

**PROGREDIR OU PERECER: MODERNIDADE, ACELERAÇÃO DA
HISTÓRIA E ETNOCENTRISMO EM *SID MEIER'S CIVILIZATION***

**PROGRESS OR PERISH: MODERNITY, HISTORICAL ACCELERATION
AND ETHNOCENTRISM IN *SID MEIER'S CIVILIZATION***

Marco de Almeida Fornaciari

Doutorando em História Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil

Mestre em História pela Universidade Federal Fluminense - UFF, Brasil

e-mail: mfornaciari@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9443-1781>

DOI:

<http://dx.doi.org/10.26512/hh.v7i13.19309>

Recebido em 15 de julho de 2018

Aprovado em 26 de fevereiro de 2019

RESUMO:

O presente artigo propõe-se a analisar o primeiro jogo da franquia de videogames *Sid Meier's Civilization*, concentrando-se em demonstrar a fundamentação de sua representação do tempo histórico em concepções sobre a “aceleração da história” que Reinhart Koselleck considera terem surgido apenas com a modernidade, mas que no jogo são universalizadas. Paralelamente, levanta a questão do etnocentrismo suscitada por tal análise, considerando o quanto a obra se mostra perpassada por perspectivas etnocêntricas sobre a história que alçam a experiência histórica ocidental ao *status* de única história possível. Além do trabalho com o já citado Koselleck, são utilizadas também perspectivas inspiradas no campo dos *game studies*, buscando considerar as especificidades da mídia escolhida como objeto de estudo. É particularmente importante a interação com as propostas de Gonzalo Frasca sobre o videogame como simulação e de Ian Bogost acerca da capacidade que a mídia apresenta de construir representações procedurais, subjetivas e politicamente orientadas.

Palavras-chave: *Sid Meier's Civilization*; *Game studies*; Aceleração da história; Modernidade.

ABSTRACT:

This paper aims to analyze the first game in the *Sid Meier's Civilization* videogame franchise, focusing on showing how the game's representation of historical times is built on conceptions about “historical acceleration” that, according to Reinhart Koselleck, emerged only in modern times, but in the game are universal. At the same time, this analysis brings to light the question of ethnocentrism, considering how much the title is composed by ethnocentrically built perspectives on History that transform the Western historical experience into the only possible History. Besides interacting with Koselleck's work, perspectives inspired on the field of game studies are also utilized, with the aim of considering the specificities of the media object chosen as the focus of investigation. It is particularly important the interaction with Gonzalo Frasca's proposal of the videogame as a simulation and Ian Bogost's discussion about the game's capacity of creating procedural representations that are subjective and politically oriented.

Keywords: *Sid Meier's Civilization*; *Game studies*; Historical acceleration; Modernity.

INTRODUÇÃO

A franquia de videogames *Sid Meier's Civilization*, como aponta o manual de seu primeiro título (*Sid Meier's Civilization*, MicroProse, 1991), propõe-se a ser uma “simulação da história humana”¹. Seu desenvolvimento foi chefiado por dois *game designers* estadunidenses, Sid Meier e Bruce C. Shelley. No primeiro jogo da franquia, o jogador tem a tarefa de guiar uma dita “civilização” (romanos, babilônios, alemães, egípcios, americanos, gregos, indianos, russos, zulus, franceses, astecas, chineses, ingleses ou mongóis) desde o início da sedentarização de seu povo até o alvorecer do século XXI. Sua vitória está condicionada a expansão territorial, conquista militar, desenvolvimento urbano e progresso tecnológico, e à derrota das demais civilizações competidoras, seja por vias bélicas, seja através da construção e do lançamento de uma espaçonave, simbolizando uma vitória na corrida espacial. Toda essa atuação em busca de um objetivo específico se desenrola em meio a uma representação específica do tempo histórico e mesmo de uma suposta aceleração deste. Interessa-me aqui discutir a maneira como essa representação funciona, demonstrando que se baseia em uma interpretação fundamentalmente moderna da história.

O tema da modernidade em si – o que é, quando e como começa, como se diferencia de outras épocas – é caro a Reinhart Koselleck. Podemos começar a pensá-lo a partir do trabalho desse autor. Em linhas gerais, ele 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”².

Segundo Koselleck, esse período seria marcado por algumas características primárias. Uma delas é a experiência da “aceleração da história”, especificamente a partir da Revolução Industrial, que, nesse contexto, “corresponde a uma desnaturalização da experiência temporal que se conhecia até então”, sendo “indicador de uma história especificamente moderna”. Ressalta que a aceleração, enquanto “categoria histórica de expectativa”³, não surge nesse momento, mas assume novos conteúdos, já em construção

¹ MICROPROSE. *Civilization: computer simulation*. Hunt Valley: MicroProse, 1994, p. 2.

² KOSELLECK, Reinhart. Quão nova é a modernidade? In: *Estratos do tempo: estudos sobre história*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014, p. 210.

³ KOSELLECK, Reinhart. Existe uma aceleração da história? In: *Estratos do tempo: estudos sobre a história*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014, p. 142.

desde o século XVI. 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 aconteça⁴ –, Koselleck indica que tal aceleração está estreitamente ligada a uma crença iluminista que também marca a modernidade: a expectativa do progresso, de que “o futuro não apenas modifica a sociedade, mas também a melhora”⁵, num processo no qual a humanidade percebe a distância entre experiência e expectativa tornar-se cada vez maior, cada vez mais rápido.

É a partir da perspectiva de Koselleck sobre os temas da modernidade e da aceleração da história que abordo as representações históricas construídas em *Civilization*, concentrando-me no primeiro título da franquia. Parece-me que muito do que o alemão considera a forma moderna de pensar o tempo histórico encontra-se presente no jogo, mesmo que seus desenvolvedores não sejam leitores do autor. Creio que isso revela algo sobre o quanto essas perspectivas, consolidadas no Iluminismo, seguem correntes no senso comum.

Paralelamente, acredito ser importante considerar as especificidades da mídia investigada, para realizar tal proposta de forma adequada. Portanto, gostaria de tecer algumas considerações sobre o videogame enquanto objeto de estudo e, principalmente, sobre as contribuições do campo dos *game studies* para historiadores interessados em tal objeto.

POSSIBILIDADES PARA A LEITURA DE *CIVILIZATION*

Primeiramente, cabe destacar o trabalho do uruguaio Gonzalo Frasca, um dos principais propositores da ideia dos estudos de jogos como área autônoma, chamada por ele de ludologia. Segundo Frasca, jogos são simulações, e simular é “modelar um sistema (original) através de um sistema diferente que mantém (para alguém) alguns dos

⁴ KOSELLECK, Reinhart. “Espaço de experiência” e “horizonte de expectativa”: duas categorias históricas. In: *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006, pp. 305-327.

⁵ KOSELLECK, 2006, pp. 321-322.

comportamentos do sistema original”⁶. O ponto central aqui é comportamento: uma simulação não apenas se parece com seu referente, mas se comporta como ele.

Podemos, então, entender *Civilization* como uma tentativa de simular a história da humanidade de forma lúdica. Isso significa que os desenvolvedores buscaram construir uma simulação que se assemelhasse a um sistema original, tomando como referência suas concepções sobre a maneira como a história da humanidade “funciona”, ou seja, a forma como ela se desenvolve através dos tempos, como atores se relacionam uns com os outros, como determinados contextos influenciam os eventos de uma época etc. Como toda simulação, o jogo é uma versão (drasticamente) simplificada desse entendimento – principalmente se considerarmos que a criação de um jogo divertido é mais importante do que a fidelidade aos referenciais utilizados. Logo, ao criar um jogo da franquia *Civilization*, os desenvolvedores estão nos dizendo algo sobre o que entendem por “história”, mas não da mesma maneira que o autor de um livro ou o diretor de um filme. Um livro poderia nos contar algo sobre a ascensão e a queda de um império, enquanto um jogo como *Civilization* nos daria a chance de construir – ou destruir – um império, inserindo-nos em uma estrutura de jogo⁷ baseada no que os desenvolvedores entendem ser determinante para tal tipo de acontecimento.

A essa forma de representação, baseada em significantes que se comportam de determinada maneira, o estadunidense Ian Bogost dá o nome de representação procedural. Por “processo”, ele entende “a maneira como as coisas funcionam: métodos, técnicas e lógicas que fundamentam a operação de sistemas, de sistemas mecânicos como motores a sistemas organizacionais como escolas a sistemas conceituais como a fé religiosa”⁸. No caso

⁶ “To simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system”. FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. *The video game theory reader*. Nova York: Routledge, 2003, p. 223. Tradução minha.

⁷ Para analisar os videogames enquanto objetos de pesquisa, adoto a estrutura tripartite proposta pelo norueguês Espen Aarseth, formada por *gameplay* (as ações, estratégias e motivações do jogador; a *ação de jogo*), *game-structure* (as regras do jogo, incluindo regras de simulação; a *estrutura de jogo*) e *game-world* (conteúdo ficcional, topologia, design de fases, texturas etc.; o *mundo de jogo*). Com isso, creio ser possível compreender melhor os diversos elementos que constituem a obra, bem como a maneira como eles se inter-relacionam para expor perspectivas e interpretações de seus autores. AARSETH, Espen J. Playing research: methodological approaches to game analysis. In: DIGITAL ARTS AND CULTURE, 5º, 2003, Melbourne. Proceedings... p. 2. Disponível em: <<http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>>. Acesso em: 14/07/2018.

⁸ “Processes define the way things work: the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems, from mechanical systems like engines to organizational systems like high schools to conceptual

de um *game*, os processos de Bogost nada mais são do que a execução por um computador do conjunto de regras expressas no código criado pelos programadores do jogo.

Bogost chama de retórica procedural a prática de criar argumentos através de processos. Segundo o autor, quando uma simulação é criada, seu autor está desenvolvendo um argumento sobre o funcionamento do sistema original. A especificidade da retórica procedural estaria no fato de que o argumento consiste em apresentar um processo que representa o funcionamento do processo original, em vez de, por exemplo, explicá-lo com palavras ou exibi-lo com imagens. No que tange ao meu propósito aqui, devemos considerar que a maneira como a passagem do tempo funciona em *Civilization* é, por si só, um argumento baseado na maneira como os desenvolvedores entendem o desenrolar desse processo no mundo real. Tal entendimento, desejo demonstrar, não é de forma alguma “neutro”, mas sim político-ideológico; dessa forma, trabalhando na perspectiva de Bogost, poderíamos considerar que criar um jogo sobre um tema histórico já é, em si, um ato político, a despeito das afirmações de Sid Meier no sentido contrário.⁹

Alguns poderiam considerar um desperdício a análise do conteúdo político e ideológico encontrado em videogames, afirmando que os autores “não tiveram a intenção de fazer política” ou que “é só um jogo”. Contudo, creio que é necessário considerar o quanto os produtos da cultura da mídia, para usar o termo de Douglas Kellner,¹⁰ são sempre perpassados pelas disputas de poder mais amplas encontradas nas sociedades que os produzem e consomem. Segundo ele, na cultura da mídia

se travam batalhas pelo controle da sociedade. Feministas e antifeministas, liberais e conservadores, radicais e defensores do status quo, todos lutam pelo poder cultural não só nos meios noticiosos e informativos, mas também no domínio do entretenimento [...]. A mídia está intimamente vinculada ao poder e abre o estudo da cultura para as

systems like religious faith”. BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: MIT, 2007, pp. 2-3. Tradução minha.

⁹ Como indica o antropólogo polonês Kacper Poblocki, Meier já afirmou, em entrevistas, que a equipe de desenvolvimento “muito conscientemente” evitou colocar suas “filosofias políticas” no jogo. POBLOCKI, Kacper. *Becoming-state: the bio-cultural imperialism of Sid Meier’s Civilization*. *Focaal*, n. 39, pp. 163-177, 2002. Disponível em: <<https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/8609/1/poblocki%20becoming%20state%20and%20sid%20meiers%20civilization.pdf>>. Acesso em: 14/07/2018.

¹⁰ Segundo Kellner, “a expressão ‘cultura da mídia’ tem a vantagem de designar tanto a natureza quanto a forma das produções da indústria cultural (ou seja, a cultura) e seu modo de produção e distribuição (ou seja, tecnologias e indústrias da mídia). Com isso, evitam-se termos ideológicos como ‘cultura de massa’ e ‘cultura popular’ e se chama a atenção para o circuito de produção, distribuição e recepção por meio do qual a cultura da mídia é produzida, distribuída e consumida”. KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001, p. 52.

vicissitudes da política e para o matadouro da história. Ajuda a conformar nossa visão de mundo, a opinião pública, valores e comportamentos, sendo, portanto, um importante fórum do poder e da luta social¹¹.

Portanto, é necessário “ler a cultura da mídia politicamente”:

Isso significa não só ler essa cultura no seu contexto sociopolítico e econômico, mas também ver de que modo os componentes internos de seus textos codificam relações de poder e dominação, 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 resistência¹².

Entre Frasca, Bogost e Kellner, creio encontrarmos argumentos suficientes para compreender o quanto *Civilization* está permeado por perspectivas plenamente subjetivas – e políticas – acerca do que é a história. E se seus desenvolvedores não as entendem dessa maneira, não é isso ainda mais revelador? Afinal, se constroem representações históricas realizando opções políticas enquanto creem ser plenamente objetivos, isso indica que tais opções atingiram um grau de naturalização tal que as torna quase invisíveis. No caso das opções em questão aqui, desejo demonstrar o quanto se adequam a uma interpretação particularmente moderna do tempo histórico. Para compreender isso melhor, precisaremos voltar a Koselleck.

KOSELLECK E *CIVILIZATION* SOBRE A HISTÓRIA

Civilization é jogado em turnos, e cada turno corresponde a uma determinada quantidade de anos, que é reduzida conforme o jogo avança. Assim, 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.¹³ 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 períodos mais remotos. Logo, se o jogador iniciar a pesquisa de uma tecnologia

¹¹ KELLNER, 2001, p. 54.

¹² KELLNER, 2001, p. 76.

¹³ Uma partida começa em 4000 a.C. e, dependendo do nível de dificuldade escolhido, dura até, no mínimo, 2000 d.C.; no máximo, 2100 d.C. Entre 4000 a.C. 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., cinco anos; de 1750 a 1850 d.C., dois anos; daí até o fim do jogo, cada turno equivale a um ano.

em 4000 a.C. e ela demorar 10 turnos para ser concluída, isso significa que foram gastos 200 anos nesta; em situação análoga, mas iniciada em 1850 d.C., ele teria um gasto de apenas 10 anos. Isso não afeta em nada o andamento do *game* em si, uma vez que, do ponto de vista da estrutura de jogo, o importante é a quantidade de turnos necessária para que algo seja realizado, e não a quantidade de anos; contudo, é de veras relevante para compreendermos a maneira como ele representa o tempo histórico.

Tal representação, parece-me, está de acordo com as considerações de Koselleck. Como apontado anteriormente, 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* teria emergido ao fim desse processo. Particularmente a partir do século XVII, Koselleck ressalta os “aumentos de velocidade” encontrados em transportes e comunicação, 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 semanas¹⁴.

Após a Revolução Industrial, as inovações técnico-científicas permitem a transposição de barreiras naturais como essas. O fundamental aqui, para Koselleck, não é a continuidade das transformações, uma vez que ele já demonstrou 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 antes”¹⁵. 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.

¹⁴ KOSELLECK, 2014, p. 148.

¹⁵ KOSELLECK, 2014, p. 153.

Até aqui, *Civilization* está plenamente de acordo com essa interpretação. Numa seção de seu manual dedicada às “dinâmicas da civilização”, os autores tentam construir uma espécie de narrativa geral da história humana que suporte o que encontramos no jogo. Nela, afirmam que

o conceito do progresso como algo não apenas inevitável, mas também bom é um fenômeno relativamente recente. Apenas nas últimas várias centenas de anos nós estudamos ativamente a história e consideramos a evidência do registro histórico. Durante a maioria 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 da mudança aumentou dramaticamente. A mudança rápida é agora considerada normal. Para boa parte do mundo, novas descobertas são continuamente esperadas e não são uma surpresa¹⁶.

Estão aí vários dos elementos apontados por Koselleck: o progresso como algo bom 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. Dessa forma, a história que os autores de *Civilization* narram e que fundamenta a simulação que construíram é uma história essencialmente moderna.

Ela também se adequa 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”¹⁷. Nesse caso, pensar a aceleração pressupõe pensar uma história teleológica, que caminha na direção de algum objetivo. Para o pensamento iluminista, tal objetivo seria o futuro dourado, utópico, para o qual o progresso constante e cada vez mais rápido levaria a humanidade. *Civilization* é ainda mais enfático nesse ponto: uma vez que inclui condições de vitória (erradicar as civilizações adversárias ou construir uma espaçonave para levar os primeiros colonos humanos até outro planeta), estabelece “metas” claras para a história, às quais o desenvolvimento técnico-científico – bem como o econômico, militar ou, no limite,

¹⁶ “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.” MICROPROSE, 1994, p. 119. Tradução minha.

¹⁷ KOSELLECK, 2014, p. 163.

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.

Contudo, é nesse mesmo ponto que começam a surgir divergências entre *Civilization* e a leitura de Koselleck. Pois, se este 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 qual ela deixa de ser um conceito de expectativa e passa a ser puramente experiencial. Neste caso, 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”¹⁸. Aqui, a comparação é entre países que existem ao mesmo tempo na história, mas percebem-se como pertencentes a estágios de desenvolvimento díspares – 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 dito desenvolvidos é a expectativa dos que desejam se desenvolver.

Em *Civilization*, a ideia de um país – ou, melhor dizendo, uma civilização – perceber-se como “atrasado” frente a seus adversários é fundamental. Afinal, a história, ali, é uma competição, e o atraso é a derrota em potencial. O manual do jogo aponta que o crescimento é essencial para a vitória, seja no sentido de aquisição de tecnologias, seja no sentido de expansão territorial e econômica. Não crescer significaria fracassar: desaparecer – destino, por exemplo, dos astecas e hititas no nosso mundo.¹⁹ 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. O atraso de uma civilização frente a outras não diz respeito a alcançar ou não um ritmo mais acelerado de mudanças, mas sim à quantidade e à qualidade das mudanças realizadas – quem desenvolveu mais tecnologias, expandiu mais

¹⁸ KOSELLECK, 2014, p. 163.

¹⁹ MICROPROSE, 1994, pp. 11-12.

suas cidades ou treinou mais forças armadas ao longo do tempo, e o fez de maneira a atingir com mais facilidade as condições de vitória.

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. Mas, no jogo, são elementos centrais de toda a história humana. O manual sempre fala em termos universais, e as regras da aceleração simulada no jogo são válidas para todos os povos representados nele. Se é verdade que 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 a narrativa histórica iluminista. 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.

A essa universalização, digamos, “horizontal”, combina-se uma universalização “vertical”: uma vez que *Civilization*, por ser um jogo, 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 necessariamente apagadas. Por exemplo: 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”²⁰. 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

²⁰ KOSELLECK, 2014, p. 157.

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 que se seguiram às invenções e descobertas, foram cada vez mais ultrapassadas por máximas de experiência da ciência natural”²¹. Em vez da expectativa da chegada mais rápida do fim, há a expectativa da aceleração dos progressos.

Em *Civilization* não há espaço para essa interpretação cristã, ou quaisquer interpretações alternativas: a única maneira possível de pensar a história é a maneira moderna. Como visto no trecho citado do manual, essa perspectiva teria emergido do “estudo ativo da história”, feito apenas ao longo dos últimos séculos, e da “evidência do registro histórico”. Fica implícito que o estudo adequado da história levaria necessariamente às conclusões modernas, jamais à escatologia ou a qualquer outra conclusão que possamos imaginar. O jogo vai além: promove a ideia de que o progresso, mesmo que de ritmo variável, como constante histórica é uma verdade tão fundamental que “civilizações” que se colocam de alguma forma em oposição a ela terminam por “fracassar”. Segundo o manual, os chineses, por exemplo, “desencorajaram ativamente a mudança e o avanço, isolando-se do resto do mundo”. Apesar de reconhecerem o pioneirismo chinês em diversos desenvolvimentos tecnológicos – incluindo o magnetismo e a pólvora, elementos presentes na “árvore de tecnologias” que o jogador pesquisa ao longo do jogo –, os desenvolvedores afirmam que eles “fizeram muito pouco” com suas invenções, numa lógica que parece sugerir 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”²². Ou se é moderno, ou se é derrotado.

Note-se que essa maneira de pensar a história não é a única possível na mídia do videogame. Outros jogos que procuram simular processos históricos o fazem de maneiras diversas. *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), por exemplo, estabelece um conflito entre vários povos da Antiguidade, mas o faz principalmente em termos militares, enquanto jogo de estratégia em tempo real. A única meta a ser atingida é a derrota dos adversários, quase sempre por via bélica. No jogo, o desenvolvimento tecnológico tem a

²¹ KOSELLECK, 2014, p. 159-160.

²² “When the West arose from the Dark Ages, it quickly eclipsed the power of the ultra-conservative East”. MICROPROSE, 1994, p. 127.

função principal de aprimorar o poderio militar do jogador, e nenhuma aceleração do fluxo temporal é representada. Já *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013) propõe-se a representar o cenário mundial do período entre meados do século XV e início do XIX, englobando guerra, política, comércio, religião, expansão territorial etc. Aqui, novamente, não há qualquer tentativa de representar uma aceleração: o jogo é jogado em tempo real, e o tempo não passa mais rápido ou mais devagar conforme ele se desenrola. Para além disso, o desenvolvimento tecnológico existe, mas numa forma bastante simplificada, voltada principalmente para conferir vantagens econômicas, diplomáticas ou militares ao jogador. 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, e pontos são acumulados ocupando as primeiras posições nos *rankings* administrativo, diplomático e militar. Não há grande preocupação com metas, ou expectativa de progresso constante e melhoramento civilizacional inexorável no futuro. Dados esses exemplos, percebe-se que a maneira como *Civilization* trata a história não é uma imposição da mídia com a qual seus desenvolvedores trabalham, mas uma opção deles – e, portanto, impregnada de seus pontos de vista particulares.

A universalização de uma perspectiva ocidental e moderna sobre a passagem do tempo histórico sublinha um etnocentrismo que perpassa toda a obra. Uma vez que a noção de progresso está intrinsecamente ligada, em *Civilization*, ao desenvolvimento técnico-científico, podemos voltar nosso olhar para a forma como este se dá na estrutura de jogo do título. A citada “árvore de tecnologias” determina o que a civilização do jogador pode pesquisar, estabelecendo que algumas tecnologias são pré-requisitos para que outras possam ser pesquisadas. Note-se, contudo, que a gama do que é tratado como “tecnologia” no jogo é bastante ampla, indo da pólvora à filosofia. A existência dessa árvore determina um caminho a ser seguido pelo desenvolvimento técnico-científico de uma civilização e, como aponta Kacper Poblocki, esse caminho é, invariavelmente, aquele 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. Como ilustração, em *Civilization I* a descoberta do alfabeto é representada 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”²³.

Assim, ainda que o jogador possa 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” –, a perspectiva dos desenvolvedores do jogo sobre o desenvolvimento tecnológico segue uma narrativa ocidental, posicionando descobertas e inovações em uma representação procedural desse desenvolvimento que está de acordo com essa narrativa. Já vimos um exemplo disso na forma como o manual aborda as descobertas de chineses: usavam a pólvora antes dos europeus, mas não da maneira que o jogo parece sugerir que seria a “correta”. Logo, o conceito de “pólvora” encontrado na árvore de tecnologias é o daquela que revolucionou o panorama militar europeu, possibilitando que o jogador treine mosqueteiros e, posteriormente, desenvolva a tecnologia de “explosivos”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sid Meier's Civilization não tem, é bem verdade, a pretensão de se tornar um paradigma explicativo da história humana. O objetivo principal de um jogo como esse é ser divertido para os jogadores e lucrativo para os desenvolvedores. Ainda assim, ao representar a história, inevitavelmente apresenta uma tese sobre o funcionamento dela. Aqui, procurei demonstrar como o jogo lida com o tempo histórico de forma peculiarmente moderna, no sentido dado por Koselleck ao termo, representando o tempo histórico como passível de acelerações que levam a humanidade sempre em direção ao progresso. No processo, sublinhei o quanto essa interpretação da história, da maneira como surge no jogo, é particularmente etnocêntrica, submetendo tudo e todos ao imperativo de progredir ou perecer.

Se pensarmos *Civilization* a partir de perspectivas da história pública,²⁴ podemos compreendê-lo como um artefato cultural que é ao mesmo tempo informado por noções

²³ “The technology tree is structured around the Ancient, Medieval, Industrial and Modern Eras, each of them representing the European and Northern 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*: ‘Musketees and Cannon (...) ended recurring invasions of barbarians from Asia’”. POBLOCKI, 2002, p. 163. Tradução minha.

sobre a história que circulam na sociedade onde foi produzido e informa essa mesma sociedade, na medida em que esta consome as representações históricas presentes no jogo. Seu manual, cabe destacar, tem Will Durant como única referência historiográfica citada. Durant, estadunidense, escreveu uma obra de 11 volumes intitulada *The story of civilization*, onde se propôs a construir uma “história total” e pela qual ganhou um prêmio Pulitzer em 1968.²⁵ *Civilization*, de sua maneira particular, por um lado, populariza a maneira como Durant pensa a história; por outro, a transforma em algo novo, compatível com a mídia do videogame, e transmite essa visão para jogadores que por vezes terão o jogo como uma de suas principais fontes de informação sobre temas históricos. Se, como tentei demonstrar aqui, essa visão é fundamentalmente uma versão mais restritiva e impositiva de um determinado pensamento iluminista, podemos encarar *Civilization* como um pequeno exemplo de que o senso comum ainda mantém vivas muitas perspectivas históricas construídas há mais de dois séculos.

²⁴ Comumente interpretada, ao menos no Brasil, como um movimento voltado para a compreensão de estímulo a interações da história acadêmica com aquela produzida por outros setores da sociedade, preferencialmente de forma não hierarquizada, sem priorizar um ou outro modo de fazer história. Cf. ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (org.). *Introdução à história pública*. São Paulo: Letra e Voz, 2011. 231 p.; MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; SANTHIAGO, Ricardo (org.). *História pública no Brasil: sentidos e itinerários*. São Paulo: Letra e Voz, 2016. 348 p.

²⁵ DURANT, Will. *The complete story of civilization*. Nova York: Simon & Schuster, 2014.