

A PARTILHA DA ÁFRICA NO JOGO *CIVILIZATION V*

Camila Augusta Pires de Figueiredo (Editora UFMG)

RESUMO: *Civilization V* é um jogo eletrônico de estratégia em que cada jogador representa o líder de uma certa nação e precisa governá-la durante milhares de anos, num mapa em formato de hexágonos, conjugando certas habilidades como força militar, expansão populacional, diplomacia e economia, a fim de alcançar a vitória. Interessa-nos aqui, especificamente, a segunda expansão do jogo, intitulada *Brave New World*, lançada em 2013, e seu cenário “Scramble for Africa”, baseado na verdadeira partilha da África que ocorreu entre 1880 e 1910, período em que diversas potências europeias colonizaram quase a totalidade do continente africano. Investigaremos primeiramente as especificidades da mídia dos jogos de computador, em especial do subgênero 4X dos jogos de estratégia, para em seguida questionarmos a pertinência de conceitos relacionados aos estudos de intermedialidade como “transposição”, “reescrita” e “adaptação” à maneira como os eventos históricos relacionados à partilha da África são apresentados ou configurados para se submeterem à interação por parte do jogador. Consequentemente, cabe também questionar as possibilidades de uma reescrita da História, caso em que o jogador, em seu papel de colonizador, assume as rédeas da narrativa do jogo.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; *Civilization V*; Partilha da África; intermedialidade

O jogo *Civilization V*

Desde a década de 1980, os videogames têm ocupado um papel relevante na indústria do entretenimento e já não são tão raros os congressos e as publicações acadêmicas que se voltam, cada vez mais, ao estudo da influência cultural e econômica dessa mídia no cenário contemporâneo.

Civilization V é um jogo de estratégia do gênero 4X (*exploit, expand, explore, exterminate*) criado em 2010 no qual o jogador toma o controle de um povo e o lidera através de um determinado período de tempo, num mapa baseado em hexágonos. Cada jogador representa um líder de uma certa nação ou civilização, e precisa tomar decisões e guiar o crescimento desta ao longo do tempo. O jogo começa com a fundação de uma pequena e primitiva cidade, e o jogador precisa administrar unidades que representam civis e militares, mandando-os realizar diversas atividades, como: explorar novas terras, fundar cidades, batalhar contra unidades inimigas, melhorar a terra, lidar com a diplomacia com outras civilizações. O vencedor é a civilização com maior número de pontos depois de 100 turnos.

A primeira expansão do jogo, intitulada *Gods & Kings*, foi lançada em 2012. Várias novas civilizações foram adicionadas nesse primeiro pacote: Bizantinos, Celtas, Países Baixos, Cartago, Maias, Monarquia de Habsburgo, Etiópia, Espanha, Hunos e Suécia.

A segunda expansão, intitulada *Brave New World*, foi anunciada em 2013 e incluiu nove outras civilizações: Portugal, Brasil, Polônia, Zulus, Assíria, Indonésia, Marrocos, Veneza, Etiópia e os Shoshones.

O *Scramble for Africa* – que, em português, ficou conhecido como Partilha da África – é um cenário dentro do pacote de expansão *Brave New World*, baseado na verdadeira partilha da África que aconteceu de 1880 a 1910, período em que as potências europeias – Grã-Bretanha, França, Portugal, Alemanha, Itália, Bélgica e Espanha – colonizaram a totalidade do continente africano (com exceção da Etiópia e da Libéria).

Há 12 civilizações no *Scramble for Africa*, representadas por seus respectivos líderes: Bélgica: Leopold II (1835-1909); Os Boers: Paul Kruger (1825-1904); Inglaterra: Victoria (1819-1901); Egito: Ismail Pasha (1830-1895); Etiópia: Menelik II (1844-1913); França: Jules Grevy (1807-1891); Alemanha: Otto von Bismarck (1815-1898); Itália: Giuseppe Garibaldi (1807-1882); Marrocos: Hassan I (1873-1894); Os Otomanos: Abdul Hamid II (1842-1918); Portugal: Maria Pia (1847-1911); Os Zulus: Cetshwayo (1826-1884). Observa-se, já de início, uma preocupação dos desenvolvedores em selecionar figuras políticas relevantes relativamente contemporâneas, ou seja, que viveram na mesma época, que coincide também com a época em que a verdadeira Partilha da África aconteceu.

Além dos personagens históricos, o jogo também fornece informações sobre a geografia e a história das civilizações envolvidas. Em um menu chamado Civilopedia, o jogador tem acesso a informações relacionadas às regras e recursos do jogo (unidades, recursos, edificações), bem como a uma seção dedicada às informações históricas e geográficas. Por exemplo, quando buscamos saber mais sobre a cidade de Ouagadougou (hoje capital de Burkina Faso), vemos o seguinte quadro:

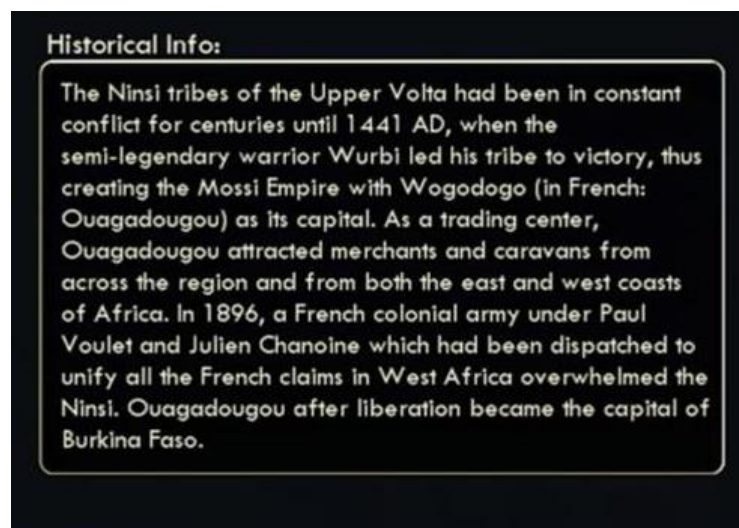


Fig. 1: Informação histórica sobre a cidade de Ouagadougou.
Fonte: Jogo eletrônico *Civilization V*

Neste estudo proponho um breve exame a respeito das regras e recursos desse cenário do jogo para, em seguida, pensar a relação entre ele e o episódio histórico da Partilha da África. Investigarei primeiramente as especificidades da mídia dos jogos de computador, em especial

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. A partilha da África no jogo *Civilization V*, 2018, p. 16-23.

deste como um jogo de estratégia, para em seguida questionar a pertinência de conceitos relacionados aos estudos de intermedialidade como “transposição”, “reescrita” e “adaptação” à maneira como os eventos históricos relacionados à partilha da África são apresentados ou configurados para se submeterem à interação por parte do jogador. Consequentemente, cabe também questionar as possibilidades de uma reescrita da História, caso em que o jogador, em seu papel de colonizador ou colonizado, assume as rédeas da narrativa do jogo.

A jogabilidade em *Civilization V*

Entre os estudiosos do campo chamado *Game Studies*, há uma corrente que aborda os jogos a partir da perspectiva da narratologia, ou seja, com o foco em suas estruturas narrativas ou na história que cada jogo conta. Do outro lado dos *Games Studies*, os ludologistas concentram-se na mecânica dos jogos (*game play*) e em sua jogabilidade, em outras palavras: na estrutura, nas regras e no design do jogo, elementos que influenciam a experiência do jogador ou a maneira como ele interage com o jogo.

Ao contrário, por exemplo, de jogos de ação, em *Civilization V* a narrativa não é uma dimensão tão relevante, já que não há uma linha cronológica a ser seguida: o propósito do jogo é o desenvolvimento de uma nação com a derrota de rivais e, nesse processo, não há ações narrativas pré-definidas ou fases que precisam ser vencidas. Assim, considerando a análise que pretendo fazer e as ferramentas narrativas que o jogo oferece, proponho aqui um exame a respeito das regras e recursos do jogo para, em seguida, pensar a relação entre ele e o episódio histórico *Scramble for Africa*.

Examinando a mecânica do jogo, observam-se alguns elementos específicos a esse cenário que serão cruciais para determinar o desenrolar da ação:

1. Cada civilização tem suas unidades específicas. Por exemplo, França e Portugal tem unidades de exploradores e arqueólogos, outras civilizações não possuem tais grupos, mas possuem outros em contrapartida.
2. Através do recurso “turismo”, inédito até esse cenário, uma civilização pode espalhar sua cultura ao redor do mundo e dominar outras nações. Com essa possibilidade, artistas, escritores e músicos podem criar obras de arte que são colocadas em museus, óperas e bibliotecas. Todos esses artefatos colaboram para aumentar o turismo e consequentemente a cultura de um país.
3. As nações são divididas em três grupos, e a maneira como elas adquirem pontos também varia:
 - a. as civilizações europeias (Bélgica, Portugal, Itália, Alemanha, Inglaterra, França) recebem pontos extras se conseguirem adquirir artefatos e se descobrirem maravilhas naturais (Lago Victoria, Fonte do Nilo, As minas do Rei Salomão, Monte Kilimanjaro);
 - b. as civilizações do norte da África ganham pontos se tiverem ouro (Egito, Marrocos, Otomanos);

- c. e as subsaarianas (Etiópia, Boers, Zulu), se conseguirem gerar cultura.
4. As civilizações europeias não podem declarar guerra umas às outras. As do norte da África também não. Portanto, somente podem guerrear entre si as nações subsaarianas.

Também chama a atenção, ainda no âmbito da mecânica do jogo, as ferramentas criadas para os avatares. O avatar, de acordo com Britta Neitzel, possui uma dupla funcionalidade: trata-se de uma representação do jogador, mas também uma figura ficcional do mundo do jogo. Ou seja, como uma figura ficcional, ele permite ao jogador exercer um papel (NEITZEL, 2015, p. 590-591). Em *Civilization V*, no entanto, o avatar não é apenas uma representação de uma figura ficcional, mas também de uma figura histórica relevante. No jogo, cada avatar fala na sua língua nativa, opção que foi elogiada por críticos e jogadores por aumentar a verossimilhança do jogo com o episódio histórico. Por outro lado, a reutilização de figuras de avatares de outros cenários e pacotes de expansão foi bastante criticada. Para Jules Grevy, por exemplo, foi utilizada a mesma figura de Napoleão Bonaparte:



Fig. 2: Jules Grevy como Napoleão Bonaparte
Fonte: Jogo eletrônico *Civilization V*

Além disso, a caracterização desses líderes das nações também é decisiva para a experiência do jogador: cada um dos líderes que o jogador pode escolher tem uma personalidade única, determinada por uma combinação de “temperamentos” numa escala de um a dez. Existem 25 temperamentos, agrupados em categorias que incluem crescimento, expansão, ampla estratégia, preferências militares, reconhecimento, reconhecimento naval, entre outros. Além das diferentes combinações de temperamentos possíveis, há também um nível de dificuldade para cada líder no jogo. Assim, pode-se jogar, por exemplo, com Otto von Bismarck no nível “Príncipe”, “Rei”, “Imperador”, entre outros.

Jogando, adaptando ou reescrevendo a História?

Examinando as regras impostas ou recursos oferecidos e a influência deles na jogabilidade, percebe-se que, para ganhar o jogo, é necessária uma mudança na estratégia dependendo de cada grupo ou avatar escolhido pelo jogador.

Por exemplo, caso a civilização escolhida tenha sido a europeia, a tática mais eficaz para terminar em primeiro lugar é a de fazer alianças, expandir territorial e militarmente e derrotar os inimigos mais fortes do outro grupo no menor tempo possível. Essa tática garante a descoberta de recursos naturais (que fornece pontos extras) e a expansão territorial, por meio da exterminação dos povos mais fracos.

Ao contrário da estratégia para os europeus, a tática para as civilizações africanas do norte do continente não é expandir seus territórios, mas manter a paz e as estruturas de defesa. A ideia é produzir ouro sem chamar a atenção ou parecer atrativo a nenhuma outra civilização. Fazer alianças de comércio e estabelecer embaixadas em todos os países, europeus e africanos é uma boa maneira de tentar sobreviver.

Por sua vez, quando começa como uma civilização africana subsaariana, o jogador automaticamente deve lidar com a animosidade das civilizações europeias. Não há tratados, trocas amigáveis, relações diplomáticas. Pelo contrário, sobram atitudes hostis por parte dos líderes de outras nações, que ameaçam: “If you continue to expand your empire in lands I feel are mine it can only ruin the possibility of friendship between us.” Ou ainda: “Your lands belong to me.” A única saída é produzir cultura e, por meio dela, sobreviver, já que é impossível conquistar territórios e construir um forte poder militar como nação africana subsaariana.

Como se pode perceber, a escolha de uma ou outra nação é determinante para a experiência que o jogador terá ao longo das cem rodadas do jogo. Isso significa que a narrativa a ser construída pelo jogador será resultado não apenas de suas decisões como líder, mas também das qualidades e configurações técnicas próprias de cada nação.

Mais importante ainda: é possível estabelecer um paralelo entre os papéis dessas nações no jogo e no episódio da partilha da África. Os recursos das nações europeias no jogo correspondem a elas de fato, por exemplo, no que tange à sua força militar. Já as nações africanas são mais fracas se comparadas ao poderio europeu, o que limita sua estratégia de sobrevivência à tentativa de defesa, à criação de alianças ou ainda à sobrevivência de sua cultura, por meio do turismo especialmente. Cabe aqui, portanto, uma crítica à maneira como o jogo foi concebido no que se refere às configurações que pré-estabelecem características e poderes militares, culturais e diplomáticos, já que tais configurações se inspiram os papéis de cada nação no episódio da Partilha da África. Nesse sentido, pode-se afirmar que o jogo simula a repetição de fatos históricos reforçando a violência e a opressão exercidas pelos colonizadores

e a subordinação dos colonizados, sem oferecer ao jogador qualquer possibilidade de explicação ou reflexão crítica sobre esses aspectos.

Mas, se por um lado, fugir dos papéis pré-estabelecidos das nações não é uma opção, por outro, o jogador possui total liberdade para planejar suas ações de combate, defesa e desenvolvimento. Como uma simulação, a cada vez que é jogado, *Civilization V* conta uma história diferente da partilha da África. Não há uma história única, a não ser aquela que o próprio jogador, personificando um avatar, constrói. A História é, portanto, reescrita a cada jogada. Nesse sentido, cabe perguntar: qual a relação entre as diferentes narrativas elaboradas no jogo e os conceitos relacionados aos estudos de intermedialidade como a transposição de mídias e a adaptação? Em outras palavras, poderíamos considerar *Scramble for Africa* uma adaptação da verdadeira partilha da África?

A adaptação no âmbito da intermedialidade se refere a um dos tipos possíveis de transposição de mídia, ou “uma revisitação estendida, deliberada e anunciada de uma obra de arte”, segundo Linda Hutcheon (2006, p. 170). Trata-se, portanto, de um fenômeno que envolve a transformação de um texto-fonte ou hipotexto em um texto-alvo ou hipertexto. Embora tenham se abrigado inicialmente nos departamentos de Literatura das universidades e alcançado reconhecimento como versões derivadas de obras literárias canônicas, já há alguns anos os estudos de adaptação têm se voltado às mais diversas mídias e configurações midiáticas. Prova disso são os exemplos do livro de Hutcheon, que vão de filmes a quadrinhos, de videogames até parques de diversão.

Assim como outros tipos de adaptações possuem diversas formas de interações com seus textos-fonte (por exemplo, homenagem, subversão, modernização), assim também as adaptações em videogame se relacionam de várias maneiras com seus textos originais. A noção mais tradicional é que os jogos adaptam personagens e histórias ficcionais com o objetivo de criar novos produtos para uma determinada franquia. Para isso, programadores e designers devem traduzir narrativas lineares ou propriedades ficcionais estáveis para experiências lúdicas e controladas pelo jogador.¹

No entanto, como explica Kevin Flanagan em “Videogame adaptation”, a fidelidade ao original não costuma ser uma prioridade nas adaptações para jogos eletrônicos (FLANAGAN2017, p. 444). Na maior parte dos jogos adaptados de filmes ou séries de televisão, por exemplo, não há uma repetição das ações da narrativa do hipotexto. A preocupação central dos desenvolvedores dos jogos, segundo Flanagan, está mais na utilização

¹ Há ainda a possibilidade de que os jogos expandam ou completem a narrativa de um filme anterior, prática muito comum chamada de transmídia, conforme conceito utilizado por Henry Jenkins (2009). Neste estudo, porém, nos concentraremos apenas nos jogos que se configuram como adaptação de textos anteriores.

das especificidades da mídia com vistas a garantir uma boa jogabilidade e experiência interativa do que em reproduzir a estética e as convenções da mídia original.

Entretanto, temos aqui um agravante: ao contrário de jogos que adaptam um filme ou um romance, jogos como *Civilization V*, que faz referência a um episódio histórico, ocupam uma posição de tensão entre o que é fato e o que é ficção. Se temos no jogo uma narrativa que é reescrita de maneira diferente a cada jogada, temos então uma diferença irreconciliável entre o *Scramble for Africa* como cenário do jogo e a partilha da África como narrativa histórica. Em outras palavras: se a narrativa simulada muda a cada jogada e a narrativa histórica é inalcançável, poderíamos ainda chamá-la de uma adaptação? Quais seriam neste caso os elementos que nos possibilitariam chamar o jogo de uma adaptação: os países envolvidos, o mapa ou a localização geográfica, os personagens/avatars, ou simplesmente o nome do cenário?

Porém, mais do que afirmar de que se trata de um ou outro fenômeno, considero mais importante e válido estimular a reflexão sobre os limites da adaptação e a estabilidade dos hipotextos. Para isso, podemos nos perguntar, por exemplo: como tratar de uma adaptação ou transposição de algo tão instável quanto uma determinada versão da história, quando o que temos são apenas os relatos que sobreviveram a um episódio em particular? E, mais ainda, como lidar com uma adaptação para um jogo eletrônico, uma mídia que, como já foi dito, tende a privilegiar a experiência do jogador em detrimento da fidelidade à narrativa de um texto anterior?

Apesar de não trazer aqui uma resposta pronta, e de propor mais indagações do que conclusões, uma coisa parece clara: a motivação para o desenvolvimento de um jogo histórico parece se explicar, entre outras coisas, pelo prazer da leitura comparada entre a narrativa “oficial” e a reencenada, ou seja, o prazer de comparar a história que escrevemos ou construímos – com os recursos tecnológicos que temos em mãos ou que nos são oferecidos – e o episódio histórico amplamente conhecido.

Junta-se a esse prazer a liberdade da reescrita. A ideia por trás de jogos como *Civilization V* parece também se propor como uma resposta aos seguintes questionamentos: “E se fosse de outra maneira?”, ou “E se isso não tivesse acontecido exatamente como foi?”, algo semelhante àquilo que inspira a escrita das famigeradas *fan fictions*, ou seja, o desejo de escrever uma história diferente daquela que nos foi em algum momento contada.

Referências

FLANAGAN, K. Videogame adaptation. In: LEITCH, T. *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Oxford: Oxford University Press, 2017. p. 441-456.

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. A partilha da África no jogo *Civilization V*, 2018, p. 16-23.

HUTCHEON, L. *A Theory of Adaptation*. London/New York: Routledge, 2006.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009.

NEITZEL, B. Performing Games: Intermediality and Video Games. In: RIPPL, G. (ed.). *Handbook of Intermediality: Literature - Image - Sound - Music*. Berlin: DeGruyter, 2015. p. 584-602.

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. A partilha da África no jogo *Civilization V*, 2018, p. 16-23.