

**SIMULAÇÕES DO TEMPO HISTÓRICO EM JOGOS DIGITAIS: A
ESTRUTURA PROCEDIMENTAL DA HISTÓRIA UNIVERSAL EM *SID
MEIER'S CIVILIZATION*¹**

**HISTORICAL TIME SIMULATIONS ON DIGITAL GAMES: THE
PROCEDURAL STRUCTURE OF UNIVERSAL HISTORY IN *SID MEIER'S
CIVILIZATION***

Alex Alvarez Silva

Professor da Universidade Federal do Oeste da Bahia
Doutorando em História pela Universidade Federal de Goiás, Brasil
Mestre em História pela Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil
e-mail: alex.alvarez@ufob.edu.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7320-2629>

DOI:

<http://dx.doi.org/10.26512/hh.v7i13.19297>

Recebido em 15 de julho de 2018

Aprovado em 10 de outubro de 2018

RESUMO:

O presente trabalho tem por objetivo apresentar uma leitura de alguns elementos centrais na série de jogos digitais *Sid Meier's Civilization* (1991-2018), ressaltando suas implicações para as representações ficcionais que configuram o tempo histórico. Considerando a retórica procedimental que caracteriza a narrativa dos jogos digitais, oferecemos uma crítica geral sobre as pressuposições que a estruturação mecânica do tempo ficcional e a dinâmica competitiva de *Sid Meier's Civilization* apontam para a constituição de sentidos do tempo histórico – conjugando as categorias de análise de Adam Chapman com as categorias conceituais de Jörn Rüsen acerca das operações cognitivas da consciência histórica. Destacamos, ao final, algumas possibilidades de investigação sobre a cultura histórica contemporânea a partir da relação entre os *history games* e a produção de seus/suas jogadores/as.

Palavras-chave: *Sid Meier's Civilization*; Jogos e História; Cultura Histórica; Consciência Histórica; Jogos Digitais.

ABSTRACT:

The present work aims to present a reading of some central elements on the *Sid Meier's Civilization* (1991-2018) digital game series, highlighting their implications for fictive historical time representations the series configure. Considering the procedural rhetoric that characterizes digital games narrative, we offer a general critic on the assumptions implied by the mechanical structure of fictive time and the competitive dynamics of *Sid Meier's Civilization* and to which historical time constitutive ways they point – conjugating Adam Chapman's analytical categories with Jörn Rüsen's conceptual categories about the historical consciousness cognitive operations. We mark, at the end,

¹ Trabalho realizado com apoio da Universidade Federal do Oeste da Bahia e da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Goiás.

some investigations possibilities about contemporary historical culture through the relation between history games and their player's own productions.

Keywords: *Sid Meier's Civilization*; Games and History; Historical Culture; Historical Consciousness; Digital Games.

O JOGO DIGITAL COMO REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA

De seu surgimento na década de 1970 até a atualidade, os jogos digitais deixaram de ser uma mera curiosidade tecnológica para se transformarem em um sucesso comercial da indústria cultural capaz de superar economicamente outras formas comerciais de entretenimento. Eles se encontram em franca expansão na atualidade, tendo gerado uma receita equivalente a 10 bilhões de dólares em escala mundial apenas no mês de dezembro de 2017.² Desde que a produção de jogos digitais passou a diferenciar, na década de 1980, a fabricação do *hardware* da elaboração do *software* e o desenvolvimento dos jogos de sua distribuição como setores distintos da cadeia produtiva, os jogos assumiram uma ampliação temática que, aliada ao contínuo desenvolvimento computacional, resultaram em sucessivas renovações e diversificações nas características dos jogos – fenômeno ainda em curso.³

Embora se apoiem sobre uma longa tradição antropológica da cultura lúdica de jogos,⁴ a elaboração desses jogos em suportes computacionais trouxe uma progressiva autonomização do jogo com relação ao/à jogador/a, ocultando deste/a o funcionamento de várias das regras formais daquele, mesclando-as a elementos audiovisuais e permitindo a competição com rivais controlados por inteligência artificial.⁵ Do ponto de vista dos/as jogadores/as em sua experiência de jogo, na medida em que a programação do *software* é

² BNDES. *Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais*: relatório final do Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games. São Paulo: USP, Núcleo de Política e Gestão Tecnológica, 2014 [formato eletrônico]. Disponível em: <http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Institucional/Apoio_Financeiro/Apoio_a_estudos_e_pesquisas/BNDES_FEP/pesquisa_cientifica/games.html>. Acesso em: 29/07/2014. e GRUBB, Jeff. *SuperData*: Digital game revenues approach \$10 billion in December. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2018/01/24/superdata-digital-game-revenues-were-nearly-10-billion-in-december/>>. Acesso em: 13/07/2018.

³ BNDES. *Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais*; e KENT, Steven. *The ultimate history of videogames: from Pong to Pokemon – the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Roseville: Prima Publishing, 2001 [ebook].

⁴ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 7. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2012, 243p.; BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. *Revista da Faculdade de Educação*, São Paulo, vol.4, n.2, 1998, p.103-116; e JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: looking for a heart of gameness. In: LEVEL UP: DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE, 2003, Utrecht. Proceedings... Utrecht: Utrecht University, 2003, p.30-45.

⁵ RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lucia et FEITOZA, Mirna (orgs.). *Mapa do jogo*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p.3-22.

transformada em sons e imagens em movimento, as diferenças entre as regras que conduzem o jogo e os significados ficcionais compostos de forma audiovisual, iconográfica e textual se tornam muitas vezes indistinguíveis – a ficção simbólica é estruturada pelas regras programadas, mas indica de forma não-textual as ações e resultados a serem esperados pelos/as jogadores/as.⁶ Conforme as relações causais da programação do *software* são informadas ao/à jogador/a em um formato audiovisual, os jogos digitais demonstram um enorme potencial para a simulação de situações e fenômenos a partir da computação de múltiplas variáveis.⁷

Na medida em que o desenvolvimento de jogos digitais passou a explorar cada vez mais a inserção de elementos narrativos no processo interativo aberto aos/às jogadores/as, seus aspectos autorais foram ficando mais destacados, despertando o interesse pelo seu estudo como forma de expressão artística e narrativa.⁸ Trata-se, porém, de uma narrativa hipertextual dotada de características próprias: a *imersão* do/a jogador/a em uma narrativa especializada de forma navegável em diferentes sentidos e ramificações; a *agência* do/a jogador/a atuando diretamente sobre os desdobramentos de cada execução particular do jogo; e a *transformação* dos elementos narrativos a partir dessa interação para uma criação conjunta entre *software* e jogador/a. Conjugados, tais elementos permitem a formação de enredos múltiplos que emergem a partir de uma estrutura procedimental que estabelece as condições para a variação de inúmeras trajetórias particulares possíveis, cada uma delineando uma narrativa singular.⁹ A autoria dessas narrativas interativas, bem como seus argumentos pressupostos, não estaria então no totalidade narrativa do conjunto sequencial como ocorre nas formas textuais, mas em uma *retórica procedimental* que estabelece relações de determinações causais e possibilidades a serem combinadas em um processo interativo.¹⁰ Nosso interesse, aqui, se restringe à utilização de tal retórica procedimental para a representação de fenômenos históricos. Uma vez que inúmeros jogos se propõem a colocar

⁶ JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, 2005 [ebook].

⁷ SALEN, Katie et ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, London: MIT Press, 2004, p.413-419.

⁸ CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. [S.l.]: [s.n.], 2011 [ebook]; e MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itáú Cultural, Unesp, 2003, 282 p.

⁹ MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck*. O futuro da narrativa no ciberespaço. UNESP, 2003, p.101-202.

¹⁰ BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007 [ebook]; e TREANOR, Mike et MATEAS, Michael. Understanding representation in playable simulations. In: THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES CONFERENCE, 2014, Ft. Lauderdale. Disponível em: <<http://mtreanor.com/research/>>. Acesso em: 5/04/2016.

o/a jogador/a diante de situações históricas sobre as quais ele/a pode atuar,¹¹ quais seriam as implicações da utilização de uma linguagem procedimental para a representação do tempo histórico?

O TEMPO HISTÓRICO EM SID MEIER'S CIVILIZATION

Sid Meier's Civilization é uma série de jogos publicados entre 1991 e 2018, originalmente produzida pelo *designer* norte-americano Sidney Meier em sua antiga produtora MicroProse Software Inc. e posteriormente adquirida pela produtora Take-Two Interactive Software Inc., sediada no estado da Califórnia, nos EUA, em 2005.¹² Embora seu idealizador original já não atue mais diretamente na criação dos jogos da série, e diferentes títulos e versões tenham sido publicados ao longo desse período, a premissa dos jogos, mais conhecidos entre seus/suas jogadores/as apenas como *Civilization* ou *Civ* é basicamente a mesma: o/a jogador/a é colocado/a no controle de uma *civilização* no momento da transição de uma existência nômade para uma vida sedentária e, a partir daí, toma as decisões relativas a sua trajetória histórica em diversas esferas sociais, até um suposto futuro próximo dos primeiros passos para viagens fora do planeta. São jogos que combinam elementos históricos com certo grau de ficcionalização (mapas e civilizações, por exemplo, podem ser inteiramente ficticiais em certos casos). As condições de vitória são diversificadas, não envolvendo necessariamente a eliminação dos/as rivais, contando ainda com um sistema de pontuação para medir o sucesso do/a jogador/a. Consideramos *Sid Meier's Civilization* um jogo importante para compreender as representações do tempo histórico nas simulações históricas justamente por ser o jogo de maior sucesso comercial a se propor a representar todo o processo histórico da humanidade em seu conjunto,¹³ como uma espécie de simulação histórica “global” da ideia de civilização. Apesar de existirem publicações da série em plataformas de *hardware* variadas e diferentes pacotes de extensão dos *softwares* básicos para os jogos, consideramos que, na prática, a série se constitui em oito

¹¹ NEVES, Isa Beatriz; ALVES, Lynn; BASTOS, Abelmon. Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 11º, 2012, Anais. Brasília: SBGAMES, 2012, p.192-195.

¹²Take-Two Interactive Software. *Civilization VI – The Official Site*. Disponível em: <<https://www.civilization.com/>>. Acesso em: 28 set. 2017; e Take-Two Interactive Software, Inc. *2K – About Us*. Disponível em: <<https://2k.com/aboutus>>. Acesso em: 28/09/2017.

¹³ TAKAHASHI, Dean. *Civilization: 25 years, 33M copies sold, 1 billion hours played, and 66 versions*. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2016/02/18/civilization-25-years-66-versions-33m-copies-sold-1-billion-hours-played/>>. Acesso em: 08/08/2017.

títulos independentes entre si, ou seja, cujas repetições em plataformas diferentes não alteram sua programação básica e cujos programas podem operar de forma independente (diferentemente dos pacotes de expansão).¹⁴ Desconsideramos deliberadamente como parte da série o título *Beyond Earth*, por se tratar de tema de ficção científica.¹⁵

A série apresenta duas características marcantes que distinguem seus títulos dentre outros disponíveis no mercado e que seu próprio material publicitário insiste em ressaltar como fatores de seu sucesso: uma mecânica de tempo de jogo “em turnos”, que permite aos/às jogadores/as estabelecerem o ritmo de suas interações e o tempo dedicado ao jogo; e uma representação da história universal, desde a pré-história neolítica até um imaginado futuro próximo (Fig. 1). Consideramos esses dois elementos fundamentais para avaliar o modo pelo qual os jogos da série possibilitam a configuração do tempo histórico pelos/as jogadores/as.

¹⁴ São estes os títulos que compõem a série: MEIER, Sid et SHELLEY, Bruce. *Sid Meier's Civilization*. Hunt Valley: MicroProse, 1991 [software]; MicroProse. *Sid Meier's Civilization II*. Hunt Valley: MicroProse, 1996 [software]; Firaxis Games. *Sid Meier's Civilization III*. Lyon: Infogames, 2001 [software]; JOHNSON, Soren. *Sid Meier's Civilization IV*. Novato: 2K Games, 2005 [software]; MEIER, Sid. *Sid Meier's Civilization Revolution*, Novato: 2K Games, 2008 [software]; Firaxis Games. *Sid Meier's Civilization V*. Novato: 2K Games, 2010 [software]; MEIER, Sid. *Sid Meier's Civilization Revolution 2*. Novato: 2K Games, 2014; e Firaxis Games. *Sid Meier's Civilization VI*. Novato: 2K Games, 2016 [software].

¹⁵ Firaxis Games. *Sid Meier's Civilization: beyond Earth*. Novato: 2K Games, 2014 [software].

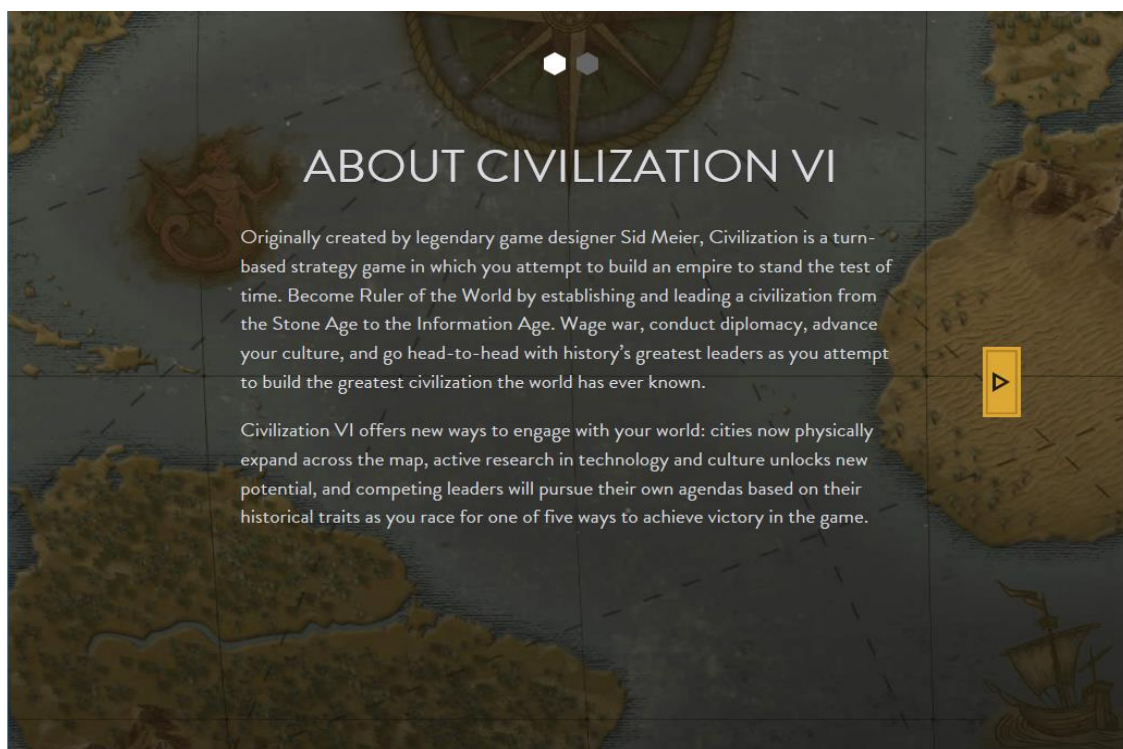


Fig. 1 – Divulgação oficial de *Sid Meier's Civilization VI*.
 Fonte: Take-Two Interactive Software. *Civilization VI – The Official Site*. Disponível em:
[<https://civilization.com/>](https://civilization.com/). Acesso em: 13/07/2018.

A utilização da mecânica de turnos separa os jogos *Civilization* de outros jogos de estratégia ao propor para os/as jogadores/as uma diferenciação clara entre o *tempo de jogo* e o *tempo ficcional* representado no jogo. A cada momento do jogo, o/a jogador/a pode avaliar com calma as informações apresentadas na tela e tomar suas decisões, utilizando assim o *tempo de jogo* para processar mentalmente os princípios da simulação enquanto o *tempo ficcional* permanece estático, não exercendo nenhuma pressão sobre o/a jogador/a. Apenas após receber os comandos de entrada do/a jogador/a é que o *software* vai apresentar a passagem do *tempo ficcional*, já processando o novo *input* recebido e exibindo as eventuais modificações no jogo. Essa dinâmica específica entre *tempo de jogo* e *tempo ficcional* coloca a passagem do tempo sob controle do/a jogador/a, cujas atuações impactam diretamente na duração dos fenômenos no passado representado no jogo.¹⁶

¹⁶ Sobre a diferenciação e interrelação entre elementos mecânicos, dinâmicos e estéticos nos jogos eletrônicos, cf. HUNICKE, Robin [et al.]. MDA: a formal approach to game design and game research. In: AAAI WORKSHOP, 2004, Menlo Park. Disponível em: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>. Acesso em: 07/04/2016.

Além disso, o algoritmo do *software* prevê determinadas durações para cada potencial¹⁷ aberto ao/a jogador/a – informação que conjuga o “custo” de cada potencial e o tempo necessário em turnos para realizá-lo. A implementação de melhorias urbanas, o treinamento de unidades militares, a descoberta de um novo conhecimento – todos esses elementos são potenciais acessíveis no jogo a partir de um certo custo variável de produção ou de conhecimento. 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/a jogador/a, que escolhe dentre os potenciais conforme o “tempo” necessário para efetivamente usufruí-los no jogo. Esse é o modelo de representação temporal denominado por Chapman *estrutura de tempo discreta* – em oposição à *estrutura de tempo realista* mais típica dos jogos de ação, nos quais cada segundo jogado implicaria a passagem de um tempo similar para os eventos representados.¹⁸

Tal estruturação discreta do tempo torna-se central em *Sid Meier's Civilization* porque através dela organiza-se então a estratégia de 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. Não por acaso, a informação mais visível acerca do “custo” de qualquer potencial do jogo é o número de turnos necessário para completá-lo (Fig. 2). Na prática, o “número de turnos” é o “custo real”, para efeitos dinâmicos, de cada potencial. “Melhorias” na civilização resultam, na maior parte dos casos, em bônus que permitem uma redução do *custo em turnos* dos potenciais disponíveis – assim como qualquer “atraso” se torna, portanto, um “prejuízo” para a civilização.

¹⁷ Traduzimos aqui como “potencial” a expressão inglesa *affordance*, utilizada por Chapman para referir-se aos elementos visuais exibidos nos jogos eletrônicos que indicam possibilidades de atuação disponíveis. CHAPMAN, Adam. *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge, 2016, p.173.

¹⁸ CHAPMAN, Adam, 2016, p.90-97.



Fig. 2 – “Custo em turnos” para realizar certos potenciais em jogo, com base nas variáveis exibidas no alto e previsão do impacto positivo nas variáveis com realização do potencial selecionado.

Fonte: Firaxis Games. *Sid Meier's Civilization V: a brave new world*. [software].

Mas, de que forma essa dinâmica do *custo em turnos* se traduz esteticamente em termos de representação histórica? Em primeiro lugar, ela estabelece uma hierarquia dos potenciais do jogo representados como elementos históricos. Na medida em que cada conhecimento, construção, unidade militar ou realização tem um custo maior ou menor do que os demais, podem-se diferenciar os potenciais mais “simples” e acessíveis dos mais “s sofisticados” e difíceis. Como esses potenciais resultam diversas vezes em bônus para o pagamento do *custo* de outros potenciais, eles também podem ser hierarquizados em termos de mais ou menos vantajosos no jogo. Efetivamente, em termos de jogo, o que cada potencial desses significa é apenas um número que altera as variáveis sendo processadas. Entretanto, ao atribuir-lhes um significado histórico, o jogo hierarquiza comparativamente cada elemento da história humana em termos quantificáveis de complexidade exigida e vantagens resultantes. Resulta daí a competição estratégica entre as civilizações em jogo, já que, comparativamente, o custo em turno de cada potencial será diferente conforme as vantagens específicas conquistadas por cada civilização.

Trata-se de uma competição porque, ainda que nas condições iniciais de jogo todas as civilizações participantes tenham à sua disposição potenciais equivalentes ou mesmo iguais, o jogo se desenrola sobre a representação espacial de um mapa de mundo limitado –

o acesso aos recursos potenciais inscritos no mapa se torna exclusivo para cada civilização que os absorve em seu território. Essa é uma dinâmica de jogo que perpassa todos os títulos da série: as civilizações que se expandem territorialmente antes das demais asseguram exclusividade ou maior acesso a potenciais do mapa, obtendo comparativamente vantagens em relação às civilizações que não se expandiram na mesma velocidade e cuja própria expansão torna-se assim progressivamente mais difícil. Conforme observado por Chapman, embora o mapa se apresente inicialmente livre para a atuação dos/as jogadores/as em uma estrutura de espaço criativo, em jogos históricos de estratégia como *Sid Meier's Civilization* há uma relação direta entre espaço e poder – poder em jogo que facilmente se traduz em poder ficcional na história que vai sendo configurada pelo jogo.¹⁹ A disputa territorial se torna, assim, uma das dimensões estruturantes das narrativas históricas na série.

A outra dimensão, como já previamente indicada pela dinâmica do *custo em turnos* dos potenciais do jogo, é o próprio tempo, cuja estratégia se desdobra em dois níveis. As civilizações competem, em um primeiro nível, pela capacidade de realizar potenciais em maior quantidade, melhor qualidade (em termos de efeitos quantitativos em jogo) e no menor tempo necessário em relação às outras. Em um segundo nível, existe um elemento que interliga as atuações e potenciais em jogo do início ao fim e que traduz as mecânicas e dinâmicas na sua representação da história universal. Trata-se da utilização da *árvore tecnológica*. Essa é uma mecânica utilizada em muitos jogos de estratégia de diferentes estilos, estabelecendo uma relação sequencial de dependência entre potenciais que são “aprendidos” pelas sociedades representadas nos jogos a partir de requisitos anteriores. Cada item da árvore tecnológica abre potenciais específicos a serem utilizados no jogo, inclusive novos itens na mesma árvore. As árvores tecnológicas em jogos não se restringem a uma definição estrita de tecnologia ou mesmo de ciência, abrangendo diversos fenômenos culturais, bem como modelos de organização social e econômica. 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

¹⁹ CHAPMAN, Adam, 2016, p.104-108.

predeterminação acerca das sequências possíveis de itens “aprendidos” pela sociedade representada no jogo, o que resulta em sentidos históricos predeterminados para os jogos históricos.²⁰

Uma vez que *Sid Meier's Civilization* se propõe a representar em forma jogável a história desde a revolução neolítica até um futuro próximo, todos os elementos da história humana representados no jogo encontram-se inseridos em algum dos itens da árvore tecnológica, denominados pelo jogo de “avanços” ou “tecnologias”. Como uma espécie de índice procedimental dentro do jogo, é possível localizar na árvore tecnológica cada potencial ainda não disponível ao/à jogador/a, os requisitos e o custo em turnos necessário para acessá-lo. Como se pode imaginar, os elementos do jogo encontram-se hierarquizados também na árvore tecnológica, e à medida que seus “avanços” vão sendo desbloqueados pela civilização, potenciais de efeito e custo maiores vão se tornando acessíveis. É nessa mecânica que *Sid Meier's Civilization* possibilita ao jogo representar a passagem do tempo histórico: a cada “avanço”, as civilizações seguem inelutavelmente no tempo, substituindo potenciais “obsoletos” por novos e melhores em termos de jogo – unidades militares superiores, construções e melhorias com maior efeito, possibilidades econômicas mais rentáveis e organizações sociais com efeitos mais vantajosos. 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 (Fig. 3). 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. Essa ideia é reforçada pela divisão do jogo em “eras”, através das quais as civilizações avançam. Em alguns títulos da série (*Sid Meier's Civilization*, *Sid Meier's Civilization II* e *Sid Meier's Civilization IV*), a passagem de uma era para a seguinte não resulta em qualquer efeito no jogo, mas pode ser percebida por uma alteração estética nas cidades, nos ícones de cidadãos e/ou na trilha sonora. Em outros títulos, a passagem de uma civilização através das eras foi incorporada na mecânica de jogo, seja com vantagens para as civilizações (*Sid Meier's Civilization V*, *Sid Meier's Civilization*

²⁰ GHYS, Tuur. Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games. *Game Studies*, Blekinge, Copenhagen, Lund, v.12, n.1, 2012. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys>. Acesso em: 12/07/2018.

Revolution e *Sid Meier's Civilization Revolution 2*), seja como um meio de indicar as sequências de “avanços” a serem alcançados pela civilização (*Sid Meier's Civilization III* e *Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall*).



Fig. 3 – Segmento de árvore tecnológica com as relações sequenciais de pré-requisitos indicados pelas setas. Os números aos lados de nomes indicam os turnos necessários para sua efetivação.
 Fonte: JOHNSON, Soren. *Sid Meier's Civilization IV: beyond the sword*. [software].

Os elementos mecânicos e dinâmicos da série até aqui destacados dizem respeito ao que Chapman categoriza como “controles de enquadramento”.²¹ Se, por um lado, o aspecto lúdico do jogo permite aos/às jogadores/as uma grande liberdade de interação com o *software* de forma a configurar uma trajetória de jogo única a cada partida, por outro lado, o código programado restringe as possibilidades dessas interações de modo a assegurar uma ressonância configurativa que atribui um sentido causal entre cada ação realizada, seus desdobramentos e a trajetória do jogo até seu fim.²² Uma vez que essa ressonância configurativa é que permite que cada partida do jogo seja lida como a representação de uma trajetória histórica das sociedades, suas mecânicas estruturantes codificadas no *software* têm um sobrepeso organizador das trajetórias que são realizadas

²¹ Tradução de “*framing controls*”. CHAPMAN, Adam, 2016, p.125-127.

²² CHAPMAN, Adam, 2016, p.42-43.

pelos/as jogadores/as. Em termos de representação histórica, isso significa que, embora os jogos permitam uma grande variedade de representações históricas ficcionais, todas se reduzem a relações causais pré-determinadas que delimitam o conjunto total de possibilidades, ainda que em um número indeterminado, a uma estrutura comum. É por essa característica que Chapman inclui *Sid Meier's Civilization* e outros jogos que se utilizam desse estilo de “simulação conceitual” para representar o passado em uma abordagem “construcionista” do mesmo – ou seja, que assume basear-se em certos pressupostos conceituais para representar o passado como jogo a partir de um ponto de vista construído, no lugar de pretender oferecer a visão de um passado “reconstruído” de forma “realista” e “vívida”.²³

Outro modo pelo qual a série induz os/as jogadores/as a seguirem determinadas trajetórias preferenciais no lugar de outras é pelo estabelecimento dos “objetivos de enquadramento”²⁴ que determinam o sucesso ou o fracasso dos/as jogadores/as e suas civilizações em termos de jogo. Em todos os títulos de *Sid Meier's Civilization*, há pelo menos duas maneiras básicas de vencer: pela conquista territorial sobre as demais civilizações e pelo pioneirismo tecnológico na colonização do espaço. Esses dois elementos enfatizam a configuração de narrativas de jogo em torno dos temas da expansão territorial e do avanço através do tempo histórico como formas de superioridade. A partir do terceiro título da série, foi incluída também a possibilidade de uma vitória cultural e de uma vitória diplomática e, a partir de *Sid Meier's Civilization IV*, também a vitória religiosa. A ampliação dos objetivos de enquadramento pode ser considerada elemento favorável a uma diversificação das trajetórias históricas simuladas pelo jogo. Mas as dinâmicas de competição pelo espaço e na obtenção dos “avanços” continuam a estruturar o jogo, tornando pouco viável a realização dessas outras vitórias sem um desempenho competitivo no espaço simulado e no avanço temporal representado pela árvore tecnológica.

Chegamos então ao momento de avaliar o perfil das possibilidades de configuração do tempo histórico na série *Sid Meier's Civilization* a partir desses enquadramentos estruturantes da experiência de jogo que destacamos. Como notamos, a organização do jogo em turnos permite uma representação do tempo ficcional segmentada de maneira a ressaltar a duração para a realização de cada potencial. Uma vez que é estrategicamente

²³ CHAPMAN, Adam, 2016, p.69-79.

²⁴ Tradução de “*framing goals*”. CHAPMAN, Adam, 2016, p.121-122.

vantajoso reduzir o custo em turnos necessário para usufruir dos potenciais disponíveis, as histórias simuladas nesses jogos favorecem 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. O avanço “tecnologia futura”, por exemplo, pode ser alcançado séculos antes de o jogo exibir uma data contemporânea do século XXI, dependendo do desempenho da civilização em jogo. Essas datas também estão programadas para transmitirem a ideia de aceleração moderna do tempo a partir de uma estratégia estética: as passagens de turnos não são homogêneas na contagem dos anos. Enquanto os primeiros turnos do jogo representam séculos em que poucas mudanças ocorrem, gradualmente o intervalo de tempo ficcional é menor para cada turno, fazendo com que até mesmo meses sejam contabilizados a partir do final do século XX. Enquanto no final do jogo cada turno se torna mais “demorado” para se jogar, dada a quantidade maior de elementos de jogo a serem processados (tanto pela máquina quanto pelo/a jogador/a), o calendário exibido indica que esse número maior de acontecimentos aconteceu em um intervalo menor de tempo, ressaltando a velocidade com que as distâncias espaciais são cobertas e com que os acontecimentos afetam as sociedades por uma relação inversamente proporcional entre *tempo jogado* e *tempo ficcional*.

A competição entre civilizações estabelecida pelos objetivos de enquadramento, por sua vez, ao ressaltar a disputa territorial e a hierarquização das diferenças entre as civilizações, com as mais “avançadas” e expansionistas impondo-se sobre as “atrasadas” e localizadas, também induz à realização de histórias simuladas de claro viés imperialista moderno, ao colocar essas hierarquias entre as sociedades não só como condição inescapável e naturalizada, mas recompensando esse tipo de performance do/a jogador/a e

punindo-o/a caso opte por realizar uma trajetória diferente. Modernidade como aceleração do tempo, imperialismo como superioridade justificada, universalidade comparativa das situações sociais são os ingredientes incontornáveis em todas as versões de “história universal” que podem ser configuradas em jogos de *Sid Meier's Civilization*.

SIMULAÇÕES HISTÓRICAS E CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

Que categoria de tempo histórico então é predominante na retórica procedimental dessa série? Primeiramente, parece clara a naturalização da modernidade como progresso, no que Koselleck considera a valorização do horizonte de expectativa projetado para o futuro como moralmente superior e legitimador da ruptura com o espaço de experiência herdado do passado.²⁵ Se considerarmos as categorias de constituição de sentido do tempo propostas por Rösen, chegaremos a uma ambiguidade implícita nas formas de estruturação da representação histórica em *Sid Meier's Civilization*. Pela sua ênfase na ideia de progresso, a dinâmica do jogo parece favorecer um tipo de *constituição genética de sentido* da transformação temporal, ressaltando a transformação da vida humana de determinados sentidos historicamente localizados para outros. Mas, na medida em que a mecânica do jogo exige, para sua própria operacionalidade, uma comparação quantitativa entre elementos históricos diversificados e uma homogeneização dos objetivos de enquadramento valorizados como sucesso, pode-se perceber uma *constituição exemplar de sentido* que equipara a variação histórica em critérios valorativos comuns.²⁶ A diversidade de sentidos humanos, que poderia ser ressaltada pela *constituição genética*, termina por ser colocada a serviço de valores de jogo que perpassam toda a trajetória histórica simulada, predominando por fim uma *constituição exemplar de sentido* histórico que hierarquiza as experiências humanas e justifica o progresso moderno e imperialista.

Quando Rösen se refere a essa tipologia das formas de constituição de sentido do tempo histórico, seu objeto principal é a construção do conhecimento histórico racional. Entretanto, o mesmo autor ressalta que a necessidade de constituição de sentido para o tempo histórico extrapola a elaboração científica da história e se apoia sobre a cultura

²⁵ KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, Ed. PUC-Rio, 2006, p.314-327.

²⁶ RÖSEN, Jörn. *História viva: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2010, p.50-55 e p.58-63.

histórica socialmente compartilhada.²⁷ *Sid Meier's Civilization*, assim como outras manifestações culturais que abordam de alguma forma representações do passado, produzem significados junto a seu público na medida em que se ancoram nessa cultura histórica compartilhada coletivamente. Tornou-se impossível, hoje, desconsiderar a coexistência da historiografia acadêmica com a história pública amplamente difundida nos atuais meios digitais de comunicação.²⁸ O grande número de jogos digitais inseridos na cultura histórica contemporânea vem permitindo o reconhecimento de novas fronteiras de diálogos entre a historiografia e os *history games*,²⁹ seja enfatizando seu potencial para a aprendizagem do pensamento histórico³⁰, seja como novos formatos populares de historicização do passado.³¹

Até aqui, consideramos apenas alguns dos elementos procedimentais de *Sid Meier's Civilization* para propormos uma interpretação dos modelos de representação do tempo histórico que predominam na estruturação com que o *software* possibilita as experiências de jogo. Mas, somados à característica intrinsecamente interativa e performativa do ato de jogar, qualquer crítica realizada estritamente nesse nível não será capaz de apontar para as operações da consciência histórica suscitada por aqueles elementos. Compreendendo a consciência histórica como operação cognitiva, só consideramos possível abordá-la de forma situada a partir de seus sujeitos. Ou seja, embora a estrutura dos jogos possa nos indicar algo da consciência histórica mobilizada para sua elaboração – e que aparece, como vimos, nos pressupostos que orientam a configuração dos potenciais dos jogos –, isso não significa que as operações da consciência histórica dos/as jogadores/as se reduzam a tais pressupostos, exigindo uma investigação que vá além da estrutura procedimental dos jogos.

Os *history games* se apoiam sobre a cultura histórica contemporânea, mas também esperam dos/as jogadores/as que se utilizem dela para darem sentido aos jogos. Tal condição é notável no caso de *Sid Meier's Civilization*, que estabelece a relação entre jogo e

²⁷ RÜSEN, Jörn. *Razão histórica: teoria da história: fundamentos da ciência histórica*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2001, p.26-38 e p.53-67; e RÜSEN, Jörn. *Cultura faz sentido: orientações entre o ontem e o amanhã*. Petrópolis: Vozes, 2014, p.270-281.

²⁸ MALERBA, Jurandir. Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na era digital. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v.37, n.74, 2017, p.135-154.

²⁹ TELLES, Helyom et ALVES, Lynn. Narrativa, história e ficção: os *history games* como obras fronteiriças. *Comunicação e Sociedade*, Braga, vol.27, 2015, p.303-317; e NEVES, Isa Beatriz et al. *Jogos digitais e a História*.

³⁰ TELLES, Helyom. Um Passado Jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública. *Revista Observatório*, Palmas, v.2, n.1, 2016, p.163-191; e ARRUDA, Eucídio. *Aprendizagens e jogos digitais*. Campinas: Editora Alínea, 2011, 193 p.

³¹ CHAPMAN, Adam, 2016, 290 p.

história como base de sua proposta. Todo jogo eletrônico traduz para o/a jogador/a as variáveis computacionais em signos culturalmente reconhecíveis, valendo-se de tal ficcionalização estética do *software* para indicar ao/à jogador/a o que esperar e o que fazer com relação ao jogo.³² Quando tal ficcionalização se associa à cultura histórica, espera-se que os/as jogadores/as recorram a essa cultura para reconhecer os elementos do jogo e compreender seu funcionamento.

Para uma leitura crítica dos jogos eletrônicos, o trabalho de Chapman nos parece produtivo ao oferecer categorias analíticas que ressaltam determinadas características comuns a diferentes jogos e suas relações com a história. A localização, por parte daquele autor, de jogos como *Sid Meier's Civilization* e outros assemelhados a um “estilo de simulação conceitual” é particularmente esclarecedora ao indicar que tais jogos não parecem se propor a simular a experiência humana passada propriamente dita, mas antes o modo pelo qual uma narrativa histórica pode ser configurada. No lugar de assumir o papel ficcional de um agente do passado, o/a jogador/a o assume o papel de um/a pseudo-historiador/a, responsável por configurar uma narrativa que interligue de forma causal diferentes fenômenos históricos representados no jogo.³³ A possibilidade de realizar uma “simulação histórica” da narrativa sobre o passado fica ainda mais clara quando se nota que tal modelo de jogo estimula a elaboração constante de narrativas contrafactuais, em que jogadores/as podem elaborar configurações narrativas diferentes, explorando os limites das premissas causais programadas no jogo.³⁴

Essa possibilidade de contraste entre a cultura histórica da programação dos jogos e a dos/as jogadores/as é ainda mais evidente se consideramos o caráter global da distribuição dos jogos eletrônicos, que leva frequentemente a estranhamentos, ou a uma “dissonância histórica”, entre um representação histórica difundida pelos jogos e a localização dos/as jogadores/as como sujeitos históricos.³⁵ Essa dissonância provoca em vários/as jogadores/as o desejo de se utilizarem do jogo como um meio de expressão de suas próprias interpretações do passado. Em trabalho recente, Tom Apperley identificou nas comunidades de jogadores/as, em seus fóruns *on-line*, que parte significativa do entretenimento em jogos históricos de simulação conceitual consiste na configuração de

³² JUUL, Jesper, 2003, p.1597-1614.

³³ CHAPMAN, Adam, 2016, p.69-79.

³⁴ Cf. CHAPMAN, Adam, 2016, p.231-244.

³⁵ Cf. CHAPMAN, Adam, 2016, p.42-45.

narrativas contrafactuais através do *software* do jogo. Tal fenômeno parece ocorrer por meio de dois recursos diferenciados, sendo ambos utilizados em dois tipos de configuração narrativa também diferentes. O primeiro recurso é o estabelecimento, na comunidade de jogadores/as, de objetivos de jogo diferentes dos estabelecidos pelo *software*, o que leva a deixar de lado, muitas vezes, as premissas eurocêtricas e imperialistas comuns nos “objetivos de enquadramento” desses jogos, em favor de desdobramentos históricos alternativos – ainda que isso não represente um “sucesso” previsto originalmente no jogo, mas sim um “sucesso” entre os/as jogadores/as. O segundo recurso é a elaboração, por parte dos/as jogadores/as, de modificações (*mods*) da versão oficialmente distribuída pelo *software*. Embora essa prática exija um conhecimento de programação por parte dos/as jogadores/as, sendo menos acessível, é comum que as editoras dos jogos distribuam as ferramentas necessárias para a implementação dessas modificações sem que seja necessária a violação dos direitos de uso do *software* com um acesso ilegal a seu código-fonte. Nas *mods*, os/as jogadores/as têm a liberdade para alterar as condições históricas representadas no jogo e até mesmo os parâmetros que estabelecem as relações de causalidade, elaborando assim adaptações que consideram historicamente mais relevantes e que podem romper com as premissas históricas pensadas originalmente para o *software*. Com esses dois recursos em mãos, conforme Apperley observou, os/as jogadores/as insatisfeitos com certas representações históricas específicas configuram narrativas que consideram mais coerentes com a verdade de sua cultura histórica, sendo essa uma estratégia de refiguração narrativa comum quando, por exemplo, um/a jogador/a deseja aproximar o jogo daquilo que considera ser a trajetória historicamente mais verdadeira da sociedade com a qual se identifica. A segunda estratégia narrativa é explicitamente contrafactual: quando jogadores/as se propõem a criar em jogo cenários alternativos ao que é considerado historicamente verdadeiro, não raro como forma de valorização de sociedades não-europeias, mostrando como elas poderiam ter resistido a processos históricos de subalternização colonial.³⁶

Quando aliamos a crítica, portanto, dos *softwares* dos jogos com as produções dos/as jogadores/as a seu respeito, estamos assim mais próximos de abordar os significados culturalmente construídos em torno da experiência do jogar. O fato de os/as

³⁶ APPERLEY, Tom. Counterfactual Communities: Strategy Games, Paratexts and the Player's Experience of History. *Open Library of Humanities*, Cambridge, vol.4, n.1, ed.15, 2018, p.1-22.

jogadores/as espontaneamente se disporem a compartilhar suas experiências de jogo e suas releituras desses jogos em suas comunidades virtuais torna-se extremamente promissor ao possibilitar investigações mais avançadas acerca de operações de consciência histórica na contemporaneidade em diálogo com uma cultura histórica globalizada nos meios digitais. Para o caso de *Sid Meier's Civilization*, um farto material produzido por jogadores/as pode ser encontrado nos fóruns do *site Civilization Fanatics Center*, criado e mantido pela comunidade de jogadores/as desde março de 2000.³⁷ Nos fóruns, à exceção do primeiro *Sid Meier's Civilization*, é possível localizar sessões inteiras de discussões dedicadas à elaboração de histórias ficcionais a partir dos jogos, bem como cenários e *mods* produzidos por jogadores/as.

Como uma conclusão provisória, consideramos que esse material disponibilizado *on-line* – e não apenas para *Sid Meier's Civilization* – ainda precisa ser incorporado pela historiografia contemporânea como objeto adequado de estudo acerca das relações contemporâneas entre diferentes sujeitos e a cultura histórica mobilizada em torno dos jogos digitais. Na medida em que os/as jogadores/as registram suas próprias releituras, permitem aos/as investigadores/as acesso às *competências narrativas* mobilizadas nas operações de sua consciência histórica, que implicam relações com seu senso de identidade e seus valores morais.³⁸ Se os jogos digitais podem ser lidos como uma literatura hipertextual e, à revelia da historiografia acadêmica, vêm oferecendo narrativas “quase históricas” a um público de milhões de consumidores no mundo, como essas *configurações narrativas* vêm sendo transformadas em *refigurações narrativas* da realidade histórica por parte de seus/suas jogadores/as? Até que ponto a conceitualização teórica que busca categorizar os elementos das narrativas históricas, bem como os estudos críticos dos jogos eletrônicos, pode efetivamente nos ajudar a vislumbrar os significados históricos compartilhados socialmente na cultura digital? São questões que, a nosso ver, ainda podem ser amplamente desdobradas pela investigação sistemática da relação entre esses produtos de consumo de massa e as “reproduções” particulares de seus consumidores.

³⁷ *Fanatics Forums*. Disponível em: <<https://forums.civfanatics.com/>>. Acesso em: 13/07/2018.

³⁸ RÜSEN, Jörn. O desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica: uma hipótese ontogenética relativa à consciência moral. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora et al. (orgs.). *Jörn Rüsen e o ensino de história*. Curitiba: Ed. UFPR, 2010, p.51-77.