

## HISTÓRIA ANTIGA E SEUS PESQUISADORES NOS VIDEOGAMES: UMA LEITURA

Marina Fontolan<sup>1</sup>

### RESUMO

Neste artigo visou refletir sobre a forma das quais os Videogames tem se apropriado da História Antiga e de seus Pesquisadores. Partindo de teorias ligadas a Representações e à ideia de Usos do Passado e de um estudo de caso com o jogo *Sid Meier's Civilization V*, diversos aspectos em relação à forma de construção do que chamamos de História Antiga puderam ser considerados. Assim sendo, procuro pensar como os debates sobre História e Videogame estão se dando na historiografia para, por fim, finalizar refletindo sobre os potenciais desse tipo de pesquisa.

### ABSTRACT

This article aims at studying the way videogames are constricting ideas on Ancient History and it's researchers. Theoretically engaged on ideas of representation and uses of the past with a case study of *Sid Meier's Civilization V*, many aspects regarding the way the game build what we call Ancient History could be addressed. Being so, I present some debates regarding History and videogames and finish with a observation on the potentials of this kind of study.

Ao lermos a Tirinha Nº 486, intitulada “Religiões” e produzida para a coleção “Um Sábado Qualquer”, temos uma interessante visão sobre a explicação da expansão do cristianismo.<sup>2</sup> Ela cria seu humor através de dois elementos: o de haver a convivência de vários Deuses e estes estarem jogando um famoso jogo de tabuleiro, conhecido como War. Eles são utilizados, como já dito, como uma explicação para a expansão do cristianismo pelo mundo, algo que conecta os dois elementos apresentados - uma vez que o vencedor do jogo é o Deus cristão – e causa o humor à tirinha. No entanto, vale

---

<sup>1</sup> Aluna de Mestrado em História Cultural pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), bolsista FAPESP e colaboradora do Laboratório de Arqueologia Pública Paulo Duarte (LAP/Unicamp). Contato: fontolan\_marina@yahoo.com.br

<sup>2</sup> Tirinha Nº486, intitulada “Religiões”. Criada por Carlos Ruas para a coleção “Um Sábado Qualquer”, 2010. Disponível em: <http://www.umsabadoqualquer.com/486-religioes/>, acessado em 20 de Setembro de 2014.

atentar que o humor e a explicação da expansão do cristianismo só fazem sentido se houver um conhecimento mínimo sobre o jogo em si. No caso, o War é um jogo de estratégia, no qual cada jogador recebe uma missão em específico, todas ligadas à dominação militar.

Como no caso dessa tirinha, diversos jogos se utilizam de contextos históricos para se estruturarem, como o caso do War Império Romano e do Colonizadores de Catan. Além dos jogos de tabuleiro, os videogames também possuem uma vastidão de títulos que estão ligados a contextos históricos. Podemos citar aqui as séries *Call of Duty* e *Battlefield*, que jogos de tiro (*First Person Shooter – FPS*) que são, normalmente, ambientados nas Grandes Guerras do século XX; *Age of Empires* e *Sid Meier's Civilization*, jogos de estratégia (*Real Time Strategy - RTS*); *Tomb Raider*, *Uncharted* e *Inidana Jones*, jogos de plataforma ambientados, em grande parte, em templos antigos e que retratam os estudiosos da História e da Arqueologia; por fim, devemos citar outros jogos de plataforma, como as séries *Prince of Persia*, *God of War*, *Ryse Son of Rome* e *Assassin's Creed*, que são ambientados em passados voltados tanto à fantasia como ao mundo real. Assim sendo, o objetivo deste artigo será pensar como a Antiguidade e seus estudiosos estão sendo representados nesses jogos.

Para tal, realizarei uma breve explanação do aparato teórico que me utilizo para pensar a construção da antiguidade e de seus estudiosos. A partir disso, apresentarei um estudo de caso, com o jogo *Sid Meier's Civilization V* e, por fim, discutirei alguns aspectos dos estudos sobre jogos e sua relação com a disciplina histórica.

## Teorizando

Keith Jenkins afirma que “vivemos num mundo pós-moderno e que essa condição afeta o que eu ou você podemos conversar sobre a história” (JENKINS, 2005:93). No entanto, essa não é uma ideia restrita ao historiador. Martin Bernal (2005: 13) nota que, embora se acredite que os Estudos Clássicos estejam afastados da política

moderna, o campo de estudo está marcado por atitudes políticas. Ou seja, o estudo da História está vinculado ao presente.

Assim sendo, os estudos relacionados à antiguidade estão sendo cada vez mais focados na ideia de se compreender como se dá a relação entre passado e presente, sobretudo no que concerne aos seus usos políticos e sociais (SILVA, 2007: 27). Afinal, segundo Renata Senna Garraffoni, Pedro Paulo Abreu Funari e Renato Pinto (2010: 11) passou-se a repensar a escrita da História Antiga, que estava impregnada de noções colonialistas e imperialistas dos séculos XIX e XX.

A partir disso, pode-se afirmar que a História Antiga, sobretudo aquela pautada numa vertente de História Cultural, está ligada à ideia de pensar a relação entre o presente e como este cria representações sobre o passado.

Para Roger Chartier, a noção de representação está ligada a duas ideias:

“(...) por um lado a representação como dando a ver uma coisa ausente, o que supõe uma distinção radical entre aquilo que representa e aquilo que é representado; por outro, a representação como exibição de uma presença, como apresentação pública de algo ou alguém. [...] Uma relação compreensível é, então, postulada entre o signo visível e o referente por ele significado - o que não quer dizer que seja necessariamente estável e unívoca”. (CHARTIER, 2002: 20-21)

Assim sendo, embora as representações busquem uma universalidade, elas também possuem silêncios e presenças que demonstram os interesses dos grupos que as forjaram (CHARTIER, 2002: 17).

## O estudo de caso

Como já dito, foi escolhido um jogo para servir de estudo de caso. O título selecionado foi *Sid Meier's Civilization V*, um jogo de estratégia produzido pelas empresas 2K e Firaxis Games, lançado em 2010. Este jogo é um dos Best-Sellers do estilo – razão pela qual ele fora escolhido -, possuindo duas expansões recentes, a *Gods & Kings*, de 2012 e a *Brave New World*, de 2013.

O jogo é estruturado em turnos, em cenários que lembram um tabuleiro. O objetivo dele é construir uma civilização, fazendo-a prosperar e enfrentando ou negociando com os demais jogadores que, como você, também estão construindo civilizações. Os demais jogadores podem ser controlados pelo próprio computador ou pessoas, no caso de jogo online. Para tal, o jogador escolhe um personagem, que possui características próprias, e o encarna na construção dessa civilização que resiste de 4000 a.C. até 2050 d.C.<sup>3</sup>

A partir disso, o ele possui cinco possibilidades de vitória no jogo. A primeira é intitulada 'Ciência' e é composta pela pesquisa de toda a árvore tecnológica, construção e lançamento de um foguete, algo que nos remete à corrida espacial criada durante a Guerra Fria. A segunda possibilidade de vitória é chamada de 'Diplomacia' e requer que metade dos outros times votarem em você se tornar líder da Organização das Nações Unidas (ONU). A terceira, 'Cultura', está voltada para a adoção de três árvores de políticas sociais e a construção do Projeto Utópico. A quarta, conhecida como 'Dominação militar', é obtida por meio da eliminação de todos os outros grupos. Por fim, temos a vitória conhecida como 'Tempo', que é determinada pela quantidade de pontos acumulados durante a partida.<sup>4</sup>

Para a análise de *Sid Meier's Civilization V*, foi criado um jogo, no qual foram colocados alguns dos personagens disponíveis que viveram na antiguidade, utilizando-se de uma cópia do jogo junto com a primeira expansão dele. Nele, escolhi um mapa pequeno, baseado na forma do continente europeu e joguei como Dido de Cartago, contra os seguintes adversários: Alexandre, o Grande; César Augusto; Boudicca e Ramsés II. Este jogo se estendeu até que fosse obtida 2 das 5 possíveis vitórias, que foram a de tempo e a de ciência.

<sup>3</sup> A lista completa de personagens disponíveis no jogo *Sid Meier's Civilization V* e suas expansões pode ser vista em <http://www.civilization5.com/#/civilizations-all/>, acessado em 20 de Setembro de 2014.

<sup>4</sup> Uma resenha do jogo, que mostra uma partida ocorrendo e diversos elementos do jogo em geral, pode ser visto no site: <http://www.ign.com/videos/2010/09/21/civilization-v-video-review?objectid=62125>, acessado em 20 de Setembro de 2014.

## Uma análise geral do jogo

Para uma análise mais aprofundada do jogo, é importante que comecemos pela cena de abertura dele. Cabe notar que estou me utilizando da abertura do jogo básico, algo que se altera com cada expansão que é instalada para o jogo.<sup>5</sup> Nela, vemos que a antiguidade está muito ligada à magia e à monumentalidade das antigas civilizações, com uso de um sábio sonhador, que já conhece muito bem o futuro daquela nação. É interessante notar outro elemento: mulheres inexitem nessa narrativa, algo que permeia as outras duas aberturas. Além disso, durante a abertura da expansão de *Gods & Kings*,<sup>6</sup> a antiguidade volta a ser citada – como aquela que tirou a humanidade das trevas da Idade Média e voltou a ser lembrada no renascimento. Por fim, na abertura de *Brave New World*,<sup>7</sup> a antiguidade é tida como totalmente esquecida, uma vez que – segundo eles – são as máquinas que, hoje, ditam o passo da humanidade.

Na lista de escolha de personagens, no entanto, quebra-se a questão de que mulheres inexitem na história, dando ao jogador a possibilidade de se escolher algumas líderes do sexo feminino, como o caso da Dido de Cartago e da Boudica, a rainha bretã. Na lista de personagens, o jogador não acaba tendo contato a história deles, já que ela apenas mostra as características da civilização que ele permite construir. Ao iniciar a partida, o jogador é exposto à história daquele personagem. No caso da Dido, o texto completo da abertura é:

“Bênçãos e saudações para você, venerada rainha Dido, fundadora do lendário reino de Cartago. Narrada pelas palavras do grande poeta Virgílio, seu marido Acerbas foi assassinado por seu próprio irmão, o rei Pigmalião de Tiro, que logo em seguida reivindicou os tesouros de Acerbas que eram seus por direito. Temendo o que o seu irmão faria com aquela vasta fortuna, você e seus compatriotas navegaram para novas terras. Chegando à costa do Norte da África, você enganou o rei local com uma simples manipulação do couro de um boi, estabelecendo uma vasta expansão territorial para sua nova casa, o futuro reino de Cartago.

<sup>5</sup> A abertura do jogo *Sid Meier's Civilization V* pode ser assistida neste site: <https://www.youtube.com/watch?v=kV2Eg74qYHs>, acessado dia 20 de Setembro de 2014. Cabe dizer que ela é a única que está legendada em português. No entanto, a qualidade da legenda é bastante ruim.

<sup>6</sup> A abertura do jogo *Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings* pode ser assistida neste site: <https://www.youtube.com/watch?v=Id1kZRmpVw4>, acessado dia 20 de Setembro de 2014.

<sup>7</sup> A abertura do jogo *Sid Meier's Civilization V: Brave New World* pode ser assistida neste site: <https://www.youtube.com/watch?v=14WWgs-vX50>, acessado dia 20 de Setembro de 2014.

Inteligente e curiosa Dido, o mundo precisa de um líder que possa prover abrigo para a tempestade, guiados por uma intuição e uma astúcia brilhantes. Você consegue liderar o povo na criação de um novo reino que irá rivalizar a poderosa Cartago de outrora? Você consegue criar uma civilização que irá resistir à prova do tempo?”<sup>8</sup> (*Sid Meier’s Civilization V*, Cena de Abertura da Dido, 2012 – Tradução Minha)

A introdução da partida, sempre no mesmo tom, introduz o jogador a uma narrativa sobre o personagem que escolhera vivenciar, citando, inclusive, algumas fontes das quais são foram contadas, embora sem a referência completa. No entanto, ao final da narrativa, o jogador é incitado a criar uma civilização que seja superior àquela que ele escolhera, de forma a criar uma hierarquização entre as culturas. Estas estão ligadas, sobretudo, ao desenvolvimento tecnológico.

A tela mostrada quando um dado jogo é perdido nos chama, também, bastante a atenção. Nela, aparecem alguns escombros de uma enorme estátua, símbolo de uma civilização esquecida e enterrada pelo tempo. Dois arqueólogos, vestidos com roupas que se assemelham muito às de Indiana Jones, trabalham no sítio, tentando desenterrar esse passado. É interessante notar, também, que apenas a estátua parece ter restado de tudo aquilo que fora aquela ocupação humana na região.

## Representando e se apropriando da Antiguidade em Civilization V

Com essa breve apresentação de elementos que saltam aos olhos do pesquisador, cabe fazer algumas relações e trazer alguns questionamentos. Ao fazer uma busca usando a ferramenta do Google Acadêmico, nota-se que o interesse pelo estudo dos

---

<sup>8</sup> Original: “Blessings and salutations upon you, revered Queen Dido, founder of the legendary kingdom of Carthage. Chronicled by the great poet Virgil, your husband Acerbas was murdered by the hands of your own brother, King Pygmalion of Tyre, who subsequently claimed the treasures of Acerbas that were rightfully yours. Fearing the lengths from which your brother would pursue in this vast wealth, you and your compatriots sailed for new lands. Arriving at the shores of North Africa, you tricked the local king with the simple manipulation of an ox hide, laying out a vast expanse of territory for your new home, the future kingdom of Carthage.

Clever and inquisitive Queen Dido, the world longs for a leader who can provide a shelter from the coming storm, guided by your brilliant intuition and cunning. Can you lead the people in the creation of a new kingdom to rival that of once mighty Carthage? Can you build a civilization that will stand the test of time?”

jogos durante o início da década de 2000 foi muito grande, algo que não parece ter ido adiante. Nestes artigos acadêmicos, notamos que existe uma grande preocupação com a questão de como se apropriar de videogames para pensar seus potenciais na educação.

Num estudo de caso sobre uma versão mais antiga da série *Sid Meier's Civilization*, os estudiosos sobre Mídia e Educação Kurt Squire e Henry Jenkin afirmam que o jogo é uma excelente maneira de se trabalhar com a história numa sala de aula. Afinal, segundo eles no jogo:

“(...) os jogadores não encontram a história como uma grande narrativa, mas como o produto de várias forças dinâmicas. Os estudantes podem aprender sobre o papel dos cavalos ou a ação recíproca entre economia e políticas externas. Os estudantes podem usar o jogo como um jogo transgressor fazendo com que ele possa viver suas fantasias de quebrar a ordem social. Questionamentos “e se?” podem motivar leituras complementares ou discussões, ajudando-os a refocar sobre o porquê os eventos ocorreram da forma como ocorreu”.<sup>9</sup> (SQUIRE e JENKIN, 2003: 14 – Tradução Minha)

A apropriação da história como uma forma de passado que pode ser controlado pelo jogador pode, de fato, ter um uso interessante numa sala de aula. No entanto, é de fundamental importância pensar na maneira como esse passado é representado.

No caso do *Civilization V*, notamos que ele cria uma antiguidade que está pautada numa visão bastante tradicional da mesma: a antiguidade é vista como um passado idílico, todo branco e monumental, cuja perda da conexão com o período fizesse com que a humanidade entrasse na ‘Idade das Trevas’ e só saísse dela quando suas ideias fossem retomadas no Renascimento. No entanto, o esquecimento desse passado não parece importar na atualidade, já que as máquinas dominam a humanidade. Isso coloca os estudos relacionados à antiguidade numa Torre de Marfim, para citar uma expressão de Martin Bernal (2005: 13), já que ele não aparece

---

<sup>9</sup> Original: “(...) players encounter history not as a grand narrative but as the product of several dynamic interrelated forces. Students might learn about the role of horses or the interplay between economics and foreign policy. Students can use the game as a form of transgressive play, playing out fantasies of overturning established social orders. “What if?” questions can motivate further reading or discussion, helping them to refocus on why the actual events unfolded the way they did”.

como algo que pode responder a questionamentos atuais, mas apenas como um tipo de estudo apolítico.

A representação dos estudiosos travestidos de Indiana Jones buscando as relíquias de uma antiga ocupação humana reforça ainda mais a noção de uma Antiguidade vista de uma forma tradicional. Afinal, o perfil traçado nessa cena expõe o jogador ao imaginário do ofício do estudioso da antiguidade: aquele que vai atrás daquilo do mais grandioso de uma cultura, buscando belas peças para compor um museu de outra civilização.

O silêncio, na abertura do jogo, quanto à presença das mulheres na narrativa dada, mas o aparecimento delas na escolha do personagem mostra uma tentativa de rompimento com antigas narrativas. No entanto, o rompimento não consegue ser total. No caso de Boudica, embora se conte uma narrativa pautada na revolta que ela criou contra a presença do Império Romano na Bretanha, o traço da civilização dela está voltado à fé. De uma forma geral, as civilizações masculinas estão pautadas na diplomacia e na guerra e as femininas na criação de fé e cultura.

O papel do historiador e do arqueólogo na construção de outras antiguidades pode perpassar, também, no repensar de quais suportes os novos significados e críticas que se tem dado à antiguidade podem aparecer. A indústria de videogames que, em 2012, atingiria a marca de US\$ 68 milhões deve ser um local de atuação dos profissionais ligados ao estudo da antiguidade.<sup>10</sup> Essa presença pode evitar que cansadas narrativas sobre a antiguidade continuem se perpetuando, de forma que questionamentos contemporâneos também possam fazer parte do mundo de jogos eletrônicos, tornando suas representações mais complexas e mais interessantes ao olhar do jogador.

---

<sup>10</sup> “Indústria global de videogames deve atingir US\$ 68,3 bilhões em 2012”. Disponível em: <http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI23950-15565,00-INDUSTRIA+GLOBAL+DE+VIDEOGAMES+DEVE+ATINGIR+US+BILHOES+EM.html>, acessado em 24 de Maio de 2013.

## Bibliografia

### Documentação

*Sid Meier's Civilization V*. 2010. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Firaxis Games. Versão disponível na Steam Store. Site oficial: <http://www.civilization5.com/>, acessado em 20 de Setembro de 2014.

*Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings*. 2012. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Firaxis Games. Versão disponível na Steam Store. Site oficial: <http://www.civilization5.com/>, acessado em 20 de Setembro de 2014.

### Referências Bibliográficas

Abertura do jogo *Sid Meier's Civilization V*: <https://www.youtube.com/watch?v=kV2Eg74qYHs>, acessado dia 20 de Setembro de 2014.

\_\_\_\_\_ *Gods & Kings*: <https://www.youtube.com/watch?v=ld1kZRmpVw4>, acessado dia 20 de Setembro de 2014.

\_\_\_\_\_ *Brave New World*: <https://www.youtube.com/watch?v=14WWgs-vX50>, acessado dia 20 de Setembro de 2014.

“Indústria global de videogames deve atingir US\$ 68,3 bilhões em 2012”. Disponível em: <http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI23950-15565,00-INDUSTRIA+GLOBAL+DE+VIDEOGAMES+DEVE+ATINGIR+US+BILHOES+EM.html>, acessado em 24 de Maio de 2013.

Lista completa de personagens disponíveis no jogo *Meier's Civilization V* e suas expansões pode ser vista em <http://www.civilization5.com/#/civilizations-all/>, acessado em 20/09/2014.

Resenha do jogo, que mostra uma partida ocorrendo e diversos elementos do jogo em geral, pode ser visto no site: <http://www.ign.com/videos/2010/09/21/civilization-v-video-review?objectid=62125>, acessado em 20 de Setembro de 2014.

Tirinha Nº486, intitulada “Religiões”. Criada por Carlos Ruas para a coleção “Um Sábado Qualquer”, 2010. Disponível em: <http://www.umsabadoqualquer.com/486-religoes/>, acessado em 20 de Setembro de 2014.

BERNAL, M. 2005. "A Imagem da Grécia Antiga como uma Ferramenta para o Colonialismo e para a Hegemonia Europeia". *Textos Didáticos - Repensando o Mundo Antigo*. IFCH/UNICAMP, nº 49 - Abril de 2005. Pp. 13-31.

CHARTIER, R. 2002. *A História Cultura: entre práticas e representações*. Lisboa: Difusão Editorial, 2ª edição, tradução por Maria Manuela Galhardo.

GARRAFFONI, R. S.; FUNARI, P.P.A.; PINTO, R. 2010. “O Estudo da Antiguidade no Brasil: as contribuições das discussões teóricas recentes”. In: HINGLEY, R. *O imperialismo romano: novas perspectivas a partir da Bretanha*. Tradução de Luciano César Garcia Pinto. Organização de Renata Senna Garraffoni, Pedro Paulo A. Funari e Renato Pinto – São Paulo: Annablume. Pp. 9-25

JENKINS, K. 2005. *A História Repensada*. São Paulo: Contexto.

SILVA, G. J. 2007. *História Antiga e Usos do Passado: um estudo de apropriações da Antiguidade sob o regime Vichy (1940-1944)*. São Paulo: Annablume; FAPESP.

SQUIRE, K.; JENKIN, H. 2003. “Harnessing the Power of Games in Education”. *InSight*. Nº 3, pp. 5 – 33. Disponível em: [http://sites.edvantia.org/products/pdf/InSight\\_3-1\\_Vision.pdf](http://sites.edvantia.org/products/pdf/InSight_3-1_Vision.pdf), acessado em 20 de Setembro de 2014.