



Revista Historiar

ISSN: 2176-3267

Vol. 14 | Nº. 26 | Jan./Jun. de 2022

Diego Ferreira Rands

Universidade Federal de Pernambuco

diego.rands@ufpe.br

IMPERIALISMO DIGITAL: a representação e simulação dos povos americanos e da colonização em *Sid Meier's Civilization VI* (2016).

RESUMO

O presente artigo pretende investigar o uso educacional do game *Sid Meier's Civilization VI*, através da análise da representação e simulação das sociedades americanas originárias e do processo colonizador.

Palavras-chave: História da América. Videogames. Educação. Representação. Simulação.

DIGITAL IMPERIALISM: the representation and simulation of the American peoples and of colonization in *Sid Meier's Civilization VI* (2016).

ABSTRACT

The following article aims to investigate the educational use of *Sid Meier's Civilization VI* through the analysis of the representation and simulation of the original American societies and of the colonization process.

Keywords: History of the Americas, Videogames. Education. Representation. Simulation.

Introdução

Sid Meier's Civilization é uma franquia de *videogame* de enorme sucesso e popularidade, cuja primeira edição foi lançada em 1991 e conta já com dez versões, com vários *spin-offs*. A mais recente delas, *Sid Meier's Civilization VI* (doravante *Civilization VI* ou *Civ VI*), disponível em todas as plataformas incluindo celulares¹, é a sexta da linha principal de jogos da franquia, foi lançada em outubro de 2016 e rapidamente se tornou sucesso de crítica e de vendas, especialmente se comparado com outros games de estratégia por turnos, um nicho relativamente pequeno do mercado multimilionário de *videogames*. O primeiro *Civilization* tornou-se tão popular que deu origem a todo um gênero de jogos de estratégia por turnos, e inspirou o surgimento de outros *games* históricos de sucesso, como *Age of Empires* e *Total War*. Embora possamos porventura mencionar também algumas das versões mais antigas, especialmente quando estivermos falando de características gerais da franquia, o presente artigo focará na representação dos povos americanos originários e do processo colonizador empreendida pela versão mais recente.

A premissa do game é, basicamente, proporcionar ao jogador uma simulação contrafactual da História da humanidade, ao seu controle, partindo aproximadamente da revolução agrícola e o surgimento das primeiras cidades, até um futuro próximo, chegando mesmo a ultrapassar, no caso da última versão do *game*, os tempos atuais através de tecnologias futuristas. Vence o(a) jogador(a) que consiga atingir determinados objetivos, variáveis de acordo com meios militares, científicos, culturais, religiosos ou diplomáticos, de livre escolha do(a) jogador(a) (LOWANDE, 2019, p. 630-634). Para isso, deve-se primeiro selecionar uma entre as dezenas de “civilizações”, representadas por um avatar de um líder paradigmático na história dessas nações, que incluem algumas extintas como o Egito antigo, o Império Romano, a Pérsia, a Núbia, outras “milenares” como a China, o Japão, e algumas mais “recentes”, como Inglaterra, França, Alemanha, EUA e Brasil. Dentre as muitas opções, temos ainda algumas civilizações nativas do continente americano, destacando-se, claro, as três mais conhecidas, Incas, Maias e Astecas, além de algumas menos populares, caso dos Cree e dos Mapuche (CIVILIZATION WIKI, 2021).

São nessas cinco civilizações que centraremos nossa análise, por se tratar de povos originários do continente, enquanto os demais países americanos presentes no

¹ Iremos nos referir no presente artigo, contudo, à versão de PC.

jogo são nações modernas, a exemplo de EUA (ou América, como consta no *game*), Brasil, Canadá e Grã-Colômbia. Contudo, para efeito de melhor compreensão do funcionamento do jogo e suas mecânicas para um público brasileiro, por vezes faremos referência também às características do Brasil. Ao final, faremos também uma breve análise de como o jogo escolheu representar o processo colonizador, bem como apontamentos concernentes à esta temática e à Espanha como civilização no *game*. Veremos, assim, que por detrás da complexidade de suas mecânicas, da sofisticação do jogo quanto à abundância de conteúdo e do cuidado artístico, *Civilization* reflete todo um arcabouço ideológico ocidental, e está permeado por uma retórica imperialista, etnocêntrica, evolucionista sociocultural, e uma simplificação da História como um progresso linear, em que se impõe o sedentarismo, o despotismo seria inevitável, e a conquista de outros povos, positiva (VRTAČIČ, E., 2014, p. 93-104), visível em especial quando analisarmos a representação do processo colonizador.

Quanto à metodologia utilizada, seguiremos uma abordagem analítica e comparativa, e utilizaremos, além do próprio jogo e das informações nele contidas, para dados que não podem ser encontrados no próprio *software*, o site oficial do *game* em inglês, e ainda um site organizado por fãs, o *Civilization Wiki*, no qual compila-se todos os dados presentes no jogo. Naturalmente, usaremos como base teórica artigos e textos que tratem da problemática do uso do *videogame* como uma obra histórica, focando naqueles que tratem especificamente da franquia *Civilization*, bem como textos sobre a representação de povos originários e o processo colonizador.

Aprendendo com Videogames?

No Brasil, o primeiro trabalho a analisar os jogos eletrônicos de viés histórico só ocorreu em 2003 (DOS SANTOS, 2003), ou seja, décadas após o surgimento e popularização da mídia. Depois disso, alguns trabalhos foram feitos analisando as relações dos *videogames* com a História (DA COSTA, et al, 2015, p. 107-124), com a memória histórica (DOS SANTOS, 2009, p. 116), com o ensino e aprendizagem (ALVES, 2008, p. 8; ARRUDA, 2009; TELLES, et al, 2015, p. 115-130), bem como as representações de eventos ou ideias/pensamentos nos jogos eletrônicos (FORNACIARI, 2016; DE CARVALHO, 2019). Diferente de um livro ou uma obra audiovisual, um videogame substitui a mera representação pela simulação, e a presença pela virtualidade. Desse modo, enquanto um filme ou um livro histórico se utiliza da narrativa para representar o passado de uma certa maneira, de modo que o(a)

espectador(a)/leitor(a) se sente ali presente, os jogos eletrônicos simulam um determinado espaço-tempo, e o(a) jogador(a), através da interatividade própria dos *games*, detém o controle virtual daquele processo, propiciando uma maior imersão naquela narrativa. Assim, Claudio Fogu (2009, pp. 103-115) argumenta que o impacto dos videogames históricos na consciência histórica pode ser comparável com a mudança de paradigma da modernidade apontado por Reinhardt Koselleck, e neles ocorreria uma inversão da máxima aristotélica: a História substituiria a poesia e a filosofia como o reino do possível².

Um dos principais argumentos favoráveis a *Civ* é que ele, supostamente, ensinaria a História da humanidade (ou certos aspectos dela) de uma maneira lúdica, e ajudaria os alunos a terem noções de causalidade, das mudanças ao longo do tempo, diferenças culturais, ciência e economia, além de fomentar a curiosidade e mesmo o pensamento crítico quanto ao próprio jogo (MAJEWSKI, 2021, p. 71; VRTAČIČ, 2014, p. 91). Além disso, ele conta com uma enciclopédia embutida, a *Civlopedia*, de cujos verbetes é possível extrair informações sobre qualquer aspecto do *game*, inclusive os históricos, podendo assim conhecer mais sobre as civilizações, as construções, os personagens, as tecnologias e muito mais (MOL, et al, 2017). Adam Chapman (2013), assim, considera *Civ* uma obra histórica como qualquer outra. Sim, é verdade que ela está repleta de ideologias e é de fato uma História enviesada, como veremos adiante, mas, argumenta o autor, qual obra pode se eximir de tais características? Toda obra histórica, seja ela acadêmica ou não, literatura ou audiovisual, está imbuída de uma determinada ideologia, aquela de seus autores, quer eles percebam ou não. Como sói ser, não é diferente com *Civilization* ou qualquer outro jogo eletrônico dotado de referências históricas. Kacper Poblocki (2002, p. 163) inclusive aponta que *Civilization* antecipou em alguns anos a famosa tese de Samuel Huntington sobre o Choque de Civilizações (2011).

Apesar de seu criador, o americano Sid Meier, negar qualquer intenção política por trás do game (POBLOCKI, 2002, p. 164), ao longo de apenas algumas partidas é possível perceber o forte viés ocidental, imperialista e etnocêntrico na sua construção (VRTAČIČ, 2014, p. 91), já que ao final da partida o(a) jogador(a), caso tenha tido sucesso na construção de sua “civilização”, terá erigido um verdadeiro império, massacrando “bárbaros” no caminho, e conquistando ou eclipsando outras civilizações.

² Fogu se refere à tradicional diferença proposta por Aristóteles entre poesia (ficção) e História, sendo que esta trataria do que de fato ocorreu, enquanto aquela trata do que poderia ter ocorrido, o reino do possível.

Os avanços cívicos e tecnológicos, representados por “árvores” relativamente lineares, aponta para o evolucionismo sociocultural imbuído no game (VRTAČIČ, 2014, p. 95-98), e favorece avanços e usos utilizados pelos ocidentais. A descoberta da pólvora, por exemplo, apesar de ter sido usada primeiro pelos chineses por acidente numa busca pelo “elixir da vida”, é representada no game como um importante avanço militar para o uso de armas de fogo e canhões, seguindo a concepção eminentemente europeia do uso “correto” da pólvora e ignorando seu uso pacífico (FORNACIARI, 2019, p. 52). Os videogames, assim, utilizam-se do que Ian Bogost (2007, p. 01-65) chama de “retórica procedural”, pois o argumento persuasivo está escondido nos códigos e mecânicas procedurais do software em questão. Ora, o próprio nome dado ao gênero de jogos inaugurado pelo primeiro *Civilization*, o “4X”, demonstra a visão de mundo e de civilização nos moldes europeus. Os 4X são referentes a “eXploration, eXpansion, eXploitation, eXtermination”³, precisamente o que os europeus (e depois os EUA) perpetraram mundo afora. Em verdade, isto significa que no jogo “toda Civilização [...] tem igual oportunidade de se tornar os Estados Unidos da América, mas só conseguem aqueles habilidosos e espertos o suficiente” (POBLOCKI, 2002, p. 168) (Tradução livre).

Em suma, o impacto dos videogames históricos pode ser bastante forte para um jovem usuário e sua consciência histórica em desenvolvimento, e convém aos historiadores e educadores apontar as nuances presentes no argumento da obra. Sabemos que o uso em sala de aula de um *videogame* é muito difícil, especialmente se observamos o contexto da educação brasileira e a má infraestrutura digital das escolas públicas. Mesmo um game relativamente acessível como *Civilization VI*, disponível até em celulares a preços não tão exorbitantes para a realidade do mercado, é um lazer de luxo. Contudo, é possível utilizar o *game* como exemplo de uma representação específica de sociedades históricas não-brancas e do processo colonizador, de modo a introduzir a temática com uma mídia cuja popularidade é crescente, notadamente entre as novas gerações, e por sua vez desenvolver reflexões capazes de aguçar o senso crítico dos estudantes, tornando-os mais capazes de lidar com e questionar outras obras históricas que possam vir a deparar-se, digitais ou não.

Só Mais um Turno

³ Em tradução livre: “Exploração (do mundo), Expansão, Exploração (dos recursos naturais) e Extermínio”.

Uma partida tradicional de *Civilization* se inicia com a escolha de uma civilização e os parâmetros desejados pelo(a) jogador(a), no qual pode-se escolher o tipo de mapa a ser gerado, bem como uma porção considerável de opções em que o jogador poderá personalizar sua experiência. Como dito, a civilização escolhida é representada por um avatar correspondente a um líder importante na história dessa nação. O Brasil, por exemplo, é representado por D. Pedro II, enquanto os Astecas por Montezuma (Moctezuma), os Incas por Pachacuti (Pacha Kutiy Inca Yupanqui), os Maias por Lady Six Sky (Wak Chanil Ajaw), os Mapuche por Lautaro (Leftrarú) e os Cree por Poundmaker (Píhtokahanapiwiyin)⁴.

Após a escolha das variáveis, o jogo começa por volta do ano 4.000 a.C., em um mapa gerado de maneira procedural. No início pode-se ver pouca coisa ao redor das unidades do(a) jogador(a), pois o mapa deve ser explorado no decorrer do jogo, e o(a) jogador(a) deve então estabelecer sua primeira cidade, a qual será também a capital da sua civilização. No caso dos Astecas, funda-se Tenochtitlán; no dos Maias, Wak Kab'nal; dos Incas, Qusqu; dos Cree, Mikisiw-Wacîhk; e dos Mapuche, Ngulu Mapu (CIVILIZATION WIKI, 2021). Todos fazem referências a cidades ou assentamentos reais dos povos em questão, embora não necessariamente tenham sido uma cidade ou a primeira cidade, capitais ou a mais importante, muito menos terem sido fundadas em época tão longínqua (a capital do Brasil no game é o Rio de Janeiro). O jogo, como dito, se passa em turnos, assim o(a) jogador(a), deve mover suas unidades, tomar decisões e então esperar que os demais jogadores (ou a IA) façam o mesmo, e com esses turnos passa-se também o tempo no jogo⁵. Esse sistema é o que propicia o caráter viciante do jogo, daí a piada feita entre a comunidade de fãs quem pensam em jogar “só mais um turno”, mas acabam jogando a noite inteira.

A partir daí, com o avançar dos turnos deve-se expandir seu império através da utilização dos recursos espalhados pelos painéis hexagonais que formam o mapa, a fundação de novas cidades, construção de infraestruturas dentro e fora delas, e, naturalmente, a produção de unidades cívicas e militares, com as quais o(a) jogador(a) deve se defender de agressões dos vizinhos, ou expandir seu território conquistando

⁴ Dispomos em parênteses os nomes corretos das personalidades em seus idiomas originais, já que o game optou por simplificar e utilizar os nomes mais conhecidos e palatáveis para o público ocidental. Daqui por diante, contudo, utilizaremos a nomenclatura escolhida pela desenvolvedora, para maior comodidade nossa e dos leitores.

⁵ Para uma análise sobre como o jogo reflete o conceito moderno de tempo e sua aceleração, cf. FORNACIARI, Marco, 2019.

idades de outras civilizações (LOWANDE, 2019, p. 630-640). Essas características são o que dão nome ao gênero inaugurado por *Civ I*, isto é, o 4X (MOL; et al, 2017). Desse modo, há seis formas de se vencer o jogo, todas as quais será necessário recorrer aos 4X: militar, através da conquista das capitais das demais civilizações; científica, através do avanço tecnológico culminando no envio de uma colônia espacial a Marte; cultural, obtida com a atração de turistas de outras civilizações, por meio da construção de maravilhas, obras de arte e infraestruturas como templos, teatros, museus etc.; religiosa, quando a religião fundada pelo(a) jogador(a) se torna majoritária nas demais civilizações; diplomática, através do apoio e dos votos das demais civilizações e cidades-estados no Congresso Mundial; e, por fim, a vitória por pontuação àquele que tiver mais pontos ao final da partida (no ano de 2050). Para tal, cada civilização possui uma habilidade, uma unidade militar exclusiva, uma infraestrutura única, e um traço do líder, os quais lhe garante bônus e vantagens, normalmente já com vistas a um determinado tipo de vitória, embora o(a) jogador(a) seja livre para perseguir a que for de seu interesse. Os Maias, por exemplo, famosos pelos seus conhecimentos astronômicos e matemáticos (AQUINO, et al, 2004, p. 56-58), são viesados para uma vitória científica, pois, sua construção única, o Observatório, lhes garante um enorme bônus em sua “ciência por turno”.

As Civilizações Americanas

Nessas predisposições das civilizações a uma certa vitória podemos perceber claramente como os desenvolvedores utilizaram-se dos estereótipos e os transformaram em características vantajosas para as civilizações no game, como é o caso dos Astecas, que renomados por terem sido guerreiros ferozes, conquistado a submissão de outras cidades mesoamericanas e formado um grande império (AQUINO, et al, 2004, p. 59-67), são viesados para uma vitória militar, graças a sua unidade única, os Guerreiros-águia, que formavam a elite militar do Império Mexica e eram quase venerados (BRUMFIELD, E., 1998). Os Maias, como dito, são predispostos a uma vitória científica, mas possuem algumas características interessantes que vão além deste estereótipo. Em *Civilization VI*, ao se assentar em uma localidade, a nova cidade obtém bônus de habitação (necessário para o crescimento populacional) dependendo do acesso à água, sendo ele maior se adjacente a uma fonte de água potável em relação às cidades costeiras. Os Maias, contudo, não ganham esses bônus, os quais são substituídos por suas fazendas,

que, além de habitação extra, obtém também ganhos de ouro. Isto indica os padrões diferenciados dos assentamentos Maias, os quais nem sempre se davam na beira de rios, ou lagos, como costuma ser com a maioria das civilizações, e o grau de intensividade de sua agricultura (SMYTH, et al, 1995). Assim, era bastante comum que as cidades maias utilizassem a água do subsolo (BACK, 1995, p. 239), sendo esse costume ainda muito utilizado na península de Iucatã até hoje, já que se trata de uma região de terreno calcário dotado de poucas fontes de água potável na superfície. Ademais, pesquisas recentes mostraram o alto grau de complexidade no manejo da água pelos Maias antigos, com canais, drenos, reservatórios, cisternas (os *chultun*) e mesmo filtros feitos com areia para purificar a água (SIERRA, et al, 2013).

Já os Incas, por sua vez, são quase reduzidos a povos das montanhas, pois que são mais generalistas e suas cidades ganham bônus de alimentos e produção para painéis de montanhas e adjacentes. Os Incas, aliás, são a única civilização em *Civ* capaz de explorar os painéis de montanha. Afora isso, as infraestruturas únicas dos Incas são o Qhapaq Ñan, ou Estrada Real, as quais podem transportar unidades rapidamente entre dois deles e devem ser construídas adjacentes às montanhas, de outro modo intransponíveis, e as Fazendas em Terraço, que novamente ganham bônus alimentício por montanha adjacente. As estradas Incas foram realmente excepcionais, percorrendo uma região montanhosa e indo do sul da Colômbia até Santiago, no Chile central (BETHELL, 2004, p. 77), cruzando até mesmo o deserto mais árido do mundo, o Atacama, e beneficiavam não só o Estado e as elites Inca, mas, ao contrário do que se costumava pensar, também as comunidades pelas quais trespassava (GARRIDO, 2016, p. 97-107). Vale ressaltar ainda que essas três grandes civilizações americanas possuem uma “Maravilha do Mundo” a ela relacionada. É possível assim construir o Huey Teocalli, o “*Templo Mayor*” de Tenochtitlán; Chichen Itzá, a grande cidade Maia; e Machu Picchu, a cidade perdida Inca (CIVILIZATION WIKI, 2021). Nota-se aqui as discrepâncias, pois os dois últimos foram cidades, e não “apenas” construções grandiosas. A mera inclusão dessas maravilhas, contudo, já foi capaz de aumentar o interesse nesses sítios históricos. Durante o período de lançamento do jogo, o termo “Huey Teocalli” (que está em *nahuatl*, diga-se) sofreu um forte aumento nas buscas do Google (MOL, et al., 2017), indicando assim o potencial dos videogames históricos em aguçar a curiosidade dos jogadores.

Um caso bastante interessante quanto aos bônus das civilizações, é o dos Mapuche, um povo que de início resistiu militarmente com bravura aos avanços espanhóis, mas depois passou a uma convivência relativamente pacífica e uma resistência política e cultural fortíssima (BOCCARA, 2007, p. 23), ainda viva no atual Chile. No game, os Mapuche têm uma predisposição à vitória militar, devido aos bônus de lealdade e produção, bem como da sua unidade única, o Cavaleiro Malón (em alusão às razias feitas pelos guerreiros mapuches), e fazendo jus à história guerreira desse povo (BOCCARA, 2007, p. 60-65), mas podem seguir também um caminho cultural através de sua construção única, os *chemamüll*, grandes estátuas funerárias que podiam chegar a quatro metros, os quais tornaram-se símbolos da resistência Mapuche (SAAVEDRA, J. et al., 2019). Ademais, lhes são dadas vantagens em batalhas contra civilizações em plena “Era Dourada”, em referência às vitórias e a resistência dos Mapuche contra os espanhóis no período da “conquista” (BOCCARA, 2007, p. 60-62).

Quanto aos Cree, suas vantagens também estão relacionadas às características mais conhecidas deste povo, notadamente sua abertura à estrangeiros, devido ao costume antigo de seus grupos se misturarem com outros povos originários do Canadá e EUA, inclusive formando alianças duradouras com outros grupos étnicos (MILLOY, 1988). A inclusão dos Cree em *Civilization*, em verdade, causou polêmica entre os membros dessa nação. Apesar dos produtores de *Civ* terem convidado um músico Cree para colaborar com a trilha sonora do game, já que eles incluíram sons e ritmos das civilizações representadas (se o Brasil estiver presente na partida, por exemplo, pode se ouvir um pouco de samba na trilha), os líderes dos Cree não foram consultados sobre a inclusão da nação no jogo, ou o uso da imagem de *Poundmaker*, mesmo ele tendo descendentes vivos até hoje. No entanto, o que desagradou muitos líderes não foi a falta de consulta, mas a própria inclusão dos Cree, pois isso “perpetua o mito de que as Primeiras Nações tinham valores similares à cultura colonial, e esta é a de conquistar outros povos e acessar suas terras” (SMITH, *apud*, MARTINO, 2021, p. 40) (Tradução livre). De fato, os Cree são povos não-sedentários voltados para a caça, e para incluí-los como uma civilização que vá erigir um império de múltiplas cidades é uma distorção de sua cultura e identidade. O mesmo pode se dizer dos Mapuche, os quais não possuíam um centro de poder político organizado, e foram erroneamente caracterizados pelos colonizadores como um povo “sem Rei, sem fé, sem lei”. Os diversos grupos Mapuche, contudo, cooperavam a ponto de formar um “complexo sistema econômico-guerreiro”

capaz de interligar assentamentos dos dois lados da Cordilheira dos Andes (BOCCARA, 2007, p. 62-72).

Colonização Digital

Como obra etnocêntrica que é, e que se propõe a simular a História (ainda que contrafactual), *Civilization* também incorpora a colonização em suas mecânicas. Primeiramente, há um “avanço cívico” chamado “Colonialismo”, com a qual se pode obter vantagens para cidades fundadas ou conquistadas em continente diverso da capital do(a) jogador(a). Uma vez obtida, liberam-se as políticas públicas “Taxação Colonial” e “Conquista Nativa”. Com a primeira, as cidades fora do continente natal do(a) jogador(a) ganham um aumento na renda e produtividade sem qualquer ônus para a lealdade delas, invertendo o que de fato ocorria e ignorando o fato de tantas revoltas nas colônias terem ocorrido devido à taxaço imposta pela “metrópole” (GRUZINSKI, 2014, p.119-124). Com a “conquista nativa”, as unidades militares do(a) jogador(a) passam a ter vantagens contra unidades de épocas anteriores (CIVILIZATION WIKI, 2021), mostrando a concepção reinante dos povos nativos como “atrasados”.

Convém mencionar também a Espanha como civilização no game, a qual é voltada justamente para empreendimentos coloniais, e ganham bônus para cidades em outros continentes, para a unidade religiosa em seu território através da facilitação da conversão, e ainda sua unidade militar é o Conquistador, o qual é sempre mostrado como um europeu branco, jamais um indígena ou africano, como hoje sabemos que também houve (RESTALL, 2006). Ainda contam com as “*Missiones*” como a infraestrutura exclusiva dos espanhóis, que novamente lhes garante bônus em cidades coloniais e para a manutenção da unidade religiosa no Império. Infelizmente, o game é incapaz de incorporar as nuances ocorridas nos processos de conquista e colonização orquestradas pelos europeus. Por exemplo, embora alianças estejam presentes, elas não ocorrem como aquelas feitas pelos tlaxcaltecas e totonacas com os espanhóis para derrubar o império mexica (NATALINO, 2014). No jogo, só podem ser feitas entre civilizações com contatos anteriores de longa data, que já possuem, portanto, alguma confiança mútua, e é quase impossível coordenar um ataque conjunto com a IA. Tampouco encontra-se presente o papel das doenças, por exemplo, as quais dizimaram parte da população nativa das Américas quando da chegada dos europeus. Contudo, há no game a mecânica da “lealdade”, com a qual torna-se difícil manter uma cidade conquistada sob

seu julgo, pois ela pode se insurgir em revolta e tornar-se independente caso o(a) jogador(a) não consiga mantê-la apaziguada com “amenidades” ou não possua mais cidades em volta “irradiando” lealdade. Mesmo assim, jamais uma colônia portuguesa poderá tornar-se o Brasil, por exemplo, ou os Cree no Canadá.

Uma outra questão relacionada ao colonialismo é a presença de “bárbaros” e de “vilas tribais” espalhados pelo mapa. Os primeiros são assentamentos que geram unidades militares cujo único propósito é saquear e destruir as civilizações ao seu redor. O(a) jogador(a) deve, então, destruir esses bárbaros e dispersar o acampamento, ganhando um pequeno bônus em dinheiro e a garantia da paz por um tempo. Esses assentamentos sempre surgem em áreas fora das fronteiras das civilizações, e trazem um paradoxo espacial. As terras “não ocupadas” estão ao mesmo tempo vazias, posto que estão fora das fronteiras de qualquer império e aptas à colonização, e cheias, pois estão repletas de bárbaros. Esse paradoxo reflete a incorporação pelo jogo da fantasia ocidental de expandir-se sob áreas selvagens e a missão de “civilizar” outros povos (VRTAČIČ, 2014, p. 98-101). Já as “vilas tribais” são, em verdade, bônus aleatórios dados aos jogadores que as ocuparem, e estão “paradas no tempo”, pois não avançam tecnologicamente e jamais constituirão uma cidade ou civilização. Uma vez ocupada, a vila simplesmente desaparece, e o jogador ganha dinheiro, tecnologia, população, uma unidade civil ou militar etc. Posteriormente, os locais onde ficavam essas vilas, assim como os pontos onde ocorreram batalhas, tornam-se sítios arqueológicos nos quais os jogadores podem retirar artefatos e expor em seus museus. Shannon Martino (2021, p. 35) aponta esse dado como mais uma mostra da presença de concepções imperialistas da História e da mitologia americana no game, a qual via o “novo mundo” como um grande “vazio”, desprovido de habitantes, porém repleta de recursos a serem explorados.

Considerações Finais

Sid Meiers Civilization VI é, sem sombra de dúvidas, um jogo bastante problemático. Mas se a versão mais recente tem tantas questões, a situação era pior nas anteriores. *Civ IV*, por exemplo, contou com uma expansão denominada *Colonization* cuja representação dos povos nativos beira o criminoso. Além de não jogáveis, são descritos como bárbaros selvagens, e tratados como meros recursos naturais a ser explorado pelo jogador colonizador (MIR, et al, 2013). Reconhecemos que é louvável o esforço dos desenvolvedores em atualizar o conteúdo do game, trazendo, por exemplo,

uma gama maior de civilizações de todos os continentes, mais líderes femininas, maior diversidade de maravilhas, músicas das diversas nações, e melhores referências históricas e culturais (MOL, et al., 2017). Contudo, a retórica procedural imperialista encontra-se no próprio conceito do game, e mesmo com o esforço dos desenvolvedores em torná-lo mais aceitável historicamente, seria necessária uma completa redefinição de suas mecânicas, o que o tornaria essencialmente um novo jogo. Seria de bom tom também que contratassem historiadores, se já não o fazem, para ajudar com a abordagem do conteúdo.

No entanto, enquanto os produtores e desenvolvedores responsáveis pela série não se mexem, os fãs do jogo que há muito se incomodam com as questões apresentadas tomaram o problema nas próprias mãos, através da proliferação de “*mods*”, modificações do código feitas pelos próprios usuários do software e disponibilizados para *download*, com os quais se pode remover, alterar ou adicionar elementos do jogo. *Civilization* está repleto de *mods*, desde aqueles que simplesmente adicionam civilizações jogáveis, àqueles que modificam mecânicas essenciais e mesmo corrigem deturpações históricas (CHAPMAN, 2013, p. 317-318). Destacamos aqui, para *Civ VI*, o mod Sukritact’s Historicity++⁶, o qual corrige e melhora muitas das imprecisões históricas no texto do game e altera alguns dos nomes para mais próximo ao idioma original da civilização em questão (Montezuma, por exemplo, é renomeado para Moctezuma I).

Quanto ao uso educacional dos games históricos, acreditamos que é possível tanto quanto utilizamos filmes ou romances históricos, pois, como estes, necessariamente trazem questões que podem ser debatidas em sala de aula, e podem servir de introdução ao conhecimento e estudo de povos e civilizações muitas vezes esquecidos em sala de aula, como é o caso dos Mapuche. A interatividade dos jogos eletrônicos, ademais, pode propiciar um maior interesse pela História em crianças e adolescentes que crescem envoltos no meio digital. Reconhecemos, assim, em que pese todas as problemáticas previamente apontadas, o potencial da série *Civilization* para fins educacionais (MAJEWSKI, 2021; CHAPMAN, 2013), especialmente se acompanhado de um professor de História para trazer os questionamentos pertinentes. Acreditamos que é bastante ingênuo achar que a mente de crianças e adolescentes simplesmente absorvem os conteúdos sem pensar sobre eles, como atesta a experiência própria deste

⁶ O mod pode ser acessado em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=870885310>

que vos escreve, e por isso não demonizamos o uso de filmes, livros, séries e videogames potencialmente problemáticos, em especial se houver o professor direcionando e instigando as investigações. Dito isto, é preciso ter sempre em mente o contexto brasileiro do uso de tecnologias na educação, especialmente considerando que muitas escolas públicas sequer têm computadores ou acesso à internet, além do alto custo dos jogos eletrônicos e suas plataformas. Ainda assim, os videogames são uma mídia em expansão, e sua popularidade só vem aumentando, principalmente entre as novas gerações, daí a importância de mais estudos sobre seu impacto.

Referências

ALVES, Lynn. “Relações entre os jogos digitais e a aprendizagem: delineando percurso”. In: **Educação, Formação & Tecnologias**, vol. 1, n. 2, p. 3-10, 2008, p. 8.

AQUINO, Rubim S. L. de; LEMOS, Nivaldo Jesus F. de; LOPES, Oscar Guilherme P. C., **História das Sociedades Americanas**. 9ª Ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?**. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

BACK, William. *Water management by early people in the Yucatan, Mexico*. **Environmental Geology**, n. 25, pp. 239-242, 1995.

BELLO, Robson S. *Jogando com Piratas e Ditadores: As representações sobre o Caribe nos videogames*. **Revista Eletrônica da ANPHLAC**, Nº. 21, pp. 176-208, Jul./Dez., 2016. Disponível em: <https://revista.anphlac.org.br/anphlac/article/view/2496>. Acesso em: 05 nov. 2021.

BETHELL, Leslie (org.). *As Sociedades Andinas Anteriores a 1532*. In: **História da América Latina: América Latina Colonial**, volume 1. São Paulo: Editora da USP; Brasília: Fundação Alexandre de Gusmão, 2004, p. 63-99.

BOCCARA, Guillaume. *Poder colonial e etnicidade no Chile: territorialização e reestruturação entre os Mapuche da época colonial*. **Tempo**, n. 23, pp. 56-72, 2007.

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

BRUMFIELD, Elizabeth M. *Huitzilpochtli's Conquest: Aztec Ideology in the Archaeological Record*. **Cambridge Archaeological Journal**, v. 8, n. 1, p. 03-13, 1998.

CARVALHO, Diogo Trindade Alves de. **Pensamento geopolítico anglo-saxão: oposições entre os poderes navais e continentais no mundo dos games (2010-2015)**. Tese Doutorado em História) – Faculdade de Filosofia e Ciências

Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

CHAPMAN, Adam. Is Sid Meier's Civilization history? **Rethinking History**: the journal of theory and practice, v. 17, n. 3, p. 312-332, 2013.

CIVILIZATIONS (Civ6). In: CIVILIZATION WIKI. Fandom, 2021, disponível em: [https://civilization.fandom.com/wiki/Civilizations_\(Civ6\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Civilizations_(Civ6)) Acesso em: 06 nov. 2021.

DA COSTA, Marcella Albaine Farias; DOS SANTOS, Christiano Britto Monteiro; XAVIER, Guilherme de Almeida. "Os games como possibilidade: que História é essa?". In: **Educação Básica Revista**, vol. 1, n. 1, p. 107-124, 2015.

FOGU, Claudio. *Digitalizing Historical Consciousness*. Middletown, CT: History and Theory, Theme Issue 47, 2009, pp. 103-121.

FORNACIARI, Marco de Almeida. **Progredir ou perecer**: modernidade, aceleração da história e etnocentrismo em Sid Meier's Civilization. Brasília: Revista História, histórias, vol. 7, n. 13, 2019. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/hh/article/view/19309/21422>: Acesso em: 6 nov. 2022.

_____. **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.

GARRIDO, Francisco. *Rethinking imperial infrastructure*: a bottom-up perspective on the Inca Road. **Journal of Anthropological Archaeology**, v. 43, p. 94–109, 2016.

GRUZINSKI, Serge. *México: o mundo e a cidade*, In: **As quatro partes do mundo**: história de uma mundialização. São Paulo: EDUSP, 2014, p. 99-124.

HUNTINGTON, Samuel P. **The Clash of Civilizations and the Remaking of the World Order**. New York: Simon & Schuster Paperbacks, 2011.

LOWANDE, Walter F. F; et al. *Leituras preliminares sobre alguns conceitos e procedimentalidades contidos no jogo Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall*. **Temporalidades – Revista de História**, v. 11, n. 2, p. 629-646, Mai./Ago. 2019.

MAJWESKI, John. What do Players Learn from Videogames: Historical Analysis and Sid Meier's Civilization. **The Public Historian**, Vol. 43, No. 1, 2021, pp. 62–81.

MARTINO, Shannon. Might, Culture, and Archaeology in Sid Meier's Civilization. **Near Eastern Archeology**, 84.1, 2021, pp. 32-43.

MILLOY, John S. The Plains Cree: Trade, Diplomacy, And War, 1780 to 1870. **Manitoba Studies in Native History**, Series 4. University of Manitoba Press, 1988.

MIR, Rebecca; OWEN, Trevors. Modeling Indigenous Peoples: Unpacking Ideology in Sid Meier's Civilization. In: KAPELL, Matthew W.; ELLIOTT, Andrew B.R. (Eds.). **Playing with the Past**: Digital Games and the Simulation of History. New York,

Bloomsbury, pp. 91-106, 2013.

MOL, Angus A.A.; POLITOPOULOS, Aris; ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, Csilla E. "From the Stone Age to the Information Age": History and Heritage in Sid Meier's Civilization VI. Cambridge, **Advances in Archaeological Practice**, vol. 5, Issue 2, May 2017, pp. 214 – 219.

NATALINO, Eduardo. As conquistas de México-Tenochtitlan e da Nova Espanha. Guerras e alianças entre castelhanos, mexicas e tlaxcaltecas. **História Unisinos**, 18(2), pp. 218-232, 2014.

POBLOCKI, Kacper. Becoming State: The bio-cultural imperialism of Sid Meier's Civilization. FOCAAL – **European Journal of Anthropology**, n. 39, 2002, pp. 163-177.

RESTALL, Matthew. Guerreiros invisíveis: O mito do conquistador branco. In: **Sete Mitos da Conquista Espanhola**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006, pp. 95-124.

SAAVEDRA, José; OLAVE, Eugenio Salas. El Chemamüll: Tradición sagrada, pervivencia y símbolo de resistencia cultural mapuche. Mendoza: **Cuadernos de Historia del Arte**, N° 32, NE N° 7, 2019.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos. II Guerra Mundial, a construção da memória através dos jogos eletrônicos. In: **XXII Simpósio Nacional de História - História, acontecimento e narrativa**, 2003, João Pessoa. Caderno de Programação e Resumos do XXII Simpósio Nacional de História. João Pessoa: UFPB, 2003.

_____. **Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial**. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, março de 2009, p. 116.

SIERRA, Liwi Grazioso; SCARBOROUGH, Vernon L. Control del agua por los antiguos Mayas: El sistema hidráulico de la ciudad de Tikal. **Contributions in New World Archaeology**, vol. 05, 2013, pp. 39-553.

SMYTH, Michael P.; DORE, Christopher D.; DUNNING, Nicholas P. *Interpreting Prehistoric Settlement Patterns: lessons from the Maya Center of Sayil, Yucatan*. **Journal of Field Archaeology**, v. 22, n. 3, p. 321-347, 1995.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. "Ficção e Narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História". In: **Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 11, p. 115-130, jan-jun 2015.

VRTAČIČ, Eva. *The grand narratives of videogames: Sid Meier's Civilization*. Ljubljana, **Teorija in Praska**, n.51, v. 1, p. 91-105, 2014.

Ludografia

Sid Meier's Civilization VI. 2016. PC. Firaxis Games. 2K Games: Novato.

Diego Ferreira Rands

Graduou-se como Bacharel em Direito pela UFPE em 2016. É atualmente graduando em licenciatura de História, também pela UFPE.

Currículo Lattes:

Artigo recebido em: xx de xxx de 20xx.

Artigo aprovado em: xx de xxx de 20xx.