho sobre a inevitabilidade do progresso ser reproduzido nos manuais de *Civilization II* (Civilization…, [1996?], p. 89) e *III* (Infogrames, 2001, p. 91-92), apesar de este último suprimir a passagem sobre a "evidência do registro histórico".

Sendo esse o entendimento da história da civilização adotado pelos desenvolvedores da franquia, ela certamente nos fornece excelentes simulações conceituais dele: os jogos sempre se iniciam com um grupo de nômades à beira da ou em meio à revolução agrícola; tomam a cidade como a unidade produtiva básica da civilização, o local onde tudo, inclusive o progresso tecnocientífico, é criado; mantêm as civilizações atreladas a uma "árvore de tecnologias" largamente linear, que a leva do que *Civilization I* chama de "limiar da história" (MicroProse, 1994, p. 10) até o lançamento de espaçonaves, com variação apenas no ritmo desse progresso; e esperam que quem joga trate todas as demais civilizações como rivais – inclusive usando o termo "rivais" como sinônimo de "outras civilizações" em vários dos manuais (MicroProse, 1994, p. 7, 11, 139; Civilization…, [1996?], p. 121, 138; Infogrames, 2001, p. 153; 2K Games, 2005, p. 105).

Por fim, é necessário um esclarecimento: além de se referir a um desses agrupamentos humanos – portanto, possibilitando a menção a "civilizações", no plural –, também há os momentos em que "civilização" aparece como um conceito singular. Os manuais falam em "história *da* civilização" (MicroProse, 1994, p. 119; Civilization…, [1996?], p. 89. Grifo nosso) e "impulsos *da* civilização" (Civilization…, [1996?], p. 2; Infogrames, 2001, p. 5. Grifo nosso). Falam também na possibilidade de ser "civilizado", inclusive nas "artes", que poderiam ser "primitivas" ou "civilizadas" (MicroProse, 1994, p. 118), e na personalidade, com alguns líderes sendo considerados "civilizados" em oposição a "militaristas" em *Civilization I* (MicroProse, 1994, p. 119). Consideram ainda que, dentre as melhorias que podem ser construídas nas cidades do jogo, algumas são "mais civilizadas", em oposição àquelas pensadas para ajudar com a defesa da cidade (Infogrames, 2001, p. 115), e mesmo que o mundo de jogo pode se tornar totalmente civilizado, ou seja, ter toda sua terra controlada por uma ou mais civilizações, o que impede o surgimento de bárbaros (Take-Two Interactive Software, 2010, p. 66). Tudo isso sugere que pessoas, grupos, edifícios e o mundo em si poderiam ser classificados de acordo com um *grau* de civilização, implicando que esta também é uma meta, um *estado* a ser atingido – "ser civilizado" em oposição a ser "primitivo" ou "bár-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

baro" – e um *processo* que leva a tal estado, atrelado à noção de progresso manifesta no jogo principalmente através da árvore de tecnologias.

Assim, seja através do que podemos deduzir a partir dos manuais ou do que encontramos na representação procedimental dos jogos, parece-me clara a interpretação de "civilização" que guia *Civilization* fundamentalmente desde o início da franquia. O que importa ressaltar é que, a despeito do que os desenvolvedores possam pensar acerca do que o "registro histórico" nos "mostra", essa interpretação não é nem de longe consensual. Pensar a civilização dessa maneira é uma opção dos desenvolvedores, não uma necessidade determinada pelo "estudo ativo da história"; como todo conceito, também esse tem sua história, e ela envolve polissemia e reinterpretações. Cabe agora, creio, traçar um breve panorama dela, de modo a melhor compreender que leituras de "civilização" são ecoadas pelos desenvolvedores de *Civilization*.

Os termos *civilisation*, no francês, e *civilization*, no inglês, surgem em meados do século XVIII, cunhados independentemente pelo marquês de Mirabeau na França, em *O amigo dos homens*, publicado em 1756, e Adam Ferguson na Escócia, em seu *Ensaio sobre a história da sociedade civil*, de 1767. Como destaca Den Boer (2005, p. 51-52. Grifos do autor. Tradução nossa), o conceito tem "uma raiz política (do latim *civis*, uma tradução do grego *polités*, cidadão)"; todavia, como aponta Starobinski (2001, p. 11-12), "civilizar", antes da emergência da acepção moderna do conceito, possuía basicamente dois sentidos: abrandamento dos costumes ou, em jurisprudência, a transformação de uma causa criminal em civil.

Detenhamo-nos brevemente sobre esse primeiro sentido pré-moderno de abrandamento dos costumes. Como aponta Anthony Pagden (2013, l. 474.0-476.5. Tradução nossa), *civitas* originalmente se referia à comunidade ou ao Estado, mas uma vez que "a comunidade nunca pôde ser facilmente separada do local físico no qual a existência civil era levada a acabo", o termo tornou-se cada vez mais associado ao espaço urbano (do latim *urbs*), ou seja, à cidade. Assim, quando Mirabeau (apud Pagden, 2013, l. 475.3-476.5. Tradução nossa) afirma que a civilização é um processo de "abrandamento dos costumes, urbanidade, polidez, e propagação de compreensão para que os pormenores sejam observados" – reconhecendo os sentidos correntes do termo à época, ao mesmo tempo em que contribui para forjar seu sentido moderno –, ele refere-se a coisas que, acreditava-se, só poderiam

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

ser adquiridas em cidades. E "no mundo eurasiano", destaca Pagden (2013, l. 476.5. Tradução nossa), "cidades sempre foram encaradas como motores de crescimento econômico, liberdade, criatividade, até amor", e, de acordo com alguns economistas, também nos tornariam "mais espertos" – "certamente, muitos no século XVIII pensavam que elas o faziam".

Em sua interpretação do papel das cidades na história da civilização, *Civilization* parece não se diferenciar muito desses pensadores do século XVIII discutidos por Pagden. Como vimos, os manuais são bastante enfáticos em destacar a importância das cidades como espaços onde ocorre "rápida troca de ideias", sugerindo um alinhamento com a perspectiva segundo a qual elas são motores de liberdade e criatividade e tornam seus habitantes "mais espertos". E elas definitivamente são vistas como motores de crescimento econômico, uma vez que toda a economia das civilizações do jogo depende delas. A própria noção da cidade como local onde se dá o abrandamento dos costumes – ou seja, onde ocorre o *processo* de civilização, num dos sentidos que o termo possuía – parece ser referenciada na noção de melhorias e líderes "mais civilizados" vista nos manuais de *Civilization I* e *III*: uma vez que surgem como contraponto a belicosidade e militarismo, identificados com um foco no pacifismo ou aprimoramento interno de uma civilização, subentende-se que estão alinhados a uma disposição mais branda.

Já nessa discussão do surgimento do conceito e seus precedentes aparece, também, a ideia da civilização como *processo*, cuja presença havíamos identificado nos manuais de *Civilization*. Segundo Starobinski,

> desde os escritos de seu primeiro utilizador, a palavra *civilização* é suscetível de receber uma acepção pluralizada. Se designa um processo, este se produziu por diversas vezes no curso das eras, para dar lugar, a cada vez, a uma decadência inelutável. Se designa um estado mais ou menos estável, ele pode diferir de uma nação a outra. Existem *as* civilizações.
>
> […] Percebe-se, de saída, que o sentido da palavra poderá bifurcar em uma acepção pluralista, etnológica, relativista, enquanto conserva, a título mais geral, algumas implicações que fazem dele um imperativo unitário, e que atribuem um sentido único à "marcha" do gênero humano inteiro. (Starobinski, 2001, p. 18. Grifos do autor)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

"Civilização", nesse caso, diz respeito a um processo universal de sentido único – uma "marcha", como diz Starobinski, que se produz e reproduz em diversos contextos, ainda que com eventuais diferenças –, mas também ao estado civilizado que seria a meta desse processo; e, assim como o processo se reproduz de formas diferentes em diferentes ocasiões sem deixar de ser unitário, também o estado do que é "civilizado" é entendido como universalmente reconhecível, mas há diferenças entre os povos (ou nações, como diz o francês) civilizados – ou seja, há "civilizações", no plural.[59] Isso possibilita também a comparação e hierarquização entre civilizações, uma vez que, como aponta Den Boer,

> eventualmente, o conceito também se tornou tão internalizado que a maioria das pessoas em um país podia identificar sua própria nação como a forma suprema de *civilização*. Nesse momento o conceito perdeu completamente seu sentido cosmopolita original. (Den Boer, 2005, p. 58. Grifos do autor. Tradução nossa)[60]

Diversos pontos nessa discussão nos levam de volta à *Civilization*: a existência de múltiplas civilizações, a associação entre civilização e nação e o sentido único da marcha da civilização. Detenhamo-nos brevemente sobre cada um deles.

Em primeiro lugar, a coexistência da acepção singular de civilização com a possibilidade de várias civilizações é o que permite que um jogo como *Civilization*, que se apresenta como obra sobre a história *da* civilização, possa também incluir diversas civilizações jogáveis. Independentemente de quem joga escolher controlar romanos, astecas, alemães ou qualquer outro das dezenas de povos representados ao longo da história da franquia, controlará *uma* "civilização" que, ao mesmo tempo, progride de acordo com uma estrutura de jogo universal que se propõe a representar *a* civilização, isto é, "um processo de aperfeiçoamento das

59 Note-se que Starobinski aponta a existência de "civilizações", no plural, como algo identificável já em Mirabeau; Braudel, por outro lado, sugere que o sentido singular é suplantado pelo plural por volta de 1819 e "corresponde ao desaparecimento de certo conceito, à supressão progressiva da ideia, peculiar ao século XVIII, de *uma* civilização confundida com o progresso em si e que seria reservada a uns poucos povos privilegiados ou mesmo a determinados grupos humanos, à 'elite'." (Braudel, 2004, p. 28. Grifos do autor) Braudel parece-me simultaneamente otimista demais acerca da aceitação do pluralismo por pensadores do século do imperialismo – e mesmo do século XX – e um pouco pessimista demais acerca do cosmopolitismo iluminista. Seja como for, creio que cabe apenas apontar a discordância; para meus fins, o importante é reconhecer a possibilidade de coexistência dos dois sentidos.

60 "Eventually, the concept also became so internalised that the majority of people in a country could identify their own nation as the supreme form of *civilization*. At that moment the concept completely lost its original cosmopolitan meaning."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

relações sociais, dos recursos materiais" (Starobinski, 2001, p. 19). Isso tem implicações para a discussão do etnocentrismo na franquia, mas chegaremos a esse ponto mais tarde; por ora, destaquemos que as acepções singular e plural do conceito de civilização coexistem também em *Civilization*.

Essas civilizações da franquia, porém, também são recorrentemente identificadas por outros termos, tratados pelos desenvolvedores como sinônimos de civilização. Em particular, tanto nos jogos quanto em seus manuais, há frequentes referências ao "império" de quem joga (MicroProse, 1994, p. 8; Civilization…, 1996, p. 2; Infogrames, 2001, p. 5; Take-Two Interactive Software, p. 93-95), às diferentes "culturas" que ele encontrará (Civilization…, 1996, p. 2; Infogrames, 2001, p. 5-6) e às características "nacionais" de uma civilização (Infogrames, 2001, p. 25, 115-116, 132; Take-Two Interactive Software, 2010, p. 46). Tratar "civilização" e "império" como sinônimos certamente será relevante para a discussão acerca do imperialismo de *Civilization* – além de tornar possível a existência de certas peculiaridades no jogo, como, por exemplo, jogar com o "império maori" em *Civilization VI*. Por sua vez, usar "nação" e "civilização" como termos intercambiáveis – ou, o que é mais comum nos jogos, chamar as características de uma civilização de "características nacionais" – parece reforçar meu entendimento de que as civilizações da franquia funcionam como Estados-nação, além de construir uma leitura da História que a compreende como campo onde tais Estados-nação enfrentam-se em busca de hegemonia global.

O par civilização/nação, dada a representação essencialista de características nacionais imutáveis na franquia, também aproxima *Civilization* de determinadas leituras ditas nacionalistas da História. No contexto do século XVIII, creio ser particularmente relevante o exemplo de Johann Gottfried von Herder. Conforme apontado por Pagden, para Herder,

> cada povo – cada *Volk* – era o produto de um passado coletivo. Era uma entidade indivisível, criada por linguagem e, acima de tudo, cultura e marcada por sua própria arte, sua própria música e poesia e, crucialmente para Herder, sua própria religião. […] O europeu, portanto, não poderia ter "nenhuma ideia da paixão fervente e imaginação que brilham no peito do negro; e o hindu não concebe os incansáveis desejos que perseguem o europeu de uma ponta do mundo à outra." Cada povo tem

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> sua própria forma de ser humano e não pode trocá-la por aquela de qualquer outro. (Pagden, 2013, l. 741.0-742.3. Tradução nossa)[61]

Frank Palmeri explica a interpretação herderiana a partir do contexto iluminista alemão, afirmando que

> os estados alemães, unidos por linguagem mas não por instituições políticas e aspirando a uma identidade nacional, definiam-se culturalmente por oposição a Grã-Bretanha e França, produzindo figuras como Herder, que, antes de escritores de outras culturas, expressou um interesse mais forte no desdobramento orgânico de qualidades interiores do que em desenvolvimento linear. A ênfase pietista na contemplação e cultivo de uma luz de consciência interior encorajava uma concepção de culturas individuais esforçando-se para realizar seus próprios potenciais distintos. Cada cultura possuía tal potencial, apesar do conteúdo local e particular diferir em cada caso. (Palmeri, 2016, p. 11. Tradução nossa)[62]

Essa concepção da natureza de um povo como algo hermético, incapaz de compreender a alteridade, remove qualquer universalismo que permita a comparação, julgamento e hierarquização dos povos, mas remove também "qualquer razão para supor que conflito e ódio irão um dia desaparecer do mundo" (Pagden, 2013, l. 747.5. Tradução nossa). O que há de universal em Herder, então, é a noção de que "nações e culturas nacionais passam por estágios de desenvolvimento como aqueles na vida de um organismo"; esses estágios são formalmente universais, mas, em cada caso específico, constituídos por "particularidades culturais e signi-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

61 "Each people – each *Volk* – was the product of a collective past. It was an indivisible entity, created by language and, above all, culture and marked by its own art, its own music and poetry, and, crucially for Herder, its own religion. And all those things had grown up slowly over time. All his experience, all his studies had persuaded him that 'the history of the world is necessarily a chain of socialness and plastic tradition.' All you had to do was look around you to see that 'nature has not established her borders between remote lands in vain.' The peoples who inhabited them were each inescapably 'confined to their own world'—so confined, indeed, that communication between them would seem to be virtually impossible. The European could therefore have 'no idea of the boiling passion and imagination which glow in the Negro's breast; and the Hindu has no conception of the relentless desires that chase the European from one end of the world to another.' Every people has its own way of being human and cannot exchange it with that of any other."

62 "The German states, united by language but not political institutions and aspiring to a national identity, defined themselves culturally by opposition to Britain and France, producing figures such as Herder, who, in advance of writers from other cultures, expressed a stronger interest in organic unfolding of inner qualities than in linear development. The Pietist emphasis on contemplation and cultivation of an inner light of conscience encouraged a conception of individual cultures as striving to realize their own distinctive potential. Each culture possessed such potential, although the local and particular content differed in each case."

ficados locais variantes". (Palmeri, 2016, p. 48. Tradução nossa) Esta preocupação com o nacional em oposição ao universal, que possibilita certa negação do etnocentrismo, o coloca em discordância com perspectivas iluministas mais comuns, levando Nathaniel Wolloch (2011, p. 229) a classificá-lo como "pré-romântico". Pagden, por sua vez, considera-o um precursor de nomes como Georg Hegel e Martin Heidegger na leitura do Iluminismo como tão "frio, átono, monótono e calculista quanto a burguesia que supostamente o abraçou", um movimento que "tentou esmagar diferença, heroísmo e desejo em toda a vida humana". (Pagden, 2013, l. 750.1. Tradução nossa)

O que *Civilization* tem em comum com o pensamento herderiano, creio, diz respeito a essa relação específica entre universal e nacional. Nos jogos da franquia, como em Herder, há um conjunto de estágios de desenvolvimento pelos quais toda civilização passa; a maioria dos títulos apresenta isso claramente através do conceito de "eras" atravessadas pelas civilizações. Todavia, cada civilização tem suas peculiaridades nacionais – uma vez que, como vimos, "civilização" e "nação" são fundamentalmente sinônimos na franquia –, principalmente nos jogos mais recentes, e tais peculiaridades são herméticas e imutáveis. Os romanos de *Civilization V*, por exemplo, sempre terão a habilidade nacional "A glória de Roma" (*The Glory of Rome*; aumenta em 25% a produção de cidades para construir edifícios que já existam na capital) e a possibilidade de produzir "Balistas" em vez de "Catapultas" e "Legiões" em vez de "Espadachins". As civilizações têm, portanto, determinados potenciais únicos a serem concretizados, uma vez que as vantagens que possuem favorecem estratégias específicas e formas particulares de atravessar os estágios no qual o jogo divide a História. No caso dos romanos do exemplo, provavelmente terão uma capital altamente desenvolvida, de forma a aproveitar a habilidade nacional, e talvez optem pela expansão militar durante a "Era Clássica", quando podem produzir suas unidades militares especiais.

No entanto, ao abordamos o terceiro ponto – o sentido único da marcha da civilização –, creio que encontramos claras divergências entre *Civilization* e a visão herderiana da História. Herder, como aponta Wolloch (2011, p. 229. Tradução nossa), acreditava na existência do progresso apenas "de cada nação e cultura em seus próprios termos", considerando impossível a discussão de qualquer tipo de progresso histórico universal. É por isso que Palmeri (2016, p. 52. Tradução nossa) agrupa Herder com Johann e Georg Forster e James Dunbar como exemplos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

de autores conjecturalistas do século XVIII que "aceitavam a existência de estágios ou graus de civilização, mas […] questionavam se tais estágios poderiam ser organizados em uma escala única e invariável".

Civilization, ao propor a existência de diferenças – insuperáveis – entre suas civilizações, possibilita também que seus potenciais sejam diferentes e seus comportamentos em cada momento de uma partida variem; no entanto, a franquia está, desde seu início, totalmente comprometida com uma concepção progressista da História, tratando-a como uma sequência de eventos que levam ao aprimoramento da humanidade. O que é universal, aqui, não é a *existência* de estágios, como em Herder, mas os estágios em si; a variação encontra-se no ritmo do progresso em cada civilização e seu comportamento em cada estágio. Os citados romanos de *Civilization V* podem ser mais agressivos durante a Era Clássica, por exemplo, mas *todas* as civilizações passarão por uma Era Clássica, algumas mais cedo e outras mais tarde, a depender de sua capacidade de pesquisa tecnocientífica.

Destaque-se que o tipo de aperfeiçoamento representado pelo progresso inevitável de *Civilization* diz respeito principalmente ao incremento da capacidade produtiva da civilização: a possibilidade de fazer mais, melhor e mais rápido. Uma vez que a meta do jogo é derrotar as demais civilizações e não, digamos, garantir a felicidade da própria população (já vimos que isso é um meio ou pré-requisito para atingir a meta e não um fim em si), é apenas razoável esperar que "progresso" signifique criar unidades militares mais poderosas – para eliminar os adversários –, construir edifícios e pesquisar tecnologias mais rapidamente – para ultrapassar os adversários na corrida em direção a uma das condições de vitória –, ganhar mais dinheiro por turno – para comprar unidades e edifícios – etc.

É importante ressaltar que essa inevitabilidade do progresso em *Civilization* é uma opção consciente dos desenvolvedores desde a atuação de Sid Meier na criação do primeiro jogo. Segundo ele, durante o processo de desenvolvimento de *Civilization*,

> eu brinquei brevemente com [a ideia de] ascensão e queda cíclicas da civilização. Apesar de historicamente preciso, isso era como alagar a ponte ferroviária em larga escala.[63] No momento em que o vulcão Krakatoa explodia, ou a peste bubônica vi-

63 Referência a um jogo anterior de Meier, *Sid Meier's Railroad Tycoon*, no qual quem joga assume o papel de empresário do ramo das ferrovias. Segundo o desenvolvedor, o jogo originalmente incluía a possibilidade de enchentes aleatoriamente destruírem as pontes ferroviárias construídas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> nha marchando, tudo que qualquer um queria fazer era recarregar um jogo salvo. (Meier; Noonan, 2020, l. 261.9. Tradução nossa)[64]

Ironicamente, a própria franquia viria a sublinhar o quanto essa perspectiva é uma opção do desenvolvedor e não uma imposição formal do *videogame*. Na expansão *Rise and Fall* de *Civilization VI*, a lógica de progresso e crescimento contínuos que Meier acreditava ser necessária para manter o interesse de quem joga é complexificada através de uma mecânica de "idades". A depender do acúmulo de realizações por uma civilização em uma era – coisas que vão da descoberta de uma tecnologia até a circum-navegação do mundo –, a era seguinte pode ser uma "idade de ouro", na qual a civilização recebe algumas vantagens, uma "idade das trevas", na qual recebe desvantagens, ou uma "idade normal"; no caso de uma idade das trevas seguida imediatamente por uma idade de ouro, esta se torna uma "idade heroica", com ainda mais vantagens. Essa nova mecânica tem o objetivo imediato de adicionar novos elementos ao equilíbrio estratégico da partida, possibilitando, por exemplo, que uma civilização que teve um mau início recupere-se através de uma idade de ouro. Posteriormente, na expansão *Gathering Storm*, *Civilization VI* vai mesmo adicionar precisamente o exemplo dado por Meier do que o jogo não poderia incluir: erupções vulcânicas e outros desastres naturais.

Seja como for, por mais que *Civilization VI* matize a interpretação progressista linear e simplificada originalmente defendida por Meier e presente na maior parte dos jogos da franquia, ele não elimina seus elementos essenciais. A Era Clássica dos egípcios em uma determinada partida pode ser uma idade das trevas ou uma idade de ouro, mas ela sempre ocorrerá após a Era Antiga e antes da Era Medieval, e todas as civilizações passarão por ela – a menos que sejam exterminadas antes. Os desastres naturais, por sua vez, são apenas obstáculos pontuais, e com o devido planejamento podem mesmo ser úteis – cheias de rios e erupções vulcânicas destroem construções nos espaços afetados, mas também aumentam

---

por quem joga, mas ele chegou à conclusão de que esse tipo de punição imprevisível e inevitável o tornava menos divertido; logo, adicionou a possibilidade de construir pontes de pedra, mais caras porém resistentes a enchentes, concedendo a quem joga alguma medida de agência, algo fundamental em sua filosofia de *game design*. Para Meier (2020, l. 227.3. Tradução nossa), "pessoas jogam jogos para se sentirem bem consigo mesmas, e destruição aleatória só leva a paranoia e desamparo".

64 "I toyed briefly with the cyclical rise and fall of nations. Though historically accurate, this was like flooding the railroad bridge on a grand scale. The moment the Krakatoa volcano blew up, or the bubonic plague came marching through, all anybody wanted to do was reload from a saved game."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

sua produtividade natural. Assim, a "marcha da História" continua tendo um sentido claro e único como em todos os jogos da franquia, sendo variável apenas a competência das civilizações em acompanhá-la.

Parece-me que essa perspectiva sobre o progresso aproxima *Civilization* do pensamento de figuras como o marquês de Condorcet. Pagden aponta que, em seu *Esboço de um quadro histórico dos progressos do espírito humano*, Condorcet escreve

> uma história universal da humanidade, dividida em dez "épocas." Ele começa na pré-história com pequenos bandos nômades cuja condição pode apenas ser inferida ao "examinar as faculdades intelectuais e morais e a constituição física do homem." Então, leva o autor através dos sucessivos estágios da evolução social humana até chegar à condição contemporânea das "nações iluminadas da Europa." A última época encontra-se no futuro. (Pagden, 2013, l. 27.1-29.6. Tradução nossa)[65]

De saída, aponto semelhanças que me parecem bastante evidentes: o universalismo, a divisão da História em estágios – "épocas" em Condorcet, "eras" em *Civilization* –, o "início da História" com bandos nômades e, como esclarecerei mais adiante, as "nações iluminadas da Europa" como um ponto de chegada da marcha da História, para além do qual há apenas o futuro desconhecido.

Antes de aprofundar-me nesses pontos, no entanto, também cabe destacar pelo menos uma diferença crucial: o progresso que Condorcet antevia, suas expectativas para um futuro melhor, pouco tem a ver com o contínuo progresso material que possibilita a uma civilização competir melhor com seus adversários em *Civilization*. Em vez disso, Condorcet afirmava que

> nossas esperanças para o estado futuro da espécie humana podem ser resumidas em três pontos importantes: a *eliminação da desigualdade entre nações*; progresso na igualdade entre os mesmos povos; e finalmente o aperfeiçoamento real da humanidade. Todos os povos devem um dia aproximar-se do estado de civilização alcançado pelos mais iluminados, os mais livres, e os mais livres de preconceitos, como

65 "The *Sketch* is a universal history of mankind, divided into ten 'epochs.' It starts in prehistory with small wandering bands whose condition can only be inferred by 'examining the intellectual and moral faculties and the physical constitution of man.' It then takes the reader through the successive stages of human social evolution until it arrives at the current condition of the 'enlightened nations of Europe.' The final epoch lies in the future."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> são os franceses e os anglo-americanos. (Condorcet apud Pagden, 2013, l. 27.1-29.6. Grifos nossos. Tradução nossa)[66]

O etnocentrismo é patente, mas as esperanças, em grande parte, dizem respeito ao *contrário* do que o progresso significa em *Civilization*: no lugar da possibilidade de sobrepujar outras civilizações com base no *aumento* da desigualdade – material, tecnológica, militar – entre elas, surge a expectativa de *eliminar* a desigualdade entre nações. O universalismo iluminista, por etnocêntrico que fosse, esteve frequentemente associado a esse tipo de expectativa. Pagden, sempre se colocando como defensor do legado desses pensadores do século XVIII, destaca que o projeto iluminista baseava-se em duas asserções primárias:

> A primeira era a de que apesar de a espécie humana ser única entre os animais, ela não tinha nada em comum com a divindade (mesmo supondo que existisse uma divindade). A "ciência do homem" deveria ser, como as ciências naturais haviam se tornado, resolutamente secular. A segunda era a de que existe uma "natureza humana" universal, que poderia ser entendida onde quer que fosse encontrada. […] Disto poderia ser demonstrado que todos os seres humanos compartilhavam uma disposição comum para uma vida social e política compartilhada e universal no que seria finalmente chamado a "cidade do mundo", a "cosmópolis". (Pagden, 2013, l. 61.6-62.9. Grifos nossos. Tradução nossa)[67]

Assim, Denis Diderot declarou que "se deixados aos seus impulsos naturais todos os povos selvagens estão destinados a tornarem-se civilizados" (Diderot apud Pagden, 2013, l. 469.2. Tradução nossa), e Immanuel Kant sugeriu que a humanidade chegaria a seu "destino completo […] através do *progresso* em uma série de inumeráveis gerações" (Kant apud Pagden, 2013, l. 704.0. Grifos do autor. Tradução nossa). Em sua maioria, pensadores iluministas – mesmo aqueles

66 "Our hopes for the future state of the human species may be summed up in three important points: the elimination of the inequality between nations; progress in equality within the same peoples; and finally the real perfection of mankind. All peoples should one day approach the state of civilization attained by the most enlightened, the most free, and the most free from prejudices, such as are the French and the Anglo-Americans."

67 "The first was that although the human species is unique among animals, it shares nothing in common with the divinity (even supposing that a divinity were actually to exist). The 'science of man' was to be, as the natural sciences had now become, resolutely secular. The second was that there exists a universal 'human nature,' which could be understood wherever it was found. […] From this it could be shown that all human beings shared a common disposition for a shared and universal social and political life in what would ultimately be called the 'city of the world,' the 'cosmopolis.'"

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

críticos do "progresso", como Jean-Jacques Rousseau – eram cosmopolitas: acreditavam em *uma* humanidade envolvida em *um* processo histórico. Seu projeto geral era, voltando a Condorcet, alcançar um estágio no qual toda a humanidade teria

> o esclarecimento necessário para conduzir-se de acordo com sua própria razão nos assuntos comuns da vida, e mantê-los, livre de preconceitos, para que possam saber seus direitos de ter liberdade de exercê-los de acordo com sua própria opinião e sua consciência, onde todos possam, através do desenvolvimento de suas faculdades, obter os meios certos para suprir suas necessidades. (Condorcet apud Pagden, 2013, l. 27.1-29.6. Tradução nossa)[68]

Grande parte desses pensadores acreditava que os povos europeus seriam, àquela altura, os mais avançados nesse processo de sentido único que levava ao estágio final de Condorcet, e como mesmo Pagden (2013, l. 9.6-11.0. Tradução nossa) reconhece, "é inegável que a confiança que o Iluminismo ajudou a instilar no 'Ocidente' […] teve um impacto subsequente em concepções da 'missão civilizadora' dos séculos XIX e XX". Creio que é principalmente através dessa linha que passa pelo imperialismo que *Civilization* entra em contato com o pensamento iluminista; veremos os porquês ao discutir mais a fundo o etnocentrismo da franquia, quando também retomarei o tema de seu universalismo, uma vez que as duas coisas me parecem estar intrinsecamente ligadas. Antes, porém, cuidemos dos outros pontos de aproximação com perspectivas como a de Condorcet.

Compreender a História como um processo dividido em estágios não é particularidade do francês. Palmeri (2016, p. 34-35) aponta o uso de algum tipo de teoria de estágios ou estadial (*stadial theory*) como uma característica típica das histórias conjecturais, aquelas que especulam sobre as origens da sociedade ou períodos de transição sobre os quais há pouca evidência empírica, buscando alternativas às explicações baseadas em providência divina. Talvez a mais famosa dessas teorias seja a dos "quatro estágios", empregada por Adam Smith, segundo a qual grupos humanos idealmente progridem de caçadores e coletores a pastores, daí a

68 "The necessary enlightenment to conduct themselves in accordance with their own reason in the common affairs of life, and to maintain them, free of prejudices, so that they might know their rights and be at liberty to exercise them according to their own opinion and their conscience, where all might, through the development of their faculties, obtain the certain means to provide for their needs."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

agricultores e finalmente a comerciantes. (Palmeri, 2016, p. 7, 41) Todavia, versões diferentes do mesmo princípio surgem no pensamento de autores como Herder, Samuel Pufendorf, Antoine-Yves Goguet, Adam Ferguson, Edward Gibbon e diversos outros. (Pagden, 2013, l. 482.8-486.6; Palmeri, 2016, p. 40-41, 94-95; Starobinski, 2001, p. 16; Wolloch, 2011, p. 95-96)

No etapismo condorcetiano, a divisão em estágios é baseada no "progresso no conhecimento científico, do tempo pré-histórico do arco e flecha ao uso de maquinário à época da Revolução Francesa e mais além" (Palmeri, 2016, p. 35. Tradução nossa). No *Esboço*,

> ele devota quatro de seus dez estágios à história conjectural. Os três primeiros dizem respeito aos primeiros estágios em tempos pré-históricos, enquanto o décimo estágio apresenta uma visão de um estágio do futuro, dramaticamente melhor […]. Os seis períodos intermediários traçam a história do pensamento científico dos gregos à Revolução Francesa. (Palmeri, 2016, p. 44-45. Tradução nossa)[69]

Dividir a História em eras com base em avanços tecnocientíficos é precisamente o que *Civilization* faz. A quantidade de eras e seus nomes variam de um jogo para outro, mas a progressão através delas sempre depende da aquisição de novos avanços na árvore tecnológica. A centralidade do desenvolvimento tecnocientífico para a interpretação da História na franquia fica também explícita no manual de *Civilization I*: além de nos informar que "a principal dinâmica de mudança através da história da civilização tem sido o contínuo avanço e acúmulo de conhecimento", como já vimos, também encontramos uma narrativa da História construída de forma a girar em torno dos avanços presentes na árvore tecnológica do jogo, citados em maiúsculas, como no exemplo a seguir:

> Ao longo de muito tempo, experimentos com argila, cozimento de argila e, eventualmente, a roda de oleiro desenvolveram a tecnologia da CERÂMICA. Isso possibilitou o armazenamento de excedentes alimentícios e melhorou o cozimento e a dieta. Os padrões de vida e a expectativa de vida melhoraram drasticamente.

69 "In his *Sketch for a Historical Picture of the Progress of the Human Mind*, he devotes four of his ten stages to conjectural history. The first three concern the earliest stages in prehistoric times, while the tenth stage lays out a vision of a dramatically better, future stage […]. The intervening six periods trace the history of scientific thought from the Greeks through the French Revolution."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> Crítica para o progresso dos novos habitantes de cidades foi a invenção do ALFABETO e da ESCRITA, considerada por muitos o avanço que marca o estado de ser civilizado. Alfabetos parecem ter derivado de símbolos para sons, conceitos e sinais manuais. A escrita surgiu devido à necessidade de transmitir pensamentos sem falar ou armazená-los sem memorização. (MicroProse, 1994, p. 120. Grifos do autor. Tradução nossa)[70]

Civilization, então, assemelha-se ao etapismo de Condorcet no tocante aos critérios para a divisão dos estágios; ao mesmo tempo, distancia-se de modelos como o de Smith ao ignorar qualquer estágio histórico anterior à revolução agrícola. Nesse aspecto específico, o modelo mais similar ao da franquia parece ser o de Goguet, que, segundo Wolloch (2011, p. 95-96. Tradução nossa), "diferenciava sociedades nômades primitivas das sedentárias mais avançadas", consolidando os estágios de caçadores-coletores e pastores no primeiro polo e agricultores e comerciantes no segundo e enfatizando "a necessidade de que sociedades tenham assentamento fixo para tornarem-se verdadeiramente civilizadas". *Civilization*, uma vez que propõe-se a abordar apenas as ditas civilizações – diferenciando-as de "bárbaros", como visto no capítulo anterior –, parece adotar a mesma perspectiva no tocante à existência de uma única ruptura radical que diferencia agricultores e comerciantes sedentários (civilizados) de caçadores-coletores e pastores nômades (bárbaros); afinal, em todos os jogos da franquia, o início da partida se dá precisamente no momento em que um povo nômade domina a agricultura e constrói um assentamento permanente – uma cidade. É apenas após essa divisão mais fundamental que surge a aproximação com Condorcet, através da ênfase no progresso tecnocientífico como critério de periodização.

Por fim, creio ser necessário esclarecer ainda uma última diferença entre a leitura da História que encontramos em *Civilization* e aquelas produzidas por iluministas, especialmente pelos conjecturalistas. Como destaca Palmeri (2016, p. 15), as histórias conjecturais tipicamente defendem que a progressão histórica

70 "Over a long period experimentation with clay, the firing of clay, and eventually the potter's wheel, developed the technology of POTTERY and ceramics. This made the storage of food surpluses possible, and improved cooking and diet. The standard of living and life expectancy dramatically improved.
Critical to the progress of the new city dwellers was the invention of the ALPHABET and WRITING, considered by many to be the advance that marks the state of being civilized. Alphabets appear to have derived from symbols for sounds, concepts, and hand signals. Writing came about due to the need to pass on thoughts without talking or save them without memorization."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

através de estágios, ainda que derivada exclusivamente de ação humana e não da providência divina, não é intencional ou planejada. Essa "lei das consequências não intencionais" permeia a compreensão iluminista de diversos âmbitos da sociedade e é, por exemplo, particularmente perceptível no trabalho de Smith, quando este sugere que indivíduos trabalhando apenas em benefício próprio contribuem, sem ter a intenção, para o bem comum. Dessa maneira, não haveria força externa responsável por planejar e conduzir a história de um povo.

Civilization opera com a noção oposta: toda a História é conduzida pelos líderes das civilizações. A estrutura de jogo adotada impossibilita qualquer alternativa, uma vez que quem joga inicia a partida sabendo desde quais são as possíveis condições de vitória até quais tecnologias são pré-requisitos para outras e quais vantagens cada uma delas lhe confere.[71] Alex Alvarez Silva, chamando as possíveis ações disponíveis para quem joga – construir melhorias, pesquisar tecnologias etc. – de "potenciais", aponta que

> como, a cada turno, a civilização do/a jogador/a gera uma certa quantidade de produção e de conhecimento, o cálculo do tempo necessário em turnos para a realização de cada potencial é previamente informado ao/à jogador/a, que escolhe dentre os potenciais conforme o "tempo" necessário para efetivamente usufruí-los no jogo.
>
> […] Cada potencial tendo seu custo, e cada custo se traduzindo em um número de turnos necessários para sua efetivação, a dinâmica do jogo torna-se inevitavelmente a de prever, comparando-se os efeitos em jogo de cada potencial disponível e o tempo necessário para usufruí-lo, o que é mais ou menos interessante investir "tempo" para se realizar em jogo, conforme os objetivos e estratégia do/a jogador/a. (Silva, 2019, p. 12-13)

De fato, uma vez que, como visto no segundo capítulo, um *videogame* é essencialmente um conjunto de regras a serem executadas por um computador, cabe indagar se qualquer simulação conceitual seria capaz de operar fora dessa perspec-

71 *Civilization VI*, através de uma atualização posterior ao lançamento do jogo original, introduziu a possibilidade de reduzir a previsibilidade do jogo através da opção de iniciar a partida com uma árvore de tecnologias randomizada, onde quem joga só descobre que novas tecnologias serão habilitadas após adquirir uma das disponíveis. Isso não elimina totalmente a perspectiva determinista que orienta a franquia e parece ter o objetivo principal de manter o jogo interessante para quem já memorizou a árvore de tecnologias e as estratégias mais eficientes para vencer; ainda assim, sugere que, atualmente, os desenvolvedores estão dispostos a imaginar outras maneiras de abordar a História que fogem aos moldes originalmente propostos por Meier.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

tiva, já que basta que quem joga domine as regras de funcionamento do jogo para que seja capaz de planejar o curso da História. Porém, inevitável ou não, a adoção dessa perspectiva foi opção consciente de Meier já no primeiro jogo da franquia. Em sua filosofia de *game design*, "quem joga deveria ser a estrela e o *designer* deveria ser invisível"; quem joga sempre deveria assumir a posição da "pessoa com mais poder, vivendo a vida mais excitante" e, segundo ele, quem ocupa essa posição, "na história da civilização, é o rei". (Meier; Noonan, 2020, l. 314.0, 400.0-403.0. Tradução nossa) Portanto, o fato de *Civilization* empoderar quem joga ao conferir-lhe controle sobre o fluxo da História não é apenas uma inevitabilidade da mídia, mas decisão de Meier, que acredita que tal empoderamento é necessário para garantir uma experiência divertida. O resultado é a construção de uma perspectiva sobre a História que leva a tradicional história das elites ou "vista de cima" a outro patamar, pois quem joga, apesar de assumir o papel de um indivíduo específico na ficção do jogo, na prática age como um "espírito da nação" que guia seu povo até o fim da História.[72]

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

4.2
Imperialismo, liberalismo e competição

Este parece-me um bom momento para recapitular o que estabelecemos até agora acerca da relação entre *Civilization* e interpretações iluministas da História. A franquia apresenta a cidade como o espaço da civilização por excelência, como era comum entre autores iluministas; entende o conceito de "civilização" simultaneamente em seu sentido plural – há "civilizações" no jogo – e singular – há uma "história da civilização", enquanto processo de aperfeiçoamento humano representado principalmente na árvore de tecnologias –, como Starobinski sugere ser o caso desde Mirabeau; adota uma perspectiva etapista, dividindo a História primeiro em duas etapas – antes e depois da revolução agrícola, distinguindo "civilizados" de "bárbaros" e tratando apenas as sociedades sedentarizadas como realmente históricas –, ecoando Goguet; depois, em eras definidas pelo avanço tecnocientífico, como em Condorcet.

72 Como contraponto, creio que bons exemplos de jogos que adotam uma perspectiva elitista onde quem joga passa por uma associação mais estreita a um governante individual são encontrados na franquia *Crusader Kings.* Nestes, a personalidade do governante e seu relacionamento com seus governados são em grande parte responsáveis por ditar os rumos da História, e quando o personagem controlado morre, assume-se o controle de seu principal herdeiro ou herdeira.

Nesses pontos, a leitura que os desenvolvedores de *Civilization* fazem da História parece alinhada ao que tradicionalmente se compreende acerca do pensamento iluminista. No entanto, há importantes momentos de distanciamento. *Civilization* apresenta-nos uma visão do "progresso" como algo inevitável, positivo, linear e contínuo. Apesar de uma perspectiva otimista do progresso, voltada para uma leitura teleológica da História que esperava concretizar o projeto iluminista de esclarecimento através da razão, ser *comum* entre os pensadores do século XVIII, ela não era *consensual*. Além disso, quando o otimismo surgia, como em Condorcet, geralmente estava associado a uma visão cosmopolita do que seria o ideal de bem-estar humano, enquanto *Civilization* põe o progresso a serviço da competição internacional por hegemonia que orienta sua leitura da História. A franquia também frequentemente trata "civilização" e "nação" como sinônimos, considerando que elas têm características intrínsecas essenciais e, consequentemente, potenciais particulares, sendo entidades herméticas incapazes de mudar através do contato com outros povos. Nesse ponto em especial, aproxima-se de Herder, considerado um crítico do típico universalismo iluminista.

Creio que a visão do progresso em *Civilization*, em particular, aproxima a franquia mais a pensadores europeus posteriores ao Iluminismo, principalmente a alguns que escrevem durante o século XIX. Como sugere Palmeri (2016, p. 52. Tradução nossa), "uma presunção de progresso linear homogêneo possivelmente informa o pensamento social do século XIX mais intensamente do que o conjecturalismo do século XVIII". Parece-me relevante destacar o pensamento positivista de Auguste Comte em especial, uma vez que ele toma Condorcet como referência importante e já vimos o quanto este último também parece ter informado *Civilization*, estejam os desenvolvedores conscientes disso ou não.

Segundo Comte (apud Palmeri, 2016, p. 97. Grifos nossos. Tradução nossa), "ele [Condorcet] foi o primeiro a ver claramente que *a civilização é compelida a seguir um curso progressivo no qual cada passo está estritamente ligado aos demais de acordo com leis naturais*". Palmeri enfatiza que continuidades entre o pensamento comtiano e o conjecturalismo de Condorcet, claras para o próprio Comte, podem ser encontradas

> no delineamento, por Comte, de um pequeno número de estágios intelectuais universais que moldam instituições culturais e políticas, seu foco em avanços na ciên-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> cia e tecnologia, e seus argumentos em defesa da correlação de condições intelectuais e sociais de vida. […] Ele repetidamente se refere aos historiadores conjecturais, chamando Condorcet em particular de seu "precursor principal" e "pai espiritual" […]. Condorcet e Comte viam ambos a história das sociedades ocidentais como uma série de estágios de realização intelectual e tecnológica ou científica. (Palmeri, 2016, p. 97. Tradução nossa)[73]

Palmeri aponta, contudo, que Condorcet dava atenção principalmente a "gênios" como Arquimedes e Hipócrates e suas invenções e descobertas individuais, levando Comte a criticá-lo por construir estágios "mecânicos e superficiais, compostos apenas por uma cronologia de avanços científicos, dividida um tanto arbitrariamente em segmentos". Comte teria "estendido e elaborado a história conjectural etapista" de Condorcet, propondo "um princípio organizador completamente articulado para a história da mente humana", que seria composta por três estágios fundamentais: o primeiro, teológico; o transicional, metafísico; e o científico ou positivo. Os dois primeiros expressariam "formas de pensamento antropomórfico – o primeiro conferindo vontade e poder a todas as coisas, o segundo através de personificações alegóricas"; já o terceiro seria definido por aceitar como conhecimento "apenas os resultados da observação e raciocínio científicos". Como é de se esperar, no entendimento positivista, o terceiro estágio seria indiscutivelmente superior aos demais. (Palmeri, 2016, p. 94-98. Tradução nossa)

Nessa concepção particular de progresso, Comte se assemelharia, segundo Palmeri (2016, p. 119-120. Grifos nossos. Tradução nossa), a Herbert Spencer, para quem "um inevitável, ainda que gradual, desenvolvimento evolucionário leva todos os organismos – incluindo, especialmente, seres humanos e suas sociedades – a um progresso que consiste em maior diferenciação de forma e função". Assim, em ambos, "a história oferece evidência de *aprimoramento imparável*: em Comte, o progresso é baseado, em primeira instância, em realizações intelectuais; em, Spencer, resulta da luta biológica pela sobrevivência". Perspectivas similares também são encontradas nas obras de John Lubbock e Lewis Henry Morgan, que

73 "Further continuities with conjectural history can be found in Comte's delineation of a small number of universal intellectual stages that shape cultural and political institutions, his focus on advances in science and technology, and his arguments for the correlation of intellectual with social conditions of life. […] He repeatedly refers to the conjectural historians, calling Condorcet in particular his 'principal precursor' and 'spiritual father" […]. Condorcet and Comte both viewed the history of Western societies as a series of stages of intellectual and technological or scientific accomplishment."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

igualmente "envolvem inserir mecanicamente sociedades nas posições de um modelo estadial inflexível" (Palmeri, 2016, p. 145. Tradução nossa). Em todos esses autores, progredir através dos estágios históricos não só é inevitável, mas também desejável.

Creio que é no tocante a esse último aspecto que encontramos paralelos em *Civilization*. A divisão da História em estágios adotada pela franquia parte de princípios similares aos encontrados em Condorcet, construindo uma "cronologia de avanços científicos" marcada por cortes arbitrários. Tomando *Civilization III* como exemplo, a árvore de tecnologias – e, por extensão, a História – é dividida em quatro eras: Antiga, Medieval, Industrial e Moderna. "Monarquia", por exemplo, é um dos últimos itens associados à Era Antiga, enquanto "Monoteísmo" é um dos primeiros disponíveis na Era Medieval. Comparativamente, *Civilization IV* nos apresenta seis eras, acrescentando uma Era Clássica entre a Antiga e a Medieval e uma Renascença entre a Medieval e a Industrial. Aqui, "Monarquia" é um dos primeiros itens da Era Clássica, enquanto "Monoteísmo" é um dos últimos da Era Antiga. Não são oferecidas explicações para a escolha das eras incluídas em cada jogo, o aumento no número de eras do terceiro para o quarto ou as alterações nas posições de cada "avanço" na árvore.

Todavia, se na divisão arbitrária da História de acordo com avanços tecnocientíficos *Civilization* ecoa Condorcet, sua crença no progresso e aperfeiçoamento ininterruptos da civilização parece mais próxima do positivismo de Comte. Como Palmeri destaca,

> apesar de Condorcet ter antevisto um período de avanços espetaculares na vida material e moral, ele acreditava que todos os períodos anteriores da história tinham acabado em impasses entre as forças progressistas da ciência e os poderes resistentes de sacerdotes e reis. (Palmeri, 2016, p. 51-52. Tradução nossa)[74]

As "forças da ciência" também são progressistas em *Civilization*, mas não se defrontam com "sacerdotes e reis"; na verdade, estão *a serviço* do "rei" – o líder da civilização. Dessa forma, não há um retorno cíclico a momentos de impasse, e o progresso é uma linha constante e contínua, como em Comte. De fato, uma

74 "Although Condorcet foresaw a coming period of spectacular advances in both material and moral life, he believed that all previous periods of history had eventuated in standoffs between the progressive forces of science and the resistant powers of priests and kings."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

vez que *Civilization* abraça essa perspectiva positivista acerca do progresso – especialmente tecnocientífico – como algo *inevitável e positivo*, como visto já no manual do primeiro título, não faria sentido colocar as "forças da ciência" em oposição ao papel desempenhado por quem joga. Se progredir é necessário e bom, a estrutura de jogo dos títulos da franquia exige a otimização da produtividade da civilização de maneira a melhor competir com e derrotar as demais, e a filosofia de *game design* que orienta os jogos desde o primeiro título enfatiza o empoderamento de quem joga e seu controle sobre todos os aspectos possíveis de sua civilização, as forças responsáveis pelo progresso não poderiam estar nem mesmo fora de seu controle, muito menos em oposição a ele. Se *Civilization* propõe que o desenvolvimento científico é necessário, não há espaço para elites anticientíficas; no máximo, há variação na capacidade de civilizações e líderes de acelerarem o ritmo do progresso.

Voltando ao século XIX, é principalmente no pensamento de autores desse período que encontramos elementos ecoados pelo mito da fronteira rooseveltiano, analisado no capítulo anterior, o que reforça minha afirmação de que é necessário pensar *Civilization* e o próprio mito como expressões de tradições que não se resumem aos EUA. Ao ler a História e o progresso como uma sequência evolucionista que inevitavelmente leva à subjugação das "raças inferiores" pelas "superiores", Roosevelt associa a crença no progresso inevitável vista em autores como Comte e Spencer ao racismo típico do século XIX. Como indica Palmeri, nesse século, alguns dos "herdeiros" do conjecturalismo iluminista estavam bem mais convictos da superioridade da "civilização" sobre os "selvagens" e "bárbaros" do que boa parte dos pensadores do século XVIII, e

> apesar de ser difícil desembaraçar causa e efeito, esta crença mais fixa no progresso e na superioridade do moderno está associada a um uso vastamente aumentado da categoria de raça e da identificação daqueles no estágio mais incipiente da sociedade não apenas com povos tribais é ágrafos, mas também com raças de pele escura e "selvagens". (Palmeri, 2016, p. 122-123. Tradução nossa)[75]

75 "Although it is difficult to disentangle cause and effect, this more fixed belief in progress and the superiority of the modern is associated with a vastly increased use of the category of race and the identification of those in the earliest stage of society not only with tribal, preliterate peoples but also with dark-skinned, 'savage' races."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Não é o caso de escrever aqui uma história dos entrecruzamentos de "progresso", "civilização" e "raça" no século XIX, mas talvez o exemplo de Charles Darwin, destacado por Palmeri, seja ilustrativo o suficiente para ser mencionado. Em 1871, o britânico escreveu "A descendência do homem" (*The descent of man*), onde aplicou a teoria da seleção natural à História. Nessa obra – também inserida, segundo Palmeri, na tradição do conjecturalismo –, além de adotar uma perspectiva etapista e a postura progressista típica da época, Darwin também parece se adequar ao pensamento racista então hegemônico. Apresenta-nos uma progressão em três estágios que leva dos macacos aos humanos; a "selvagens" e "civilizados", comuns na literatura conjecturalista, adiciona o estágio dos animais, e mesmo entre os civilizados distingue gradações. O resultado é que, em seu esforço para desfazer a crença numa ruptura fundamental entre animais e humanos, Darwin

> representou povos primitivos como intelectual e moralmente inferiores aos europeus protestantes do norte. Em sua cultura intensamente racializada, Darwin prognosticou que no futuro não muito distante "as raças civilizadas do homem, quase com certeza, exterminarão e substituirão no mundo todo as raças selvagens". (Palmeri, 2016, p. 177. Tradução nossa)[76]

Darwin, então, oferece um prognóstico praticamente idêntico ao de Roosevelt, destacando o quanto a leitura do estadunidense ecoava interpretações mais amplamente ocidentais.

Até aqui, tentei demonstrar como *Civilization* pensa a História com base em alguns princípios estabelecidos no Iluminismo do século XVIII, sem descuidar do fato de que o progressismo mais linear e homogêneo encontrado na franquia é mais típico do pensamento do século XIX, com destaque para o positivismo. Quero, por fim, destacar como a leitura da História encontrada na franquia se aproxima de uma dupla de autores que também produz interpretações históricas generalizantes no final do século XX, e também se apoia bastante claramente, a meu ver, numa tradição ocidental etnocêntrica que remonta ao Iluminismo pela via do progressismo do século XIX: Francis Fukuyama e Samuel Huntington.

76 "He also represented primitive peoples as intellectually and morally inferior to Protestant northern Europeans. In his intensely racialized culture, Darwin prognosticated that in the not-too-distant future, 'the civilised races of man will almost certainly exterminate and replace throughout the world the savage races'."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Fukuyama é considerado por Palmeri um herdeiro distante do conjecturalismo, mas principalmente devido a sua obra de 2011, "As origens da ordem política" (*The origins of political order*). (Palmeri, 2016, p. 255) A obra que me interessa aqui é anterior: o famoso artigo, depois transformado em livro, "O fim da história?" (*The end of history?)*, publicado em 1989 no periódico *The National Interest*. Contudo, o uso de elementos típicos do conjecturalismo pelo estadunidense em sua obra posterior – Palmeri (2016, p. 256-257) identifica a teoria de estágios, o progressismo, a narrativa da História seguindo um percurso que vai de tribos a Estados – reforça meu entendimento de que ele está inserido nessa tradição que remonta ao Iluminismo. Creio que também seu texto de 1989 tem um lugar na história dos pensadores ocidentais progressistas e teleológicos, ainda que não propriamente no conjecturalismo que interessa a Palmeri, uma vez que não procura especular sobre períodos sobre os quais temos pouca ou nenhuma evidência.

Segundo Fukuyama, em 1989,

> o triunfo do Ocidente, da *ideia* ocidental, é evidente primeiramente na total exaustão de alternativas sistemáticas viáveis ao liberalismo ocidental. Na última década, houve mudanças inequívocas no clima intelectual dos dois maiores países comunistas do mundo, e o início de significativos movimentos de reforma em ambos. Mas esse fenômeno estende-se para além da alta política e pode ser visto também na inelutável propagação da cultura consumista ocidental em contextos tão diversos quanto as lojas e aparelhos televisivos em cores agora onipresentes na China, os restaurantes cooperativos e lojas de roupas abertas no último ano em Moscou, o Beethoven tocando em lojas de departamento japonesas e o rock apreciado igualmente em Praga, Rangum e Teerã.
>
> O que talvez estejamos testemunhando é não só o fim da Guerra Fria, ou a passagem de um período particular da história pós-guerra, mas o fim da história em si: isto é, o ponto final da evolução ideológica da humanidade e a universalização da democracia liberal ocidental como a forma final de governo humano. (Fukuyama, 1989, p. 3-4. Grifos do autor. Tradução nossa)[77]

77 "The triumph of the West, of the Western *idea*, is evident first of all in the total exhaustion of viable systematic alternatives to Western liberalism. In the past decade, there have been unmistakable changes in the intellectual climate of the world's two largest communist countries, and the beginnings of significant reform movements in both. But this phenomenon extends beyond high politics and it can be seen also in the ineluctable spread of consumerist Western culture in such diverse contexts as the peasants' markets and color television sets now omnipresent throughout China, the cooperative restaurants and clothing stores opened in the past year in Moscow, the Beethoven piped into Japanese department stores, and the rock music enjoyed alike in Prague, Rangoon, and Tehran.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Em última instância, Fukuyama busca sua justificativa para entender a História como "evolução ideológica da humanidade" em Hegel, por via de Alexandre Kojève. O estadunidense entende que Hegel proclamou o "fim da História" já em 1806, quando Napoleão derrotou os prussianos na batalha de Jena e, consequentemente, os ideais da Revolução Francesa "venceram" a História. Nesse contexto, "os *princípios* básicos do Estado liberal democrático não poderiam ser aprimorados", tendo atingido seu ponto ótimo e restando apenas sua universalização homogênea, que Kojève entenderia encontrar-se materializada nos países da Europa Ocidental do século XX pós-guerra. (Fukuyama, 1989, p. 4-5. Grifos do autor. Tradução nossa)

Parece-me que o que Fukuyama identifica como triunfo liberal é, em grande parte, a realização do "projeto iluminista" de Condorcet. Sua concepção de "Estado liberal" é a de um Estado que "reconhece e protege através de um sistema legal o direito universal do homem à liberdade", e sua noção de "Estado democrático" diz respeito a um Estado que "existe apenas com o consentimento dos governados". Ele acredita que o livre mercado garante abundância material, considerando "o conteúdo do Estado universal homogêneo como democracia liberal na esfera política combinada com fácil acesso a videocassetes e aparelhos de som na econômica"; que a "estrutura legal e social" de países liberais como os EUA é "fundamentalmente igualitária e moderadamente redistributiva" e, portanto, não é culpada pela persistência da desigualdade no âmbito econômico; e que os países expansionistas e imperialistas da Europa do século XIX na verdade não eram liberais, uma vez que acreditavam "no direito de uma nação governar outras nações sem considerar os desejos dos governados". (Fukuyama, 1989, p. 5, 8-9, 16. Tradução nossa)

Percebem-se ecos do discurso de Condorcet na defesa de igualdade e liberdade e na crítica ao imperialismo, e a ênfase na importância da democracia representativa também encontra antecedentes em Kant, que acreditava que "nações civilizadas seriam aquelas que decidissem se tornar 'repúblicas representativas'" (Pagden, 2013, l. 690.1. Tradução nossa). Através do conveniente processo de considerar que os países liberais que não se encaixam em sua tese na verdade não

What we may be witnessing is not just the end of the Cold War, or the passing of a particular period of postwar history, but the end of history as such: that is, the end point of mankind's ideological evolution and the universalization of Western liberal democracy as the final form of human government."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

são liberais, e que os problemas que o liberalismo não resolveu na verdade independem dele, Fukuyama resume a História – pelo menos, a dos últimos séculos – à narrativa da realização do projeto liberal desses grandes nomes europeus do século XVIII.

A despeito do que Meier afirma acerca de sua postura supostamente apolítica, entendo que *Civilization* também se insere nessa mesma leitura da História como sequência que leva à realização do projeto liberal. Para além de tudo que já discutimos acerca do quanto a franquia deve ao pensamento histórico iluminista e seu progressismo, entendo que, principalmente em seus primeiros três títulos, a ideia de que a democracia representativa é uma forma de governo superior está bem clara. Como vimos na introdução, há cinco formas de governo disponíveis em *Civilization I*: Despotismo, Monarquia, Comunismo, República e Democracia. Todas as civilizações começam como Despotismos, forma na qual "você governa por poder absoluto" através da força militar e a "quantidade mínima de liberdade econômica e pessoal" prejudica a produtividade da civilização, apesar da capacidade de suportar unidades militares ser maior.

Se considerarmos, concordando com Silva, que, uma vez que "cada conhecimento, construção, unidade militar ou realização tem um custo maior ou menor do que os demais", é possível diferenciar as formas de governo mais "simples" e mais "sofisticadas" com base nesse custo, e que as vantagens conferidas por elas possibilitam sua hierarquização "em termos de mais ou menos vantajosos no jogo", concluímos que "ao atribuir-lhes um significado histórico, o jogo hierarquiza comparativamente cada elemento da história humana em termos quantificáveis de complexidade exigida e vantagens resultantes". (Silva, 2019, p. 13) A própria posição das formas de governo ao longo da árvore de tecnologias indica que algumas são "mais avançadas" que outras, caracterizadas no manual por graus de "liberdade econômica e pessoal" crescentes que se traduzem em aumento da produtividade ao custo de redução da capacidade bélica, com República e principalmente Democracia assumindo os pontos mais altos nessa escala. (MicroProse, 1994, p. 97-99)

O sistema de formas de governo em *Civilization*, cuja estrutura fundamental só é alterada no quarto título da franquia, já sugere uma associação de "Democracia" e "República" com a noção de "civilizado" como oposto a "belicoso", vista anteriormente. Todavia, o jogo vai além, através de suas mecânicas de felicidade.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Em *Civilization I*, quando uma cidade está suficientemente feliz, ela pode realizar uma celebração – o "Dia do Amamos o (Rei)" (*We Love the (King) Day*). Enquanto essa cidade se mantiver feliz, sua produtividade aumenta numa escala que acompanha as formas de governo: se sua civilização é um Despotismo, a cidade opera como se estivesse em uma Monarquia, produzindo mais comida e recursos industriais; se é uma Monarquia ou Comunismo, opera como se fosse uma Democracia, produzindo mais rendas comerciais; e se é uma República ou Democracia – ponto final da linha evolutiva – sua população cresce em ritmo muito mais acelerado. Assim, temos uma escala que põe Monarquia e Comunismo em situação de equivalência, acima do Despotismo mas abaixo de República e Democracia – bastante semelhante à tese de Fukuyama acerca do progresso da História em direção à democracia liberal universal.

Civilization II adiciona uma nova forma de governo, o "Fundamentalismo", mas mantém a estrutura evolucionista, reforçando-a com novos limites impostos sobre o quanto quem joga pode controlar o direcionamento de recursos para investimento científico, entretenimento e tesouro. Despotismos não permitem que qualquer um dos três itens recebam mais de 60% da arrecadação da civilização; Monarquias aumentam o limite para 70%; os demais governos, para 80%, exceto Democracias, que permitem 100%. (Civilization…, [1996?], p. 38-39) *Civilization III*, por sua vez, complexifica um pouco o sistema. Torna a remover o Fundamentalismo, mas, com a expansão *Conquests*, adiciona Feudalismo e Fascismo às formas de governo disponíveis. Talvez de forma a manter as decisões de quem joga interessantes, procura enfatizar mais o quanto governos representativos podem causar problemas para líderes belicosos através da introdução da "fadiga de guerra" (*war weariness*), que reduz o nível de felicidade nas cidades durante guerras. No entanto, também diz explicitamente que algumas formas de governo são "mais avançadas" do que outras, o que pode fazer com que cidades conquistadas resistam por menos tempo a seus conquistadores, devido à "melhor qualidade geral de vida", com Democracia e Comunismo tendo a maior chance de reduzir o tempo de assimilação cultural de cidades conquistadas. (Infogrames, 2001, p. 126. Tradução nossa) Há, portanto, uma tentativa de projetar formas de governo diversas, adequadas a estratégias diversas; no entanto, a Civilopédia é enfática em dizer que a "democracia representativa" é "considerada o melhor sistema de governo no mundo moderno devido à liberdade pessoal e econômica da qual os cidadãos desfru-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

tam". Jogos seguintes abandonam essa estrutura rígida de formas de governo em favor de sistemas de políticas sociais de complexidade crescente, nos quais políticas mais distantes do início da árvore de tecnologias são mais "avançadas" e costumam conferir bônus maiores.

Parece-me razoável entender que os primeiros títulos da franquia, em particular, apresentam um triunfalismo liberal semelhante ao de Fukuyama ao tratarem a democracia representativa liberal como espécie de ápice da história política humana, estejam seus desenvolvedores conscientes ou não disso. Na verdade, se não estiverem, isso só sugere que ocorre uma naturalização da leitura liberal da História por parte deles, fazendo com que Meier se apresente como "apolítico" enquanto continua a dar provas de ser, como Fukuyama, representante de uma tradição de pensamento histórico que remonta ao século XVIII.

Outro ponto aproxima *Civilization* de Fukuyama: a suposição de que a História existe para ser "vencida". Creio que já discutimos esse elemento o suficiente na franquia e no texto do estadunidense, mas ele também é o ponto central que conecta ambos ao cientista político Samuel Huntington. Dediquemo-nos agora a ele.

Em 1993, Huntington publicou, no periódico *Foreign Affairs*, um polêmico artigo intitulado *The Clash of Civilizations?* Neste texto – em grande parte uma resposta à tese de Fukuyama – defende a seguinte hipótese: no mundo pós-Guerra Fria, os conflitos na política global terão natureza cultural, mais do que econômica ou ideológica. Para Huntington, o mundo que surgiria dos escombros do Muro de Berlim seria um mundo marcado pelo confronto entre civilizações, definidas como

> o mais alto agrupamento cultural de pessoas e o mais largo nível de identidade cultural que as pessoas têm, com a exceção daquele que distingue humanos de outras espécies. É definida simultaneamente por elementos objetivos comuns, como linguagem, história, religião, costumes e instituições e pela autoidentificação subjetiva das pessoas. (Huntington, 1993, p. 24. Tradução nossa)[78]

Mas Huntington não afirma que civilizações surgem no final do século XX: em seu livro *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*, publi-

78 "A civilization is thus the highest cultural grouping of people and the broadest level of cultural identity people have short of that which distinguishes humans from other species. It is defined both by common objective elements, such as language, history, religion, customs institutions, and by the subjective self-identification of people."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

cado em 1996, considera que "a história humana é a história das civilizações". Tais agrupamentos culturais amplos teriam existido ao longo de toda a história, diferenciando gregos de persas na Antiguidade tanto quanto diferenciariam japoneses de estadunidenses atualmente. Algumas civilizações, como a egípcia, teriam perecido; outras, como a indiana, sobreviveriam até os dias de hoje. (Huntington, 1996, p. 40. Tradução nossa) Por isso, o mundo após a Guerra Fria não seria "pós-histórico", como queria Fukuyama, mas sim a continuidade do que sempre foi: um espaço de conflito intercivilizacional.

As críticas a Huntington são abundantes e contundentes,[79] mas também o foi seu impacto dentro e fora do mundo acadêmico, particularmente após o 11 de setembro de 2001 e a ascensão da lógica da "Guerra ao Terror", como apontado por Francis Wolff (2004, p. 19). A semelhança com *Civilization* me parece clara: Huntington e Meier, no início dos anos 90, pensam a História como conflito. Claro, uma vez que o lançamento do jogo antecede a publicação do artigo de Huntington, não é o caso de sugerir que este inspirou aquele; destaco apenas que, em duas obras nas quais o conceito de "civilização" ocupa o papel de unidade básica para a compreensão da História, esta se torna um confronto entre tais unidades, entendidas como agrupamentos sociais dotados de características essencializadas. E se é verdade que, no jogo, o "choque de civilizações" tem um fim – uma das civilizações será vitoriosa –, a situação menos "definitiva" analisada por Huntington não o impede de sugerir possíveis cursos de ação para que a "civilização ocidental" interaja com as demais, incluindo "manter o poder econômico e militar necessário para proteger seus interesses em relação a essas civilizações" (Huntington, 1993, p. 49. Tradução nossa), nada muito diverso do que *Civilization* espera de quem joga. Em resumo, a intenção de construir uma leitura "civilizacional" da História, mais de dois séculos após a consolidação do conceito, parece levar autores em campos diversos a conclusões bastante similares, igualmente criticadas como imperialistas e etnocêntricas.

O que Fukuyama, Huntington e Meier têm em comum, então, é o fato de entenderem a História como competição. O primeiro a vê como competição ideológica, vencida pelo liberalismo; os outros dois, como competição entre civilizações. Entendo que Tzvetan Todorov oferece-nos uma pista para compreender os

79 Podemos citar como exemplos Said, 2001, Mignolo, 2005 e Todorov, 2010, limitando-nos apenas a alguns dos autores de maior renome que escreveram contra a tese de Huntington.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

porquês dessa fixação no confronto como constante da História. Ao analisar os argumentos de Huntington, afirma que, para o estadunidense,

> o choque, o conflito e a guerra exprimem o estado das relações internacionais. O ponto de partida de sua pesquisa, como já vimos, consiste em procurar o que, no mundo contemporâneo, substituiu o antigo inimigo soviético; ele nem cogita na eventualidade de que *a articulação amigo/inimigo, talvez, não seja satisfatória e correspondia à situação precedente, a da Guerra Fria que, aliás, tinha algo de excepcional*. Ou, até mesmo, essa ideia surge em sua mente, mas apenas para ser rejeitada em nome de uma espécie de postulado antropológico: "Odiar faz parte da humanidade do homem. Temos necessidade de inimigos para nos definirmos e nos mobilizarmos". (Todorov, 2010, p. 117. Grifos nossos)

Todorov sublinha o fato de que, escrevendo após décadas de Guerra Fria, Huntington possivelmente estava inclinado a ler a História através da chave do conflito porque tal chave havia sido uma constante ao longo da segunda metade do século XX. Assim, no lugar de entender que a História é uma sucessão de conflitos entre civilizações e pensar a Guerra Fria de acordo com essa lógica, Huntington teria feito o contrário: tomado o momento excepcional por regra e compreendido o restante da História a partir dele.

Creio que o que vale para Huntington vale também para Fukuyama e Meier. Fukuyama entende que a competição ideológica, e não a civilizacional, é a constante histórica, mas também escreve em resposta ao fim da Guerra Fria, também o faz com a pretensão de prever como será o mundo após o fim desse confronto e também entende que a competição é um elemento fundamental da História. Meier e seus colegas compartilham da interpretação acerca da competição, aproximando-se de Fukuyama no triunfalismo liberal e na proposição teleológica de que a História tem um "fim" ou meta, mas a competição é huntingtoniana, entre civilizações e não entre ideologias. Todos os três me parecem operar enquanto figuras que viveram uma era na qual a competição – entre países, ideologias ou civilizações, a depender de quem a observa – estava no centro das discussões históricas.

O que procurei fazer aqui é estabelecer que a perspectiva de *Civilization* sobre a História, dita apolítica pelo criador da franquia, está ancorada numa tradição que encontra seus primeiros grandes nomes no conjecturalismo do século XVIII,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

torna-se progressivamente mais etnocêntrica, imperialista e mesmo racista ao longo do século XIX e enfim desemboca em obras do fim da Guerra Fria como as de Fukuyama e Huntington. Para restringirmo-nos apenas a alguns autores mencionados, a franquia compartilha com Condorcet e Comte a divisão da História em estágios definidos pelo critério tecnocientífico; com Herder e Huntington, a crença na existência de um "caráter" peculiar a cada agrupamento social – país, nação, civilização, qualquer que seja o nome usado na ocasião; com Fukuyama e Huntington, a interpretação da História como competição; com Condorcet e Kant, o progressismo, entendido por estes como crença na *possibilidade* e *necessidade* de aprimoramento da humanidade, mas transformado na franquia em *inevitabilidade* histórica, como em Comte e Spencer; com Condorcet, Kant e Fukuyama, a crença na possibilidade de realização do projeto liberal iluminista.

Por isso, acredito que *Civilization* se apresenta como um herdeiro do pensamento histórico *moderno* – ainda que num âmbito não erudito, diferentemente dos autores que explorei aqui –, definindo-se principalmente por sua filiação a uma forma de ler a História cujo nascimento é identificado por Reinhart Koselleck no século XVIII e considerado uma novidade frente a visões anteriores, como aquela da escatologia cristã. Quero agora, então, discutir esse conceito de "modernidade" que entendo justificar a interpretação de *Civilization* como história moderna.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

4.3
Tempo, modernidade e etnocentrismo

Em linhas gerais, Koselleck (2014, p. 210) entende que a modernidade (em alemão, *neuzeit*; "novo tempo"), enquanto conceito, impõe-se aos poucos no período que se estende da virada do século XV para o XVI até o século XVIII. Por isso, "na era do Iluminismo, o indivíduo se via como contemporâneo de um novo período muito diferente das assim chamadas Idade Média e Antiguidade".

Esse período seria marcado principalmente pela experiência da *aceleração da História*, especificamente a partir da Revolução Industrial. Nesse contexto, tal experiência "corresponde a uma desnaturalização da experiência temporal que se conhecia até então", sendo um "indicador de uma história especificamente moderna". Koselleck ressalta que a aceleração, enquanto "categoria histórica de expectativa", não surge nesse momento, mas assume novos conteúdos, já em construção

desde o século XVI. (Koselleck, 2014, p. 142) Lançando mão de seus conceitos de *espaço de experiência* – o "passado atual", composto de experiências próprias e alheias, comportamentos racionais e inconscientes – e *horizonte de expectativa* – o "futuro presente", o que queremos, esperamos ou tememos que aconteça (Koselleck, 2006, p. 305-327) –, o alemão indica que tal aceleração está estreitamente ligada à expectativa do progresso, definido como a suposição de que "o futuro não apenas modifica a sociedade, mas também a melhora" (Koselleck, 2006, p. 321-322), num processo no qual a humanidade percebe a distância entre experiência e expectativa tornar-se cada vez maior, cada vez mais rápido.

O modelo de tempo descontínuo utilizado em *Civilization* embute em seu funcionamento uma representação dessa aceleração. Os jogos da franquia são jogados em turnos, e cada turno corresponde a uma determinada quantidade de anos, que é reduzida conforme o jogo avança. Tomando *Civilization I* por exemplo, enquanto o intervalo de 500 anos entre 1000 e 1500 d.C. compreende 50 turnos, os 250 anos seguintes compreendem a mesma quantidade de turnos, e os 100 anos posteriores a isso também.[80] A relação exata entre quantidade de anos e turnos varia de um jogo para o outro, mas a progressiva redução do número de anos equivalentes a um turno é uma constante.

O efeito prático de períodos mais cronologicamente avançados corresponderem a mais turnos é fazer com que mais coisas aconteçam na partida durante esses períodos do que durante os iniciais. Logo, se quem joga inicia a pesquisa de uma tecnologia em 4000 a.C. e ela demora 10 turnos para ser concluída, passaram-se 200 anos; em situação análoga, mas iniciada em 1850 d.C., a pesquisa seria concluída em apenas 10 anos. Isso não afeta o andamento da partida em si, uma vez que, para a ação de jogo, o importante é a quantidade de *turnos* necessária para que algo seja realizado, e não a quantidade de *anos*; contudo, é deveras relevante para compreendermos a maneira como o jogo representa o tempo histórico. Além disso, como bem notado por Silva, *Civilization* também apresenta a aceleração do tempo como algo desejável que deve ser ativamente buscado:

> Uma vez que é estrategicamente vantajoso reduzir o custo em turnos necessário para usufruir dos potenciais disponíveis, as histórias simuladas nesses jogos favore-

80 Em *Civilization I*, uma partida começa em 4000 a.C. Entre essa data e 1000 d.C., cada turno equivale a 20 anos; entre 1000 d.C. e 1500 d.C., cada turno passa a valer 10 anos; entre essa data e 1750 d.C., 5 anos; de 1750 a 1850 d.C., 2 anos; daí até o fim do jogo, cada turno equivale a 1 ano.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> cem a aceleração do tempo como estratégia a ser buscada e mantida. Desde o início do jogo, delimitadas e impulsionadas adiante pela árvore tecnológica, todas as civilizações estão pré-determinadas a prosseguirem em marcha em direção à modernidade, sob o risco de serem subjugadas pelas civilizações mais "avançadas" na árvore. O jogo torna, portanto, inviável para os/as jogadores/as a configuração de uma trajetória histórica alternativa, indicando de forma determinista a aceleração temporal da modernidade. A dinâmica dessa determinação temporal é tão forte que, embora em todos os jogos exista a indicação de uma data no calendário, iniciando-se em 4000 a.C. e indo até os séculos XXI ou XXII d.C., a data indicada é irrelevante com relação à velocidade com que os "avanços" são realizados. Assim, é perfeitamente possível – e até desejável em termos de jogo – que uma civilização alcance tecnologias "avançadas" muito antes dos séculos que corresponderiam a sua contemporaneidade tecnológica. (Silva, 2019, p. 17-18)

Tal representação, parece-me, está de acordo com as considerações de Koselleck. Como apontado, o autor entende que o processo de aceleração é prévio à Revolução Industrial, mas transforma-se profundamente entre os séculos XVI e XVIII. A perspectiva que encontramos em *Civilization*, creio, teria emergido ao fim desse processo.

Koselleck ressalta os "aumentos de velocidade" encontrados em transportes e comunicação a partir do século XVII, mas destaca que esse tipo de aceleração havia alcançado

> um limite absoluto determinado pela natureza. As estradas podiam ser melhoradas e as carruagens, aprimoradas, mas a força dos cavalos permanecia limitada. Os navios a vela podiam ser aperfeiçoados, mas sua velocidade, no fim das contas, permanecia sujeita à mercê dos ventos. A telegrafia óptica podia ser racionalizada, mas a transmissão falhava ao anoitecer e também durante o dia em casos de chuva ou de nuvens, muitas vezes por dias ou semanas. (Koselleck, 2014, p. 148)

Após a Revolução Industrial, inovações tecnocientíficas permitem a transposição de barreiras naturais como essas. O fundamental aqui, para Koselleck, não é a continuidade das transformações, uma vez que a mudança em si sempre existiu; é a nova experiência temporal que surge, a noção "de que tudo muda mais rapidamente do que se podia esperar até agora ou do que havia sido experimentado

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

antes" (Koselleck, 2014, p. 153). O horizonte de expectativa, nesse momento de novidade, torna-se cada vez menos atrelado ao espaço de experiência, uma vez que as mudanças do futuro não podem mais ser deduzidas de experiências conhecidas – pelo menos até a aceleração se tornar ela própria uma constante, uma parte das expectativas humanas. Para o autor, "ela qualifica o 'progresso da história'", sendo o progresso parte essencial do horizonte de expectativa iluminista.

Como vimos no manual de *Civilization I*, seus desenvolvedores parecem estar em concordância com essas expectativas, entendendo que o progresso é "não apenas inevitável, mas também bom", que isso é demonstrado pela "evidência do registro histórico" e que "desde a Revolução Industrial, o ritmo do avanço e da mudança aumentou dramaticamente", o que nos leva a uma situação em que "a mudança rápida é agora considerada normal" e "novas descobertas são continuamente esperadas e não são uma surpresa". (MicroProse, 1994, p. 119. Tradução nossa) Estão aí vários dos elementos apontados por Koselleck: o progresso como algo positivo e inevitável, pensado dessa forma apenas recentemente, na modernidade; o ritmo da mudança como algo lento durante a maior parte da história humana, até a Revolução Industrial; uma aceleração exponencial das mudanças a partir desse momento, tornando-se ela própria parte das expectativas humanas para o futuro. Nesse sentido, em *Civilization*, a História é essencialmente moderna.

Ela também está adequada a outro elemento importante destacado pelo alemão. Segundo ele, uma das possibilidades de se deduzir uma aceleração do tempo histórico é pensá-la "como abreviação do tempo das expectativas ligadas às metas" (Koselleck, 2014, p. 163). Nesse caso, pensar a aceleração pressupõe pensar uma História teleológica, que caminha na direção de algum objetivo. Como vimos, *Civilization* estabelece "metas" claras para a História através das condições de vitória, às quais o desenvolvimento tecnocientífico – bem como o econômico, militar ou, na verdade, qualquer forma de desenvolvimento – deve levar a humanidade. Na medida em que esse desenvolvimento acontece em períodos cada vez mais curtos conforme o jogo se encaminha para sua conclusão, a aceleração torna-se *característica inevitável* de toda a História humana.

Mas se Koselleck afirma que uma maneira de deduzir a aceleração é fazê-lo a partir de metas determinadas, indica também que uma segunda maneira seria deduzi-la "de comparações com contextos experienciais do passado", situação na

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

qual ela deixa de ser um conceito de expectativa e passa a ser puramente experiencial; comparando a velocidade das transformações num momento histórico com momentos anteriores, uma sociedade seria capaz de perceber ou não a aceleração do ritmo de tais transformações. Em ainda um terceiro caso, que combina as duas possibilidades, pode-se entender a aceleração como o "estágio técnico-industrial já alcançado pelos países desenvolvidos e que no futuro deverá ser alcançado pelos países menos desenvolvidos" (Koselleck, 2014, p. 163). Aqui, a comparação é entre países que existem ao mesmo tempo na História, mas percebem-se como pertencentes a estágios diferentes dela – pressupondo, ao mesmo tempo, uma meta a ser alcançada (como na primeira perspectiva) e uma comparação entre situações diferentes (como na segunda perspectiva). Nesse caso, a experiência dos países ditos desenvolvidos é a expectativa dos que desejam se desenvolver.

Em *Civilization*, a ideia de uma civilização perceber-se como "atrasada" frente a seus adversários é fundamental. Como aponta Silva,

> em cada jogo da série, a árvore tecnológica é a mesma para todas as civilizações, o que significa que "avançar" pela árvore torna-se também uma estratégia competitiva de suma importância no jogo, para evitar ficar em desvantagem nos potenciais já disponibilizados para as civilizações rivais. Essa dinâmica competitiva pressiona as civilizações a "avançarem" na árvore tecnológica. E tal avanço se traduz, em termos estéticos-narrativos, na própria passagem do tempo histórico, desde um começo representado como simples e rudimentar até um "final" representado como complexo e sofisticado. (Silva, 2019, p. 14-15)

Em suma, se a História é uma competição, o atraso é a derrota em potencial. Contudo, a percepção da aceleração não emerge da comparação entre aqueles que a vivem e aqueles que a buscam. Uma vez que a quantidade de anos por turno diminui conforme o jogo avança, ela *sempre* acontece, é *dada* em vez de *percebida*. Portanto, aquilo que Koselleck aponta como uma interpretação moderna da história, desenvolvida num contexto específico, é universalizado por *Civilization*.

A experiência da aceleração e o conceito de modernidade se consolidam no século XVIII, no contexto da Revolução Industrial e do Iluminismo: elementos centrais de narrativas históricas ocidentais ou, ainda mais especificamente, europeias. Nos jogos da franquia, contudo, são elementos centrais de *toda* a História.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Se a aceleração de que fala Koselleck não foi experimentada por todas as sociedades – e isso fica evidente quando ele aponta a possibilidade de pensá-la como expectativa para uns e experiência para outros –, em *Civilization* o único fluxo temporal possível é aquele que acompanha essa narrativa histórica moderna. Tudo o que é considerado "civilização" no jogo deve experimentar o desenvolvimento tecnológico, a aceleração do tempo histórico e o progresso da mesma maneira, numa representação da História que é, portanto, necessariamente etnocêntrica. Mesmo as civilizações que "falham" – desaparecem, perdem o jogo – estão submetidas a essa estrutura.

Outros jogos que procuram simular processos históricos o fazem de maneiras diversas. *Europa Universalis IV*, por exemplo, propõe-se a representar o cenário mundial do período entre meados do século XV e início do XIX, sem qualquer tentativa de representar uma aceleração incontornável do tempo. Para além disso, o desenvolvimento tecnológico existe, mas numa forma bastante simplificada, e a única condição de vitória vagamente estabelecida pelo jogo é chegar ao seu final com uma pontuação mais alta do que a de qualquer outro país do mundo, com pontos sendo acumulados através da ocupação das primeiras posições nos *rankings* administrativo, diplomático e militar. Não há grande preocupação com metas, ou expectativa de progresso constante e melhoramento civilizacional inevitável no futuro. Percebe-se, então, que a maneira como *Civilization* trata a aceleração do tempo é uma opção de seus desenvolvedores.

A existência mesma da árvore de tecnologias já torna o determinismo incontornável, em primeiro lugar porque,

> embora o/a jogador/a tenha liberdade de escolher qual é o próximo item da árvore tecnológica a ser "aprendido" por sua sociedade ficcional, suas opções encontram-se pré-definidas pela estrutura da árvore, que indica sequências de pré-requisitos e a existência ou não de caminhos alternativos para chegar a determinados itens. Isso faz com que qualquer estrutura utilizada para essa mecânica contenha, em menor ou maior grau, uma predeterminação acerca das sequências possíveis de itens "aprendidos" pela sociedade representada no jogo, o que resulta em sentidos históricos predeterminados para os jogos históricos. (Silva, 2019, p. 14)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

O sentido predeterminado pela árvore de tecnologias nos jogos da franquia *Civilization*, como aponta Kacper Poblocki, é invariavelmente o caminho da história ocidental:

> A árvore tecnológica é estruturada em torno das eras Antiga, Medieval, Industrial e Moderna, cada uma representando a história europeia e norte-americana. Para ilustrar, em Civilization I, o avanço "alfabeto" é representado por um ícone com letras romanas, e a descrição discute as origens do alfabeto ocidental. A medicina, em todas as versões, é atribuída à filosofia grega e Hipócrates. Talvez a afirmação mais ríspida encerre a descrição da pólvora em Civilization I: "mosqueteiros e canhões (…) encerraram invasões recorrentes de bárbaros da Ásia". (Poblocki, 2002, p. 166. Tradução nossa)[81]

Assim, ainda que possamos jogar com uma civilização de origem asiática em *Civilization* – como os mongóis, talvez um dos maiores exemplos do que seriam, na perspectiva ocidental, os "invasores bárbaros da Ásia" –, o desenvolvimento tecnológico do jogo segue uma narrativa ocidental, posicionando descobertas e inovações em uma representação procedimental desse desenvolvimento que está de acordo com essa narrativa.

Em segundo lugar, cabe lembrar que a simples proposta de atrelar a História a um percurso definido por critérios tecnocientíficos é em si etnocêntrica, uma vez que acompanha o entendimento de autores como Condorcet e Comte e provavelmente faria pouco sentido para alguns dos povos que são representados em jogos da franquia, como iroqueses, astecas ou maoris, por exemplo. Estando toda a compreensão da História atrelada a esse critério tecnocientífico central, a ênfase no percurso histórico ocidental encontrada na árvore de tecnologias torna o etnocentrismo ainda mais incontornável.

Um exemplo de civilização "fracassada" dado por *Civilization I* me parece particularmente interessante. Segundo o manual, os chineses "desencorajaram ativamente a mudança e o avanço, isolando-se do resto do mundo". Apesar de reco-

81 "The technology tree is structured around the Ancient, Medieval, Industrial and Modern Eras, each of them representing the European and North American history. By way of illustration, in Civilization I alphabet advancement is represented by an icon with Roman letters, and the description discusses the origins of the Western alphabet. Medicine in all versions is ascribed to the Greek philosophy and Hippocrates. Perhaps, the bluntest statement rounds off the description of gunpowder in Civilization I: 'Musketeers and Cannon (…) ended recurring invasions of barbarians from Asia'."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

nhecerem o pioneirismo chinês em diversos desenvolvimentos tecnológicos – incluindo o "Magnetismo" e a "Pólvora", elementos presentes na árvore de tecnologias do jogo –, os desenvolvedores afirmam que eles "fizeram muito pouco" com suas invenções, sugerindo que qualquer invenção que não seja utilizada para adquirir alguma vantagem num conflito com o resto do mundo é inútil. Por isso, "quando o Ocidente emergiu da Idade das Trevas, rapidamente eclipsou o poder do Oriente ultraconservador". (MicroProse, 1994, p. 127)

A escolha dos chineses como exemplo de povo estagnado e avesso ao progresso está de acordo com boa parte da compreensão iluminista acerca da China. A ideia de que A China se destacou por seu ultraconservadorismo, isolacionismo e estagnação surge em diversos autores do século XVIII, como nos mostra Pagden:

> Deferência para com o passado, como deferência para com os escritos e leis e as selvagens e revoltantes estórias que as religiões do mundo contaram sobre si mesmas, era, disse Diderot em defesa da descrição de Montesquieu sobre a China, o que "reduz um homem de gênio ao silêncio ou o estrangula." É o que enterra uma "nação… na barbaridade de sua religião, suas leis, seus costumes, e seu governo, na ignorância daquelas coisas que são mais importantes para seus verdadeiros interesses, para seu poder e seu comércio, para seu esplendor e sua felicidade." Ou como Turgot argumentou em seus planos para um *Discurso sobre a História Universal* que ele nunca escreveu, "o que nunca é perfeito (ele se referia a razão e justiça) nunca deve ser imobilizado… como virtualmente ocorreu na China."
>
> […] Apesar de todas suas habilidades cuidadosamente cultivadas, apesar de suas louças, sua porcelana e suas sedas, apesar de todo seu artesanato, apesar de toda sua indubitável abundância humana, e a despeito de qualquer "moralidade" que Montesquieu lhe permitiu reter, a China, disse Diderot, era "quase um país bárbaro." […] Os chineses tinham cometido o erro de supor que poderia haver um fim para a história humana, e que eles o eram. O resultado foi não a imobilidade, como afirmavam os admiradores da China, mas a estagnação. (Pagden, 2013, l. 563.3-565.8. Grifos do autor. Tradução nossa)[82]

82 "Deference to the past, like the deference to the scripts and the laws and the wild and revolting stories that the world's religions have told about themselves, was, said Diderot in defense of Montesquieu's account of China, what 'reduces a man of genius to silence or strangles him.' It is this that buries a 'nation… in the barbarity of its religion, its laws, its customs, and its government, in the ignorance of those things that are most important to its true interests, to its power and its commerce, to its splendor and its felicity.' Or as Turgot had argued in the plan he drew up for a *Discourse on Universal History* that he never wrote, 'what is never perfect [he was referring to reason

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

Assim, ao apresentar a China como exemplo de país conservador – avesso à mudança e ao "progresso" –, *Civilization* mais uma vez reforça seus laços com o pensamento iluminista, neste caso se aproximando de autores críticos da atitude chinesa, como Diderot, Turgot e Montesquieu. Não porque *Civilization* acredita que não há fim para a História humana – já vimos que esse definitivamente não é o caso –, mas porque entende que é preciso progredir constantemente em direção a esse fim *através do caminho tomado pelo Ocidente*. É preciso, subentende-se, usar o magnetismo para criar bússolas e navegar em busca de novas terras para explorar – por isso, em *Civilization I*, o "Magnetismo" permite a criação de "Fragatas" – e usar a pólvora para armar exércitos e erradicar adversários – por isso, a "Pólvora" permite a criação de "Mosqueteiros", não de fogos de artifício.

A essa universalização, digamos, "horizontal", que impõe a experiência ocidental ao restante do mundo, combina-se uma universalização "vertical": uma vez que *Civilization* estabelece regras universais e invariáveis através das quais pretende simular a História, e essas regras fundamentam-se em uma interpretação específica da História, quaisquer interpretações alternativas que tenham existido anteriormente são apagadas. Consideremos que Koselleck aponta que o conceito de aceleração, laico, é precedido no mundo europeu pelas expectativas estabelecidas pela escatologia cristã. A consolidação da modernidade, em sua perspectiva, baseia-se em grande parte no afastamento em relação às proposições teológicas acerca do fim do mundo. Em tempos pré-modernos, pensava-se principalmente na possibilidade de o futuro trazer uma abreviação do tempo, ou seja, reduzir o intervalo entre o contemporâneo e o juízo final. Esse seria um ato não humano, mas divino, "uma graça concedida por Deus, que não quer que os seus sofram por muito tempo antes do fim do mundo" (Koselleck, 2014, p. 157). É a partir do século XVI que o espaço de experiência cristão que oferecia as bases para esse horizonte de expectativa começa a ser substituído por um núcleo experiencial "constituído pelas descobertas e invenções da ciência natural em ascensão"; eventualmente, "como tendência geral do período do século XVI ao XIX", "as esperanças e expectativas, inicialmente estimuladas pelo cristianismo e enriquecidas por utopias

and justice] ought never to be entirely immobilized… as has virtually happened in China.'
[...] For all its carefully cultivated skills, for all its lacquerwork, its porcelain and its silks, for all its craftsmanship, for all its undoubted human abundance, and despite whatever 'morality' Montesquieu had left it, China was, said Diderot, 'almost a barbarous country.' […] The Chinese had made the mistake of supposing that there could be an end to human history, and that they were it. The result had been not, as China's admirers had claimed, immobility, but rather stagnation."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

que se seguiram às invenções e descobertas, foram cada vez mais ultrapassadas por máximas de experiência da ciência natural". (Koselleck, 2014, p. 159-160) Em vez da expectativa da chegada mais rápida do fim, há a expectativa da aceleração dos progressos.

Em *Civilization* não há espaço para a interpretação cristã ou quaisquer outras alternativas: a única maneira possível de pensar a História é a maneira moderna. Como visto, essa perspectiva teria emergido do "estudo ativo da História", supostamente feito apenas ao longo dos últimos séculos, e da "evidência do registro histórico". Fica implícito que o estudo adequado da História leva necessariamente às conclusões modernas, jamais à escatologia ou a qualquer outra conclusão que possamos imaginar.

4.4
Neoliberalismo e colonialismo

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

É importante enfatizar as implicações políticas desse processo de naturalização de uma perspectiva sobre o tempo. Rodrigo Turin sugere que, em diferentes momentos da História, sociedades adotaram diferentes mecanismos de "sincronização", isto é, formas de "ajustar ou entrosar uma operação com outra". Na tradição cristã de que fala Koselleck, os indivíduos estariam sincronizados na espera pelo fim dos tempos; já na sociedade industrial,

> o processo de ajuste temporal passava por diferentes práticas e instituições, como os acordos internacionais de fusos horários ou o horário regulado das fábricas. A sincronização moderna implicava não apenas a coordenação do tempo da produção e da circulação do capital, mas também a elaboração do tempo homogêneo da nação, sobre o qual se erigia a nova soberania dos Estados. Daí o papel fundamental que caberia à educação e, especificamente, ao ensino de história e da literatura nacional, como forma de tornar os cidadãos contemporâneos uns dos outros. Foi nesse momento que o "moderno" passou a regular o grau de contemporaneidade ou não contemporaneidade dos grupos sociais. *Toda a dimensão imperialista e colonialista moderna repousa sobre essa grade temporal, incluindo e hierarquizando as sociedades em função de sua proximidade ou de seu distanciamento frente a um tempo moderno universalizado*. (Turin, 2019, p. 12-13. Grifos nossos)

Quando *Civilization* universaliza o tempo moderno como o único possível, envolve-se no mesmo empreendimento "imperialista e colonialista" que hierarquiza sociedades com base em sua relação com esse tempo. Em um nível, isso ocorre dentro da simulação conceitual, uma vez que sociedades incapazes de acompanhar a "marcha da História" – ou seja, de progredir de forma minimamente satisfatória através da árvore de tecnologias – estão fadadas ao fracasso; mas em outro, é preciso lembrar que essa forma de representar o tempo e o sucesso ou fracasso de sociedades existe porque os desenvolvedores do jogo entendem que, no nosso mundo, algumas sociedades foram "derrotadas" porque não foram capazes de acompanhar o tempo moderno – como no exemplo dos chineses "ultraconservadores". O funcionamento (moderno) do tempo em *Civilization* é, dessa forma, uma declaração politicamente carregada dos desenvolvedores da franquia, pois inclui uma forma de hierarquizar sociedades.

No entanto, creio que as considerações de Turin acerca do tempo num contexto neoliberal também trazem implicações importantes que apontam no sentido de pensar *Civilization* para além da modernidade ou, pelo menos, para além de certos princípios iluministas em particular. Turin opõe Kant e a Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico (OCDE) como exemplos de uma modernidade "clássica", iluminista, e uma modernidade "tardia" nossa contemporânea, comparando a perspectiva de ambos acerca do papel da educação através de passagens de escritos do alemão das décadas de 1770 e 80 e de um estudo encomendado pela organização em 1997. Segundo ele,

> enquanto na passagem de Kant a educação se apresenta como condição para tornar o sujeito um agente transformador da sociedade, denunciando assim certa noção de disponibilidade da história à ação humana, na passagem do estudo da OCDE o indivíduo aparece como *puramente passivo frente às aceleradas transformações* que afetam o mercado de trabalho, cabendo a ele *adquirir as capacidades necessárias para adequar-se a elas*, concebendo-se e valorizando-se como "capital humano".
>
> […] Se antes as razões que fundavam o ensino obrigatório deveriam estar espelhadas em seu conteúdo pela dimensão pública da cidadania, agora esse espelhamento se dá tanto na financeirização do ensino, transformado ele próprio em um "serviço", como nas novas bases curriculares que engendra, centradas em "competências" que possibilitem ao sujeito *tornar-se competitivo em uma sociedade concebi-*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> *da como composta essencialmente de individualidades concorrenciais*. (Turin, 2019, p. 21-23. Grifos nossos)

Parece-me que o que é identificado por Turin como a lógica da educação num contexto neoliberal, ou moderno tardio, também é encontrado em *Civilization*. Assim como o indivíduo da OCDE, quem joga um dos jogos da franquia também é passivo frente a aceleradas transformações sobre as quais tem pouco controle real, uma vez que a aceleração do tempo e a passagem das eras é naturalizada e não movida por quem joga. Portanto, só lhe resta "adquirir as capacidades necessárias para adequar-se a elas": investir em progresso tecnocientífico para não "ficar para trás" na corrida tecnológica, em expansão territorial e exploração de recursos para garantir superioridade econômica, em desenvolvimento militar para garantir a defesa contra e conquista dos adversários. Afinal, como o mundo do trabalho da OCDE, a História de *Civilization* é "concebida como composta essencialmente de individualidades concorrenciais"; a diferenças é que os "indivíduos", aqui, são as civilizações, ou especificamente seus líderes, sejam eles humanos ou IAs. Com isso, na medida em que a expectativa iluminista da aceleração do tempo torna-se totalmente naturalizada ao ponto de ser considerada por *Civilization* como um dado verificável pelo estudo da História, ela também se autonomiza, tornando-se uma inevitabilidade à qual as pessoas que jogam e as sociedades que existem na História devem *reagir*, e não algo *produzido* por elas.

Acredito, contudo, que *Civilization* não deva ser classificado exclusivamente como produto desse tempo neoliberal, da mesma maneira como defendi que não deve ser classificado exclusivamente como produto do contexto estadunidense. Parece-me mais razoável reconhecer ambiguidades na franquia, que apontam para uma presença, no pensamento de seus desenvolvedores, de princípios neoliberais paralelos a uma interpretação mais "classicamente moderna" da História. Por exemplo, Turin reconhece a reatividade diante da expectativa da mudança como uma característica fundamental dos tempos neoliberais, entendendo que

> diante de uma experiência hiperacelerada, provocada por forças que transcendem o ambiente de ação do sujeito, apresenta-se como imperativo a capacidade plástica de responder imediatamente aos novos cenários que se sucedem. Ser "flexível" não implica nutrir expectativas e atuar em função delas, mas antes ter a habilidade de visualizar futuros imediatos que já vêm em sua direção, adaptando-se a eles. Esse

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> novo movimento de temporalização é, portanto, mais reativo do que ativo, *não pressupondo nenhuma dimensão teleológica estruturada*. […] *A aceleração é uma dimensão estrutural dessa rede semântica, mas uma aceleração sem telos, sem expectativas, dentro da qual os nexos entre passado, presente e futuro tornam-se extremamente voláteis, quando existentes*. (Turin, 2019, p. 26-27. Grifos nossos)

Ora, se *Civilization* claramente espera que quem joga seja flexível, adaptando-se constantemente a novas situações – uma declaração de guerra que força a dedicação de mais recursos à produção de unidades militares, por exemplo, ou a iminência da vitória de um adversário, que exige a tentativa impedi-la –, já vimos que a franquia sempre trabalha com uma leitura teleológica da História. É preciso se adaptar ao futuro imediato, mas com o objetivo de eventualmente alcançar uma condição de vitória no futuro distante.

Entendo que há ambiguidade, mas não contradição, na presença simultânea de princípios modernos "clássicos" e "tardios" em *Civilization*, uma vez que estes são, afinal, decorrência daqueles – a ética da adaptabilidade só existe porque a crença na inevitabilidade da aceleração foi naturalizada. Importa lembrar que, como apontado por Turin, a naturalização de certos conceitos como obviedades apolíticas é parte integrante da semântica neoliberal. Segundo ele,

> termos como "excelência", "eficiência", "transparência" e "governança", entre outros, têm seus efeitos retóricos vinculados ao fato de se colocarem fora do espaço da política, apresentando-se como uma linguagem neutra, "sem partido", em relação à qual não faria muito sentido se opor ideologicamente. Afinal, quem seria contra a eficiência, a excelência e a transparência? (Turin, 2019, p. 38)

Civilization opera com essas mesmas suposições, mas com propósitos diferentes. Governar uma civilização de maneira "eficiente" – ou seja, de forma a maximizar sua capacidade produtiva em todas as esferas – é algo inquestionavelmente desejável em uma partida. Nesse sentido, minhas considerações anteriores acerca da natureza praticamente totalitária do funcionamento do Estado em *Civilization* também se alinham com as de Turin acerca do papel deste na lógica neoliberal:

> No lugar da soberania e da representatividade, entra a figura do Estado eficaz, capaz de gerir a sociedade de forma a torná-la adaptada às novas situações da econo-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> mia global. Dada a hiperaceleração do mercado financeiro, os tempos da deliberação e da participação política, com seus mecanismos de representatividade, tornam-se obsoletos, lentos (ou perigosos) demais. O processo de sincronização movido pela rede semântica neoliberal requer um tempo de resposta imediato, igualmente hiperacelerado, protagonizado por experts. O problema, portanto, não é o funcionamento capitalista da economia, mas o funcionamento democrático da política. *Essa neutralização ideológica da semântica neoliberal pressupõe a constituição de um Estado fraco na intervenção na economia, mas forte no gerenciamento da sociedade, revelando sua natureza autoritária*. (Turin, 2019, p. 39-40. Grifos nossos)

Assim, *Civilization* é produzido em um momento histórico onde tem força uma ideologia que propõe o baixo nível de intervenção estatal na economia como positivo; que entende que eficiência, adaptabilidade e, em suma, "boa gestão" são os princípios que devem orientar a condução de assuntos políticos; que vê o mundo como uma competição entre indivíduos; e, principalmente, que nega sua própria condição ideológica. Entendo que isso nos ajuda a compreender muito sobre a franquia. Oferece-nos uma explicação para o funcionamento centralizado e autoritário do Estado em *Civilization*, uma vez que "os tempos da deliberação e da participação política" são obsoletos, lentos e perigosos; para a linha evolutiva na qual a franquia insere formas de governo, hierarquizadas de acordo com seu grau de liberdade econômica – contrabalançada por uma liberdade política indesejável, que limita a atuação do governante; para o entendimento da História como uma grande competição; e, acima de tudo, para o porquê de Meier não ver contradição entre afirmar não colocar suas "filosofias políticas" no jogo enquanto cria uma interpretação da História tão ideologicamente carregada.

O pensamento neoliberal se apresenta não como ideologia, mas como uma obviedade naturalizada; Meier e os desenvolvedores dos jogos da franquia, creio, acreditam nessa apresentação e estendem-na a toda a História humana. Por isso, a despeito de Turin (2019, p. 37. Grifos do autor) apontar que a lógica moderna clássica, segundo a qual "todas as ações no presente se justificavam como meios de chegar ao *télos* ideologicamente enunciado", diferencia-se da tardia pela presença mesma de um *télos*, entendo que ambas as formas podem coexistir em *Civilization*. A existência de metas – consequência também de uma filosofia de *design* que pressupõe que condições de vitória são obrigatórias em um jogo – não entra

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

em conflito com o imediatismo neoliberal, porque, em última instância, ele é a lente através da qual toda a História é vista. Chegar à vitória é uma consequência do bom emprego dos princípios neoliberais de eficiência e boa gestão, que garantem inclusive a realização do projeto liberal iluminista. É como se uma civilização fosse uma grande empresa, e o objetivo de quem joga fosse maximizar sua eficiência para derrotar os concorrentes – nada muito diferente do que muitos defensores do neoliberalismo acreditam ser o objetivo do Estado e seus gestores.

Entender *Civilization* como franquia perpassada por concepções neoliberais da realidade, além de moderna no sentido definido por Koselleck e herdeira da tradição liberal iluminista, também nos oferece uma boa oportunidade para conectar a discussão com os debates do pós-colonialismo e decolonialismo.[83] Com isso, posso avançar em minhas considerações acerca da leitura de *Civilization* como obra imperialista, além de etnocêntrica.

Edgardo Lander oferece-nos uma via convincente para consolidar uma explicação do contexto do fim do século XX que me parece conectar firmemente obras como as de Fukuyama e Meier à leitura de Turin sobre o neoliberalismo. Para Lander,

> a expressão mais potente da eficácia do pensamento científico moderno – especialmente em suas expressões tecnocráticas e neoliberais hoje hegemônicas – é o que pode ser literalmente descrito como a *naturalização das relações sociais*, a noção de acordo com a qual as características da sociedade chamada moderna são a expressão das tendências espontâneas e naturais do desenvolvimento histórico da sociedade. A sociedade liberal constitui – de acordo com esta perspectiva – não apenas a ordem social desejável, mas também a única possível.
>
> […] Essa força hegemônica do pensamento neoliberal, sua capacidade de *apresentar sua própria narrativa histórica como conhecimento objetivo, científico e universal* e sua visão da sociedade moderna como a forma mais avançada – e, no entanto, a mais normal – da experiência humana, está apoiada em condições histórico-culturais específicas. O neoliberalismo é um excepcional extrato purificado e, portanto, despojado de tensões e contradições, de tendências e opções civilizatórias que têm uma longa história na sociedade ocidental. Isso lhe dá a capacidade de

83 Não ignoro as divergências entre autores ditos pós-colonialistas e aqueles comumente chamados de decolonialistas, mas, para meus fins, creio que as *concordâncias* entre as duas escolas são mais relevantes. Para uma análise esclarecedora das diferenças centrada na atuação do Grupo Modernidade/Decolonialidade, cf. Ballestrin, 2013.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> constituir-se no senso comum da sociedade moderna. A eficácia hegemônica atual desta síntese sustenta-se nas tectônicas transformações nas relações de poder ocorridas no mundo nas últimas décadas. O desaparecimento ou derrota das principais oposições políticas que historicamente se confrontavam com a sociedade liberal (o socialismo real e as organizações e lutas populares anticapitalistas em todas as partes do mundo), bem como a riqueza e o poderio militar sem rivais das sociedades industriais do Norte, contribuem para a imagem da sociedade liberal de mercado como a única opção possível, como o fim da História. (Lander, 2005, p. 8. Grifos do autor)

A referência à tese de Fukuyama me parece clara, mas também encontramos aqui preceitos que orientam *Civilization*: a ideia da modernidade liberal como ponto de chegada natural e inevitável da História, algo supostamente observável de forma objetiva. Essa suposição emerge de algo que Turin também aponta: a consolidação do pensamento neoliberal como senso comum da sociedade moderna, devido ao seu sucesso em ocultar seu caráter ideológico e, como ressalta Lander, ao colapso de seus principais opositores, contexto que inspirou Fukuyama a publicar talvez o mais conhecido exemplo dessa naturalização do neoliberalismo. Enfatizo o "talvez", porque, se entendemos *Civilization* como expressão do mesmo fenômeno, a franquia pode disputar esse título.

Abraçar o que Turin e Lander chamam de pensamento neoliberal como senso comum é uma atitude que une-se à divisão da História em estágios definidos por critérios tecnocientíficos e às considerações sobre o Ocidente "eclipsando" outros povos no rol de elementos etnocêntricos encontrados em *Civilization.* De fato, a pretensão da franquia de abordar a História em termos universais me parece indissociável de uma perspectiva europeia, exemplificando a continuidade de um processo que Lander (2005, p. 10) considera ter se iniciado com a conquista da América, caracterizado por organizar "a totalidade do espaço e do tempo – todas as culturas, povos e territórios do planeta, presentes e passados – numa grande narrativa universal" na qual "a Europa é – ou sempre foi – simultaneamente o centro geográfico e a culminação do movimento temporal".

Mesmo a leitura que a franquia faz do conceito de "modernidade" pode ser considerada etnocêntrica. Como vimos, ao considerar que o "ritmo da mudança" histórica se acelera a partir da Revolução Industrial, *Civilization* está fundamental-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

mente alinhado à tese de Koselleck acerca do século XVIII como marco inicial da nova experiência do tempo que caracteriza a modernidade. No entanto, Enrique Dussel oferece outra maneira de compreender o tema. Ele opõe dois conceitos de modernidade:

> O primeiro deles é eurocêntrico, provinciano, regional. A modernidade é uma emancipação, uma "saída" da imaturidade por um esforço da razão como processo crítico, que proporciona à humanidade um novo desenvolvimento do ser humano. Este processo ocorreria na Europa, essencialmente no século XVIII.
> […] Chamamos a esta visão de "eurocêntrica" porque indica como pontos de partida da "Modernidade" fenômenos intra-europeus, e seu desenvolvimento posterior necessita unicamente da Europa para explicar o processo.
> […] Propomos uma segunda visão da "Modernidade", num sentido mundial, e consistiria em definir como determinação fundamental do mundo moderno o fato de [a Europa] ser (seus Estados, exércitos, economia, filosofia, etc.) "centro" da História Mundial. Ou seja, empiricamente nunca houve História Mundial até 1492 (como data de início da operação do "Sistema-mundo"). Antes dessa data, os impérios ou sistemas culturais coexistiam entre si. Apenas com a expansão portuguesa desde o século XV, que atinge o extremo oriente no século XVI, e com o descobrimento da América hispânica, todo o planeta se torna o "lugar" de *"uma só" História Mundial* […]. (Dussel, 2005, p. 27. Grifos do autor)

Nesta leitura, a característica fundamental da modernidade seria a possibilidade mesma de imaginar uma História "mundial", na qual a Europa é o centro que constitui outros povos como periferias. Considerar que há uma mudança radical na História mundial no século XVIII seria, portanto, concentrar-se excessivamente na Europa, entendendo que fenômenos de caráter *europeu* teriam automaticamente relevância *mundial*. Ao sugerir que é a constituição da Europa como centro desde o fim do século XV a mudança histórica verdadeiramente mundial que caracteriza a modernidade, Dussel apresenta-nos outra possibilidade de periodização histórica, totalmente ignorada pela leitura eurocêntrica de *Civilization*.

Lander considera que a noção de modernidade, em seu sentido eurocêntrico, articula quatro pressupostos fundamentais:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

> 1) a visão universal da história associada à idéia de progresso (a partir da qual se constrói a classificação e hierarquização de todos os povos, continentes e experiências históricas); 2) a "naturalização" tanto das relações sociais como da "natureza humana" da sociedade liberal-capitalista; 3) a naturalização ou ontologização das múltiplas separações próprias dessa sociedade; e 4) a necessária superioridade dos conhecimentos que essa sociedade produz ("ciência") em relação a todos os outros conhecimentos. (Lander, 2005, p. 13)

Creio que a discussão feita até aqui nos permite considerar que os quatro são facilmente identificáveis em *Civilization*. Por isso, quando Lander (2010, p. 13-14. Grifos do autor) entende que esse "metarrelato da modernidade é um dispositivo de conhecimento *colonial* e *imperial* em que se articula essa totalidade de povos, tempo e espaço como parte da organização colonial/imperial do mundo", entendo que podemos também estender a classificação colonial/imperial para a franquia. Afinal, também em *Civilization*, as formas sociais não modernas

> são transformadas não só em diferentes, mas em carentes, arcaicas, primitivas, tradicionais, pré-modernas. São colocadas num momento *anterior* do desenvolvimento histórico da humanidade […], o que, no imaginário do progresso, enfatiza sua inferioridade. Existindo uma forma "natural" do ser da sociedade e do ser humano, as outras expressões culturais diferentes são vistas como essencial ou ontologicamente inferiores […]. Os mais otimistas vêem-nas demandando a ação civilizatória ou modernizadora por parte daqueles que são portadores de uma cultura superior para saírem de seu primitivismo ou atraso. *Aniquilação* ou *civilização* imposta definem, destarte, os únicos destinos possíveis para os outros. (Lander, 2005, p. 13-14. Grifos do autor)

Aniquilação ou civilização são, como vimos, as únicas opções disponíveis em *Civilization*. Mais que isso: a atitude imperialista, particularmente na busca pela ocupação de territórios ricos em recursos naturais à revelia daqueles que os ocupam – "civilizados" ou "bárbaros" –, é incentivada pela estrutura de jogo.

Em sua análise de *Empire: Total War* (Creative Assembly, 2009), Souvik Mukherjee (2017, p. 44. Tradução nossa) aponta que é possível que "quem joga com países outrora colonizados" derrotem seus colonizadores históricos, desafiando a "historiografia imperialista", expressando-se politicamente através da produ-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

ção do que Chapman provavelmente consideraria uma história alternativa. O mesmo tipo de atitude frente ao jogo é possível em *Civilization*: desde o primeiro jogo da franquia, povos que foram, na nossa História, alvos do colonialismo podem, no jogo, competir com e derrotar seus colonizadores. Contudo, o que parece uma "resposta pós-colonial" termina por nos levar de volta às críticas de Tootoosis que vimos no capítulo 2: em vez de negar a lógica colonial, o colonizado "dá o troco" tornando-se um seguidor mais eficiente dela. Ao guerrear contra e conquistar seus colonizadores, um povo "também adota a mesma lógica expansionista do império postulada pelas potências colonialistas da vida real" (Mukherjee, 2017, p. 44. Tradução nossa). No exemplo de *Empire*, que interessa a Mukherjee,

> seja jogando como os britânicos conquistando a Índia ou os maratas conquistando a Europa, a mesma lógica de governo colonial e império se faz presente. […] Em vez de jogar a contrapelo, isto é jogar diretamente de acordo com a retórica procedimental do império […]. Esta é a lógica que valida o império e o nacionalismo, apenas com os jogadores trocados. (Mukherjee, 2017, p. 86. Tradução nossa)[84]

O mesmo vale para *Civilization*: por mais que quem joga possa desejar "vencer a História" guiando um povo que foi erradicado por colonizadores, fará isso submetendo-se aos mesmos imperativos modernos, eurocêntricos, imperialistas e nacionalistas que guiaram o colonialismo. Seu povo deve tratar os demais como adversários, "progredir" mais do que eles, derrotá-los científica, cultural, econômica, diplomática e militarmente – ou perecer tentando.

84 "Whether playing as the British conquering India or the Marathas conquering Europe, the same logic of colonial rule and empire is in effect. […] Instead of playing against the grain, this is to play straight into the procedural rhetoric of empire […]. This is the logic that validates empire and nationalism but only with the players changed."

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

5
Conclusão

O sucesso de *Sid Meier's Civilization* garantiu o lugar da franquia como uma das maiores dentre os *videogames* de estratégia, contribuindo para a consolidação de todo um subgênero, e de Meier como um dos mais respeitados *game designers* do mundo. Ao longo de três décadas, cada título lançado introduziu novos elementos, complexificando a ação de jogo sem abrir mão dos princípios fundamentais da simulação conceitual criada por Meier e seus colegas: oferecer a quem joga a possibilidade de assumir o papel de um líder mundial e tentar criar uma "História alternativa", guiando seu povo através de uma competição com todos os outros até a vitória, dessa forma "sobrevivendo ao teste do tempo".

No entanto, *Civilization* é uma das maiores franquias *dentre os videogames de estratégia*. Mesmo que limitemos nosso interesse a jogos que abordam temáticas históricas, isso ainda o posiciona como produto voltado para um nicho relativamente específico, se comparado à amplitude do público-alvo de megalançamentos em outros gêneros, como *Call of Duty* e *Assassin's Creed*. A popularidade comparativamente maior de títulos como esses entre o público *gamer*, creio, contribui também para sua popularidade entre historiadores que estudam *videogames* – talvez porque muitos também integram esse público e passaram parte de suas vidas jogando esses jogos, talvez porque, caso seu interesse seja o uso de *videogames* no ensino de História, esses jogos pareçam mais atraentes para seus alunos. Seja qual for o motivo, principalmente no Brasil, é mais fácil encontrar pesquisas históricas sobre tais títulos mais populares do que sobre obras voltadas para nichos mais específicos – como apontei na introdução desta tese, eu mesmo escrevi uma dissertação de mestrado sobre *Call of Duty*.

Uma das principais metas que tentei atingir com esta tese foi contribuir para a ampliação do foco das pesquisas históricas brasileiras sobre *videogame* através da apresentação de uma franquia bastante estudada internacionalmente, mas ainda um tanto negligenciada no país. Não por ter apreço pessoal particular por *Civilization*, mas porque acredito que o estudo da franquia, uma vez que ela adota uma forma de lidar com a História diversa daquela encontrada em jogos mais estudados no Brasil – uma simulação conceitual em vez de realista, por exemplo –, cha-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

ma a atenção para possibilidades da relação História/*videogame* ainda pouco exploradas por aqui.

Esse foi o tema ao qual dei mais atenção no capítulo 2: as formas específicas que *Civilization* utiliza para abordar temas históricos. Tentei destacar a representação procedimental da História na franquia através de sua abordagem enquanto simulação conceitual, ressaltando o quanto os jogos que a integram e outros similares diferem de muitos dos títulos mais frequentemente estudados por historiadores brasileiros. Essas preocupações teóricas com como um *videogame* pode "ser história" são o cerne e, provavelmente, o ponto mais importante de toda a tese, porque têm, a meu ver, o maior potencial para contribuir para o entendimento de jogos-história em geral e não apenas de *Civilization* em específico.

Em particular, gosto de destacar a afirmação de Jesper Juul sobre todos os *videogames* serem fundamentalmente uma experiência de aprendizado, porque ela diz respeito ao tema que optei por não abordar diretamente, mesmo sendo um dos mais populares entre historiadores que estudam essa mídia: sua conexão com o ensino de História. Ora, se quando jogamos necessariamente aprendemos a jogar, a ideia de um *videogame* cujas regras – aquilo que nós aprendemos – estão embasadas em interpretações da História abre espaço para um amplo universo de abordagens ainda pouco exploradas por pesquisadores nacionais. Quem joga títulos como *Civilization* "aprende História" com o jogo de forma diferente de quem está mais habituado com simulações realistas? O que exatamente é aprendido e o que é abstraído conforme nos acostumamos a prestar mais atenção na otimização da civilização do que nos temas históricos? Talvez o mais interessante: que tipos de jogos-história – educativos ou não – podemos imaginar e projetar a partir dessa possibilidade de "simular o funcionamento" de processos históricos? Quais decisões de *design* consideraríamos formas razoáveis de representar procedimentalmente a História, e que impacto elas teriam na opinião de quem joga acerca do quão divertido o jogo é?

Boa parte dessas questões diz respeito a algo que optei por não analisar em minha tese: o polo da *recepção*, o estudo de quem joga e sua interação com os jogos. Não creio que a pesquisa concentrada nos jogos e seus desenvolvedores, como fiz aqui, seja inválida ou incapaz de produzir resultados, porque não creio que os significados dessas obras sejam produzidos integral e exclusivamente por quem joga, enquanto joga; no entanto, assim como Silva (2019, p. 23), considero

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

importantíssimo que mais pesquisadores se debrucem sobre o estudo da recepção, circulação e ressignificação de *videogames* por seus consumidores, perspectiva exemplificada por trabalhos como o de Tom Apperley (2011).

Um caminho interessante a ser explorado nesse sentido é o estudo de comunidades *online*, que incluem fóruns de discussão de *sites* mantidos por fãs e também abundam em redes sociais. Em se tratando de jogos de estratégia, parece-me particularmente relevante dar atenção às implicações políticas das relações de alguns consumidores com as obras, algo que pode ser percebido através da análise da participação de *gamers* nesse tipo de comunidade. Destaco jogos de estratégia porque, por algum motivo que talvez deva ser mais estudado, eles parecem despertar especial interesse em *gamers* que adotam posicionamentos associados à extrema-direita. (Orland, 2016; Scott-Jones, 2018; Perry, 2020)

As relações do meio *gamer* com ideologias de extrema-direita, principalmente – mas não só – no tocante a misoginia e antifeminismo, têm sido cada vez mais documentadas e analisadas, principalmente ao longo da última década, surgindo como tema central ou tangencial em trabalhos como Salter; Blodgett, 2012; Chess; Shaw, 2015; Kocurek, 2015; Mortensen, 2016; Goulart; Nardi, 2017; Nagle, 2017 e Mussa, 2019. Todavia, a despeito da aparente atração que jogos de estratégia exercem sobre neonazistas, supremacistas brancos e afins, *Civilization* não parece ter sido foco de muitas pesquisas que se debrucem especificamente sobre esse ponto. A leitura eurocêntrica e imperialista da História feita pela franquia, como vimos, é amplamente reconhecida, mas menos atenção foi dada ao estudo de como consumidores lidam com ela: é mais comum que seja aceita ou rechaçada? Agrada a quem se identifica com que tipos de posicionamentos ideológicos? Qual foi a reação às tentativas de diversificação cultural mais recentes, principalmente à adição de mais povos não-ocidentais aos jogos da franquia?

Voltando ao polo da emissão, estudos sobre a reação de desenvolvedores a esses debates são esparsos. Como tentei demonstrar ao longo desta tese, *videogames* como os da franquia *Civilization* inevitavelmente baseiam-se nos pontos de vista – incluindo posicionamentos políticos – de seus desenvolvedores; no entanto, historicamente, desenvolvedores de jogos tenderam a negar o caráter político de suas obras. Vimos que Meier é um bom exemplo dessa postura, mas ela ainda é acriticamente sustentada pela maioria da indústria? Mesmo *Civilization* parece muito lentamente se afastar do posicionamento que inconscientemente toma por

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

"neutras" as narrativas históricas ocidentais, com decisões como a nomeação de "Maravilhas do Mundo" nos idiomas originais dos povos aos quais são associadas, por exemplo. (Mol; Politopoulos; Ariese-Vandemeulebroucke, 2017) Desenvolvedores como Leyla e Soren Johnson – este último, *designer* chefe de *Civilization IV* – também vêm tentando renovar o subgênero 4X através do acréscimo de decisões morais e reconhecimento de temas históricos sensíveis, algo bastante distante dos princípios de *design* esposados por Meier. (Campbell, 2020) Sendo assim, uma história de como e o quanto a indústria do *videogame* vem se afastando da presunção de neutralidade política em jogos-história seria uma grande contribuição para o campo.

Considero também essencial que novas pesquisas sobre esse ou quaisquer outros temas entendam *Civilization* como uma obra de impacto global, projetada para e jogada por pessoas de diversas partes do planeta, e não caiam na armadilha de interpretá-lo unicamente a partir de seu contexto nacional de produção – como tentei, no terceiro capítulo, demonstrar ter acontecido com diversos pesquisadores que trabalharam coma a franquia. *Civilization* foi repetidamente associado ao mito estadunidense da fronteira, e especificamente à versão turneriana desse mito; todavia, espero ter sido capaz de demonstrar que há um reducionismo indesejável nesse procedimento. Em aspectos como sua ênfase no acúmulo de poder, *Civilization* aproxima-se mais da versão rooseveltiana do mito, afastando-se de Turner; ademais, ao não lidar com qualquer proposta de regeneração moral e/ou social através da regressão a condições de vida mais rústicas, ignora um aspecto fundamental do mito da fronteira. A solução que propus foi entender tanto a franquia quanto esse mito num contexto mais amplo do que os EUA, considerando que ambos continuam e referenciam interpretações históricas mais comumente consideradas ocidentais e não especificamente estadunidenses.

Um dos meus principais objetivos de fundo nessa discussão foi deixar claro que estudar *videogames*, hoje, não é uma atividade pioneira, feita num vácuo sem qualquer referencial bibliográfico relevante no qual se apoiar. Não só pude alicerçar a discussão da leitura estadunidense de *Civilization* em diversas pesquisas anteriores, como foi possível escrever todo um capítulo em torno do embate entre diferentes maneiras de analisar a franquia, mostrando que produção anterior relevante não só existe, como existe em profusão o suficiente para possibilitar discordâncias significativas. Infelizmente, muito dessa produção não chega ao Brasil por

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

não ser traduzida para o português; é minha esperança que esta tese tenha contribuído para começar a reparar essa lacuna.

Na tentativa de não reduzir *Civilization* às fronteiras dos EUA, seriam interessantes pesquisas dedicadas especificamente à maneira como a franquia retrata algumas das suas "civilizações". O Brasil, por exemplo, aparece pela primeira vez na expansão *Brave New World* de *Civilization V*, e está novamente presente em *Civilization VI*, desta vez já no lançamento. Em ambos os casos é liderado por Dom Pedro II e tem vantagens específicas associadas ao uso de espaços de selva no mapa. Por que os desenvolvedores optaram por essa visão do Brasil? Dom Pedro II é menos controverso que outros governantes de nossa história? O estereótipo de que estrangeiros acreditam que o Brasil se resume à Amazônia ainda é válido? Para além disso, por que os brasileiros foram adicionados em *Civilization V*? Os desenvolvedores chegaram à conclusão de que boa parte de seu público é brasileiro? Isso não era verdade antes?

O caso do Brasil é só um exemplo de algumas perguntas que poderiam ser feitas no tocante a todas as "civilizações" que aparecem na franquia. Mesmo no relativo aos "americanos" de *Civilization*, uma perspectiva de fora dos EUA poderia contribuir para desnaturalizar representações dos estadunidenses que desenvolvedores e pesquisadores desse país talvez tomem como dadas. Também podemos fazer indagações mais gerais: por que alguns povos, como alemães e romanos, são constantes desde o primeiro jogo, enquanto outros só aparecem em alguns títulos? Se há uma preocupação em evitar introduzir governantes como Adolf Hitler no jogo para evitar polêmicas, como os desenvolvedores chegam à conclusão de quais líderes são aceitáveis? Ademais, aceitáveis para quem: para os desenvolvedores ou para os membros do povo representado no jogo? Passamos por algumas dessas problemáticas nesta tese, mas não foi meu objetivo destrinchá-las da forma que uma pesquisa mais focada poderia.

No quarto capítulo, minha proposta foi justamente discutir os referenciais históricos de *Civilization* em um contexto mais amplo que os EUA. Isso me levou primeiro ao pensamento histórico iluminista, onde encontramos muitos dos elementos fundamentais da História conforme vista na franquia: o etapismo, a crença no progresso histórico, o próprio conceito de "civilização" usado nos jogos. Todavia, os pontos em que *Civilization* se afasta do Iluminismo ficaram tão óbvios quanto aqueles em que se aproxima dele, principalmente em sua interpretação da

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

História como conflito e inserção da crença no progresso nesse contexto e em seu uso de "civilização" como sinônimo de "nação". Esses aspectos me levaram a compreender que, na medida em que *Civilization* apresenta uma concepção "moderna", no sentido koselleckiano, da História, fundada em princípios consolidados no Iluminismo europeu, a franquia chega a esses princípios pela via do pensamento mais etnocêntrico e imperialista do século XIX, colocando-se em posição similar às de Huntington e Fukuyama, que escrevem na mesma época em que *Civilization I* é lançado. No processo, parecem também marcantes as características neoliberais – ou "modernas tardias", como aponta Turin – dos jogos da franquia, que são inevitavelmente ideológicos, mas se apresentam como neutros. Isso posiciona *Civilization* como exemplo do sucesso da epistemologia eurocêntrica em se apresentar como a única possível – os desenvolvedores do jogo parecem ter adotado essa perspectiva com tanta naturalidade ao ponto de não perceberem que o fizeram.

Além dos objetivos explícitos, tentei, nesse capítulo, apresentar *Civilization* como herdeiro de uma tradição de pensamento histórico que remonta pelo menos ao século XVIII e inclui grande variedade de autores consagrados. É bem verdade que Meier e companhia, diferentemente de Kant, Comte ou Huntington, não produziram suas obras movidos pelo desejo de explicar o funcionamento da História para o restante do mundo. No entanto, a popularidade de *Civilization*, aliada à natureza da simulação conceitual – o fato de que é *necessário* interagir com os argumentos dos autores acerca da História para jogar o jogo –, faz com que possivelmente mais pessoas tenham tido contato direto com a leitura da História da franquia do que com muitas das obras de intelectuais consagrados. Medir isso envolveria um trabalho com o polo da recepção da obra que, como apontei, não me propus a fazer; mas sugerir que um *videogame* pode ter um papel tão importante na formação da consciência histórica de sociedades quanto clássicos acadêmicos me parece uma proposta razoável.

Se entendemos *videogames* como parte relevante dos debates cotidianos sobre História, podemos considerar uma ampla gama de possibilidades interessantes para pesquisas sobre eles. Um tema que abordei apenas no que é relevante para compreender *Civilization,* mas mereceria uma tese à parte, é a interpretação da História no subgênero 4X. No segundo capítulo, vimos o quanto certas características da História encontrada em *Civilization* não são exclusividades da franquia,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

sendo mais precisamente associadas ao subgênero; ora, se os jogos 4X sempre simulam sociedades, e isso sempre é feito a partir do entendimento dos desenvolvedores sobre como sociedades reais – que existem ou existiram no nosso mundo – funcionam, seria possível refletir sobre a possibilidade de todos serem, até certo ponto, jogos-história? Mesmo que o jogo esteja representando procedimentalmente o funcionamento de um mundo de fantasia ou ficção científica, diplomacia, guerra, crescimento populacional, progresso tecnocientífico e outros elementos comuns a todos os jogos 4X se baseiam em como os desenvolvedores acreditam que tais processos funcionam no nosso mundo. A ideia básica de que processos históricos podem ser reduzidos a regras de funcionamento geralmente aplicáveis se mantém. Sendo assim, seria razoável avaliar o quanto jogos que não se apresentam como obras sobre a História têm a dizer sobre a maneira como a entendemos.

Mesmo trabalhos voltados especificamente para *Civilization* que adotem uma perspectiva generalista, como a que adotei aqui, podem abordar temas que optei por não destacar. Minha proposta girou principalmente em torno de *permanências* ao longo da franquia. Como considero particularmente interessante perceber que tipo de interpretação é naturalizada ao ponto de ser reproduzida pelos desenvolvedores dos jogos sem maiores problematizações, meu olhar esteve voltado para elementos que são constantes ao longo dos diversos títulos – aspectos onde esse processo de naturalização ocorre com mais clareza. A noção de progresso tecnocientífico que orienta a árvore de tecnologias é o exemplo mais claro, demonstrando o quanto uma determinada perspectiva sobre esse tema é naturalizada ao ponto de ser quase imutável ao longo de décadas de jogos.

Um trabalho que enfatize a perspectiva oposta, destacando as *diferenças*, o que muda de um jogo para outro e por quê, seria tão relevante quanto o que fiz. Como apontei, tal trabalho poderia buscar entender se, como e o quanto a ideia de que *Civilization* é um jogo "apolítico" é questionada e transformada por desenvolvedores posteriores a Meier. Uma tal pesquisa precisaria também considerar as transformações históricas do 4X, claro – algumas mudanças podem ser respostas a inovações trazidas por outros jogos, por exemplo. Considero fundamental que, como historiadores, não nos deixemos levar pelo impulso de interpretar todos os elementos de um jogo unicamente a partir de lentes que destacam seus potenciais significados político-ideológicos e históricos, mas demos atenção também àquilo que, para a maioria dos desenvolvedores, é o mais importante: o papel do *game*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

design em fazer com que a experiência de quem joga seja a que os desenvolvedores esperavam que fosse. Afinal, quando uma mudança como a divisão da árvore de tecnologias em *Civilization VI* é introduzida, fidelidade a uma interpretação da História não é a única coisa na mente dos desenvolvedores, nem, provavelmente, a mais importante; acima de tudo, é preciso garantir que essa decisão proporcione uma experiência agradável.

Dentre todos os princípios que orientaram esta tese, esse é o que considero mais importante: uma pesquisa sobre jogos deve levar em conta as especificidades dos jogos. Antes de produzir exegeses sobre as posturas ideológicas de desenvolvedores com base em um título, por exemplo, é preciso levar em conta a realidade da indústria mais ampla: tradições de gênero, sucesso ou fracasso comercial de jogos com propostas semelhantes, expectativas de editoras e público. E antes de aplicar jogos a contextos específicos, como nas sempre populares pesquisas sobre *videogames* e ensino, é preciso tentar compreender ontologicamente o *videogame*, de forma a não ignorar tudo que essa mídia pode oferecer para tais aplicações. Se quem ler este texto se lembrar apenas disso, considerarei que minha principal expectativa foi alcançada.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

6
Referências bibliográficas

2K GAMES. [**Manual de Sid Meier's Civilization IV**]. New York: 2K Games, 2005.

4X GAMES. **MobyGames**. [*S. l.*], 2008. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20080618074603/http://www.mobygames.com/game-group/4x-games>. Acesso em: 24 abr. 2019.

4X GAMES. **BoardGameGeek**. [*S. l.*], [201-]. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/12210/4x-games>. Acesso em: 24 abr. 2019.

AARSETH, Espen J. Playing research: methodological approaches to game analysis. In: DIGITAL ARTS AND CULTURE, 5., 2003, Melbourne. Disponível em: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>. Acesso em: 6 fev. 2015.

AMPLITUDE STUDIOS. **Endless Space**. Haarlem: Iceberg Interactive, 2012. 1 jogo eletrônico.

AMPLITUDE STUDIOS. **Endless Legend**. Haarlem: Iceberg Interactive, 2014. 1 jogo eletrônico.

AMSELLE, Jean-Loup. **Mestizo logics**: anthropology of identity in Africa and elsewhere. Stanford: Stanford University Press, 1998.

APPERLEY, Tom. **Gaming rhythms**: play and counterplay from the situated to the global. [*S. l.*]: [*s. n.*], 2010.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas: Alínea, 2011.

BALLESTRIN, Luciana. América Latina e o giro decolonial. **Revista Brasileira de Ciência Política**, [*s. l.*], n. 11, p. 89–117, 2013. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbcpol/a/DxkN3kQ3XdYYPbwwXH55jhv/?lang=pt. Acesso em: 11 jul. 2021.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

BENDER. Thomas. Introduction: Historians, the Nation, and the Plenitude of Narratives. *In*: BENDER, Thomas (ed.). **Rethinking American history in a global age**. Berkeley: University of California Press, 2002. p. 1-21.

BLOCH, Marc. **Apologia da história, ou, O ofício de historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BOGOST, Ian. **Persuasive games**: the expressive power of video games. Cambridge: MIT, 2007.

BRAUDEL, Fernand. **Escritos sobre a história**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

BRAUDEL, Fernand. **Gramática das civilizações**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

CAMPBELL, Colin. Old World takes a more human look at grand, historical strategy. **Polygon**, [s. *l.*], 14 Apr. 2020. Disponível em: <https://www.polygon.-com/2020/4/14/21219937/old-world-soren-johnson-civilization-preview-impressions-mohawk-epic-game-store-windows-pc>. Acesso em: 10 jun. 2021.

CHAPMAN, Adam. **Digital games as history**: how videogames represent the past and offer access to historical practice. New York: Routledge, 2016.

CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan. Introduction: what is historical game studies? **Rethinking History**: the journal of theory and practice, [*s. l.*], v. 21, n. 3, p. 358-371, 2017. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13642529.2016.1256638>. Acesso em: 27 abr. 2019.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. **Estudos avançados**, Campinas, v. 5, n. 11, p. 173-191, 1991.

CHESS, Shira; SHAW, Adrienne. A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. **Journal of Broadcasting and Electronic Media**, v. 59, n. 1, p. 208-220, 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>. Acesso em: 10 jun. 2021.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

CIVILIZATION II: the ultimate version of the best-selling strategy game. [*S. l.*]: [*s. n.*], [1996?].

CLEARWATER, David A. What defines video game genre? Thinking about genre study after the Great Divide. **Loading…**: the journal of the Canadian game studies association, [*S. l.*], v. 5, n. 8, p. 29-49, 2011. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/67/105>. Acesso em: 27 abr. 2019.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de história e games**: dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris, 2017.

DEN BOER, Pim. Civilization: comparing concepts and identities. **Contributions to the History of Concepts**, v. 1, n. 1, p. 51-62, Mar. 2005.

DEUTSCHE WELLE. Germany lifts ban on swastika, Hitler mustache in Wolfenstein video game. **DW**, [*s. l.*], 09 Aug. 2018. Disponível em: <https://www.dw.com/en/germany-lifts-ban-on-swastika-hitler-mustache-in-wolfenstein-video-game/a-45024101>. Acesso em: 13 jul. 2021.

DOUGLAS, Christopher. "You have unleashed a horde of barbarians!": fighting Indians, playing games, forming disciplines. **Postmodern Culture**, [*s. l.*], v. 13, n. 1, Sept. 2002. Não paginado. Disponível em: <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.902/13.1Douglas.html>. Acesso em: 22 maio 2020.

DUSSEL, Enrique. Europa, modernidade e eurocentrismo. *In*: LANDER, Edgardo (org.). **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 24-32.

EMICH, Alan. MicroProse's strategic space opera is rated XXXX. **Computer Gaming World**, Anaheim Hills, n. 110, p. 92-93, Sept. 1993.

FEBVRE, Lucien. **Combates pela história**. 3. ed. Lisboa: Presença, 1989.

FERREIRA, Emmanoel. Videogames, paratextos e narrativas (trans)midiáticas. **Lumina**, [*s.l.*], v. 10, n. 2, 31 ago. 2016.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

FIRAXIS GAMES. **Sid Meier's Alpha Centauri**. Redwood City: Electronic Arts, 1999. 1 jogo eletrônico.

FIRAXIS GAMES. **Sid Meier's Civilization III**. New York: Infogrames, 2001. 1 jogo eletrônico.

FIRAXIS GAMES. **Sid Meier's Civilization IV**. New York: 2K Games, 2005. 1 jogo eletrônico.

FIRAXIS GAMES. **Sid Meier's Civilization Revolution**. New York: 2K Games, 2008. 1 jogo eletrônico.

FIRAXIS GAMES. **Sid Meier's Civilization V**. New York: 2K Games, 2010. 1 jogo eletrônico.

FIRAXIS GAMES. **Sid Meier's Civilization VI**. New York: 2K Games, 2016. 1 jogo eletrônico.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative: introduction to ludology. *In*: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (org.). **The video game theory reader**. Abingdon: Routledge, 2003. p. 221-235.

FRIEDMAN, Ted. *Civilization* and its discontents: simulation, subjectivity, and space. *In*: Smith, Greg (ed.). **Discovering discs**: transforming space and place on CD-ROM. New York: New York University Press, 1998. p. 132-150.

FOGU, Claudio. Digitalizing historical consciousness. **History and Theory**, [*s. l.*], v. 48, n. 2, p. 103–121, 2009.

FORNACIARI, Marco de Almeida. **A guerra em jogo**: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008. Dissertação (Mestrado em História)—Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.

FORNACIARI, Marco de Almeida. Sobrevivendo ao teste do tempo: Samuel Huntington, Sid Meier's Civilization e o choque de civilizações. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DOS ESTADOS UNIDOS, 4., 2017, São Paulo. **Anais** […]. [*S. l.*]: [*s. n.*], 2018. Disponível em: <https://historiadoseua.uff.br/wp-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

content/uploads/sites/113/2019/11/Anais-IV-ENEUA.pdf>. Acesso em: 11 jul. 2021.

FORNACIARI, Marco de Almeida. Progredir ou perecer: modernidade, aceleração da História e etnocentrismo em *Sid Meier's Civilization*. **História, histórias**, v. 7, n. 13, p. 42–55, jan./jun. 2019.

FUKUYAMA, Francis. The End of History? **The National Interest**, [*s. l.*], n. 16, p. 3-18, 1989.

GAMESPOT STAFF. Meier on crafting the 'epic journey,' full keynote video inside. **Gamespot**, 2010. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/meier-on-crafting-the-epic-journey-full-keynote-video-inside/1100-6253256/>. Acesso em: 22 maio 2020.

GOMES, Renata. Narratologia & ludologia: um novo round. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 8., 2009, Rio de Janeiro. **Anais** […]. [*S. l.*]: [*s. n.*], [2009?]. p. 181-189. Disponível em: <https://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2019.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e identidade *gamer* masculina. **Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250-268, dez. 2017. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855>. Acesso em: 10 jun. 2021.

HAFER, T. J. The best 4X games on PC. **PC Gamer**. [*S. l.*], 3 Apr. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/best-4x-games/>. Acesso em: 24 abr. 2019.

HUNTINGTON, Samuel P. The clash of civilizations? **Foreign Affairs**, v. 72, n. 3, p. 22-49, 1993.

HUNTINGTON, Samuel P. **The clash of civilizations and the remaking of world order**. New York: Simon & Schuster, 1996.

INFOGRAMES. **Sid Meier's Civilization III**. New York: Infogrames, 2001.

INO-CO PLUS. **Warlock**: Master of the Arcane. Estocolmo: Paradox Interactive, 2012. 1 jogo eletrônico.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

ISER, Wolfgang. Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional. *In*: LIMA, Luiz Costa (org.). **Teoria da literatura em suas fontes**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. v. 2. p. 955-985.

JASMIN, Marcelo. Apresentação. *In*: KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.

JOHNS, Jennifer. Video games production networks: value capture, power relations and embeddedness. **Journal of Economic Geography**, Oxford, v. 6, n. 2, p. 151-180, apr. 2006. Disponível em: <https://academic.oup.com/joeg/article-abstract/6/2/151/909360>. Acesso em: 27 abr. 2019.

JUNQUEIRA, Mary A. O imaginário da conquista do Oeste e as representações sobre a América Latina na revista *Seleções do Reader's Digest*. **Varia Historia**, Belo Horizonte, v. 16, n. 23, p. 97-108, jul. 2000.

JUUL, Jesper. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005. *E-book*.

KAPELL, Matthew. *Civilization* and its discontents: American monomythic structure as historical simulacrum. **Popular Culture Review**, v. 13, n. 2, p. 129-135, Summer 2002.

KEAL, Paul. **European conquest and the rights of indigenous peoples**: the moral backwardness of international society. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

KELLNER, Douglas. A cultura da mídia — estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

KOCUREK, Carly A. **Coin-operated Americans**: rebooting boyhood at the video game arcade. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do tempo**: estudos sobre história. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

LAMMES, Sybille. On the border: pleasures of exploration and colonial mastery in Civilization III Play the World. 2003. *In*: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 2003, Utrecht. **Proceedings** […]. Tampere: Digital Games Research Association, c2012. p. 120-129. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/forums/2-level-up/>. Acesso em: 22 maio 2020.

LANDER, Edgardo. Ciências sociais: saberes coloniais e eurocêntricos. *In*: LANDER, Edgardo (org.). **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 8-23.

LIMERICK, Patricia Nelson. Turnerians all: the dream of a helpful history in an intelligible world. **The American Historical Review**, Washington, v. 100, n. 3, p. 697-716, June 1995.

MEER, Alec. The RPS verdict: Civilization 6. **Rock Paper Shotgun**. [*S. l.*], 25 oct. 2016. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/2016/10/25/civilization-6-verdict/>. Acesso em: 24 abr. 2019.

MEIER, Sid; NOONAN, Jennifer Lee. **Sid Meier's memoir!** a life in computer games. New York: W.W. Norton & Company, 2020.

MELLO, Ricardo Marques de. Hayden White (1928-). *In*: PARADA, Maurício; RODRIGUES, Henrique E. (org.). **Os historiadores**: clássicos da história. Petrópolis: Vozes: Editora PUC-Rio, 2012. v. 1. p. 178-201.

MICROPROSE. **Sid Meier's Civilization**. Hunt Valley: MicroProse, 1991. 1 jogo eletrônico.

MICROPROSE. **Civilization**: computer simulation. Hunt Valley: MicroProse, 1994.

MICROPROSE. **Sid Meier's Colonization**. Hunt Valley: MicroProse, 1994. 1 jogo eletrônico.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

MICROPROSE. **Sid Meier's Civilization II**. Hunt Valley: MicroProse, 1996. 1 jogo eletrônico.

MIGNOLO, Walter D. A colonialidade de cabo a rabo: o hemisfério ocidental no horizonte conceitual da modernidade. *In*: LANDER, Edgardo (org.). **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 33-49.

MOL, Angus A. A.; POLITOPOULOS, Aris; ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, Csilla. "From the Stone Age to the Information Age": History and Heritage in *Sid Meier's Civilization VI*. **Advances in Archaeological Practice**, v. 5, n. 2, p. 214-219, May 2017. Disponível em: <https://www.-cambridge.org/core/journals/advances-in-archaeological-practice/article/from-the-stone-age-to-the-information-age/A23316ACBE9D5DBD392AC03820AEC6A8>. Acesso em: 10 jun. 2021.

MORTENSEN, Torill Elvira. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. **Games and Culture**, [*s. l.*], v. 13, n. 8, p. 787-806, Apr. 2016. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412016640408?journalCode=gaca>. Acesso em: 10 jun. 2021.

MPS LABS. **Sid Meier's Railroad Tycoon**. Hunt Valley: MicroProse, 1990. 1 jogo eletrônico.

MUKHERJEE, Souvik. **Videogames and postcolonialism**: empire plays back. Cham: Springer International Publishing, 2017.

MUNSLOW, Alun. **Deconstructing history**. 2nd ed. Abingdon: Routledge, 2006.

MUNSLOW, Alun. Film and history: Robert A. Rosenstone and History on Film/Film on History. **Rethinking History**: the journal of theory and practice, [*s. l.*], v. 11, n. 4, p. 565-575, 2008. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13642520701652103?scroll=top&needAccess=true>. Acesso em: 27 abr. 2019.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

MUSSA, Ivan. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 2, p. 57-71, 2019. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/45679>. Acesso em: 10 jun. 2021.

NAGLE, Angela. **Kill All Normies**: Online Culture Wars From 4Chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right. Alresford: Zero Books, 2017.

OLIVEIRA, Marcelo Souza. O jogo da história: aprendizagens significativas e jogos eletrônicos numa escola municipal do interior da Bahia. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 28., 2015, Florianópolis. **Anais** […]. [*S.l.*]: [*s.n.*], [2015?]. Disponível em: <http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1428180768_ARQUIVO_ojogodahistoriaII_artigoanpuh.pdf>. Acesso em: 6 set. 2021.

ORLAND, Kyle. Paradox's removal of *Stellaris*' "Whites Only" mod draws controversy [updated]. **Ars Technica**, [*s. l.*], 25 May 2016. Disponível em: <https://arstechnica.com/gaming/2016/05/paradoxs-removal-of-stellaris-Whites-only-mod-draws-controversy/>. Acesso em: 10 jun. 2021.

PAGDEN, Anthony. **The Enlightenment and why it still matters**. New York: Random House, 2013.

PALMERI, Frank. **State of nature, stages of society**: Enlightenment conjectural history and modern social discourse. New York: Columbia University Press, 2016.

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO. **Europa Universalis IV**. Estocolmo: Paradox Interactive, 2013. 1 jogo eletrônico.

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO. **Stellaris**. Estocolmo: Paradox Interactive, 2016. 1 jogo eletrônico.

PCGAMESN. The best 4X games on PC. **PCGamesN**. [*S. l.*], [201-]. Disponível em: <https://www.PCGamesN.com/best-4X-games>. Acesso em: 24 abr. 2019.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

PEREIRA, Teresa. **Impérios digitais**: dos choques culturais anglo-portugueses aos jogos de vídeo de estratégia. Dissertação (Mestrado em Línguas, Literaturas e Culturas)—Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, 2014.

PERRY, David M. What To Do When Your Video Game Gets Co-opted By Neo-Nazis. **OneZero**, [*s. l.*], 22 May 2020. Disponível em: <https://onezero.medium.-com/what-to-do-when-your-video-game-gets-co-opted-by-neo-nazis-193880841495>. Acesso em: 10 jun. 2021.

PITTS, Russ. Knowing history: behind Civ 5's Brave New World. **Polygon**, 2013. Disponível em: <https://www.polygon.com/features/2013/6/27/4453070/civ-the-making-of-brave-new-world>. Acesso em: 22 maio 2020.

POBLOCKI, Kacper. Becoming-state: the bio-cultural imperialism of Sid Meier's Civilization. **Focaal**: European Journal of Anthropology, [*s. l.*], n. 39, p. 163-177, 2002.

REIS, José Carlos. **Escola dos Annales**: a inovação em História. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

SAID, Edward. The clash of ignorance. **The Nation**, 4 Oct. 2001. Disponível em: <https://www.thenation.com/article/clash-ignorance/>. Acesso em: 11 jul. 2021.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do *design* de jogos. São Paulo: Blucher, 2012. 4 v.

SALTER, Anastasia; BLODGETT, Bridget Marie. Hypermasculinity & Dickwol-ves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, v. 56, n. 3, p. 401-416, 2012. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/08838151.2012.705199>. Acesso em: 10 jun. 2021.

SAVAGE, Phil. Civilization 6: everything you need to know. **PC Gamer**, 2016. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/civilization-6-everything-you-need-to-know/>. Acesso em: 22 maio 2020.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

SCHREIER, Jason. Sid Meier: the father of *Civilization*. **Kotaku**, 2013. Disponível em: <https://kotaku.com/the-father-of-civilization-584568276>.

SCOTT-JONES, Richard. Total War: Rome 2's female general controversy is fake. **PCGamesN**, [*s. l.*], 25 Sept. 2018. Disponível em: <https://www.PCGamesN.com/total-war-rome-ii/rome-ii-female-generals>. Acesso em: 10 jun. 2021.

SHIELD, David. Poundmaker Cree Nation not happy with chief's portrayal in Civilization video game. **CBCNews**, Saskatoon, 4 jan. 2018. Disponível em: <http://www.cbc.ca/news/canada/saskatoon/poundmaker-cree-nation-chief-civilization-video-game-1.4473089>. Acesso em: 12 abr. 2019.

SILVA, Alex Alvarez. Aprendizagem histórica e jogos eletrônicos: a consciência histórica entre o conhecimento e a simulação. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 29., 2017, Brasília. **Anais** […]. [*S.l.*]: [*s.n.*], [2017?]. Disponível em: <https://www.snh2017.anpuh.org/resources/anais/54/1502912975_ARQUIVO_Aprendizagemhistoricaejogoseletronicos.pdf>. Acesso em: 6 set. 2021.

SILVA, Alex Alvarez. Simulação do tempo histórico em jogos digitais: a estrutura procedimental da história universal em *Sid Meier's Civilization*. **História, histórias**, v. 7, n. 13, p. 6-23, abr. 2019.

SIMTEX. **Master of Orion**. Hunt Valley: MicroProse, 1993. 1 jogo eletrônico.

SLOTKIN, Richard. **Gunfighter nation**: the myth of the frontier in twentieth-century America. New York: HarperPerennial, 1993.

SLOTKIN, Richard. **Regeneration through violence**: the mythology of the American frontier, 1600-1860. New York: HarperPerennial, 1996.

SLOTKIN, Richard. **The fatal environment**: the myth of the frontier in the age of industrialization, 1800-1890. Norman: University of Oklahoma Press, 1998.

SMEDLEY, Audrey; SMEDLEY, Brian D. **Race in North America**: origin and evolution of a worldview. 4. ed. Boulder: Westview Press, 2012.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

SMITH, Adam. Cree concerns hammer home why Civ needs to reject its own traditions. **Rock Paper Shotgun**. [*S. l.*], 5 jan. 2018. Disponível em: <https://www.-rockpapershotgun.com/2018/01/05/civilization-vi-cree-nation-cultural-representation/>. Acesso em: 12 abr. 2019.

SQUIRE, Kurt. **Replaying history**: learning world history through playing "Civilization III". Thesis (Ph.D. in Instructional Systems Technology)—Indianapolis: Indiana University, 2004.

STAROBINSKI, Jean. A palavra "civilização". *In*: STAROBINSKI, Jean. **As máscaras da civilização**. São Paulo: Cia. das Letras, 2001. p. 11-56.

STEPHENSON, William. The microserfs are revolting: Sid Meier's Civilization II. **Bad Subjects**, n. 45, Oct. 1999. Não paginado. Disponível em: <https://forums.civfanatics.com/threads/article-the-microserfs-are-revolting-sid-meiers-civilization-ii.529740/>. Acesso em: 22 maio 2020. Originalmente em: <http://bad.e-server.org/issues/1999/45/stephenson.html>.

TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. **Sid Meier's Civilization V**. New York: Take-Two Interactive Software, [2010?].

TELLES, Helyom Viana. Um Passado Jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública. **Revista Observatório**, Palmas, v. 2, n. 2, p. 163–191, 2016.

TELLES, Helyom Viana. Considerações sobre ensino de história e jogos eletrônicos: games e didática da história. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 34, p. 200-216, jan.-mar. 2017. Disponível em: <http://periodicos.estacio.br/index.php/reeduc/article/view/1923/1431>. Acesso em: 6 set. 2021.

THORSEN, Tor. GDC '08: Sid Meier, Game Tycoon. **Gamespot**, 2008. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/gdc-08-sid-meier-game-tycoon/1100-6186623/>. Acesso em: 22 maio 2020.

TODOROV, Tzvetan. **O medo dos bárbaros**: para além do choque das civilizações. Petrópolis: Vozes, 2010.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA

TURIN, Rodrigo. **Tempos precários: aceleração, historicidade e semântica neoliberal**. [*S. l.*]: Zazie, 2019.

TURNER, Frederick Jackson. The significance of the frontier in American history. *In*: TURNER, Frederick Jackson. **The frontier in American history**. New York: Henry Holt and Co., 1921. p. 1-26. *E-book*.

TYRRELL, Ian. American Exceptionalism in an Age of International History. **The American Historical Review**, v. 96, n. 4, p. 1031, Oct. 1991.

WADE, Peter. Human nature and race. **Anthropological Theory**, v. 4, n. 2, p. 157-172, 2004.

WADE, Peter. Raza, ciencia, sociedad. **Interdisciplina**, v. 2, n. 4, p. 35-62, 2014.

WHITE, Hayden. O texto histórico como artefato literário. *In*: WHITE, Hayden. **Trópicos do discurso**: ensaios sobre a crítica da cultura. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1994. p. 97-116.

WHITE, Hayden. **The practical past**. Evanston: Northwestern University Press, 2014.

WOLFF, Francis. Quem é bárbaro. *In*: NOVAES, Adauto (org.). **Civilização e barbárie**. São Paulo: Cia. das Letras, 2004. p. 19-43.

WOLLOCH, Nathaniel. **History and nature in the Enlightenment**: praise of the mastery of nature in eighteenth-century historical literature. Farnham: Ashgate, 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1713195/CA