

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

PUC-SP

Victor de Souza Castro

Lideranças políticas e videogames:

Um estudo do imaginário no jogo *Civilization V*

Mestrado em Comunicação e Semiótica

Processo de criação nas mídias

São Paulo

2020

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Victor de Souza Castro

Lideranças políticas e videogames:

Um estudo do imaginário no jogo *Civilization V*

Mestrado em Comunicação e Semiótica

Processo de criação nas mídias

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo para a obtenção do título de Mestre em **Comunicação e Semiótica**, sob a orientação da **Prof. Dra. Lucia Isaltina Clemente Leão**.

São Paulo

2020

Banca examinadora

O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ).

This study was financed in part by the Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ).

Número de Processo: 134069/2018-8

Agradecimentos

À minha orientadora, Prof. Dra. Lucia Isaltina Clemente Leão, por ter tido a paciência de me colocar neste caminho e mostrar que consigo, mesmo com todas as dificuldades.

À PUC-SP e ao CNPq, pela oportunidade de bolsa e, com isso, a possibilidade de viver em São Paulo para estudar.

A todos do CCM, sempre dispostos a ajudar com as pesquisas.

À Cida, sempre de prontidão quando precisamos resolver as situações do curso.

Aos amigos Felipe Della Corte e Flávia Gasi, que me colocaram no caminho de pesquisar algo que realmente gosto.

Ao Guerra e ao Josué, que me acolheram em São Paulo quando eu não tinha lugar para morar.

À BRÓRDA, que muitas vezes foi minha válvula de escape quando parecia que eu não conseguiria continuar.

A todos os meus amigos, que sabem de tudo pelo que passei para chegar onde estou agora. Muito obrigado, vocês são demais!

À minha família espiritual e todos da Comunidade da Pedra Branca, por toda a ajuda que me deram.

E, claro, não podem faltar as duas pessoas mais importantes da minha vida: meu pai Sidney e minha mãe Valéria. Obrigado por todo o apoio, mesmo sabendo que eu iria para muito longe. Eu amo vocês.

Resumo

No contexto das pesquisas em Comunicação que investigam as relações entre imaginário e videogames, a presente dissertação de mestrado tem por objetivo desenvolver uma análise sobre os processos de criação do jogo *Sid Meier's Civilization V*. O estudo tem como foco verificar como ocorre a construção do imaginário de liderança política, as narrativas e valores de cada uma das civilizações presentes no jogo. Para isso, foram realizadas análises das civilizações a partir da observação crítica do comportamento do algoritmo do jogo. Foram selecionadas quatro civilizações: Índia, Dinamarca, Brasil e Polinésia, e a imagem dos líderes presentes no jogo: Gandhi, Haroldo Dente Azul, Pedro II e Kamehameha I. A análise adota como método as cartografias do imaginário conforme desenvolvidas por Leão. Como fundamentação teórica, a pesquisa de baseia no paradigma da complexidade (Morin) e está inserida na linha de pesquisa em processos de criação nas mídias (Leão e Salles). Para a discussão acerca do imaginário cultural das civilizações estudadas, foram selecionadas as proposições teóricas de Durand e Almeida. Como resultado da pesquisa foi possível observar que o jogo *Civilization V*, em seus processos de criação, escolheu associar cada civilização a imagens estereotipadas, construindo um imaginário facilmente reconhecível e amplamente utilizado nas produções culturais massivas (Vikings, Gandhi, Carnaval, entre outros). Ao mesmo tempo, verificamos que o jogo adota critérios coerentes em sua jogabilidade, fundados na associação com a proposta ideológica de base vinculada ao imaginário do líder.

Palavras chave: Cartografias do Imaginário, Liderança Política, Videogames, Processos de criação nas mídias.

Abstract

In the context of Communication research that investigates the relationship between imaginary and videogames, this master's dissertation aims to develop an analysis of the creation process of the game *Sid Meier's Civilization V*. The study focuses on verifying how the construction of a political leadership imaginary, the narratives, and values of each civilization in the game. Thereunto, analysis on civilizations were made based on the critical observation of the behavior of the game algorithm. Four civilizations were selected: India, Denmark, Brazil, and Polynesia, and the imaginary of their leaders in the game: Gandhi, Harald Bluetooth, Pedro II, and Kamehameha I. The analysis method is the Cartographies of the Imaginarium developed by Leão. As a theoretical foundation, the research is based on the complexity paradigm (Morin), and is inserted in the line of research in creative processes in the media (Leão and Salles). For the discussion about the imaginarium of culture on the selected civilizations, the theoretical propositions of Durand and Almeida were selected. As a result, it was possible to observe that the game *Civilization V*, in its creative process, chose to associate each civilization with stereotyped images, building an easily recognizable imaginary, and widely used in mass cultural production (Vikings, Gandhi, Carnival, among others). At the same time, we verified that the game adopts coherent criteria in its gameplay, based on the association with the basic ideological proposal linked to the leader's imaginary.

Keywords: Cartography of the Imaginarium, Political Leadership, Videogames, Creation process in the media.

LISTA DE IMAGENS

- Imagem 1.** Tela de seleção da civilização que será jogada. Nela é mostrada uma imagem do líder da civilização à esquerda, logo após seu nome e a civilização a ser comandada, uma breve descrição do seu traço como líder e, à direita, imagens das unidades e construções específicas da civilização, terminando com um símbolo que será usado para identificação na partida.....23
- Imagem 2.** Imagem retirada do manual do jogo, mostrando a tela principal e identificando suas mecânicas com setas brancas.....24
- Imagem 3.** Tela que mostra a árvore de tecnologias. As tecnologias disponíveis estão com fundo verde, as já obtidas com fundo amarelo, as que estão sendo aperfeiçoadas em azul e as que não estão disponíveis ainda em preto.....25
- Imagem 4.** Tela das políticas sociais. Nela, é possível observar todas as nove árvores de políticas sociais que podem ser escolhidas e, no fim, um botão para ideologias. As políticas sociais acesas são as que podem ser escolhidas neste momento, enquanto as apagadas têm requerimentos. Na parte de baixo são apresentadas as informações sobre custos do próximo ponto de política social, quantidade de cultura que a civilização possui, quanto de cultura por turno está sendo gerado e quantos turnos levará para o próximo ponto de política social...26
- Imagem 5.** Tela de ideologia. Nela são apresentados os três níveis do progresso ideológico, cada nível com a sua quantidade específica de princípios. À direita há sempre uma imagem representando a ideologia selecionada. O nome dos princípios ideológicos e seus efeitos mudam de acordo com a ideologia.....28
- Imagem 6.** Quadro sinóptico mostrando os caminhos que uma civilização pode percorrer durante a partida de *Civilization*.....33
- Imagem 7.** Tela do grupo de conselheiros, antes do nome há o símbolo que identifica qual é este conselheiro, uma imagem da personificação desta mecânica e as dicas que são dadas ao líder.....36
- Imagem 8.** Tela principal do jogo com a aba de produção da cidade aberta, nesta aba temos as unidades que podem ser produzidas pela cidade, sendo que na unidade de batedores há a inclusão do símbolo de alguns conselheiros.....37
- Imagem 9.** Tela de organização pré-partida. À esquerda estão todas as civilizações que participarão. À direita, a quantidade de cidades-estados e as configurações.....44
- Imagem 10.** Tela de conversa entre civilizações, uma imagem representando o líder da civilização interlocutora. Abaixo, a legenda do que ele diz em sua língua e, à direita, as opções de decisões que o jogador pode tomar47
- Imagem 11.** Tela de conversa entre civilizações, uma imagem representando o líder da civilização interlocutora. Abaixo, a legenda do que ele diz em sua língua e, à direita, as opções de decisões que o jogador pode tomar49

- Imagem 12.** Inspirações para os símbolos usados no jogo para as civilizações da Dinamarca (E) e Índia (D).....50
- Imagem 13 e 14.** Tela do *mod Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização.....51
- Imagens 15 e 16.** Tela do *mod Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização.....52
- Imagens 17 e 18.** Tela do *mod Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização.....56
- Imagens 19 e 20.** Tela do *mod Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização.....57
- Imagens 21 e 22.** Tela do *mod Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização.....58
- Imagens 23 e 24.** Tela do *mod Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização.....60
- Imagens 25 e 26.** Tela do *mod Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização.....61
- Imagem 27.** Tela de organização pré-partida. À esquerda estão todas as civilizações que participarão. À direita, a quantidade de cidades-estados e as configurações.....66
- Imagem 28.** Tela de conversa entre civilizações, uma imagem representando o líder da civilização interlocutora. Abaixo, a legenda do que ele diz em sua língua e, à direita, as opções de decisões que o jogador pode tomar68
- Imagem 29.** Foto de Pedro II, por Marc Ferrez, 1885.....69
- Imagem 30.** Tela de conversa entre civilizações, uma imagem representando o líder da civilização interlocutora. Abaixo, a legenda do que ele diz em sua língua e, à direita, as opções de decisões que o jogador pode tomar71

Imagem 31. Estátua de Kamehameha I em Kapaau, Havaí.....	72
Imagens 32 e 33. Tela do jogo com o <i>mod Ingame Editor</i> . Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida....	73
Imagens 34 e 35. Tela do jogo com o <i>mod Ingame Editor</i> . Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida....	77
Imagens 36 e 37. Tela do jogo com o <i>mod Ingame Editor</i> . Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida....	79
Imagens 38 e 39. Tela do jogo com o <i>mod Ingame Editor</i> . Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida....	82
Imagens 40 e 41. Tela do jogo com o <i>mod Ingame Editor</i> . Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida....	84
Imagens 42 e 43. Tela do jogo com o <i>mod Ingame Editor</i> . Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida....	85

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Descrição da partida. Destaca as civilizações participantes, seu papel na partida e pesquisa, o líder que a governa e os princípios organizadores do imaginário aplicados pelo algoritmo a ela.....	46
Tabela 2. Tabela com as informações a serem analisadas para a pesquisa. Contém as duas civilizações e os status “cidades”, “população”, “território”, “serviço militar” e “felicidade” para análise.....	53
Tabela 3. Tabela com as informações a serem analisadas para a pesquisa. Contém as duas civilizações e os status “cidades”, “população”, “território”, “serviço militar” e “felicidade” para análise.....	54
Tabela 4. Tabela com as informações a serem analisadas para a pesquisa. Contém as duas civilizações e os status “cidades”, “população”, “território”, “serviço militar” e “felicidade” para análise.....	62
Tabela 5. Breve descrição das políticas sociais comentadas.....	64
Tabela 6. Descrição da partida. Destaca as civilizações participantes, seu papel na partida e pesquisa, o líder que a governa e os princípios organizadores do imaginário aplicados pelo algoritmo a ela.....	66
Tabela 7. Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Liberdade.....	74
Tabela 8. Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Honra.....	74
Tabela 9. Descrição da característica adotada pelo Brasil nesta partida para a política social de Piedade.....	75
Tabela 10. Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Estética.....	75
Tabela 11. Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Exploração.....	76
Tabela 12. Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Racionalismo.....	76
Tabela 13. Descrição dos princípios adotados pelo Brasil nesta partida para a ideologia de Ordem.....	77
Tabela 14. Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Patrocínio.....	78
Tabela 15. Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Estética.....	78
Tabela 16. Descrição dos princípios adotados pelo Brasil nesta partida para a ideologia de Liberdade.....	79

Tabela 17. Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Exploração.....80

Tabela 18. Descrição dos princípios adotados pelo Brasil nesta partida para a ideologia de Ordem.....80

Tabela 19. Descrição das características adotadas pela Polinésia nesta partida para a política social de Piedade.....83

Tabela 20. Descrição das características adotadas pela Polinésia nesta partida para a política social de Patrocínio.....83

Tabela 21. Descrição dos princípios adotados pela Polinésia nesta partida para a ideologia de Liberdade.....83

Tabela 22. Descrição dos princípios adotados pela Polinésia nesta partida para a ideologia de Ordem.....84

Tabela 23. Descrição dos princípios adotados pela Polinésia nesta partida para a ideologia de Ordem.....85

SUMÁRIO

1. LISTA DE IMAGENS.....	8
2. LISTA DE TABELAS.....	11
3. INTRODUÇÃO.....	14
4. CAPÍTULO 1. Apresentação dos conceitos fundamentais.....	18
4.1. Videogames e a produção científica.....	18
4.2. A série <i>Sid Meier's Civilization</i> e o <i>Civilization V</i>	22
4.3. Conceitos de liderança.....	40
5. CAPÍTULO 2. Liderança política e território.....	42
5.1. Conceitos para análise.....	42
5.2. Dinamarca e Índia, imaginários e territórios.....	43
6. CAPÍTULO 3. Liderança política e cultura	65
6.1. Cultura e civilização.....	65
6.2. Brasil e Polinésia, cultura e políticas sociais.....	65
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
8. BIBLIOGRAFIA.....	90

3. INTRODUÇÃO

A presente dissertação de mestrado está inserida no contexto das pesquisas que interconectam comunicação, processos de criação, imaginário e videogames. Entre os pesquisadores do CCM – Grupo de Pesquisa em Comunicação e Criação nas Mídias, da PUC-SP, vinculado ao CNPq, uma série de trabalhos oferecem uma abordagem inovadora para a questão. Entre eles, podemos citar os trabalhos de Arlete Petry (2014), Paula Carolei (2014), Flávia Tavares Gasi (2012, 2016), Eduardo Yukio Kashiwakura (2008), Thiago Tadeu Ribeiro da Silva (2014, 2019), Filipe Lazarini (2011) e Valéria Aprobato (2013).

Estudos que propõem reflexões sobre videogames vêm sendo conduzidos há vários anos. Entre exemplos fundadores dos debates, podemos citar o belíssimo trabalho de Lynn Alves (2006), que associa videogame e violência, e a coletânea organizada por Lucia Santaella e Mirna Feitoza (2009), que oferece múltiplas leituras para o fenômeno.

Ampliando um pouco a questão dos videogames, é digno de nota citar trabalhos que defendem uma cultura de educação através dos jogos, como o que vem sendo realizado por Roger Tavares desde 2006.

Livros como “Aprendizagem através do jogo” (MURCIA, 2005) e artigos como “Importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno” (MONTEIRO *et al.*, 2009), e outras obras de autores como Tania Porto (2006), Carlos Baum e Celci Maraschin (2017), James Paul Gee (2005) e Lynn Alves (2008) mostram uma pesquisa focada em como o jogar e o aprender estão interligados, e como é inevitável esta relação.

Cristiano Pinheiro (2006), com “A história da utilização dos games como mídia”, e Bruno Mendonça (2014), com “Do game à arte: processo criativo em gamearte”, já mostram um direcionamento mais voltado ao processo de criação e mídias, ainda tendo os videogames como objeto de pesquisa.

Com o avanço das tecnologias da informação, vemos cada vez mais as simulações ganhando terreno. Elas estão presentes desde os videogames comumente utilizados pela população até as simulações de guerra, utilizadas em treinamento militar avançado sem casualidades reais.

Algumas instituições já transformam a linguagem com que repassam o conhecimento, encontrando nas simulações uma maneira do ouvinte também ser uma força ativa dentro da narrativa. Ao mesmo tempo em que guerras “são

planejadas em computadores e simuladas virtualmente em programas desenhados para testar estratégias e combatentes em ação” (SARFATI, 2000, p. 245), os jogos eletrônicos podem ensinar desde o alfabeto até vertentes políticas-estratégicas específicas para os seus jogadores.

A presente dissertação de mestrado é um estudo sobre as lideranças políticas presentes no jogo *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis Games, 2010). Trata-se de um jogo de estratégia em tempo real que coloca o jogador no lugar do líder político de uma civilização histórica que desenvolverá sua nação política, científica e culturalmente, fazendo alianças e guerras e, com isso, juntar pontuação e avançar para o objetivo de vitória. Uma partida de *Civilization V* acontece entre os anos 4000 a.C. 2050 d.C. e, para o desenvolvimento da civilização, é preciso juntar recursos como ouro, cultura e ciência. Um aspecto que não muda após a escolha da civilização é o seu líder histórico, ou seja, durante todos os anos da partida o mesmo líder estará no comando. Por este motivo, as mecânicas de jogabilidade deste jogo são envoltas no imaginário do líder político representado pela civilização escolhida.

O objetivo desta pesquisa é estudar como o *Civilization V* utiliza o imaginário dos líderes políticos das civilizações para moldar uma narrativa para o jogo e como ele utiliza suas mecânicas para manter a civilização agindo de forma condizente com as políticas de seu líder. Para este estudo serão observadas as civilizações da Dinamarca, Índia, Brasil e Polinésia.

A análise adota como método as Cartografias do Imaginário segundo proposta desenvolvida por Lucia Leão (2011). Esse método de análise parte das teorias de Gilbert Durand (2008) e busca aprofundar a investigação sobre os significados das imagens. Conforme nos diz Leão:

A cartografia é um método que atua de forma potencialmente criativa nas pesquisas com imagens e imaginários midiáticos. Pensamos no processo como um jogo que articula movimentos e relações entre características qualitativas, elementos narrativos, elementos aproximativos, de acoplamento e ligação, elementos dissociativos e lógicas articulatórias. Nesse jogo, as lógicas articulatórias operam por movimentos de abertura e fechamento de espaços e sistemas topológicos. Entendida enquanto matriz topológica, a cartografia tem como base constitutiva o uso de camadas móveis sobrepostas de sentidos. Elementos como tempo, espaço e imaginação são fundamentais no processo cartográfico, uma vez que atuam nas seleções e nas marcas analíticas dos trajetos de busca de sentido imaginário nos discursos (Leão *et al.*, 2019, p. 212).

Como fundamentação teórica, a pesquisa de baseia no paradigma da complexidade (segundo Edgar Morin) e está inserida na linha de pesquisa em processos de criação nas mídias (Leão e Salles, 2011). Para a discussão acerca do imaginário cultural das civilizações estudadas, foram selecionadas as proposições teóricas de Gilbert Durand e Rogério de Almeida.

É importante ressaltar que, como o jogo foi criado nos Estados Unidos por norte-americanos, todos os líderes políticos no *Civilization V* devem ser entendidos como personagens caracterizados a partir de um ponto de vista norte-americano. Dessa forma, necessariamente caem na estereotipificação.

O primeiro capítulo discorre sobre conceitos fundamentais para a pesquisa, como a liderança política e o aprendizado nos videogames. Ainda no capítulo temos a introdução ao *Civilization V*, em que são explicadas as mecânicas do jogo, os caminhos que o líder político pode seguir para o desenvolvimento da sua civilização, as possibilidades de conclusão da partida e o que é preciso para alcançá-las.

Para o segundo capítulo, uma breve introdução à definição de território e suas relações com o conceito de Estado, e com isso a análise de como o algoritmo do jogo demonstra a expansão territorial da Dinamarca e da Índia em partidas. Estas duas civilizações foram escolhidas por sua dinâmica contrária demonstrada pelo jogo, sendo a Dinamarca liderada por Haroldo Dente Azul, um líder viking, enquanto a Índia é liderada por Mahatma Gandhi, conhecido por sua política de não-violência. Ou seja, como o jogo representa a expansão territorial de uma civilização guerreira e outra não-violenta?

O terceiro capítulo será baseado na cultura. Uma breve definição geral sobre a cultura em civilizações é discorrida, e com isso analisamos partidas observando o algoritmo atuando para as civilizações do Brasil e da Polinésia. Estas civilizações foram escolhidas por serem representadas no *Civilization V* com líderes mais complexos. A civilização brasileira do jogo é liderada por Pedro II que, ao mesmo tempo que liderou o Brasil para vitórias em conflitos internacionais na América Latina, também ficou conhecido como um homem amante dos estudos e das culturas. Para a Polinésia, o jogo define Kamehameha I como seu líder. Ele foi um grande guerreiro que uniu as ilhas da região da Polinésia sob uma bandeira, união esta feita a partir de guerras, mas a partir do

momento em que estavam unidas, Kamehameha I foi um líder que focou na ajuda ao povo. Um de seus atos mais conhecidos é a lei havaiana de proteção a civis durante períodos de guerra. O capítulo terá uma análise de quais políticas sociais foram adotadas durante as partidas para que possamos traçar os objetivos destas civilizações.

4. CAPÍTULO 1. Apresentação dos conceitos fundamentais

4.1 Videogames e a produção científica

Conforme Steven Johnson (2006), jogar videogame melhora as capacidades cognitivas do jogador, melhora sua inteligência visual e sua destreza manual. Ele também critica o fato da experiência de se jogar videogame ser deturpada por pessoas que, além de nunca terem experimentado jogar, deixam se levar por comentários sem fundamento, como ser algo prejudicial e que “vai transformar os jovens em assassinos”.

“Learning by design” (GEE, 2005, p. 6) categoriza três seções específicas sobre aprendizagem, relacionando-as com áreas em que os videogames atuam sobre os jogadores.

- **Aprendizagem Capacitada**

Tendo como princípios co-design, customização, identidade e manuseio, e distribuição de conhecimento, a aprendizagem capacitada é feita de uma maneira em que o aprendiz é um agente ativo da informação, e não somente o seu recipiente. Ela faz com que o aprendiz se identifique com o contexto da sua narrativa e aja para resolver problemas e continuar desenvolvendo-a.

Jogos de RPG (*Role Playing Games*) em sua maioria utilizam este tipo de aprendizagem. Por exemplo, a série *The Elder's Scrolls* (Bethesda, 2011) tem sua narrativa, mas o jogador não está à mercê dela. Os problemas colocados defronte ao jogador podem ser resolvidos por sua livre escolha, e cada ação do jogador pode abrir diferentes narrativas diante dele. Dificilmente em um jogo de RPG aberto os jogadores presenciam fatos idênticos ou na mesma ordem que os outros jogadores.

- **Solução de Problemas**

Utilizando os conceitos de caixa de areia, problemas bem ordenados, ciclos de perícia, informação sob demanda e habilidades e estratégias, a aprendizagem por solução de problemas entende que a mente humana não funciona somente na leitura teórica e que há diferentes maneiras de

atingir o conhecimento sobre certo assunto. Uma mesma aula pode ser mais complicada para alguns alunos e mais fácil para outros. A solução de problemas traz uma realidade simplificada do conhecimento final para o aprendiz ter a noção geral sobre o assunto, entender que se existe um problema que pode ser resolvido mesmo sendo difícil, pois já existe uma base geral, e, por fim, ao se deparar com novos problemas semelhantes, já se desperta este conhecimento, sendo mais fácil a nova resolução.

Por mais que os videogames tenham seus manuais explicando cada movimento ou habilidade possíveis, os jogos também têm uma área de tutorial. É nesta área que, em sua maioria, se encontra o aprendizado por solução de problemas. Muitos jogos utilizam o tutorial para mostrar como o personagem será quando atingir seu potencial completo. Todas as suas habilidades e como elas funcionam são apresentadas ao jogador, e também pequenos obstáculos em que estas mesmas habilidades precisam ser exercitadas. Isto permite que, quando o jogador se deparar com estes tipos de obstáculos durante a narrativa do jogo, mesmo que ainda não tenha aprendido a habilidade, ele saberá que em algum momento este problema poderá ser resolvido, pois entende que há uma maneira de passar por este obstáculo quando aumentar sua perícia. *Prototype* (Radical Entertainment, 2009) é um jogo que utiliza este tipo de aprendizado em seu tutorial. Ele começa em um *flashforward* em que o personagem controlado pelo jogador já está com todas as habilidades e ensina ao jogador como utilizá-las. Terminando o tutorial, o jogo começa com o personagem ainda sem nenhuma destas habilidades e o jogador vai adquirindo-as de acordo com o avanço no jogo.

- **Compreensão**

A aprendizagem por compreensão é composta pela junção do pensamento sistêmico com o significado como uma imagem ativa. Nós não pensamos através das definições gerais e princípios lógicos de algo, mas sim pela imagem criada em nossas mentes pelas experiências passadas sobre o assunto. Temos ideias e aprendemos estratégias de acordo com uma experiência obtida nos eventos vivenciados.

Experiência é um termo presente em todos os videogames, é a definição de progressão no jogo: quanto mais experiência um jogador tem, mais da narrativa ele já vivenciou, mais obstáculos foram ultrapassados e mais problemas resolvidos. Os jogos de simulação direta utilizam bem este aprendizado por compreensão. Por serem simulações, estimulam o jogador a melhorar suas habilidades sensoriais para conseguir cada vez resultados melhores de desempenho.

A priori, jogar exige uma disposição do jogador, um querer inicial que dispara o sistema lógico do jogo, com seus fundamentos e regras. Em suma, é preciso querer jogar e aceitar as regras do jogo. Uma vez que o jogador assume essa disposição inicial, o jogo exige determinadas tarefas e objetivos (*goals*) a serem atingidos. Num segundo momento, o jogo deve evoluir em complexidade e alcançar fases mais difíceis, injetando o imprevisto. Nesse sentido, os jogos mais bem-sucedidos sabem dosar elementos desafiadores com tarefas que evoluem em complexidade de modo crescente (LEÃO, 2005, p. 2).

Podemos observar estes três aspectos sobre a aprendizagem e sua interconexão com os jogos no trecho de Lúcia Leão. Primeiramente, temos o jogador como ser ativo, ele se propõe a jogar (assim como o aprendiz se propõe a aprender), então o jogo oferece desafios e objetivos cada vez mais complexos que demandam um ganho de experiência do jogador para serem compreendidos e cumpridos.

Sobre as simulações ensinando seus jogadores, conseguimos separar dois tipos de jogos específicos: os de cunho educativo, com intuito de instruir crianças e jovens, e os mais complexos, com cunho instrutivo, simulações baseadas no treinamento avançado de alguma atividade. Autoescolas hoje em dia já utilizam aparelhos de simulação em suas aulas de direção; pilotos de Fórmula 1 e jogadores de futebol jogam jogos que simulam suas atividades para estudar táticas e pistas; até o exército se baseia em simulações para treinamento militar. Jogos que simulam locais reais também podem ser importantes ao longo do tempo. Em abril de 2019 houve um incêndio que destruiu uma grande parte da Catedral de Notre-Dame, em Paris, França. O jogo *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft, 2014) tem um dos mapas mais corretos do interior da catedral. Em entrevista para a revista *The Verge*, em 2014¹, a artista de níveis Caroline

¹ Disponível em: <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>.
Acessada em: 14/04/2019.

Miousse conta que passou dois anos projetando e modelando a Catedral para ter a simulação mais próxima do real possível no jogo. Isso fez com que a reprodução digital fosse usada para auxiliar nos reparos do edifício real.

O jogo *America's Army: Proving Grounds* (Exército dos Estados Unidos, 2015) é um exemplo da junção destas simulações, tendo um pouco das duas características. O jogo foi produzido pelo exército norte-americano e distribuído para a população como um jogo de Tiro em Primeira Pessoa (FPS – *First Person Shooter*). Em uma primeira análise, vemos um jogo de tiro como muitos outros, com dois times batalhando entre si, em que o sobrevivente vence. Mas, ao analisar mais profundamente, vemos que este jogo é uma grande propaganda militar norte-americana. Ele propõe que o jogador esteja sempre no time norte-americano (não importa em qual lado esteja, o time do jogador aparecerá para ele sempre como o exército dos Estados Unidos, enquanto o time oposto aparece como um exército inimigo). Todas as armas que podem ser usadas no jogo são armas reais utilizadas pelo exército e o jogo também conta com uma área específica de treinamento avançado, onde é preciso uma *tag* militar norte-americana para acessar, ou seja, somente militares podem entrar nesta área do jogo. O exército norte-americano criou um evento chamado *Virtual Army Experience* onde o jogo é apresentado também. Nele, são colocadas réplicas realistas de armamento e veículos de combate ligados à um telão que simula missões e é aberto para a população participar. Enquanto espera, o *America's Army* pode ser jogado nas outras salas do evento em paralelo, tendo sempre uma bancada de alistamento militar por perto (HITCHENS, 2014, p.5).

A problemática existente nas simulações como linguagem de comunicação para um discurso estratégico pode ser relacionada com a ideia de James Der Derian (2009) de Hiper-realidade. Este conceito vem da premissa pós-moderna das teorias de relações internacionais, e mostra que uma simulação não é uma reprodução da realidade, e sim uma nova realidade semelhante, descrita em uma nova narrativa. Este conceito pode ser visto em diversas mídias, como livros, filmes e jogos, que têm suas narrativas “baseadas em fatos reais”. Com esta premissa de não ser completamente verdadeira, a hiper-realidade pode apresentar problemas no momento em que o discurso estratégico é passado, conduzindo uma versão de pós-verdade sobre a realidade. Um exemplo simplificado pode ser visto nas próprias ruas do Brasil:

temos uma cultura forte de novelas, e muitas vezes há relatos de atores e atrizes que são confundidos pelos seus personagens quando andam pelas ruas.

A hiper-realidade anda lado a lado com o imaginário, que é um “reservatório, museu de todas as imagens, narrativas, (...) molduras conceituais que interferem na percepção do mundo e na construção da cultura” (LEÃO, 2011, p. 3). O imaginário é um forte aspecto dos videogames, tem o poder de construir e dar vida a narrativas, pode fazer com que mundos fantasiosos sejam criados, simulações de guerra tenham profundidade e imersão, e também criar estereótipos para personagens, deixando-os caricatos.

4.2 A série *Sid Meier's Civilization* e o *Civilization V*

Com o slogan comercial “construa um império que sobreviva ao teste do tempo”, surge o primeiro jogo da franquia *Civilization* (MicroProse, 1991), baseado-se em civilizações históricas. Estes são jogos de estratégia por turnos (TBS – *Turn Based Strategy*) que tinham como objetivo, como o próprio slogan apresentava, começar uma civilização a partir de um pequeno assentamento e transformá-la em um grande império, passando pelas eras tecnológicas desde o começo da escrita até a era da informação, administrando sua economia, política, aliados e inimigos neste caminho. Em seu início, a série é tida como um gênero chamado 4X² (*eXpand, eXplore, eXploit and eXterminate*), mas atualmente há vários outros aspectos a serem discutidos dentro de cada decisão tomada no jogo.

O jogo a ser estudado na presente dissertação de mestrado é o *Sid Meier's Civilization V*, de 2010, com duas expansões lançadas³ em 2012 e 2013, respectivamente. Este jogo da franquia foi escolhido para a pesquisa pois é o que mais utiliza um imaginário histórico, em que os líderes de cada civilização aparecem em animações de interação, caracterizados historicamente de forma precisa e conversando, pela primeira vez na história da franquia, em suas respectivas línguas (aos que não falam inglês, há legendas).

² EMRICH, Alan. *MicroProse's Strategic Space Opera is Rated XXXX*, Computer Gaming World, 1993, p.92.

³ *God's and Kings* (2012) e *Brave New World* (2013) são pacotes de expansão que adicionam funcionalidades, tropas, políticas sociais, etc.



Imagem 1: Tela de seleção da civilização que será jogada. Nela é mostrada uma imagem do líder da civilização à esquerda, logo após seu nome e a civilização a ser comandada, uma breve descrição do seu traço como líder e, à direita, imagens das unidades e construções específicas da civilização, terminando com um símbolo que será usado para identificação na partida (captura de tela do jogo, realizada pelo autor).

Antes de iniciar uma partida, é necessário a escolha de uma civilização. O jogo, com todas as duas expansões a mais, disponibiliza 43 diferentes civilizações para a escolha, como a imagem 1 demonstra. O importante para esta pesquisa é que cada civilização é liderada por apenas um único líder histórico, de alguma época desta civilização (na imagem 1, Attila liderando os hunos, Augusto César liderando Roma, Otto Von Bismarck liderando a Alemanha, etc.), e este líder estará ligado à civilização do início ao fim da partida, não importando o período histórico. Cada civilização é única e possui um traço específico que a define, também definindo o estilo de jogo a ser aplicado. Por exemplo, ainda na imagem 1, na civilização Romana, ao mandar produzir uma estrutura em uma das cidades, se esta mesma estrutura já existir na capital, ganha-se um bônus de produção para construção mais rápida. Além do traço específico, cada civilização também possui unidades e/ou construções únicas que substituem certa unidade e/ou construção geral. Por exemplo, a Alemanha possui os Panzers substituindo os tanques de guerra tradicionais do jogo, possuindo um bônus maior de força e um movimento extra; a Alemanha também possui a estrutura Hanse (baseada na Liga Hanseática, organização político-econômica

criada na Alemanha no século XII), que substitui os bancos gerais, tendo os mesmos traços dos bancos e adicionando também pontos de produção ao fazer rotas de comércio em cidades da mesma civilização.



Imagem 2: Imagem retirada do manual do jogo, mostrando a tela principal e identificando suas mecânicas com setas brancas (Disponível em: https://downloads.2kgames.com/civ5/site13/community/feature_manual/Civ_V_Manual_English_v1.0.pdf. Acessado em 14/04/2019).

No início da partida, cada civilização e cidade-estado⁴ começa com uma unidade de guerreiros e uma unidade colonizadora. Esta última é usada para a criação da primeira cidade, que fica como a capital da civilização (representada por uma estrela acima do nome, como mostra a imagem). Ao criar sua capital, o jogador se depara com uma tela semelhante a mostrada na imagem 2. No canto esquerdo superior estão as barras de status da civilização, na seguinte ordem: Ciência (em azul), Ouro (em amarelo), Felicidade (em verde), Era de Ouro (em branco) e Cultura (em rosa). Ao ativar os dois pacotes de expansão citados, mais

⁴ Cidade-estado, em *Civilization V*, são pequenas civilizações com apenas uma cidade, entidades políticas controladas somente pelo computador (jogadores não podem escolher jogar com cidades-estados), não fundam novas cidades e estão ali para fazer acordos políticos com as civilizações principais, podendo até ajudar com dinheiro e armamentos em guerras. A quantidade de civilizações e cidades-estados participantes é definida previamente em uma tela específica para os ajustes técnicos da partida.

dois recursos aparecem, Turismo e Fé. No canto superior direito da tela (ainda na barra de status) é possível observar a quantidade de turnos que já se passaram na partida e em qual ano o jogo está situado no turno atual. Abaixo dos recursos, é mostrado o progresso na atual pesquisa tecnológica que a civilização está trabalhando. No caso da imagem 2, a tecnologia é a cerâmica, e o número ao lado é a quantidade de turnos que é preciso para a pesquisa ser finalizada. Os pequenos pergaminhos, ainda no canto superior esquerdo, são botões para saber os status da partida de um modo geral, ou seja, visualizar suas cidades, o nível de pesquisa e produção em cada uma, sua diplomacia com as outras civilizações ou cidades-estados, etc. No canto inferior esquerdo estão localizadas a informação a respeito da unidade selecionada (mostrada na tela com um círculo amarelo) e as informações que variam de acordo com a unidade. Na imagem, a unidade de guerreiros mostra que no atual turno eles não têm mais nenhuma ação de movimento e que sua força é 6. No canto inferior direito está o mini mapa, opções de visão estratégica (que ativa as informações sobre cada pedaço de terra em volta da cidade e o que este pedaço tem de recursos) e o botão de passar o turno, que faz o jogo continuar.



Imagem 3: Tela que mostra a árvore de tecnologias. As tecnologias disponíveis estão com fundo verde, as já obtidas com fundo amarelo, as que estão sendo aperfeiçoadas em azul e as que não estão disponíveis ainda em preto (Captura de tela do jogo, realizada pelo autor).

Um dos pontos fundamentais de *Civilization V* é a árvore de tecnologias. Ela é igual para todas as civilizações, mudando somente quando há a liberação

de uma tropa ou construção específica dentro daquela opção tecnológica. Como a imagem acima apresenta, existe uma tecnologia primária com que todas as civilizações já começam, que é a agricultura. A partir daí são criadas ramificações de tecnologias distintas e suas “evoluções”. No fim da partida, as civilizações liberam cada uma das tecnologias apresentadas. A opção de escolha do jogador é colocada para a opção de qual tecnologia será especializada primeiro. Por exemplo, o território que uma civilização começa pode estar repleto de montanhas, então a tecnologia de mineração seria a melhor para se conseguir no começo. A árvore de tecnologias também define em qual era se encontra a civilização, sendo elas: Antiga, Clássica, Medieval, Renascentista, Industrial, Moderna, Atômica e da Informação. Ao aprender uma tecnologia de uma nova era, a civilização já é considerada inserida nesta nova era. A imagem das construções e roupas das unidades muda de acordo com as novas eras, sugerindo uma proximidade histórica.

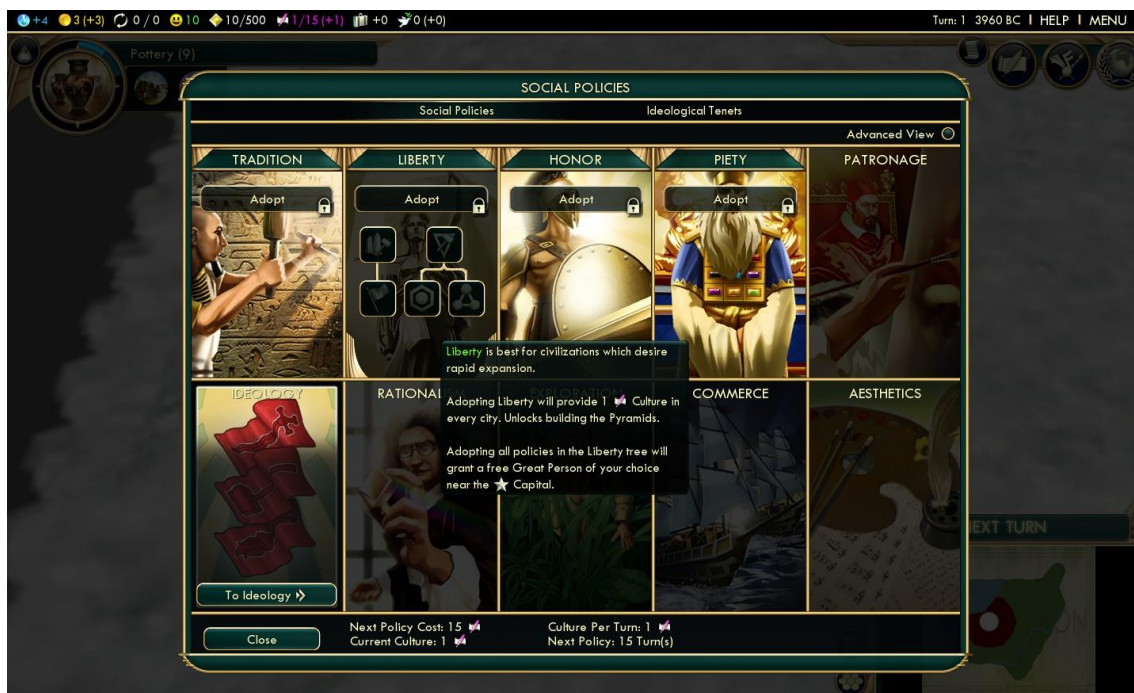


Imagem 4: Tela das políticas sociais. Nela, é possível observar todas as nove árvores de políticas sociais que podem ser escolhidas e, no fim, um botão para ideologias. As políticas sociais acesas são as que podem ser escolhidas neste momento, enquanto as apagadas têm requerimentos. Na parte de baixo são apresentadas as informações sobre custos do próximo ponto de política social, quantidade de cultura que a civilização possui, quanto de cultura por turno está sendo gerado e quantos turnos levará para o próximo ponto de política social (Captura de tela do jogo, realizada pelo autor).

Outro ponto fundamental no jogo é a árvore de políticas sociais, apresentada na imagem 4. Para habilitar as políticas sociais, a civilização precisa de pontos de Cultura. No jogo, a cultura é um recurso, uma espécie de moeda de troca que o jogador junta e, ao atingir uma certa quantidade⁵, pode habilitar uma característica específica da política social escolhida, como a imagem mostra. A política social Liberdade tem cinco características que podem ser escolhidas (tendo elas pré-requisitos ou não). Ao liberar todas as características da política social, um bônus especial (baseado nesta política) é conseguido. Esse bônus é essencial para um melhor desenvolvimento, pois é um ponto forte. Por exemplo, ao adotar todas as características da política de Honra, a civilização recebe ouro para cada unidade morta em batalha, ou seja, quanto mais batalhas, mais dinheiro. No início da partida as civilizações podem adotar quatro tipos de políticas sociais:

- **Tradição:** Política primária em que o foco é o crescimento da civilização pela Capital. Adotar Tradição como política social concede à civilização uma expansão de território mais rápida que o normal⁶ e as características que podem ser escolhidas são focadas em produção, crescimento populacional e felicidade da população na Capital.
- **Liberdade:** Política primária em que o foco é a expansão territorial. Adotar Liberdade como política social concede à civilização um ponto de cultura de graça em cada cidade e libera a construção de Pirâmides, que adiciona duas unidades de trabalhadores para a civilização, quando completas. As características que podem ser escolhidas giram em torno de novas cidades da civilização, como rotas de comércio e até uma unidade de colonos gratuita.
- **Honra:** Política primária com foco nas batalhas. Adotar Honra como política social concede à civilização um bônus de força em suas unidades militares quando há batalhas contra bárbaros, e pontos de

⁵ Como foi dito na parte sobre a barra de status, o recurso Cultura aparece com a cor rosa. No começo da partida cada civilização tem 0/15 (zero de quinze) pontos de cultura. Ao atingir a primeira meta (15 pontos) ele pode escolher uma política social. Toda vez que é atingida a meta e escolhida a característica da política social, uma nova e maior meta é criada para se escolher a próxima.

⁶ O jogo automaticamente aumenta o limite de fronteiras de uma civilização de acordo com a quantidade de cultura que ela produz.

cultura são recompensados para cada unidade bárbara derrotada. As características que podem ser escolhidas ajudam na produção de mais unidades e construções militares para a civilização.

- **Piedade:** Com a adição de Religião em um dos pacotes de expansão do jogo, esta aparece como uma política social primária que pode ser adotada e o seu foco é no ganho de Fé⁷. Adotar Piedade como política social concede à civilização um bônus em que santuários e templos são construídos na metade do tempo necessário. As características que podem ser escolhidas ajudam a civilização com pontos de Fé e crenças que ajudam no seu desenvolvimento (religião e fé em *Civilization V* serão aprofundadas no fim deste capítulo).

As novas políticas sociais são liberadas para escolha de acordo com a era tecnológica em que se encontra a civilização. Patrocínio e Estética são liberadas ao chegar na era Clássica; Comércio e Exploração na era Medieval; Racionalismo na era Renascentista. No momento em que a civilização entra na era Moderna (ou se ela constrói três fábricas), é liberada a árvore de ideologias. Agora, ao invés de aplicar os pontos de cultura em políticas sociais, o jogador pode aplicar em princípios ideológicos.



⁷ Assim como Cultura em *Civilization V*, a Fé é um tipo de recurso que é obtido com certas construções e unidades religiosas.

Imagem 5: Tela de ideologia. Nela são apresentados os três níveis do progresso ideológico, cada nível com a sua quantidade específica de princípios. À direita há sempre uma imagem representando a ideologia selecionada. O nome dos princípios ideológicos e seus efeitos mudam de acordo com a ideologia (Captura de tela do jogo, realizada pelo autor).

No jogo é possível escolher uma entre três ideologias, sendo elas Liberdade, Ordem e Autocracia. Ao escolher uma delas, uma nova árvore é liberada para escolhas, em que aparecem os princípios ideológicos (imagem 5). Diferente das políticas sociais, os princípios ideológicos não atuam somente para o benefício interno da civilização. Ao adotar uma ideologia, a civilização automaticamente se aproxima de outras civilizações com a mesma ideologia e se afasta daquelas com ideologias contrárias. Como o jogador é livre para fazer suas escolhas e controlar as unidades, pode acontecer dele optar por uma ideologia e executar comandos de uma outra maneira. Isso afeta diretamente a opinião pública e pode diminuir o nível de felicidade da população, de modo que há a possibilidade de aparecerem unidades de revolução que entrem automaticamente em combate, fazendo com que a civilização entre em status de guerra, tendo todas as desvantagens deste status, mas não tendo nenhum bônus de vantagem, pois a guerra é contra a própria população. Como a imagem 5 demonstra, existem três níveis de princípios ideológicos, sendo que cada princípio de um nível superior exige dois princípios do nível inferior. Quando se libera o último nível de princípios ideológicos, a partida já está se encaminhando para o fim, então todos os princípios do último nível para todas as três ideologias são referentes ao tipo de vitória escolhida e construída durante toda a partida pela civilização, sendo que um deles sempre será para a vitória cultural.

- **Liberdade:** ideologia baseada no Liberalismo histórico. Seus princípios ideológicos são focados em economia, lucro e felicidade (por meios econômicos) da sua população. Por exemplo, os princípios “capitalismo”, “urbanização” e “união econômica” ajudam com mais felicidade em cidades com bancos, bolsa de valores, hospitais e reservatórios de água, e garantem mais ouro obtido por rotas de comércio com outras civilizações que possuem a ideologia Liberdade. No terceiro nível de princípios, temos “cultura midiática”, “organização de tratados” e “compras espaciais”. No princípio “cultura midiática” há um bônus de turismo para cidades com torres

de transmissão, ajudando na vitória cultural; no princípio “organização de tratados”, há o aumento de influência por turno com as cidades-estados com rotas comerciais, o que favorece na vitória diplomática; e no princípio “compras espaciais”, é liberada a compra de partes do foguete espacial com ouro, auxiliando na vitória tecnológica.

- **Ordem:** ideologia baseada no Comunismo histórico. Seus princípios ideológicos são focados na população, felicidade (por meios de produção) e produção. Por exemplo, os princípios “jovens pioneiros”, “partido da liderança” e “plano quinquenal” fazem a civilização obter mais felicidade para cada oficina, fábrica e usina construída, mais um ponto de cultura, comida, ouro, produção e ciência para cada cidade e mais dois pontos de produção por cidade, adicionando mais um ponto para cada mina e pedreira também. No terceiro nível de princípios temos “ditadura do proletariado”, “cortina de ferro” e “pioneiros do voo espacial”. No princípio “ditadura do proletariado”, a civilização ganha bônus de turismo para outras civilizações com menos felicidade, ajudando na vitória cultural; o princípio “cortina de ferro” faz com que um tribunal⁸ seja construído de graça ao capturar uma cidade, ajudando na vitória por dominação; o princípio “pioneiros do voo espacial” faz com que grandes engenheiros (“grandes pessoas” serão aprofundadas no fim do capítulo) possam finalizar sozinhos as partes do foguete espacial, além de habilitar de graça um grande engenheiro e um grande cientista na capital, facilitando a vitória tecnológica.
- **Autocracia:** ideologia baseada no Fascismo histórico. Seus princípios ideológicos são focados na felicidade (por unidades militares) e no militarismo de uma maneira geral. Por exemplo, os princípios “fronteiras fortificadas”, “militarismo” e “guerra total”, que fazem a civilização ganhar mais felicidade para cada castelo,

⁸ Ao capturar uma cidade após batalha ela ganha o status de “ocupada”. Este status faz a felicidade da população cair consideravelmente. O tribunal precisa ser construído para diminuir o ritmo de infelicidade da população.

arsenal bélico, base militar, quartel e academia militar construído, além de melhorar a produção de unidades militares e, quando formadas, estas unidades já começam com mais experiência⁹. No terceiro nível de princípios estão “culto à personalidade”, “diplomacia das canhoneiras” e “legado de Clausewitz”. Com o princípio “culto à personalidade”, a civilização ganha um bônus de turismo para civilizações que estão em guerra com um mesmo inimigo, ajudando na vitória cultural; o princípio “diplomacia das canhoneiras” garante mais influência por turno com cidades-estados que possam ter tributos demandados pela civilização, além de fazer com que unidades militares sejam mais efetivas ao intimidar cidades-estados, facilitando uma vitória por diplomacia; o princípio “legado de Clausewitz” dá um bônus de força para todas as unidades militares pelos primeiros cinquenta turnos que este princípio for escolhido, facilitando uma vitória por dominação.

Por serem baseados em ideologias históricas, muitos dos princípios que podem ser escolhidos têm a nomenclatura parecida ou igual à acontecimentos e/ou ideais históricos, como por exemplo o “*New Deal*” de Theodore Roosevelt, o “Plano Quinquenal” de Joseph Stalin e a “Guerra Relâmpago” (*Blitzkrieg*) de Adolf Hitler. O que também pode ser observado é que estes princípios estão ligados à ideologia histórica escolhida no jogo, sendo o “*New Deal*” princípio da ideologia Liberdade, o “Plano Quinquenal” da ideologia Ordem, e “Guerra Relâmpago” da ideologia Autocracia.

Com estes pontos fundamentais sobre o jogo estabelecidos, podemos seguir para a reta final da partida. Existem cinco tipos distintos de vitória:

- **Dominação:** tipo de vitória focada na agressividade militar. Durante a partida, se alguma civilização conseguir o controle da capital de todas as outras civilizações, será vitoriosa, não sendo necessária a dizimação das civilizações, somente a anexação da capital.

⁹ Unidades militares no jogo possuem uma barra de experiência para subir de nível (assim como há em outros jogos). Ao subir de nível, é possível melhorar a unidade, como por exemplo ter mais força em território de montanhas, deserto, floresta, etc.

- **Ciência/Tecnológica:** vitória baseada na evolução tecnológica e no lançamento do foguete espacial. A tecnologia chamada “foguetes” (Era Atômica) libera a pesquisa “Programa Apollo”. Com esta pesquisa completa, a civilização tem autorização para a criação das partes do foguete espacial. Para a criação destas partes, a civilização precisa ter outras quatro tecnologias específicas da Era da Informação. Por fim, ao montar todas as partes do foguete espacial, este foguete é lançado e a vitória é concedida à civilização que o lançou.
- **Diplomática:** ao chegar à Era da Informação (ou se ao menos metade das civilizações chegarem à Era Atômica) a função “Nações Unidas” é criada. Seu objetivo é juntar as civilizações e cidades-estados para votações a respeito das políticas internacionais, como taxaço de construções, aumento de produção de maravilhas, menores gastos com recursos militares, etc. A partir de sua criação, a cada vinte turnos é feita uma votação especial para “Líder Mundial”. Para ganhar esta votação é preciso a unanimidade dos votos. A vitória é dada à civilização que ganhar esta última votação.
- **Cultural:** é a vitória baseada no “Turismo”, que requer o recurso cultura. Existe uma batalha cultural indireta em *Civilization V*, e o turismo é usado como uma estratégia ofensiva. Ele espalha a cultura e protege a civilização da influência de outras culturas. O recurso Turismo é conseguido através de “Grandes Trabalhos”¹⁰, que podem ser colocados nas construções culturais como museus e teatros. A pontuação de Turismo funciona como nível de influência sobre outras civilizações, segundo a seguinte escala: desconhecido, exótico, familiar, popular, influente e dominante. Cada nível requer uma certa quantidade de turismo, e a vitória cultural é atingida quando uma civilização atinge o nível de

¹⁰ Os grandes trabalhos são atributos especiais de algumas “Grandes Pessoas”, podendo ser Grandes Trabalhos de Escrita, Arte ou Música, respectivamente de Grandes Escritores, Artistas e Músicos.

influyente sobre todas as outras civilizações que ainda estiverem na partida.

- **Tempo/Pontuação:** esta vitória acontece quando nenhuma das anteriores é atingida em 500 turnos. Ao jogar com as configurações normais de partida, este número de turnos se equipara ao ano 2050. Ao atingir este limite, o vencedor é escolhido pelo sistema de acordo com sua pontuação geral na partida. Esta pontuação consiste em um cálculo que inclui a quantidade de ouro, recursos, número de cidades, tecnologias e outras características focais. A civilização com a maior pontuação vence.

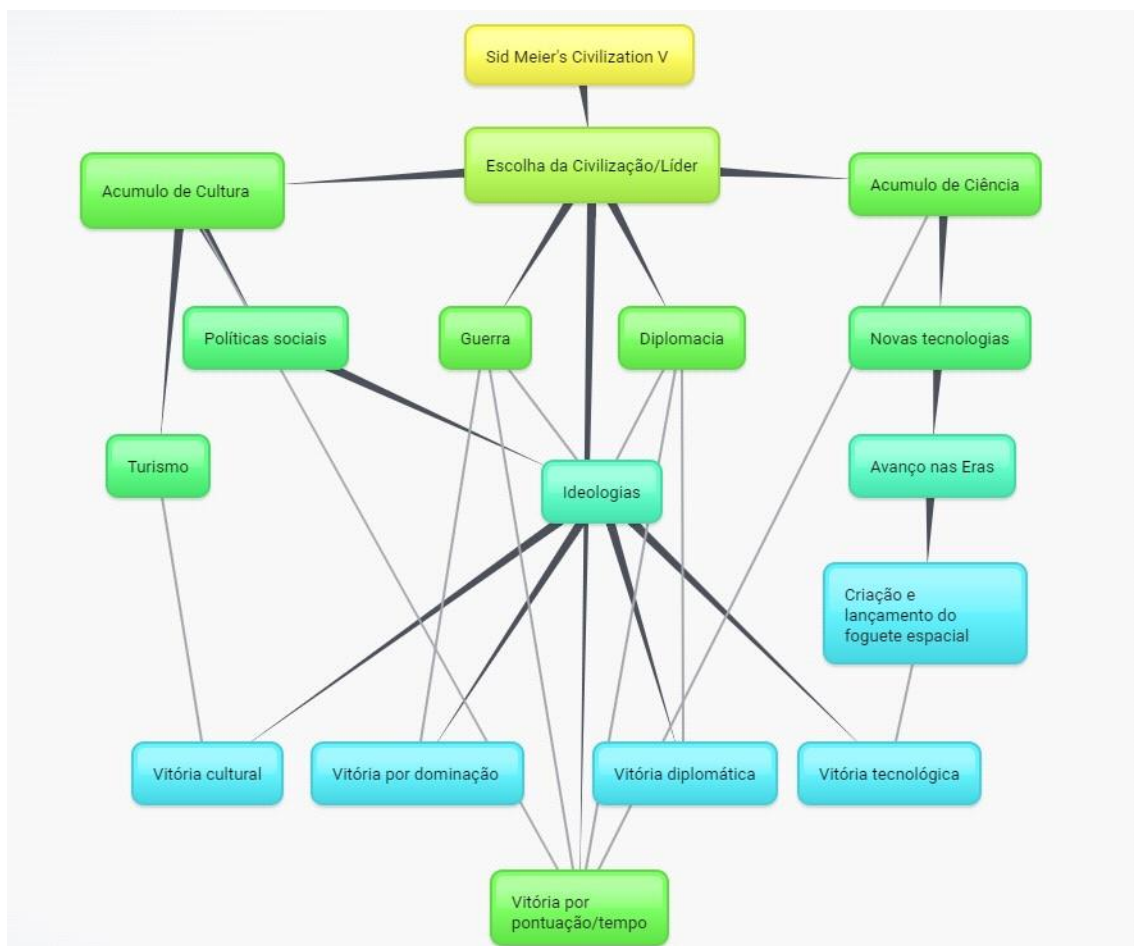


Imagem 6: Quadro sinóptico mostrando os caminhos que uma civilização pode percorrer durante a partida de *Civilization V* (Quadro criado pelo autor).

Apresentados os fatores principais do jogo e os modos de se chegar ao fim da partida, vamos agora aprofundar outros fatores importantes para análise que influenciam no desenvolvimento de uma civilização.

Primeiramente temos o território. Em *Civilization V*, o mapa é composto por hexágonos encaixados uns aos outros. Estes hexágonos são o terreno, que funciona como um tabuleiro para o jogo em que a partida será jogada (unidades só podem andar por eles e construções só podem ser feitas dentro deles). Cada hexágono tem seu tipo de terreno e recursos específicos (por exemplo, pode ser um deserto com montanhas ou um pântano com floresta), podendo ser trabalhado pela civilização que o controla. Ao criar uma cidade, a civilização automaticamente ganha como território os seis hexágonos que fazem fronteira direta com a cidade (ver imagem 2). Com o passar dos turnos e a evolução tecnológica e cultural, a cidade vai ganhando mais hexágonos próximos, aumentando o território da civilização.

Para conseguir extrair todos os recursos destes terrenos é preciso população. Ao lado do nome de cada cidade há uma barra de progressão da população da cidade (ver imagem 2). À esquerda vemos a população total da cidade e, à direita, a quantidade de turnos para o “nascimento” de mais um ponto de cidadãos. O número descrito pelo jogo não é um número real de pessoas, mas sim um recurso que define quantos terrenos serão trabalhados pela população daquela civilização. Assim, uma civilização com uma população igual a 6 poderá extrair os recursos de seis hexágonos que estejam dentro do território. A quantidade de cidadãos também influencia na sua aparência. Quando se cria uma cidade (população igual a 1) o visual dela no jogo é somente um pequeno vilarejo. Conforme a população aumenta, o visual começa a mudar, com mais casas e prédios, segundo o avanço tecnológico. Além de extrair os recursos do terreno, cada unidade de cidadãos produz um ponto de ciência e um ponto de infelicidade, fazendo com que a civilização procure um equilíbrio para seu desenvolvimento.

Os índices de felicidade e infelicidade (por turno) também são recursos importantes para a civilização no jogo. Eles mostram a satisfação da população com o líder e podem até fazer com que revoltas aconteçam e a civilização perca cidades. O sistema de felicidade para o jogo é um sistema reativo baseado na infelicidade. Cada ponto de cidadãos e cidade já produzem uma quantidade específica de infelicidade, e cabe ao líder da civilização procurar soluções para balancear o nível de felicidade e continuar suas produções. Para aumentar e manter uma população feliz, existem os recursos de luxo, que podem ser

encontrados em terrenos e extraídos (como seda e pedras preciosas). Circos, teatros e zoológicos também estão disponíveis para construção, e adicionam uma quantia específica de felicidade, que combate diretamente os pontos de infelicidade gerados pela cidade. Algumas políticas sociais, princípios ideológicos e crenças religiosas também adicionam uma pequena quantia de felicidade.

Ao chegar a uma meta específica de felicidade, a civilização entra em sua Era Dourada. Inspirando-se na Idade de Ouro de Atenas, de 439 a.C. até 338 a.C., o jogo possui esse bônus para as civilizações que se mantêm com o nível de felicidade positivo. Quando uma Era Dourada começa, toda produção de ouro e cultura por turno são aumentados exponencialmente, todos os terrenos onde ouro pode ser extraído tem uma extração bônus, e também não há rebeliões contra o líder durante o tempo em que estiver ativa. A Era Dourada dura normalmente dez turnos, podendo ser estendida com certas políticas sociais, e tenta refletir uma era de prosperidade geral para a civilização.

Com o pacote de expansão *Gods & Kings*, implementa-se um novo sistema no jogo, o sistema de “Religiões”. Este sistema tem como recurso a Fé e ajuda a civilização com Crenças. A fé (por turno) é um recurso similar à cultura, é conseguida através de certas construções religiosas, como templos e santuários, e no início é consumida automaticamente para a criação de um Panteão. O panteão é a primeira linha de crenças da civilização no jogo, que funcionam como uma espécie de bônus escolhido pelo líder de acordo com a situação da civilização. Por exemplo, ao escolher a crença “Deusa do Mar”, as unidades de barcos de pesca terão produção adicional. Após a escolha do panteão, inicia-se um novo acúmulo de fé que criará um “Grande Profeta”. Na primeira vez que esta unidade aparece, é usada para criar uma religião que será seguida pelas cidades da civilização. A religião, assim como o Panteão, tem a sua fundamentação em escolhas de novas crenças adicionais às existentes, moldando um melhor conjunto de bônus para o crescimento. Após a criação da religião, a fé acumulada pela civilização é transformada em uma moeda de troca, podendo ser usada para a compra de unidades missionárias e inquisidoras ou construções religiosas.

“Grandes Pessoas” são unidades que possuem habilidades especiais que aceleram o avanço da civilização. Existe uma grande pessoa para cada aspecto

do jogo, como um grande general para a área militar, grandes artistas (artistas, músicos e escritores) para a cultura, grande cientista para a tecnologia, grande mercador para a economia, grande almirante para a área naval, grande engenheiro para a produção e grande profeta para a religião. Além de acelerar o crescimento da civilização, algumas grandes pessoas também têm papéis mais importantes. Por exemplo, o primeiro grande profeta de uma civilização sempre criará uma religião. Os demais profetas que nascerem nesta civilização somente disseminarão esta religião para outras civilizações. Podemos dizer que, para a vitória cultural, grandes artistas são os principais atores, pois é com eles que a civilização consegue os “Grandes Trabalhos de Arte” (de música e de escrita), e estes trabalhos são postos em construções de cultura e geram turismo, que é essencial para a vitória cultural.

O jogador, atuando como o líder político, não está sozinho para governar sua civilização. *Civilization V* tem uma área de tutorial que ensina as mecânicas básicas do jogo de uma maneira geral. Mas, quando se está em partida, é um jogo que requer reações rápidas. A qualquer momento sua cidade pode ser atacada, ou estratégias diferentes podem ser requeridas conforme um terreno alcançado, com diferentes recursos a serem explorados. Para melhorar a experiência do jogador nestas situações, há uma mecânica chamada “Grupo de Conselheiros”, que pode ser considerado como um tutorial leve. Eles ajudam o líder a tomar certas decisões de acordo com os acontecimentos da partida.

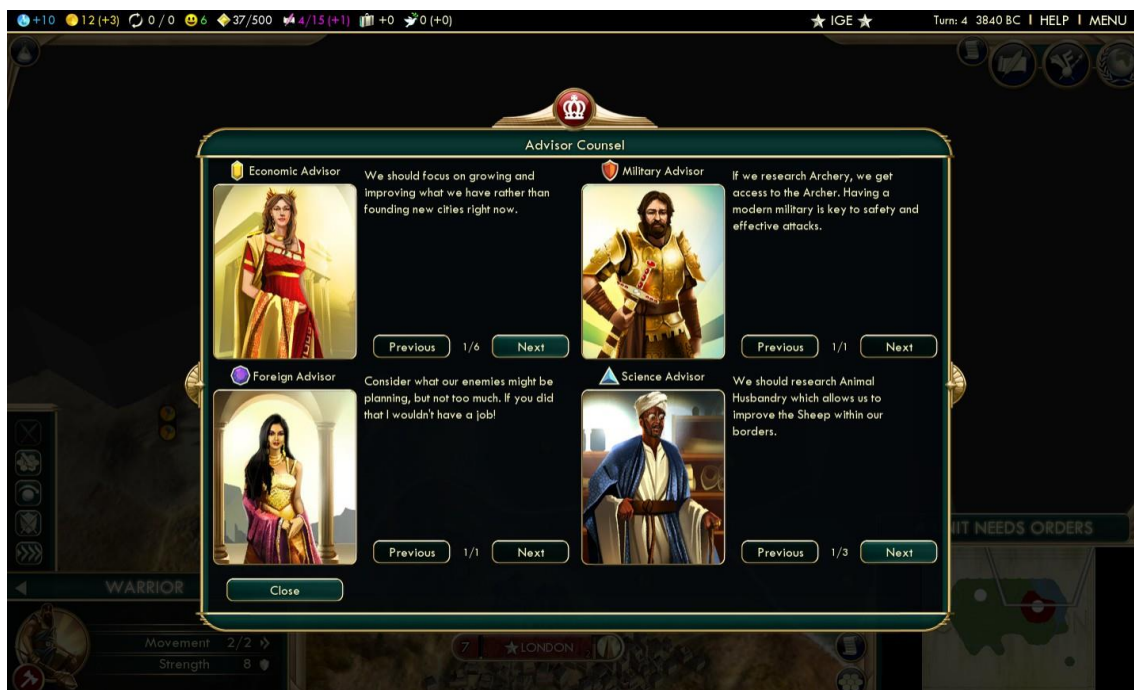


Imagem 7: Tela do grupo de conselheiros, antes do nome há o símbolo que identifica qual é este conselheiro, uma imagem da personificação desta mecânica e as dicas que são dadas ao líder (Captura de tela do jogo, realizada pelo autor).

O grupo de conselheiros é composto pela conselheira econômica, a estrangeira, o militar e o cientista. Durante a partida, quando a civilização precisa de algo específico a respeito da área em que estes conselheiros atuam, uma pequena janela aparece como se eles conversassem com o líder, dando dicas sobre o que ele pode fazer, em que investir ou qual construções começar. O símbolo dos conselheiros (na imagem 7, ao lado esquerdo de sua identificação) também aparece em construções ou tecnologias que eles acreditam seja a melhor escolha para aquele momento, como é possível ver na imagem 8:



Imagem 8: Tela principal do jogo com a aba de produção da cidade aberta, nesta aba temos as unidades que podem ser produzidas pela cidade, sendo que na unidade de batedores há a inclusão do símbolo de alguns conselheiros (Captura de tela do jogo, realizada pelo autor).

Observando-se a imagem 8, é possível perceber que os conselheiros militar, estrangeiro e cientista recomendaram ao jogador a produção de uma unidade de batedores para explorar a área em volta da capital. Os batedores são unidades que têm bônus de movimento no território e podem passar por qualquer fronteira, são usados como unidades exploradoras, ajudando a visão do mapa e registrando onde estão outras cidades e civilizações, assim como acampamentos bárbaros. Os conselheiros recomendaram esta unidade pois esta imagem retrata um momento do início do jogo, quando ainda não houve

muita exploração do território geral, como se pode observar no mini mapa, abaixo à direita.

Uma última mecânica do jogo precisa ser descrita, e ela recebe o nome de “Bárbaros”. Eles são unidades que não possuem territórios, mas possuem um pequeno acampamento de um único hexágono. Este acampamento somente produz unidades bárbaras de batalha e seu único objetivo é perturbar as outras civilizações e cidades-estados. Os bárbaros foram criados no jogo como unidades para atrapalhar, podem invadir territórios e depredar construções, fazendo com que a produção naquele hexágono pare e aumente os níveis de infelicidade da população. Os bárbaros também podem sequestrar unidades não-militares da civilização e podem até destruir cidades caso consigam danificá-las o suficiente. São usados como um sistema de balanceamento no ritmo do jogo, aparecendo geralmente perto de civilizações mais avançadas, fazendo com que o líder tenha que gastar recursos para derrotá-los, o que permite que as civilizações mais atrasadas consigam se aproximar das mais desenvolvidas.

Civilization V é um jogo complexo, exigindo vários tipos de ações de seu jogador: ser ativo, reagir às estratégias das outras civilizações, combater bárbaros e conseguir o equilíbrio entre felicidade e infelicidade da população, ao mesmo tempo que evolui suas tecnologias, escolhe crenças para ajudar no desenvolvimento e, às vezes, também entrar em guerras. Há inúmeras escolhas a se fazer em torno de estratégias e planos a serem seguidos. Por esta complexidade e pelas interconexões que existem entre cada ação escolhida, a franquia *Civilization* tem uma base de aprendizagem grande, existindo uma variedade de pesquisas envolvendo o jogo. Muitas delas são pesquisas técnicas, avaliando jogabilidade, estratégias, veracidade histórica e há inclusive um estudo sobre o aumento da performance dos jogadores na vida real.

O foco da presente pesquisa é analisar as narrativas vividas pelo jogador e suas relações com o imaginário. Por ser um jogo TBS, não existe um enredo fundamental. O jogo se baseia na história humana registrada e o enredo é construído enquanto a partida ocorre. No geral, para a sensação de narrativa, o jogo dispõe detalhes que mudam de acordo com o tempo. Por exemplo, os ícones de tropas e construções mudam com o passar das eras, unidades de trabalhadores são retratados usando túnicas na Era Clássica, e a mesma

unidade na Era Industrial aparece usando a boina e o macacão típicos das propagandas Soviéticas. Ao entrar em novas eras, uma imagem mostrando sua inspiração e uma fala são dispostos na tela para o jogador. Por exemplo, ao entrar na Era Clássica, uma imagem do Partenon aparece, enquanto um narrador cita a *Ilíada*, de Homero. O grupo de conselheiros também muda conforme o avanço da civilização nas eras, tendo sempre uma mudança nas roupas e no local onde se encontram: o cientista, a partir da Era Moderna, aparece em um laboratório, vestindo um jaleco branco.

Para a narrativa da partida, o aspecto mais importante usado por *Civilization V* é o imaginário do líder político. O modo como este líder ficou conhecido historicamente será implementado nas mecânicas desta civilização, e suas estratégias girarão em torno deste imaginário. O líder da civilização durante a partida é atemporal, é o único aspecto do jogo que não muda com o tempo ou o avanço tecnológico e cultural, será sempre o mesmo. Isso quer dizer que, por ser uma simulação indireta de um líder histórico, este líder é identificado com alguma característica de sua governança e esta característica será a base do seu governo durante todo o tempo de jogo, não importando se temporalmente a partida esteja na Era Clássica ou na Era Moderna. A civilização atuará de uma maneira condizente com o imaginário do líder que a está governando.

Para exemplificar o que queremos dizer, vejamos o caso do líder político da Holanda. No jogo, o líder da civilização holandesa é representado por Guilherme I, Príncipe de Orange (1533-1584). Guilherme foi conhecido como o grande libertador da Holanda contra as forças dominadoras espanholas e conseguiu elevar o país a uma potência econômica na Era Mercantilista. No jogo, a Holanda segue um caminho voltado ao comércio, suas políticas sociais adotadas geralmente envolvem liberdade, comércio e exploração, tendo um início de partida voltado à expansão rápida de cidades e felicidade da população geral. Ao chegar na metade da partida, as políticas de exploração e comércio mantêm a economia estável e ajudam na produção de cultura. Outros pontos que reforçam o estereótipo mercantilista da Holanda são suas unidades especiais. Por exemplo, eles não possuem navios corsários, e sim os “Mendigos dos Mar”, nome inspirado pelos holandeses que se revoltavam contra os espanhóis. Esta unidade substitui os navios corsários normais e adiciona o bônus de poder converter navios inimigos a aliados e ganhar uma promoção

gratuita. *Polders*¹¹ são melhorias de terreno únicas da Holanda, liberados pela tecnologia de guildas (tecnologia econômica). Cada terreno com *polder* recebe um bônus de comida, produção e ouro para a civilização. Outro aspecto característico da Holanda no jogo é o seu traço único de civilização, “Companhia Holandesa das Índias Orientais”. Inspirada na histórica companhia holandesa comercial de mesmo nome, este traço faz com que a civilização, quando estabelece trocas comerciais de seus recursos de luxo, ainda mantenha metade da sua produção na cidade, o que faz o status de felicidade não baixar (caso uma civilização pare a produção de recursos de luxo para a cidade, a felicidade geral da população diminui). Sendo assim, é possível observar como *Civilization V* utiliza um imaginário da Holanda como uma nação comercial e econômica, e o transforma em estratégias possíveis para manter este estereótipo da civilização.

4.3 Conceitos de liderança

Com o contexto do jogo explicado, percebemos que a liderança política é um ponto de extrema importância para o andamento da partida. Contudo, o que é liderança política em termos gerais?

Carlos Melo defende que “o termo ‘liderança política’ é tão vulgarizado quanto impreciso” (2012, p. 13). O autor critica se quem está na liderança pode realmente ser chamado de “líder político”, pois:

Líderes de bancada, presidentes de partido, membros de direções partidárias, ministros, prefeitos, governadores, parlamentares e até presidentes da República são imediatamente identificados como “líderes”, mas merecem esse status? Expressam qualidades extraordinárias passíveis de comparação a vultos históricos? Estão no mesmo nível? Certamente não. (...) é justo colocar Winston Churchill sob a mesma chancela que Levy Fidelix, líder, fundador e presidente nacional do PRTB (como ele próprio costuma se apresentar)? (MELO, 2012, p. 14)

A liderança é a parte essencial para a existência de uma “liderança política”. De acordo com Max Weber (2009), ser um líder é ter a capacidade de

¹¹ Presente nos Países Baixos, principalmente Holanda. Por uma grande parte do seu território estar abaixo do nível do mar, os *polders* foram criados como terrenos cercados por diques para o escoamento da água, e são usados na agricultura e na pecuária. Os famosos moinhos de vento da Holanda ficam em *polders*.

manter o seu poder independente dos fatores externos. A liderança é uma relação de poder onde existe a “dominação legítima”, que ocorre quando o “dominado” aceita e consente esta dominação executada:

Ninguém transforma ninguém em líder, embora a liderança, apesar de inata em alguns, seja algo que se possa adquirir com a observação, a reflexão, a vivência e a prática. Liderança parece ser fruto da experiência, do acúmulo de fracassos, correções e acertos. Nesse sentido, é um processo que implica formação, maturação. É algo que se prende através dos anos, da tentativa; na experiência sempre precária e reavaliada; na agonia do incerto e do efêmero (MELO, 2012, p. 16).

Ainda segundo Melo (2012), liderança política é um termo que não tem uma definição direta, é algo que se sente, uma aura, um toque genial que pode acontecer em um período curto de tempo ou durante uma vida inteira. Mas o líder político é um ser que passou por experiências o suficiente na vida e sabe estrategicamente o que precisa para manter seu Estado Soberano. Assim como no cinema, ao utilizar a política como o tema geral de seu filme, o autor elege um líder a ser seguido e então seu imaginário de liderança política é utilizado para construir a narrativa geral da obra (CHAIA, 2011).

Civilization utiliza os líderes políticos históricos em suas partidas, moldando todo o imaginário da liderança política dos líderes nas estratégias que a civilização terá também para construir uma narrativa específica para cada partida. No próximo capítulo observaremos como o jogo utiliza esse imaginário de liderança política para mostrar as estratégias de expansão territorial das civilizações.

5. CAPÍTULO 2. Liderança política e território

Neste capítulo, nosso objetivo é analisar um aspecto específico do jogo *Civilization V*: como acontece o processo de expansão territorial da Dinamarca e da Índia enquanto controladas pelo computador, levando em consideração o comportamento de cada uma dessas civilizações em partidas, seus focos primários e outras estatísticas gerais. São realizadas três partidas para cada civilização, cada uma feita no modo padrão do jogo, dados 500 turnos (ou até 2050 EC.) e ao fim da partida será rodado um *mod*¹² chamado *Info Addict*. Este *mod* faz com que o jogo armazene todas as estatísticas das civilizações. Então, estas estatísticas são analisadas para concluir como foi feita esta expansão e se está de acordo com o imaginário da liderança política adotado para as civilizações.

5.1 Conceitos e critérios para a análise

A análise compreende investigar aspectos específicos do jogo. Para essa etapa, escolhemos o aspecto território. De acordo com o geógrafo francês Jean Gottmann (2012, p.528-529), entre os séculos XV e XX, a noção de território ganhou grande importância em relação aos conceitos de nação e soberania nacional de um estado. Nesta abordagem, a geografia é um meio de delimitação, através das chamadas “fronteiras naturais”, e também as demais nações que conquistam independência de antigos impérios, delimitando certo pedaço de terra para este novo estado formado (como ocorreu nas Américas e na África).

Na visão de Foucault (2014, p.88-89), por sua vez, o território não se define somente por uma limitação de terras. O pensador descreve que o território não é somente uma noção geográfica. Antes disso, ele precisa ser pensado como uma noção jurídico-política: “Aquilo que é controlado por um certo tipo de poder” (p.88). O autor ainda amplia sua reflexão e propõe relações entre o conceito de território e outras noções, como: 1) campo, como uma noção econômico-jurídica; 2) deslocamento da população deste estado; 3) solo, como uma noção histórico-geográfica; 4) região, como uma noção fiscal e

¹² Termo usado nos videogames para programas que fazem o jogo rodar diferentemente da sua versão original. Alguns *mods* mudam completamente um jogo, adicionando personagens e lugares. Outros somente adicionam pequenas coisas, como estatísticas.

administrativa; 5) horizonte, como uma noção pictórica e estratégica; 6) domínio do terreno, como a noção jurídico-política. Todas estas noções podem ser consideradas território.

Em *Civilization V* é possível perceber todas estas noções de território. A imagem 7, no capítulo anterior, apresenta a cidade no centro do território e os hexágonos em volta são o campo. O deslocamento da população é feito através do gerenciamento do trabalho, e é possível gerenciar cada ponto de população para uma área específica do território, para produzir naquela área. Para a noção de solo e região, na imagem, é disposta uma variação de montanhas, planícies e até um hexágono de mar, também mostrando os recursos de cada um deles como produção e alimento. Como a partida é jogada em terceira pessoa, a partir de uma visão panorâmica (direta de cima), podemos associar a noção de horizonte com a de domínio do terreno, que seria a linha de fronteira. Toda esta área dentro da linha é de domínio da civilização e a linha em si é o seu limite.

5.2 Dinamarca e Índia, imaginários e território

Além do *mod Info Addict*, também será usado o *Ingame Editor*. Nesse modo, as partidas não são jogadas por jogadores, e sim pelo próprio computador. Assim conseguimos estudar as estratégias, suas relações com o imaginário político escolhido no processo de criação do jogo e, principalmente como a lógica do jogo é programada para que cada civilização obedeça aos princípios determinados. Além disso, nesse modo, é necessário eleger uma civilização espectadora. O *Ingame Editor* faz com que a partida possa ser editada de maneira que seja possível liberar completamente o mapa do jogo, ver o que todas as civilizações estão fazendo, não ter nenhuma unidade para ser abatida e sem interferência no andamento da partida. Assim é possível observar o jogo como espectador.

Com o passar dos turnos, a quantidade de anos por turno diminui. Este sistema é feito para refletir o nosso entendimento da história humana, pois temos pouco conhecimento das eras antigas. Sabemos da história geral e de acontecimentos entre períodos grandes de tempo. Já no século XXI, com acesso a muitos meios de informação, temos um conhecimento histórico maior. A partida em modo padrão segue o seguinte sistema de passagem de tempo:

- Turnos 1-75 (de 4.000 a.C. a 1.000 a.C.): passam-se 40 anos por turno.
- Turnos 76-135 (de 1.000 a.C. a 500 d.C.): 25 anos por turno.
- Turnos 135-160 (de 500 a 1.000): 20 anos por turno.
- Turnos 160-211 (de 1.000 a 1510): 10 anos por turno.
- Turnos 211-270 (de 1510 a 1805): 5 anos por turno.
- Turnos 270-315 (de 1805 a 1895): 2 anos por turno.
- Turnos 315-440 (de 1895 a 2020): 1 ano por turno.
- Turnos 440-500 (de 2020 a 2050): 6 meses por turno.



Imagem 9: Tela de organização pré-partida. À esquerda estão todas as civilizações que participarão. À direita, a quantidade de cidades-estados e as configurações (Captura de tela do jogo, realizada pelo autor).

Na tela de organização, antes da partida começar, podemos observar as civilizações participantes: Grécia, Veneza, Etiópia, Índia, Dinamarca, Suécia, Holanda e Marrocos. Serão 16 cidades-estados geradas no início da partida e nenhum tipo de vitória será computada. A partida terá o seu máximo de 500 turnos e começará na Era Antiga. Assim, teremos a informação completa da civilização com o passar do tempo. A partida da imagem terá a Grécia como civilização espectadora e seguiremos as informações da Dinamarca, liderada por

Haroldo I, também conhecido como Haroldo Dente Azul, e Índia, liderada por Mohandas Karamchand Gandhi, também conhecido como Mahatma Gandhi.

Civilização	Papel	Líder	Princípios organizadores do imaginário da civilização/ Lógicas
Gécia	Civilização espectadora controlada pelo autor.	Alexandre, o Grande	
Veneza	Civilização ativa na partida.	Henrico Dandolo	Imaginário mercante. Características da civilização focadas no comércio e dominação comercial.
Etiópia	Civilização ativa na partida.	Haile Selassie	Imaginário cultural. Características da civilização focadas na defesa da população.
Índia	Civilização ativa na partida, será analisada.	Gandhi	Imaginário pacifista. Características da civilização focadas no crescimento populacional e felicidade do povo.
Dinamarca	Civilização ativa na partida, será analisada.	Haroldo Dente Azul	Imaginário guerreiro. Características da civilização focadas no crescimento militar e anexação de cidades.
Suécia	Civilização ativa na partida.	Gustavo II Adolfo	Imaginário diplomático. Características da civilização focadas na

			influência sob cidades-estados e outras civilizações.
Holanda	Civilização ativa na partida.	Guilherme I	Imaginário comercial. Características da civilização focadas nas rotas de comércio e exploração territorial.
Marrocos	Civilização ativa na partida.	Ahmad al-Mansur	Imaginário comercial. Características da civilização focadas na troca de ouro e cultura com cidades-estados.

Tabela 1: Descrição da partida. Destaca as civilizações participantes, seu papel na partida e pesquisa, o líder que a governa e os princípios organizadores do imaginário aplicados pelo algoritmo a ela.

Antes do reinado de Dente Azul, a Dinamarca era um conglomerado de pequenos reinos pagãos, diversas cidades espalhadas sem uma governança maior. Dente Azul foi o responsável pela união do Estado sob uma bandeira (o nome *Bluetooth* para o dispositivo de comunicação muito utilizado nos smartphones foi dado em homenagem a Haroldo Dente Azul, Harold Bluetooth em inglês, pois sua intenção era unir a população em um meio de comunicação simples e sem gasto de energia). Ele foi convertido ao cristianismo no final de sua vida, mas sua Dinamarca unificada continuou pagã e viking, sob a liderança de seu filho.



Imagem 10: Tela de conversa entre civilizações, uma imagem representando o líder da civilização interlocutora. Abaixo, a legenda do que ele diz em sua língua e, à direita, as opções de decisões que o jogador pode tomar (captura de tela realizada pelo autor).

Realizando uma breve análise do imaginário na imagem 10, observamos a figura de um homem forte, com traços que remetem à cultura viking. É um Haroldo Dente Azul viking, sem traços do cristianismo adotado no fim de sua vida. Ele é representado sempre a bordo de seu *dracar*¹³, o céu envolto em nuvens, as cores são escuras e pesadas, o som de tambores ecoa enquanto ele conversa e aparece vestindo pele de animais, cotas de malha, elmo e traz uma adaga na cintura.

A partir da análise dessa imagem, em especial a postura corporal e a indumentária, podemos concluir que Dente Azul está pronto para uma batalha. A atmosfera da imagem é ameaçadora, com o céu coberto de nuvens. O personagem é mostrado de baixo para cima, como uma divindade que vem montada em seu dragão, chamando o jogador de novo desafiador, mostrando que está pronto para o combate, se preciso.

Como foi discutido no primeiro capítulo, *Civilization V* utiliza este imaginário do líder político e molda a civilização controlada por ele conforme este imaginário. O símbolo que identifica a Dinamarca no jogo é o Chifre de Odin, três

¹³ Navio de batalha viking, nome vindo de navio-dragão, pois eram navios compridos e com cabeças de dragão esculpidas em seus extremos.

chifres entrelaçados, encontrado muitas vezes em artesanato viking, assim como cravado em escudos e espadas. Seu traço específico tem o nome de “*Viking Fury*” (“fúria viking”, em inglês). O personagem tem dois bônus especiais. O primeiro faz com que as unidades embarcadas tenham mais um movimento em alto mar e não tenham redução de movimento ao mover do mar para a terra, e o segundo faz com que as unidades de batalha não tenham redução da quantidade de movimentos quando estiverem realizando saques à territórios inimigos.

A unidade única da Dinamarca se chama “*Berserker*”, e substitui a unidade de espadachim básica, e é representada no jogo como o homem sem camisa, vestindo a pele de um lobo enquanto empunha um machado em cada mão. Esta unidade tem duas habilidades especiais: um movimento extra gratuito e a habilidade “anfíbio”, que retira a penalidade de movimentação quando a unidade militar ataca à beira de um rio ou mar. Estes *berserkers* são inspirados pelos guerreiros vikings de mesmo nome. Eram os maiores guerreiros da cidade e, de acordo com sua cultura, traziam consigo a fúria do deus Odin para a batalha.

Em comparação com a Dinamarca, nas partidas analisadas, teremos a Índia, liderada por Gandhi. Gandhi ficou conhecido por liderar a independência indiana do Reino Unido, em 1947, pregando a não-violência. Com sua estratégia de *Satyagraha*, a desobediência civil implantada por Gandhi, ele conseguiu a independência da Índia e, aos olhos ocidentais, manteve a sua política pregando a não-violência. Em outras palavras, para o ocidente, Gandhi é retratado como um grande pacifista, o que não muda em *Civilization V*.



Imagem 11: Tela de conversa entre civilizações, uma imagem representando o líder da civilização interlocutora. Abaixo, a legenda do que ele diz em sua língua e, à direita, as opções de decisões que o jogador pode tomar (captura de tela realizada pelo autor).

A imagem 10 mostra Gandhi como um personagem contrário a Haroldo Dente Azul. O encontro com o líder é na costa do mar, o céu tem nuvens, mas a atmosfera é amigável, há a luz do sol iluminando o caminho, é possível ver as montanhas ao fundo, uma imagem do campo aberto, o barulho calmo das ondas e do vento são os únicos sons além da fala do líder, que traz a paz interior. A postura corporal de Gandhi, vestindo somente um manto e seus óculos, transmite a ideia de serenidade e humildade.

Aqui temos um líder mais pacífico, representado de uma forma humilde, desarmado, vestindo-se somente com seu *khadi*¹⁴ (sem nenhuma característica de batalha nas vestimentas), é representado na mesma altura que o jogador e, ao se dirigir a ele, oferece a sua mão em amizade.

Civilization V utiliza este imaginário de líder pacífico para Gandhi, e o aplica nas mecânicas para a Índia. O símbolo que representa a Índia no jogo é uma versão da *Ashoka Chakra*, um símbolo do caminho para a iluminação, encontrado também no centro da bandeira indiana posterior à independência. Seu traço específico se chama “Crescimento Populacional”, diretamente ligado à infelicidade da população. Ele faz com que cada cidade produza o dobro de

¹⁴ Tecido feito à mão por indianos podendo ser algodão, seda ou lã.

infelicidade que o normal mas, ao mesmo tempo, diminui pela metade a infelicidade por número de pessoas, ou seja, poucas cidades e muitas pessoas é a estratégia ideal, fazendo com que a Índia não tenha desejos de guerrear e conquistar mais cidades.

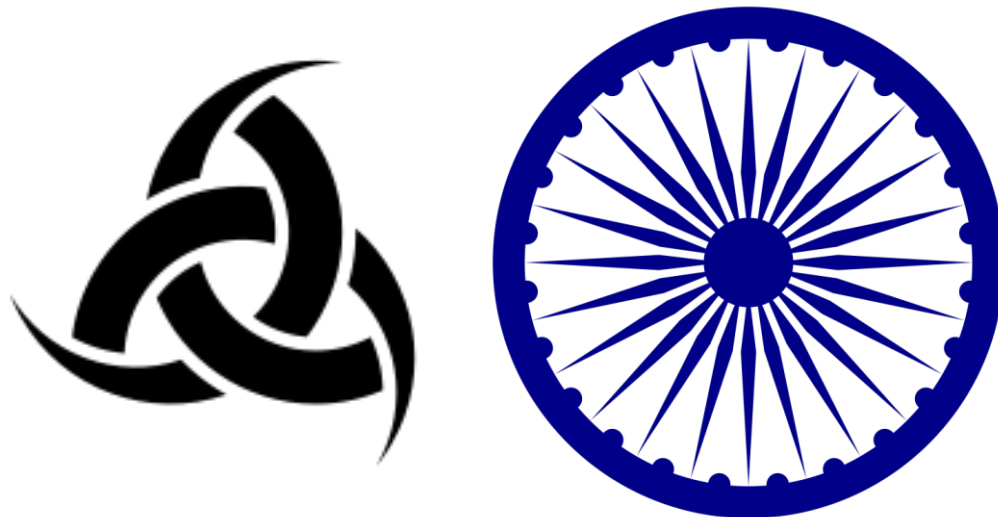


Imagem 12: Inspirações para os símbolos usados no jogo para as civilizações da Dinamarca (E) e Índia (D).

O “Forte Mogol” é a construção única da Índia. Ela substitui os castelos básicos. Além de seus atributos normais de castelo, o Forte Mogol também adiciona ouro, cultura e felicidade à população da cidade em que está construído. Com o avanço tecnológico, começa também a gerar turismo. Esta construção é baseada nos fortes mongóis deixados na Índia após a queda do Império Mogol, como o Forte Vermelho, por exemplo.

Um fato curioso a respeito do imaginário pacífico de Gandhi na série *Civilization* aconteceu com um erro no primeiro jogo da série. Na programação do jogo, para enfatizar a não-violência de Gandhi, era configurado para que seu status de agressão fosse igual a 1/10, sendo o mínimo possível, nunca entrando em guerra, mas algo acontecia na reta final da partida. Entre as opções de forma de governo disponíveis, Gandhi era configurado para escolher democracia, e esta opção automaticamente diminui o nível de agressão em dois pontos. Ou seja, Gandhi ficaria com -1/10. Como não era possível existir um número negativo no sistema do jogo, automaticamente ele passava a 10/10 e começava a guerrear com todas as outras civilizações. Por um erro de programação, o líder programado para ser o mais pacífico de todos acabou virando o grande chefe de guerra no primeiro jogo da série.

Com estas informações, concluímos que *Civilization V* utiliza um imaginário viking e agressivo para representar a Dinamarca, enquanto apresenta um imaginário de não-violência para representar a Índia. Com isto, analisaremos três partidas e verificaremos como acontece a expansão territorial destas duas civilizações. Por fim, as compararemos para entender onde o imaginário está presente nesta expansão.

A análise das partidas foi feita da seguinte maneira: analisamos somente as estatísticas finais das duas primeiras partidas e, na terceira, levantamos as estatísticas a cada 100 turnos jogados, seguindo a civilização e seu comportamento durante a partida inteira.

- **Primeira partida**

Historical Data	World Factbook	Global Relations	Options
+ World Rankings — Empires Greece Germany Brazil England India Denmark	Head of State Number of Cities Population Land Area (Sq km) GNP (millions of gold) Net Gold (millions of gold) Gold in Treasury (millions of gold) Active Duty Military Crop Yield (millions of bushels) Industrial Output (millions of tons) Net Happiness Science Output Culture Output Technologies Discovered Enacted Social Policies	Harald Bluetooth the Terrible of Denmark 7 26,262,000 3,000,000 918 301 561 393,309 285 359 29 538 368 65 31	(Rank) (1) (3) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (2) (2) (1) (2) (2)

Next

Historical Data	World Factbook	Global Relations	Options
+ World Rankings — Empires Greece Germany Brazil England India Denmark	Head of State Number of Cities 3 Population 57,882,000 Land Area (Sq km) 1,860,000 GNP (millions of gold) 465 Net Gold (millions of gold) -45 Gold in Treasury (millions of gold) 33 Active Duty Military 321,148 Crop Yield (millions of bushels) 212 Industrial Output (millions of tons) 261 Net Happiness 86 Science Output 567 Culture Output 346 Technologies Discovered 67 Enacted Social Policies 35	President Gandhi of India (Rank) (3) (1) (3) (3) (5) (4) (3) (3) (3) (1) (1) (2) (1) (1)	Next

Imagens 13 e 14: Tela do *mod Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização (Captura de tela realizada pelo autor).

- Segunda partida

Historical Data	World Factbook	Global Relations	Options
+ World Rankings — Empires Greece Germany Brazil England India Denmark	Head of State Number of Cities 11 Population 28,499,000 Land Area (Sq km) 2,980,000 GNP (millions of gold) 741 Net Gold (millions of gold) -144 Gold in Treasury (millions of gold) 25 Active Duty Military 393,680 Crop Yield (millions of bushels) 389 Industrial Output (millions of tons) 592 Net Happiness 3 Science Output 1,003 Culture Output 215 Technologies Discovered 71 Enacted Social Policies 25	Consul Harald Bluetooth of Denmark (Rank) (1) (2) (1) (1) (6) (6) (2) (1) (1) (6) (1) (3) (2) (4)	Next

Historical Data	World Factbook	Global Relations	Options
+ World Rankings — Empires Greece Germany Brazil England India Denmark	Head of State Number of Cities Population Land Area (Sq km) GNP (millions of gold) Net Gold (millions of gold) Gold in Treasury (millions of gold) Active Duty Military Crop Yield (millions of bushels) Industrial Output (millions of tons) Net Happiness Science Output Culture Output Technologies Discovered Enacted Social Policies	President Gandhi of India 3 23,735,000 1,560,000 362 72 28 217,053 153 208 67 481 321 66 34	(Rank) (3) (4) (3) (4) (1) (5) (4) (4) (4) (1) (4) (2) (4) (2) Next

Imagens 15 e 16: Tela do mod *Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização (Captura de tela realizada pelo autor).

Para o entendimento da influência do imaginário estabelecido e a expansão territorial, analisamos nestas imagens o número de cidades estabelecidas, a população geral, a área do território, o serviço militar ativo e recurso de felicidade.

Comparando os resultados obtidos na primeira partida temos:

	Dinamarca	Índia
Cidades	7	3
População	26,626,000	57,882,000
Território	3,000,000	1,860,000
Serviço Militar	393,309	321,148
Felicidade	29	86

Tabela 2: Tabela com as informações a serem analisadas para a pesquisa. Contém as duas civilizações e os status “cidades”, “população”, “território”, “serviço militar” e “felicidade” para análise.

É notável a diferença entre as informações das duas civilizações. A Dinamarca terminou a partida com sete cidades no total, enquanto a Índia terminou com apenas três. Mesmo assim, a Dinamarca termina com uma

população geral muito inferior (menos da metade da indiana). A área territorial dinamarquesa também foi consideravelmente maior que a da Índia, assim como seu serviço militar ativo, enquanto o recurso felicidade da população da Índia alcança um número superior muito superior ao da Dinamarca.

A Dinamarca expandiu seu território pela via belicosa. Das sete cidades que possuía no fim da partida, nem todas foram fundadas por ela, quatro foram derrotadas e anexadas. Isso se explica tanto pela quantidade da população geral quanto pelo recurso felicidade: com mais da metade das cidades em relação à Índia, a Dinamarca não alcança nem a metade da população total, com muitas pessoas mortas em guerras com a destruição das cidades para a anexação. O número de mortos também explica o baixo nível de felicidade da população.

Em contraponto à expansão dinamarquesa, observemos a Índia. Com apenas três cidades, foi capaz de expandir seu território em mais da metade da expansão dinamarquesa, com sete. Concluimos que seu foco foi na população, com um número muito superior de pessoas em poucas cidades, mantendo o nível de felicidade para a população alto. Sobre o serviço militar, vemos um número próximo entre as duas civilizações, mas ao mesmo tempo também é possível observar que as unidades militares indianas estão postas para a defesa do território, pois, em oposição às estratégias dinamarquesas, não ocorreram guerras ou anexação de cidades.

Ao comparar as informações da segunda partida temos:

	Dinamarca	Índia
Cidades	11	3
População	28,499,000	23,735,000
Território	2,980,000	1,560,000
Serviço Militar	393,680	217,053
Felicidade	3	67

Tabela 3: Tabela com as informações a serem analisadas para a pesquisa. Contém as duas civilizações e os status “cidades”, “população”, “território”, “serviço militar” e “felicidade” para análise.

As estatísticas são semelhantes à primeira partida, mas agora a Dinamarca parece muito mais agressiva. Contando com quatro cidades a mais

que no primeiro jogo, sua população aumentou pouco e sua área territorial diminuiu ao invés de aumentar. O serviço militar ficou similar e a felicidade teve uma grande queda. Neste jogo, a Dinamarca focou em guerras, simplesmente. Podemos dizer que expandiu seu território à força, conquistando sete das onze cidades totais e as anexando à civilização. Isso explica a quantidade de cidades em relação à pequena área territorial e a taxa baixa de felicidade da população.

A Índia adotou estratégias similares às da primeira partida, terminou também com o mesmo número de cidades, mas com uma população menor. Provavelmente, a escassez de algum recurso impediu que o crescimento da população se assemelhasse ao da partida anterior. Mesmo assim, com somente três cidades, a Índia conseguiu uma população quase igual à da Dinamarca. Sua área total de território e felicidade foram semelhantes à partida anterior, portanto é possível afirmar que houve uma liderança focada na população e na felicidade, assim como na primeira partida.

Para a terceira e última partida analisada neste capítulo, seguiremos estas mesmas duas civilizações em uma partida com mais outras civilizações e cidades-estados (conforme configuração mostrada na imagem 9) e analisaremos as mesmas informações anteriores a cada 100 turnos, ao invés de analisar somente os resultados alcançados no turno final. Observaremos também as opções de políticas sociais das duas civilizações.

- **Terceira partida, turnos 1-100**



Imagens 17 e 18: Tela do mod *Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização (Captura de tela realizada pelo autor).

Nos primeiros 100 turnos da partida já é possível observar estratégias semelhantes às dos primeiros jogos se formando. Com metade das cidades da Dinamarca, a Índia possui uma quantidade populacional muito maior, mantendo a felicidade em um nível considerável, enquanto a civilização dinamarquesa está

com infelicidade nas cidades. Neste início de partida, o serviço militar da Índia é voltado ao combate contra bárbaros.

- Terceira partida, turnos 100-200



Imagens 19 e 20: Tela do mod Info Addict. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização (Captura de tela realizada pelo autor).

Nesta parte do jogo, presenciamos a derrota da Dinamarca em uma guerra: uma cidade a menos que nos primeiros turnos, mas ainda assim com expansão territorial de suas cidades existentes, pois obteve aumento da área territorial e da população, mesmo com menos cidades. Neste meio tempo, também conseguiu aumentar consideravelmente a felicidade da população.

Enquanto a Dinamarca perdia uma guerra, a Índia crescia. Agora com cinco cidades (mais que nos outros jogos) e o crescimento populacional diretamente proporcional, trabalhando rotas de comércio e mantendo a população feliz para maiores expansões.

- Terceira partida, turnos 200-300





Imagens 21 e 22: Tela do mod *Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização (Captura de tela realizada pelo autor).

Estes foram os turnos da ascensão dinamarquesa. Todas as estatísticas ruins da última rodada de turnos foram melhoradas: ocorreram aumentos no número de cidades, na população, na área territorial e nas rotas de comércio. No entanto, como a ascensão foi por meios belicosos, uma análise geral revela que ocorreu uma grande queda de felicidade. Além disso, o aumento da população em relação ao número de cidades e área territorial ainda é pequeno. Em comparação, a Índia manteve suas cinco cidades da era anterior, teve uma pequena expansão territorial, mas quadruplicou a sua população, sempre focando na felicidade da população, em que obteve um alto índice.

- **Terceira partida, turnos 300-400**



Imagens 23 e 24: Tela do mod *Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização (Captura de tela realizada pelo autor).

Neste período entre os turnos 300 e 400 houve a estabilização da Dinamarca, enquanto havia um grande crescimento indiano. Não há muito o que se observar para a civilização dinamarquesa nesta era. Com o mesmo número de cidades, percebemos que houve um foco populacional: não participou de guerras, visto o crescimento da população e o grande aumento de felicidade. Por

outro lado, a Índia esteve em guerra pela primeira vez na partida, observação que pode ser deduzida pelas informações sobre o serviço militar. Enquanto os turnos passavam, uma nova cidade foi fundada e sua população geral duplicou.

- **Terceiro jogo, turnos 400-500**



Imagens 25 e 26: Tela do mod *Info Addict*. Acima, opções de informações. À esquerda, as civilizações atuando na partida. Ao centro, informações gerais sobre a civilização selecionada, com uma imagem do líder e o símbolo da civilização (Captura de tela realizada pelo autor).

Para este último período de turnos, comparemos as informações, como nas outras partidas:

	Dinamarca	Índia
Cidades	5	5
População	19,438,000	58,000,000
Território	1,980,000	3,040,000
Serviço Militar	134,922	70,597
Felicidade	3	88

Tabela 4: Tabela com as informações a serem analisadas para a pesquisa. Contém as duas civilizações e os status “cidades”, “população”, “território”, “serviço militar” e “felicidade” para análise.

Esta foi a partida mais próxima entre as duas pelo número de cidades, mas desta vez sabemos o caminho feito para chegar a estas informações finais. A Dinamarca, com suas guerras, teve que gastar muitos recursos, perdeu poder na partida e acabou precisando acumular mais recursos para se reerguer no meio da partida, não conseguindo virar a potência bélica dos primeiros jogos e conquistar mais cidades. A Índia, por outro lado, cresceu de uma maneira exponencial, participando inclusive de uma guerra em que perdeu uma cidade.

Um ponto importante que também pode ser destacado nesta última partida, pois a acompanhamos por turnos, são as políticas sociais escolhidas.

A Dinamarca, nos primeiros turnos analisados, escolheu a política de tradição, com todas as suas características adotadas, o que ajudou na produção e crescimento geral da população. Sua segunda escolha foi a honra, optando somente pelas características de aumento de força de combate e aumento da produção de unidades militares. Ainda pelos primeiros 200 turnos, a política de piedade foi escolhida, com características para o aumento de fé e ouro em cidades religiosas. No meio da partida, foi adotada a política de exploração e todas as suas características, que envolvem tropas marítimas e produção em cidades costeiras, assim como ouro extra pelas rotas de comércio marítimas. No que se refere às ideologias, nesta terceira partida a Dinamarca adotou a

autocracia em sua época de ascensão e estabilização. Essa opção aumentou seu poderio militar e assim se manteve até o fim da partida.

Gandhi, na terceira partida, teve um caminho maior de políticas, pois conseguiu acumular o recurso cultura com o passar dos turnos. Assim como a Dinamarca, a Índia também começou com a política de tradição e todas as suas características para ajudar na produção e crescimento populacional, mas, ao invés de optar pela política de honra, Gandhi escolheu a de liberdade, escolhendo as características de trabalho e ouro por rotas comerciais. Gandhi também completou a política de piedade e estética, conseguindo ao mesmo tempo se tornar uma civilização religiosa e cultural, com o nascimento de grandes profetas e artistas. Como conseguiu uma grande produção cultural, na reta final do jogo ainda completou a política de racionalismo, tendo uma grande vantagem de ciência em relação às outras civilizações, e adotou a ideologia de liberdade, escolhendo os princípios de democracia, sociedade civil e cuidados de saúde universal, sempre pensando na população.

Política Social	Características gerais
Tradição	Foco na produção da capital. Adiciona recursos e construções na primeira cidade da civilização para a criação rápida de um pequeno império.
Honra	Foco militar. Primeiramente suas características são defensivas contra bárbaros, ao avançar na política social, bônus de combate geral são dados.
Piedade	Foco religioso. Ajuda na criação de religiões, nas crenças e no acúmulo do recurso fé para a civilização.
Liberdade	Foco na expansão da civilização. Providencia unidade de colonizadores gratuita e foca na produção e rotas de comércio entre cidades da civilização.
Estética	Foco cultural. Providencia um aumento no acúmulo de cultura e nos grandes trabalhos de arte produzidos pela civilização.

Racionalismo	Foco científico. Similar à estética, providencia um aumento no acúmulo de ciência, ajudando no nascimento de grandes cientistas.
--------------	--

Tabela 5: Breve descrição das políticas sociais comentadas.

Tendo em vista estas três partidas concluídas, podemos observar que *Civilization V* foi desenvolvido a partir da ideia de um imaginário cultural. Assim, para cada civilização foi escolhido um tipo de imaginário, representado através da figura de seu líder. É possível dizer que a imagem do líder comporta várias complexidades que são exploradas de acordo com cada partida. Visto que o líder tem que tomar decisões, em suas escolhas ele define o tipo de civilização que lidera.

Neste capítulo analisamos este processo conforme a expansão territorial das civilizações dinamarquesa e indiana. Na dinamarquesa, liderada por Haroldo Dente Azul, um rei viking, encontramos um imaginário viking completo, as atitudes e políticas adotadas são agressivas e sua expansão territorial é feita via guerras e conquistas, sem visar primeiramente a população, e sim o poder soberano sobre um território. Suas políticas sociais são voltadas à produção e ao desenvolvimento rápido da capital e, após este desenvolvimento, a formação de uma grande frota militar religiosa para a invasão de outras cidades e a anexação delas à sua civilização.

Na civilização indiana, liderada por Gandhi, percebemos outras escolhas e uma concepção muito diferente de expansão territorial. Adotando o imaginário do líder pacifista e o discurso de não-violência, a Índia mantém sua expansão territorial calma, focando no crescimento populacional de suas cidades e na felicidade do povo, fazendo com que suas fronteiras se estendam cada vez mais sem a necessidade de batalhas ou guerras para anexar cidades. Suas políticas sociais são voltadas primeiramente ao desenvolvimento rápido de sua capital e, ao se estabelecer como uma civilização forte, volta suas políticas a favor da população e da cultura. Por fim, acumula ciência para um melhor desenvolvimento.

6. CAPÍTULO 3. Liderança política e cultura

6.1 Cultura e civilização

Neste capítulo continuaremos estudando como *Civilization V* utiliza o imaginário do líder político em relação à civilização que governa, mas agora nosso foco não será a expansão territorial, e sim o acúmulo de cultura. Exporemos um breve panorama sobre o que é cultura no jogo, e a análise será feita a partir das civilizações brasileira e polinésia. Assim como no capítulo anterior, três partidas de *Civilization V* serão realizadas com estas duas civilizações, analisando suas estratégias culturais e suas políticas sociais (que também são adquiridas com o acúmulo de cultura).

Terry Eagleton (2011, p. 13) disserta sobre a origem da palavra “cultura”. Sua raiz latina *colere* tem diversos significados, podendo ser o cultivo, o culto religioso e até o habitar em terra. O autor também discorre sobre como a cultura e a natureza estão interligadas. A cultura é uma procura de crescimento natural, a interconexão entre o que fazemos ao mundo e o que o mundo nos faz.

No início do século XIX, a palavra “cultura” era usada como um sinônimo para, ou em alguns casos em contraste com, a palavra “civilização”. Derivada da palavra latina *civilis*, referindo-se a ou pertencendo aos cidadãos, o termo “civilização” foi, inicialmente, usado na França e na Inglaterra no fim do século XVIII para descrever um processo progressivo de desenvolvimento humano, um movimento em direção ao refinamento e à ordem, por oposição à barbárie e à selvageria (THOMPSON, 2011, p.167-168).

Sem cultura não há civilização. As características de uma civilização são determinadas pela sua cultura. Em *Civilization V*, a mecânica de cultura faz com que as civilizações possam escolher políticas sociais e definir uma ideologia que norteará as estratégias da partida. Esta mecânica deriva do fato de que, no jogo, as relações entre cultura e civilização envolvem políticas sociais e princípios ideológicos, os quais, por sua vez, são os responsáveis pelas características de uma civilização.

6.2 Brasil e Polinésia, cultura e políticas sociais

Para a análise das partidas deste capítulo, utilizaremos novamente os *mods Info Addict* e *Ingame Editor*, por serem ferramentas que armazenam as informações durante a partida e permitem que possamos adicionar uma civilização espectadora, que não estará participando ativamente do jogo e não

interfere nas decisões tomadas pelo algoritmo que controlam as outras civilizações.



Imagem 27: Tela de organização pré-partida. À esquerda estão todas as civilizações que participarão. À direita, a quantidade de cidades-estados e as configurações (Captura de tela do jogo, realizada pelo autor).

As partidas jogadas para análise neste capítulo têm como civilizações participantes: Grécia, Veneza, Brasil, Índia, Polinésia e Suécia. Um total de 12 cidades-estados serão geradas no início das partidas. Será jogado o modo padrão de partida, ou seja, 500 turnos completos, sem modificadores de vitória, começando na Era Antiga (4.000 a.C.) e terminando em (2050 d.C.). Assim será possível analisar todo o caminho traçado pelas civilizações escolhidas. A Grécia será a civilização espectadora e seguiremos as informações do Brasil, liderado por Pedro II, e da Polinésia, liderada por Kamehameha I.

Civilização	Papel	Líder	Princípios organizadores do imaginário da civilização/ Lógicas
Grécia	Civilização espectadora	Alexandre, o Grande	

	controlada pelo autor.		
Veneza	Civilização ativa no jogo.	Henrico Dandolo	Imaginário mercante. Características da civilização focadas no comércio e dominação comercial.
Brasil	Civilização ativa no jogo, será analisada.	Pedro II	Imaginário cultural. Características da civilização focadas em exportação cultural e turismo.
Índia	Civilização ativa no jogo.	Gandhi	Imaginário pacifista. Características da civilização focadas no crescimento populacional e felicidade do povo.
Polinésia	Civilização ativa no jogo, será analisada.	Kamehameha I	Imaginário cultural. Características da civilização focadas na produção cultural e nacionalismo.
Suécia	Civilização ativa no jogo.	Gustavo II Adolfo	Imaginário diplomático. Características da civilização focadas na influência sob cidades-estado e outras civilizações.

Tabela 6: Descrição da partida. Destaca as civilizações participantes, seu papel na partida e pesquisa, o líder que a governa e os princípios organizadores do imaginário aplicados pelo algoritmo a ela.

Para iniciar a discussão, vejamos as características dos líderes escolhidos nos processos de criação do jogo. Como líder do Brasil, foi escolhido Pedro II, imperador brasileiro que ficou no poder por 58 anos. Após a abdicação de seu pai, Pedro I, em 1831, o Brasil foi governado por uma regência até 1840, pois Pedro II tinha somente cinco anos de idade e não poderia assumir o poder diretamente após a renúncia. O imperador comandou o Brasil durante um período de prosperidade econômica e militar, estando à frente em três confrontos internacionais: a Guerra do Prata (1851-1852), a Guerra do Uruguai (1864-1865) e a Guerra do Paraguai (1864-1870), e obteve vitória nos três conflitos. Porém, a fama de Pedro II não era de grande guerreiro, e sim de homem de cultura. Heitor Lyra, autor dos livros sobre a história de Pedro II, “História de Dom Pedro II” com as edições “Ascensão 1825-1870”, “Fastígio 1870-1880” e “Declínio 1880-1891”, comenta que o Imperador passava suas noites de sábado misturado aos professores e intelectuais, participando de palestras literárias, quando até mesmo lia e comentava suas produções. Uma nota em seu diário traz a seguinte frase: “Nasci para consagrar-me às letras e às ciências” (LYRA, 1939, p.188).



Imagem 28: Tela de conversa entre civilizações, uma imagem representando o líder da civilização interlocutora. Abaixo, a legenda do que ele diz em sua língua e, à direita, as opções de decisões que o jogador pode tomar (captura de tela realizada pelo autor).

Na imagem 28 observamos a conversa entre o jogador e Pedro II, que está em um escritório. As janelas abertas indicam uma certa abertura ao que

vem de fora (como a civilização que irá conversar com ele). A arquitetura do ambiente, todos os livros em volta e até o documento à sua frente mostram um tom focado no intelectual, em um homem focado no aprender. Sua vestimenta é baseada na fotografia de Marc Ferrez (1885), famoso por suas fotos ambientadas no Rio de Janeiro (capital do Brasil neste período). Observa-se a insígnia da Imperial Ordem do Cruzeiro (criada por seu pai, Pedro I, em 1822, após a Independência do Brasil) em seu peito. Pedro II é amigável ao jogador, mas a imagem em si mostra que existe mais por trás deste líder. A luz refletida em seu rosto faz um “corte”, mostrando um lado iluminado, mas também mantendo um lado sombrio, o que pode ser referência ao seu envolvimento em guerras durante seu período de governo.



Imagem 29: Foto de Pedro II, por Marc Ferrez, 1885. Disponível em <http://brasilianafotografica.bn.br/?p=7183>.

Ou seja, a imagem nos revela que Pedro II é um líder complexo. A atmosfera da imagem transmite um ar acolhedor, com as janelas abertas e a luz externa ainda na janela, mas, ao mesmo tempo, é agressiva, com a iluminação interna fazendo com que partes da sala e do próprio rosto de Pedro II não estejam iluminados. Outra característica da personagem no jogo é chamar o jogador de “amigo”. Ele também tem um olhar agressivo, sempre indo direto ao ponto.

Ao se basear em Pedro II para representar o Brasil durante a partida, o jogo escolhe a cruz da “Imperial Ordem de Nosso Senhor Jesus Cristo” (antiga ordem honorífica brasileira) envolta por uma esfera armilar (instrumento aplicado em navegação) como símbolo da civilização. Vale pontuar que este símbolo é encontrado no centro da bandeira do Império do Brasil (1822-1889). O “Carnaval” aparece como característica específica do Brasil, e esta é a única habilidade no jogo que substitui a mecânica da Era Dourada da civilização. Para que o país Brasil do jogo alcance a meta de felicidade da Era Dourada, é iniciado um carnaval. Essa escolha possui os mesmos bônus de ouro e felicidade que as eras douradas normais e ainda dobra a quantidade de turismo e a velocidade com que grandes artistas, músicos e escritores aparecem na cidade durante estes turnos.

O Brasil do jogo também recebe uma qualidade de terreno única, o “Campo de Pau-Brasil”, que pode ser feito em qualquer parte do território brasileiro que possua uma floresta, e produz ouro e cultura para a cidade. Tem sua inspiração nos campos de exploração do pau-brasil que impulsionaram a economia brasileira no início do período colonial. A civilização brasileira também tem uma unidade militar única chamada “Pracinha”. Esta unidade substitui a unidade de infantaria básica do jogo e sua habilidade especial é, ao matar uma unidade em batalha, avança o processo para a próxima Era Dourada (carnaval), ou seja, estar em batalha também auxilia no processo para conseguir mais ouro e cultura. Esta unidade é baseada nos soldados enviados pelo Brasil para a Europa durante a II Guerra Mundial.

A segunda civilização escolhida para o presente estudo é a Polinésia. O líder dessa civilização no jogo é Kamehameha I, o unificador das ilhas polinésias. Protegido por profecias religiosas e por estrangeiros que disponibilizavam armamento, Kamehameha I ficou conhecido como “Napoleão do Pacífico”, por ter sido um grande guerreiro que conquistou as ilhas da Polinésia e as juntou sob uma só bandeira e, assim como o general francês, Kamehameha I tinha fé em seu destino glorioso e batalhou até alcançá-lo (GOWEN, 1977, p.13). Essa vitória havia sido profetizada em cantos como *Hau-i-Kalani*, como descreve Abraham Fornander (1880, p. 156) em sua documentação sobre a história da Polinésia. Mas não somente de batalhas viveu o líder. Segundo a leitura de

Gowen, capelão da família real havaiana por volta de 1880, uma das “características mais notórias da carreira de Kamehameha foi a facilidade com que deixou a lança do guerreiro de lado e assumiu o cetro de administrador” (1977, p.257). Após a conquista e unificação das ilhas polinésias, Kamehameha governou para o povo, fez melhorias nos sistemas sociais, estabeleceu um sistema legal, abriu rotas de comércio com a Europa e os EUA e criou o que é conhecido como a base da constituição havaiana, a *Mamalahoe*, ou a “Lei da Pá Lascada”. Esta é uma lei de proteção à civis em tempos de guerra e pode ser encontrada gravada em estátuas em Honolulu.



Imagem 30: Tela de conversa entre civilizações, uma imagem representando o líder da civilização interlocutora. Abaixo, a legenda do que ele diz em sua língua e, à direita, as opções de decisões que o jogador pode tomar (captura de tela realizada pelo autor).

Em uma análise da imagem 30, o cenário chama a atenção por demonstrar uma visão ampla da natureza em volta, com praia, floresta, montanhas e céu. Pequenas cabanas e navios pesqueiros podem ser vistos ao longe, dando um ar de pequena vila pesqueira. Estas características e o fato de ser à luz do dia criam um clima tranquilo para o local. A inspiração da imagem pode ser conectada às estátuas de Kamehameha I: o líder está vestido de maneira idêntica às estátuas, com manto e coroa reais, e uma lança em mãos. Mesmo estando armado, não há sinal de perigo, a lança não está empunhada e

pode ser apenas uma lança para pesca. Kamehameha I se dirige ao jogador de forma extremamente amigável, desejando bênçãos e já oferecendo o compartilhamento de recursos.



Imagem 31: Estátua de Kamehameha I em Kapaau, Havaí (Disponível em: <https://www.gohawaii.com/islands/hawaii-big-island/regions/kohala/kamehameha-statue-kapaau>).

Assim como Pedro II, Kamehameha I é retratado como um líder complexo. Um grande guerreiro, representado pelo seu físico e sua arma, e ao mesmo tempo o líder de uma população simples e pescadora. Ele está disposto a realizar trocas comerciais e compartilhar recursos, mas se for preciso também está pronto para a guerra.

Civilization V apresenta a Polinésia como uma civilização guerreira e estadista. O símbolo que identifica a civilização no jogo é o *Koru*, palavra maori para a samambaia em seu primeiro estágio. O *Koru* é um símbolo em espiral, que sugere renascimento, crescimento, força e paz. É geralmente encontrado em esculturas e tatuagens maori. O traço específico da Polinésia se chama “Orientação”, e dá a habilidade especial de não precisar de tecnologias para as unidades embarcarem tanto na região costeira quanto em alto mar, aumentando também a distância de visão que unidades embarcadas tem.

Tendo em vista a representação destes líderes no jogo, realizamos três partidas, da mesma forma como foi feito no capítulo anterior. A diferença é que, nesta análise, as três partidas serão analisadas somente no fim, não terá uma análise por turnos jogados. Para estas partidas, o atributo observado são as políticas sociais, conseguidas com o acúmulo de cultura.

- **Primeira partida, Brasil**



Imagens 32 e 33: Tela do jogo com o *mod Ingame Editor*. Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida (Captura de tela realizada pelo autor).

Abaixo estão dispostas as políticas sociais escolhidas pelo Brasil, conforme as imagens 32 e 33, suas características, ideologia, princípios e os bônus que cada um gera para a civilização.

- **Liberdade:** Ao escolher liberdade, 1 ponto de cultura é adicionado para cada cidade da civilização. Ao adotar todas as características, uma grande pessoa (escolha do líder) aparece na Capital.

República	+1 de Produção em cada cidade, +5% de produção em cidades produzindo construções.
Governo Coletivo	Aumenta em 50% a velocidade de produção de Colonizadores produzidos pela capital. Uma unidade de colonizadores aparece gratuitamente na capital.
Cidadania	Melhoramentos de terreno são concluídos em menos turnos. Uma unidade de trabalhadores aparece na capital.
Representação	Cada cidade fundada pelo líder diminui o custo de cultura para a compra de políticas sociais. Inicia uma Era Dourada.
Meritocracia	+1 de felicidade para cada cidade que possui rotas comerciais com a capital. -5% de infelicidade para a população em cidades não ocupadas.

Tabela 7: Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Liberdade.

- **Honra:** Ao escolher honra, ganha-se 33% de bônus de força contra bárbaros, e cada unidade de bárbaros morta adiciona cultura. A “Estátua de Zeus” (construção específica para civilizações que escolhem honra como política social, adiciona 15% de bônus quando se ataca diretamente uma cidade) é liberada para construção na cidade. Ao adotar todas as características, adiciona bônus de ouro para cada unidade inimiga morta e libera a compra de grandes gerais com o recurso fé, a partir da Era Industrial.

Código Guerreiro	+15% de produção quando se treinam tropas corpo-a-corpo. Um Grande General aparece na capital. Grandes Gerais aparecem mais rápido nas cidades.
Tradição Militar	Unidades militares ganham 50% a mais de experiência em batalhas.
Disciplina	15% de força de combate para unidades corpo-a-corpo caso haja uma unidade militar em um dos hexágonos adjacentes a ela.

Casta Militar	Cada cidade com uma guarnição militar ganha +1 de felicidade e +2 de cultura.
Exército Profissional	Redução no preço de melhoria das unidades militares. Velocidade de produção dobrada para quartéis, arsenais e academias militares.

Tabela 8: Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Honra.

- **Piedade:** Velocidade de produção dobrada para construção de santuários e templos. A “Grande Mesquita de Djenné” (construção específica para civilizações que escolhem piedade como política social. Adiciona fé para a civilização e todos os missionários nascidos na cidade onde foi construída podem espalhar a religião três vezes) liberada para construção. Ao adotar todas as características, um Grande Profeta aparece na capital e todas as construções religiosas adicionam cultura.

Religião Organizada	+1 de fé para cada santuário e templo construído na cidade.
---------------------	---

Tabela 9: Descrição da característica adotada pelo Brasil nesta partida para a política social de Piedade.

- **Estética:** Grandes Escritores, Artistas e Músicos aparecem mais rápido nas cidades da civilização. A “*Galleria Degli Uffizi*” (construção específica para civilizações que escolheram estética como política social, possui três espaços para grandes trabalhos de arte e faz um grande artista aparecer na cidade) é liberada para construção. Ao adotar todas as características, a quantidade de cultura produzida por museus e maravilhas é dobrada e é possível comprar grandes escritores, artistas e músicos com o recurso fé a partir da Era Industrial.

Centro Cultural	Velocidade de produção aumentada para monumentos, teatros, casas de ópera, museus e torres de transmissão.
-----------------	--

Belas Artes	50% da felicidade por turno é adicionada à cultura por turno.
Gênio Artístico	Um grande artista aparece na cidade.

Tabela 10: Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Estética.

- **Exploração:** Unidades navais ganham mais um movimento no turno e mais um hexágono de visão. O “Louvre” (construção específica para civilizações que escolhem exploração como política social. Possui quatro espaços para grandes trabalhos de arte e faz um grande artista aparecer na cidade) é liberado para construção. Ao adotar todas as características, é possível encontrar sítios arqueológicos escondidos e comprar grandes almirantes com o recurso fé a partir da Era Industrial.

Infraestrutura Marítima	+3 de produção em todas cidades costeiras.
Tradição Naval	+1 de felicidade para cada porto, estaleiro ou farol nas cidades.

Tabela 11: Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Exploração.

- **Racionalismo:** Enquanto a civilização está feliz, a quantidade de ciência por turno é aumentada. A “Torre de Porcelana de Nanquim” (construção específica para civilizações que escolhem racionalismo como política social. Dá um bônus em ciência para os acordos de pesquisa entre civilizações e faz um grande cientista aparecer na cidade) é liberada para construção. Ao adotar todas as características, é possível escolher uma tecnologia de graça e é liberada a compra de grandes cientistas com o recurso fé a partir da Era Industrial.

Secularismo	+2 de ciência para cada hexágono sendo trabalhado.
Humanismo	Grandes cientistas aparecem mais rápido nas cidades.

Tabela 12: Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Racionalismo.

- **Ordem:** Aumenta a alegria para cada cidade da civilização e possibilita a compra de grandes engenheiros com o recurso fé. Adotar todos os princípios da ideologia adiciona comida, produção, ciência, ouro e cultura por cidade.

Realismo socialista	+2 de felicidade para cada cidade com monumento construído. Monumentos são construídos duas vezes mais rápido.
Revolução cultural	+34% de turismo para civilizações que também escolheram Ordem como ideologia.
Jovens pioneiros	+1 de felicidade para cada oficina, fábrica ou usina (seja solar, nuclear ou hidrelétrica).

Tabela 13: Descrição dos princípios adotados pelo Brasil nesta partida para a ideologia de Ordem.

- **Segunda partida, Brasil**



Imagens 34 e 35: Tela do jogo com o *mod Ingame Editor*. Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida (Captura de tela realizada pelo autor).

Abaixo estão dispostas as políticas sociais (que não foram mencionadas na análise da primeira partida) escolhidas pelo Brasil, conforme as imagens 34 e 35, suas características, ideologia, seus princípios e os bônus que cada um dá para a civilização.

- **Patrocínio:** A influência que a civilização tem com as cidades-estados diminui mais devagar. “Cidade Proibida” (construção específica para civilizações que escolheram patrocínio como política social. Faz o recurso de infelicidade diminuir em cidades não-ocupadas por inimigos e garante mais dois representantes no congresso mundial) é liberada para construção. Ao adotar todas as características, as cidades-estados podem dar uma grande pessoa aleatória de presente para a civilização ocasionalmente.

Filantropia	Presentear ouro à cidades-estados garante mais influência.
Escolástica	25% da ciência produzida por cidades-estados aliadas é transferida para a civilização.
Diplomacia cultural	Quantidade de recursos presenteados por cidades-estados dobrada. Felicidade por recursos de luxo presenteados aumentada em 50%.

Tabela 14: Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Patrocínio.

- **Estética:** Descrição na página 75.

Florescimento das artes	Aumento de 33% da cultura em cidades com alguma maravilha do mundo construída. Inicia uma Era Dourada.
Intercâmbio cultural	Turismo aumentado em 15% para civilizações com a mesma religião, rotas comerciais e com fronteiras abertas.

Tabela 15: Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Estética.

- **Liberdade:** Grandes pessoas nascem mais rápido e é possível comprar grandes artistas com o recurso fé. Adotando todos os

princípios da ideologia, os recursos criados por grandes pessoas são dobrados e os turnos da Era Dourada são aumentados em 50%.

Vanguarda	25% de aumento na velocidade em que grandes pessoas nascem.
Expressão criativa	+1 de cultura para cada grande trabalho.
Cultura midiática	+34% de turismo é gerado por cidades com torres de transmissão.

Tabela 16: Descrição dos princípios adotados pelo Brasil nesta partida para a ideologia de Liberdade.

- **Terceira partida, Brasil**



Imagens 36 e 37: Tela do jogo com o *mod Ingame Editor*. Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida (Captura de tela realizada pelo autor).

Abaixo estão dispostas as políticas sociais (que não foram mencionadas nas análises anteriores) escolhidas pelo Brasil, conforme as imagens 36 e 37, suas características, ideologia, seus princípios e os bônus que cada um dá para a civilização.

- **Exploração:** Descrição na página 76.

Escola de navegação	Grandes almirantes surgem 50% mais rápido e possuem +2 movimentos por turno. Um grande almirante aparece na cidade.
---------------------	---

Tabela 17: Descrição das características adotadas pelo Brasil nesta partida para a política social de Exploração.

- **Ordem:** Descrição na página 77.

Herói do povo	25% de aumento na velocidade com que grandes pessoas nascem.
Arranha-céu	Custo das construções reduzido em 33%.
Guerra patriótica	15% de bônus de ataque enquanto a batalha ocorre em território aliado
Academia de ciência	+1 de felicidade para cada cidade com observatório, escola pública e laboratório de pesquisa.
Partido da liderança	+1 de comida, produção, ciência, ouro e cultura por cidade.

Tabela 18: Descrição dos princípios adotados pelo Brasil nesta partida para a ideologia de Ordem.

Na primeira partida, o Brasil começa completando as características de liberdade e de honra, duas políticas sociais primárias que ajudam na expansão e na defesa contra bárbaros. Ainda nas políticas primárias, um ponto é colocado em piedade, reduzindo o tempo de construção de santuários e templos e ganhando mais fé por eles. Na Era Clássica, o foco é posto em estética, escolhendo características que melhoram as construções culturais, ajudam no acúmulo de cultura e ainda ganha um grande artista. Na Era Medieval, há um pequeno foco em exploração, investindo em cidades costeiras no geral. Na Era

Renascentista, foram escolhidas duas características da política racionalista, que ajudam na área científica. Sua opção de ideologia foi a ordem, focando em seu número de cidades, felicidade da população e investimentos no turismo, provavelmente tentando uma vitória cultural.

A segunda partida começou bem diferente. Para as políticas primárias, a opção foi voltada para o ouro recebido por batalhas e por construções religiosas, adotando mais características de honra e piedade, somente escolhendo liberdade pela pequena cultura a cada cidade. Na Era Clássica, investiu no comércio e influência com cidades-estados, e também no acúmulo de cultura e ouro, escolhendo as características de patrocínio, para melhorar suas rotas comerciais, e a árvore de estética completa, melhorando suas construções culturais, ganhando um grande artista e acumulando ouro, e por fim ativando um Carnaval. Na Era Medieval, somente a escolha da política de exploração foi adotada, melhorando a linha de visão das unidades embarcadas. Sua ideologia escolhida foi liberdade, focando puramente na cultura e no turismo da civilização, mais uma vez tentando uma vitória cultural.

Para a terceira partida do Brasil, Pedro II começou mais uma vez investindo na criação de novas cidades e na defesa contra bárbaros, adotando liberdade e honra, como havia feito na primeira partida. O investimento em políticas sociais no meio da partida não foi muito forte, poucas foram escolhidas nas eras seguintes, tendo somente um ponto de escolha em estética, um pequeno foco em exploração, com produção naval e investimento nas cidades costeiras, e por fim um ponto em racionalismo, para conseguir grandes cientistas. Porém, Pedro II terminou o jogo guerreando, provavelmente em defesa de território pois, como mostra sua opção pela ideologia de ordem, diferente da primeira partida, agora os princípios estão voltados à ciência e à batalha. O caminho para vitória mais provável é o da vitória científica. Mesmo com investimento militar, não é forte o suficiente para uma vitória em dominação.

Após estas três partidas, é possível concluir que *Civilization V* traçou um imaginário para Pedro II concordante com seu reconhecimento internacional e aplicou este imaginário para as estratégias do Brasil no jogo. Pedro II ficou conhecido internacionalmente por sua paixão pelos estudos e cultura na sua juventude. O Brasil, nas partidas, tem a tendência de acumular cultura e

felicidade, e sua Era Dourada se chama Carnaval, evento cultural brasileiro mundialmente famoso. Mas Pedro II também estava à frente do governo brasileiro em grandes conflitos internacionais da América Latina. Isto é apresentado no jogo com a política social de honra, que o Brasil sempre adota. No fim, é uma civilização cultural, focada em turismo e criação de arte, não-hostil, mas caso seja necessário a batalha, está preparado.

- **Primeira partida, Polinésia**



Imagens 38 e 39: Tela do jogo com o *mod Ingame Editor*. Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida (Captura de tela realizada pelo autor).

Abaixo estão dispostas as políticas sociais (que não foram mencionadas anteriormente) escolhidas pela Polinésia, conforme as imagens 38 e 39, suas características, ideologia, seus princípios e os bônus que cada um dá para a civilização.

- **Piedade:** Descrição na página 75.

Mandato do paraíso	20% de desconto em todas as construções e unidades religiosas com o recurso fé.
Tolerância religiosa	Cidades que possuem uma religião dominante ganham os bônus de crenças desta religião (podendo ter cidades com religiões diferentes na mesma civilização).

Tabela 19: Descrição das características adotadas pela Polinésia nesta partida para a política social de Piedade.

- **Patrocínio:** Descrição na página 78.

Consulados	O ponto de descanso ¹⁵ de influência com todas as cidades-estados é aumentado em 20.
Confederação mercante	+2 de ouro para rotas de comércio com cidades-estados.

Tabela 20: Descrição das características adotadas pela Polinésia nesta partida para a política social de Patrocínio.

- **Liberdade:** Descrição na página 78.

Sociedade civil	Trabalhadores designados melhorados consomem metade da comida que o normal.
Urbanização	+1 de felicidade para cada moinho de água, hospital e laboratório médico.
Organização de tratado	+4 de influência por turno (jogando no modo padrão) com todas cidades-estados que possuem rotas de comércio com a civilização.

Tabela 21: Descrição dos princípios adotados pela Polinésia nesta partida para a ideologia de Liberdade.

- **Segunda partida, Polinésia**

¹⁵ Cidades-estados têm uma contagem de -60 à +x (número indeterminado) para a influência de uma civilização, sendo o número negativo hostil e o número positivo aliado. O ponto de descanso básico é zero, ou seja, com o passar do tempo, não importa a influência, a tendência é voltar à zero.



Imagens 40 e 41: Tela do jogo com o *mod Ingame Editor*. Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida (Captura de tela realizada pelo autor).

Abaixo estão dispostas as políticas sociais (que não foram mencionadas anteriormente) escolhidas pela Polinésia, conforme as imagens 40 e 41, suas características, ideologia, seus princípios e os bônus que cada um dá para a civilização.

- **Ordem:** Descrição na página 77.

Reassentamento	Novas cidades começam com 3 habitantes.
----------------	---

Tabela 22: Descrição dos princípios adotados pela Polinésia nesta partida para a ideologia de Ordem.

- **Terceira partida, Polinésia**



Imagens 42 e 43: Tela do jogo com o *mod Ingame Editor*. Nas imagens estão dispostas as telas de políticas sociais e quais foram selecionadas na partida (Captura de tela realizada pelo autor).

Abaixo estão dispostas as políticas sociais (que não foram mencionadas anteriormente) escolhidas pela Polinésia, conforme as imagens 42 e 43, suas características, ideologia, seus princípios e os bônus que cada um dá para a civilização.

- **Ordem:** Descrição na página 77.

Plano quinquenal	+2 de produção por cidade e +1 de produção para cada mina e pedreira.
------------------	---

Tabela 23: Descrição dos princípios adotados pela Polinésia nesta partida para a ideologia de Ordem.

A primeira partida da Polinésia programada pelo jogo começa com a intenção de expansão. Adotando a política de liberdade, e completando suas características, a civilização tem pelo menos mais uma cidade (pois ganha uma unidade de colonizadores), mais produção e cultura nas cidades e ainda começa uma Era Dourada. Ainda no início, existe um grande foco religioso, com a política de piedade e as características que ajudam no acúmulo e compras de

construções com fé, e a adição das crenças de outras religiões para benefícios nas cidades. Na Era Clássica, o foco é na relação com as cidades-estados, adotando a política de patrocínio completa e suas características. Kamehameha I aumenta a produção de ciência, felicidade, ouro e grandes pessoas, mantendo negócios com as cidades-estados. A primeira metade da partida não mostra muito desenvolvimento das políticas sociais para a Polinésia, sem muitas políticas sociais adotadas, e somente uma adição de cultura com a política de estética. Chegando à ideologia, foi escolhida a liberdade, focando na população em primeiro lugar, melhorando o consumo de comida nas cidades e a felicidade da população, e em segundo lugar o foco volta às cidades-estados, conseguindo mais influência. A vitória almejada nesta partida é a diplomática.

A segunda partida da Polinésia começa com uma civilização expansiva, guerreira e religiosa, quase completando todas as três políticas sociais primárias de honra, liberdade e piedade. O foco é em uma expansão rápida e concreta. Mais uma vez, metade da partida não mostra um grande desenvolvimento das políticas sociais, somente com a opção por estética para o ganho de cultura. Desta vez, a ideologia escolhida foi a ordem, escolhendo os princípios focados totalmente na população, cidades sendo criadas com mais pessoas, mais felicidade, ouro, cultura, ciência e produção. O plano de vitória elaborado pelo algoritmo aqui é incerto, mas o provável que seja para vitória por pontuação geral no final dos turnos.

A terceira e última partida começa diferente das duas primeiras, somente com duas características de liberdade, focadas em produção e expansão por cidades, e os pontos na política de piedade para um acúmulo de fé e ajuda nas crenças religiosas. Na Era Clássica houve um grande investimento em cultura, quase completando a árvore de estética, focando na produção cultural, diminuição do preço para as construções culturais e o ouro vindo da Era Dourada. Os turnos que se passaram do meio para o final da partida provavelmente tiveram complicações bélicas, pois mais uma vez a ideologia escolhida foi a de ordem, mas desta vez não focada somente no povo, mas em produção militar. É possível que tenha terminado a partida em guerra. O caminho para a conclusão da partida era a vitória cultural, provavelmente atrapalhada pela citada guerra.

Com a conclusão das partidas, conseguimos ver o legado de Kamehameha I nas estratégias da Polinésia de *Civilization V*. Todas as partidas jogadas tiveram um grande investimento no começo para expansão veloz e firme, mantendo suas raízes religiosas. No momento em que essa expansão é estabilizada, a civilização se acalma, o foco político no povo e na felicidade geral é visível, as relações exteriores e a diplomacia tem prioridade no lugar de guerras, para melhorar sua reputação, assim como fez Kamehameha I em vida.

Neste capítulo, discutimos como o *Civilization V* consegue absorver um imaginário de líder político e o transformar em mecânicas de uma civilização jogada de acordo com suas políticas sociais. Brasil e Polinésia são civilizações diferentes de Dinamarca e Índia. Enquanto o capítulo 3 tratou de imaginários diametralmente opostos (uma civilização com perfil agressivo e outra não-violenta), neste capítulo tratamos de dois imaginários complexos, duas civilizações que, na história dos líderes tratados, participaram de guerras e dizimaram outros estados, mas ao mesmo tempo também são conhecidos por serem estadistas, homens de cultura e ajudantes do povo. Na experiência do jogo, o algoritmo é programado de acordo com o imaginário do líder e este é utilizado para moldar as diversas mecânicas, explorar e desenvolver atos de acordo com os imaginários escolhidos para retratar cada civilização.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na presente pesquisa, nosso foco se concentrou em discutir o jogo *Civilization V* a partir do imaginário. Como recorte, foi realizada uma observação crítica de doze partidas. Ao observar as partidas jogadas por Haroldo Dente Azul e Gandhi, temos dois casos extremos com relação à expansão territorial e foco político. Por um lado, Haroldo Dente Azul lidera sua civilização com guerras, sua expansão territorial é via conquista de cidades. Mesmo com muitas terras, a demografia de sua população é baixa e a felicidade geral da nação também. Por outro lado, Gandhi e seu imaginário de não-violência fazem com que sua expansão territorial seja baseada no crescimento das cidades, focando sua política no crescimento populacional e na felicidade geral da nação.

Para não termos somente este imaginário diurno de violência *versus* não-violência, verificamos, no segundo grupo de estudo, a partir da análise dos jogos entre Brasil e Polinésia, as complexidades de cada civilização. A história dos líderes representados para essas civilizações no jogo foi envolta por guerras, mas também mostrou que eram grandes estadistas. As políticas sociais adotadas por Pedro II nas partidas mostram que ele foi um líder focado em sua população, na criação de cultura e, principalmente, no turismo do país. Mas, ao mesmo tempo, sempre há o preparo para guerra. Em todas as partidas houve a escolha de políticas sociais de batalha, mesmo não estando em tempos de guerra. A Polinésia de Kamehameha I, no jogo, é sempre representada como uma civilização religiosa e cultural, sua estratégia é sempre um começo de partida forte e concreto, para a estabilização rápida da civilização, e depois seu foco se volta para a população e para a manutenção da nação.

Enfim, conforme verificamos no processo de pesquisa, o videogame e suas relações entre comunicação, processos de criação e imaginário oferece uma perspectiva original. Esta pesquisa mostrou como, até mesmo em jogos sem uma narrativa específica, é possível levantar questionamentos a respeito de estereótipos e imagens que acompanham cada uma das civilizações no jogo. Por vezes, é possível observar semelhanças com as trajetórias históricas. Outras vezes, observa-se que a escolha criativa no processo de design de games privilegia aspectos massivamente divulgados de uma cultura. Com certeza, as relações entre videogame e imaginário são complexas e exigem novas investigações.

Esperamos que nossa pesquisa estimule que os estudos sobre o videogame caminhem valorizando não só os aspectos tecnológicos, mas que busquem compreender questões vinculadas ao imaginário social.

Como passos futuros, planejamos dar continuidade aos nossos estudos, dessa vez com foco na análise do imaginário de guerra e como ele é utilizado nos jogos de guerra para a colonização de imaginários, ou seja, moldando as opiniões e visões de mundo de seus jogadores.

8. BIBLIOGRAFIA

ALVES, Lynn. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo, Futura, 2005.

ALVES, Lynn. “Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso”. In: *Educação, Formação & Tecnologias*; vol.1(2); pp. 3-10, 2008, disponível em: <http://eft.educom.pt>.

APROBATO, Valéria C. *A natureza dos processos comunicacionais entre seres humanos e a interface de game Kinectic nos aplicativos de dança: características e perspectivas*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientadora: Lucia Isaltina Clemente Leão. 2011.

BAUM, Carlos; MARASCHIN, Cleci. “Level up! Desenvolvimento cognitivo, aprendizagem enativa e videogames”. **Psicologia & Sociedade**, v. 29, 2017.

CAROLEI, Paula. “Games Pervasivos como proposta de potencialização da Comunicação Científica”. In: Anais do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Foz do Iguaçu. 2014.

CHAIA, Vera. *Lideranças políticas e cinema: A imagem do poder*. São Paulo: **Ponto & Vírgula Revista de Ciências Sociais**, 2011.

DER DERIAN, James. *Critical practices in international theory: Selected essays*. Londres: Routledge, 2009.

DURAND, Gilbert. *Ciência do homem e tradição: O novo espírito antropológico*. São Paulo: Triom, 2008.

DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário: Introdução à arquetipologia geral*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

EAGLETON, Terry. *A ideia de cultura*. São Paulo: Unesp, 2005.

EMRICH, Alan. "MicroProse's Strategic Space Opera is Rated XXXX". **Computer Gaming World**, v. 110, p. 92-93, 1993.

FORNANDER, Abraham. **An Account of the Polynesian Race: Its Origins and Migrations, and the Ancient History of the Hawaiian People to the Times of Kamehameha I.** Trubner & Company, 1880.

FOUCAULT, Michel, et al. *Microfísica del poder*. Madrid: La Piqueta, 1992.

GASI, Flávia Tavares. *Passagens do Imaginário e dos Mitos nos Games*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientadora: Lucia Isaltina Clemente Leão. 2012.

GASI, Flávia Tavares. *Mapas do imaginário compartilhado na cultura gamer: o videogame como dispositivo agenciador de vivências simbólicas*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientadora: Lucia Isaltina Clemente Leão. 2016.

GEE, James Paul. "Learning by design: Good video games as learning machines". **E-learning and Digital Media**, v. 2, n. 1, p. 5-16, 2005.

GOTTMANN, Jean. A evolução do conceito de território. **Boletim Campineiro de Geografia**, v.2, n.3, p. 523-545, 2012.

GOWEN, Herbert Henry. *The Napoleon of the Pacific: Kamehameha the Great*. New York: AMS Press, 1997.

HITCHENS, Michael. War in Video Games: Between Reality and Entertainment. **E-International relations**, 2014.

JOHNSON, Steven. *Everything bad is good for you: How today's popular culture is actually making us smarter*. Londres: Penguin, 2006.

KASHIWAKURA, Eduardo Yukio. *Jogando e aprendendo: Um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas*. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da

Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Orientadora: Lucia Isaltina Clemente Leão. 2008.

LAZARINI, Filipe Beneli. *O processo de criação do advergame e o uso do videogame na publicidade*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Orientadora: Lucia Isaltina Clemente Leão. 2011.

LEÃO, Lucia. “Da Ciberarte à Gamearte (Ou Da Cibercultura à Gamecultura)”. Gamecultura, SescPompéia. Disponível em: <<http://www.lucialeão.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>>. v. 13, 2005.

LEÃO, Lucia. “Reflexões sobre imagem e imaginário nos processos de criação em mídias digitais”. XX Encontro da Compós. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2011.

LEÃO, Lúcia. “Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia”. VIRUS Revista do Grupo Nomads, USP, São Carlos v. 6, p. 05-27, 2011. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus06/?sec=3&item=1&lang=pt>

LEÃO, Lucia; SALLES, Cecilia. “A pesquisa em processos de criação: três perspectivas”. In: 20º Encontro Nacional da Anpap: Subjetividade, utopias e fabulações, 2011, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: ANPAP, 2011. p. 3865-3879.

LEÃO, Lucia; SANTOS, Bernardo Queiroz de Siqueira; NUNES, Mirian Aparecida Meliani; LOPES, Vanessa. “Imaginários de poder e redes midiáticas”. RUMORES (USP), v. 13, p. 207-232, 2019.

LYRA, Heitor. *História de Dom Pedro II: 1825-1891. Fastigio 1870-1880. Volume 2º*. Companhia Editora Nacional, 1939.

MENDONÇA, Bruno de Abreu, et al. *Do game à arte: processo criativo em gamearte*. 2014. 171f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.

MONTEIRO, Tairine Vieira Barros; MAGAGNIN, Cláudia Dolores Martins; DOS SANTOS ARAÚJO, Cláudia Helena. Importância dos Jogos Eletrônicos na Formação Do Aluno. In: **Anais do Simpósio de Estudos e Pesquisas da Faculdade de Educação**. Anápolis: Universidade Estadual de Goiás, Brasil, 2009.

MORIN, Edgar. *Ciência com consciência*. Rio de Janeiro: Bertrand, 2008.

MORIN, Edgar. “Da necessidade do pensamento complexo”. In: MARTINS, Francisco Menezes; MACHADO, Juremir (Org). *Para navegar no século 21: Tecnologias do imaginário e da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

MURCIA, Juan Antonio Moreno. *Aprendizagem através do jogo*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2005.

PETRY, Arlete dos Santos. *Jogo, Autoria e Conhecimento: Fundamentos para uma compreensão dos games*. Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. “A história da utilização dos games como mídia”. Anais do 4º Encontro Nacional da rede Alfredo de Carvalho. São Luis: Rede Alcar, p. 1-14, 2006.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. (Org.). *Mapa do Jogo*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SARFATI, Gilberto. *Teorias de relações internacionais*. São Paulo: Saraiva, 2000.

SILVA, Thiago Tadeu Ribeiro da. *Imaginário heroico em Mass Effect*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientadora: Lucia Isaltina Clemente Leão. 2014.

SILVA, Thiago Tadeu Ribeiro da. *Comunicação e complexidade na cultura dos videogames: O imaginário em processo de criação de League of Legends*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de

São Paulo, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientadora: Lucia Isaltina Clemente Leão. 2019.

TAVARES, Rogério Junior Correia. *Videogames: Brinquedos do pós-humano*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Orientadora: Lucia Santaella. 2006.

THOMPSON, John B., et al. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. 9.ed. Vozes, Petrópolis, 2011.