



# O Lúdico e o Político nos jogos digitais

uma abordagem de *Civilization VI*

Bergston Luan Santos

# O Lúdico e o Político nos jogos digitais

uma abordagem de *Civilization VI*

Bergston Luan Santos



FAE/UFMG  
Belo Horizonte  
2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Reitora Sandra Regina Goulart Almeida

Vice-Reitor Alessandro Fernandes Moreira

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Diretora Andréa Moreno

Vice-Diretora Vanessa Ferraz Almeida Neves

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

Coordenador Rosimar de Fátima Oliveira

Vice-Coordenador Eucídio Pimenta Arruda

EDITORA SELO FAE

Editora-Chefe Suzana dos Santos Gomes

Editor Adjunto Ademilson de Sousa Soares

COMITÊ ASSESSOR

Juliana de Fátima Souza – Administração Escolar

Maria Amália de Almeida Cunha – Ciências Aplicadas à Educação

Telma Borges da Silva – Métodos e Técnicas de Ensino

Danilo Marques Silva – Representante discente

COMITÊ CIENTÍFICO NACIONAL

Ana Elisa Ribeiro

Breyner Ricardo de Oliveira

Cezar Luiz de Mari

Gelsa Knijnik

Hércules Tolêdo Corrêa

Leonardo Rolim Severo

Lia Tiriba

Marcelo Lima

Maria de Fátima Barbosa Abdalla

Maria Fernanda Rezende Nunes

Maria Rita Neto Sales Oliveira

Marlécio Maknamara

Mitsuko Antunes

Nilmara Braga Mozzer

Regilson Maciel Borges

Simone de Freitas Gallina

Surya Aaronovich Pombo de Barros

Tacyana Karla Gomes Ramos

Verônica Mendes Pereira

COMITÊ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Daniel Melo

Eduardo José Campechano Escalona

Eric Plaisance

Felipe Andres Zurita Garrido

Juan Arturo Maguiña Agüero

Mirta Castedo

Sébastien Ponnou

Silvia Parrat Dayan

© o autor, 2023.

CAPA E PROJETO GRÁFICO Ana Cláudia Dias Rufino

ASSISTENTE EDITORIAL Denise Campos

COORDENAÇÃO DE TEXTOS Olivia Almeida

PREPARAÇÃO DE ORIGINAIS Verônica Marques

DIAGRAMAÇÃO Ana Cláudia Dias Rufino

ISBN 978-65-88446-28-7

S2371 Santos, Bergston Luan, 1987-  
O lúdico e o político nos jogos digitais [recurso eletrônico] :  
uma abordagem de Civilization VI / Bergston Luan Santos. -- Belo  
Horizonte: UFMG / FaE, 2023.  
264 p. : enc.

ISBN: 978-65-88446-28-7.

Bibliografia: f. 249-264.

1. Civilization (Jogo eletrônico). 2. Educação. 3. Jogos  
educativos. 4. Jogos por computador -- Aspectos políticos.  
5. Jogos por computador -- Aspectos educacionais. 6. Ciência  
política -- Simulação (Computadores digitais). 7. Jogos  
eletrônicos. 8. Tecnologia educacional. 9. Ensino auxiliado por  
computador.

I. Título.

CDD- 371.397

**Catálogo da fonte: Biblioteca da FaE/UFMG (Setor de referência)**

Bibliotecário: Ivanir Fernandes Leandro CRB: MG-002576/O

Editora Selo FaE – Faculdade de Educação – Universidade Federal de Minas Gerais

Av. Antônio Carlos, 6627, Pampulha

CEP 31.270-901 – Belo Horizonte/MG

site: [livrosabertos.fae.ufmg.br](http://livrosabertos.fae.ufmg.br) | e-mail: [editora.selofae@gmail.com](mailto:editora.selofae@gmail.com)



# Sumário

<b>Prefácio</b>	<b>6</b>
Eucídio Pimenta Arruda	
<b>Introdução</b>	<b>10</b>
<b>1. Um game na História e várias histórias no game: uma abordagem de <i>Civilization</i></b>	<b>19</b>
<b>2. A questão do lúdico e da ludicidade</b>	<b>59</b>
<b>3. O agonismo político como recurso lúdico</b>	<b>119</b>
<b>4. A política em árvores e a distribuição interna no jogo: <i>Civilization VI</i> em questão</b>	<b>174</b>
<b>Referências</b>	<b>249</b>
<b>Sobre o autor</b>	<b>264</b>

# Prefácio

Escrever este prefácio para meu ex-orientando e hoje colega de profissão, Bergston Luan Santos, é de uma grande felicidade, pois pude acompanhar boa parte do difícil percurso trilhado por Bergston até se tornar um professor da escola básica e do ensino universitário, além de pesquisador.

Recebi-o como orientando de mestrado, pela Universidade Federal de Uberlândia, em 2012, oportunidade na qual ele foi aprovado dentre inúmeros candidatos que pleiteavam pesquisar sobre tecnologias digitais. Sua formação inicial em História fez-me logo propor-lhe trabalhar com o campo dos jogos digitais e a aprendizagem histórica.

Sua perspicácia em observar a importância desta temática para a educação básica o levou a desenvolver um trabalho de grande impacto, defendido em 2014, chamado “Interpretando ‘mundos’: jogos digitais e aprendizagem histórica”. Costumávamos dizer que para alguns, estávamos jogando ao invés de pesquisar. Mas o jogar se relacionada a um grande interesse em compreender o fascínio dos jogos digitais nos jovens e como isso se relacionada às maneiras como eles construíam conhecimentos históricos.

Deste trabalho resultaram muitos bons frutos, publicados, apresentados como contribuição social para a melhoria da qualidade no ensino de História.

Nesse período iniciei minhas atividades na Universidade Federal de Minas Gerais e ficamos quase

dois anos sem comunicação. Tempo suficiente para Bergston demonstrar o quanto se interessava pela educação pública e pelo diálogo entre a academia e a escola básica. Ele começou então uma nova fase profissional, agora concursado no Instituto Federal do Norte de Minas Gerais, ensinando História, trabalhando com tecnologias e mantendo acesa a curiosidade científica, em uma grande busca por entender questões mais complexas sobre ensinar e aprender em uma sociedade permeada por tecnologias digitais, onde o entretenimento, às vezes, se mistura à Educação e gera mais incertezas e instabilidades em nosso fazer docente.

Ele, em sua trajetória territorial pelo Norte de Minas, voltou a criar laços profissionais comigo, ao procurar o Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Minas Gerais para dar continuidade aos seus estudos, aos seus problemas e inquietações.

Fiquei honrado em ser novamente seu orientador, pois nosso trabalho anterior era de um sucesso significativo e acreditava que as suas inquietações gerariam novos conhecimentos científicos relevantes para a educação pública brasileira.

A pesquisa de doutorado realizada por Bergston, transformado em livro, é algo pelo qual tenho muita honra em apresentar e. Este trabalho é fruto de muito esforço, dedicação e inquietações, para se entender não apenas a relação do jogo com a aprendizagem, mas as dimensões políticas dos e nos jogos implicam em contextos pouco explorados na Educação.



Falamos em inteligência artificial muito mais em seu sentido tecnológico, dos produtos e processos, em como ela pode apoiar as ações humanas, como podem agregar valor no sistema capitalista e como podem ser vistas, aos olhos de muitos, como elementos desumanizadores em nossas relações.

Mas Bergston se movimenta por outros caminhos. Ao buscar o jogo *Civilization VI*, ele não procura apenas problematizar conceitos históricos presentes no jogo. Seu trabalho se direciona para entender como as máquinas aprendem com as ações dos jogadores. A aprendizagem de máquina, apesar de se apresentar como algo neutro, sem maiores consequências sociais, econômicas ou culturais, são percebidas pelo autor como elementos que são, por um lado, desenvolvidos com os preconceitos, as visões de mundo e todas as contradições que são inerentes aos sujeitos que escrevem os códigos de programação do jogo.

O lúdico tem a capacidade de ensinar, não só elementos do jogo, do lazer e do ócio, mas também dimensões políticas, nas quais observamos relações de poder, complexidades econômicas e hierarquias sociais. É interessante perceber que toda esta complexidade é passível de programação, de codificação e transformação em um jogo como *Civilization VI*.

Os sujeitos que jogam, o fazem por referencialidades programadas e conseguem aprender e, ao mesmo tempo, ensinar a máquina, como as temporalidades podem ser reconfiguradas pelas experiências individuais com o jogo.

O jogo também nos faz repensar a educação, ou sobre como precisamos discutir caminhos e potências para os jovens que adentram as escolas, públicas sobretudo, trazendo experiências programadas que precisam de interpretações e análises escolares.

Bergston consegue tratar de temas complexos com uma linguagem acessível, e este é o espírito da socialização dos saberes, da contribuição deste livro para a sociedade. O texto reflete a própria história do autor: oriundo de camadas populares, vê a Educação como meio de suplantar as desigualdades e, por isso, utiliza seus instrumentos para alcançar quaisquer mentes, por meio de sua escrita.

Finalizo este texto com meus grandes parabéns ao Bergston, cujo livro que apresento é apenas um pequeno grande passo para inúmeras contribuições que ele ainda fará à nossa sociedade. Produzir ciência é permitir que se consagre nossas descobertas com os outros, para que possamos ajudar a construir uma sociedade mais justa, que enxergue a educação como potência para nos tornarmos mais e mais humanos e solidários.

Sejam bem-vindos, abram o livro e tenha uma ótima experiência!

Eucidio Pimenta Arruda

# Introdução

Este material é fruto de um trabalho desenvolvido no doutorado intitulado: *O lúdico político em Civilization VI*, na ocasião investigamos o jogo Civilization numa abordagem histórica e introdutória do objeto buscando identificar alguns dos possíveis usos de Inteligência Artificial em Jogos Digitais; ao mesmo tempo que problematizávamos o político e a política considerando a disputa como elemento lúdico capaz de oferecer jogabilidade.

Desde a antiguidade o ser humano inventava tecnologias e interagía com elas, mas é importante destacar que este trabalho parte da ideia que a produção de invenções tecnológicas e as nossas relações interativas com esses recursos passam a ser uma realidade mais vívida e aprofundada no dia a dia contemporâneo. Podemos até desconfiar que a tecnologia digital torna-se “porta-voz” do sistema produtivo atual ou, ao menos, ordinariamente, é compreendida como símbolo “de avanço” e “evolução” do próprio capitalismo, assim como problematiza Morozov (2018). Contudo, uma dessas tecnologias parece ser hoje abundantemente notada: a Inteligência Artificial.

Há indícios das possibilidades incomensuráveis dos dígitos, algoritmos, hardwares e softwares no nosso tempo e eles oportunizam pensarmos e questionarmos sobre as dimensões que trazem as multiplicidades sobre as tecnologias, sua produção, uso e apropriação, inclusive a necessidade de

discutirmos sobre alguns “espectros” que rodam o conceito de IA. Diante desse cenário, parece importante voltarmos nossos olhares para as teorias sobre Tecnologia e Sociedade e, no Brasil, ainda é pertinente voltarmos aos textos de Álvaro Vieira Pinto (2005) que foi capaz de criar uma obra densa e complexa que dialoga com “os cientistas da cibernética” sobre as máquinas inteligentes ou, como ele chamava, as máquinas “pensantes”. E para Vieira Pinto (2005) é preciso ponderar que quem determina o conceito de “pensamento” é o ser humano e isso se dá em qualquer circunstância.

Para o autor, se a cibernética depositava novas exigências ao conceito de inteligência, isso acontecia por força da ligação do homem com as máquinas existentes, e isso, se dava apenas em virtude das ligações que nunca deixaram de existir entre “o ser humano e os instrumentos por ele utilizados em todos os tempos para modificar a natureza de acordo com suas finalidades e seu projeto de existência” (VIERIA PINTO, 2005. p. 77-78). O que se apresenta no argumento de Vieira Pinto (2005) é a compreensão de que não é a máquina que progride e desenvolve, quem passa por esse percurso é o próprio ser humano.

Para ele, o ser humano se desenvolve na própria cultura que cria e não é a máquina que “evolui” (por si) como parece ser o senso comum sobre as ditas “novas tecnologias” diante da produção e do consumo capitalista. Objetivamente, é preciso deixar explícito que é o trabalho humano que é res-

ponsável pela criação e a produção das máquinas, inclusive as diferentes técnicas de IA, pois essas são, em gênese, produtos da criação humana.

Os jogos digitais, assim como outros dispositivos eletrônicos produzidos no século XX, são produtos de uma época de mudanças irruptivas que ambicionavam serem rápidas ou, como argumentou Hobsbawm (1995), o século XX foi um período cuja única pretensão de benefícios para a humanidade se assentava nos enormes triunfos de um progresso material apoiado na ciência e na tecnologia. Apesar disso, muito antes dos jogos existirem em seu formato digital, vários teóricos já se preocupavam em pensar o ser humano e sua relação com eles ou, como afirma Negrine (2014) e Elkonin (2009), desde os séculos XIX e XX, o estudo científico do jogo ganhou mais espaço na discussão, sendo diversas as teorias que apresentavam destaque a esse. Entre elas, temos: a teoria do recreio de Schiller (1875), a teoria do descanso de Lazarus (1883), a teoria do excesso de energia de Spencer (1897), a teoria da antecipação funcional de Groos (1902) e a teoria da recapitulação de Hall (1906).

No século XX, mais especificamente, diferentes autores desenvolvem estudos sobre o jogo por diversas e divergentes perspectivas. Como afirma Negrine (2014) e Elkonin (2009) há autores que entendem os jogos como elementos de origem biológica (Freud, Klein e Hall), autores que abarcam o jogo como elemento de origem social (Winnicott e Vygostsky) e os que compreendem que o jogo é, ao

mesmo tempo, produto e marca da herança biológica do ser humano e de sua capacidade criadora de cultura (Garvey).

Outro autor que valoriza essas diferentes teorias do jogo é Rosamilha (1979). Como grande parte dessas teorias foram desenvolvidas em meados do final do XIX e primeira metade do século XX, ele utiliza das teorias também apropriadas por Negrine (2014) e Elkonin (2009), e, segundo argumenta Rosamilha (1979), Huizinga no fim da década de 1930 foi capaz de criar a teoria mais ampla do jogo, e Rosamilha (1979) a chamou de a “teoria lúdica da cultura”. A afirmação desse autor está consoante com o estudo de Caillois (2017, p. 24), sendo que este afirma que “cabe a J. Huizinga a honra de ter analisado magistralmente várias características fundamentais do jogo e ter demonstrado a importância de seu papel no próprio desenvolvimento da civilização”.

Ainda para Huizinga (2007) é possível considerar que as formas litúrgicas mais antigas que eram rodeadas pelo elemento lúdico que deram origem a comunidades e instituições políticas primordiais. Segundo o autor é possível observar esse elemento lúdico na política da sociedade Romana Antiga, sendo que esse se manifestava no panem et circenses. Para Huizinga (2007) a sociedade romana não podia viver sem os jogos, estes eram tão necessários para sua existência como o pão, sendo que a função essencial do panem et circenses não era a simples celebração da prosperidade, mas a conso-

lidação desta, além da garantia de um futuro ainda mais próspero. O autor compreende que é possível encontrar esse elemento lúdico tanto nas sociedades primitivas (termos usados pelo autor) como na Roma Antiga. Ainda, esse lúdico do panem et circense, para ele, se manifestou ao longo do tempo em outras culturas como, por exemplo, a hispânica, onde as touradas seriam uma continuação direta do ludi romano (HUIZINGA, 2007, p. 198).

O fato que nos interessa na argumentação é que Huizinga (2007) nos alerta sobre a necessidade de pensar o jogo e seu lúdico como elemento pertinente da vida social e cultural. Esse insight intelectual constitui um ponto de vista que partilhamos e acreditamos ser fecundo para os dias de hoje. Afinal, Huizinga (2007) questiona se o elemento lúdico não estaria sendo perdido na sociedade moderna e, para buscar respostas a essa suspeita, o autor sugere que é preciso examinar a própria vida social, incluindo a política moderna para, assim, criarmos elementos pertinentes a uma compreensão. Para o autor, a política e a vida social se constroem em meio às inúmeras relações humanas e isso se dá em contextos sociais específicos cujas relações se produzem com certa “elasticidade”. Isso se deve, em certo grau, aos elementos lúdicos presentes nelas.

A elasticidade das relações humanas subjacentes à máquina política permite a existência de um espírito lúdico, possibilitando a redução de tensões que se assim não fosse tomar-se-iam insupor-

táveis e perigosas, porque a perda do humor é uma coisa mortal. Quase seria desnecessário acrescentar que esse fato lúdico está presente em todo o sistema eleitoral (HUIZINGA, 2007, p. 230).

Notemos que o autor assinala que o humor é um mecanismo de certa “harmonização” das relações. Nesse caso o humor pertence ao que Huizinga (2007) considera lúdico, pois consegue criar situações que aliviam circunstâncias insuportáveis da relação do ser humano como o próprio ser humano; logo, esse humor é constituído, em parte, pelo próprio lúdico. Como exemplo da existência de elementos lúdicos nas relações, especificamente políticas, Huizinga (2007) cita o sistema eleitoral como uma situação preenchida de ludicidade. Para ele, o elemento lúdico mostra-se na disputa, nas inúmeras criações, imaginação, ritos, crenças e até mesmo em liturgias que são designadas a fim de reconfigurar a própria disputa eleitoral e política.

Nessa referência, outro ponto importante para pensarmos o lúdico é a consideração de que este tem potencialidades criativas significativas. Porém, vale ressaltar que o autor não está determinando que as eleições sejam jogos, ou que a política eleitoral seja um jogo, mas, que ambos (jogo e política eleitoral) apresentam algo lúdico e isso é importante de ser distinguido.

Para Huizinga (2007):

A política é, e sempre foi, de certo modo um jogo de azar; pense-se nos desafios e provocações, nas ameaças e denúncias, e compreender-se-á que *a guerra e a política*



*que a ela conduz constituem sempre e inevitavelmente um jogo, conforme disse Neville Chamberlain nos primeiros dias de setembro de 1939. Portanto, e apesar das aparências em sentido contrário, a guerra não se libertou completamente do círculo mágico do jogo* (HUIZINGA, 2007, p. 233, grifos nossos).

Até aqui nos parece cabível pensar que há um elemento lúdico que perpassa a própria noção de jogo e este impacta, em alguma medida, alguns aspectos das relações sociais. Mas, para fins deste livro, destacaremos a política. Portanto, considerando essa breve arguição com o intuito de refletir sobre a produção e o uso do lúdico na sociedade contemporânea rodeada pelo digital, nosso foco é problematizarmos as relações humanas com os ambientes dos jogos digitais dispostos e mediados por interações com a Inteligência Artificial neste início do século XXI.

Aqui é importante salientarmos que compreendemos que esse é um processo inacabado e que as tentativas de contribuição sempre são elaboradas e preenchidas com elementos históricos e contextuais. Afinal, todo trabalho humano é processado por meio de aproximações consecutivas da realidade social e temporal com a qual ele é construído.

Assim sendo, destacamos que nesta pesquisa foi produzido buscando considerar o conceito de lúdico e as complexas relações que existem na interação com a Inteligência Artificial nos Jogos Digitais contemporâneos. Uma de nossas ideias

é que a investigação dessas relações pode oferecer indícios para refletirmos sobre as interações humano-máquina contemporaneamente, sendo que o elemento interativo oferecido pelo maquínico pode expandir nosso conhecimento sobre as potencialidades do uso de IA como mediadora da inter-relação humano-máquina, e também sobre a sua potencialidade em personalizar as relações de consumo fabricadas de maneira lúdica. Para isso, elegemos a categoria da política em um contexto de jogabilidade mediada pelas técnicas e tecnologias de um jogo digital para abarcarmos a discussão indicada.

No primeiro capítulo, abordaremos o jogo Civilization VI a fim de demonstrar um breve percurso do jogo em um processo histórico que é mediado por diferentes possibilidades e inovações nas áreas da produção de computadores e de diferentes tecnologias da Informática. No segundo capítulo exploraremos o conceito de jogo, lúdico e ludicidade com o objetivo de ampliarmos a circunstância do debate social do lúdico, inclusive, buscando diferenciar o conceito de jogo do conceito de brincadeira. Esse exercício reflexivo é importante, pois ajuda a delimitar melhor os lugares de reflexão acerca do conceito para além do campo da palavra. E como ele pode ajudar a aproximar reflexões sobre a produção de jogos, incluindo os digitais.

No terceiro e quarto capítulos adentraremos na discussão acerca do político e da política destacando o elemento agonístico como princípio lúdico.

Isso foi importante para podermos dimensionar as categorias teóricas do trabalho, buscando aproximar diálogos que possibilitem ampliar a compreensão para o estudo. Ainda, abordaremos a jogabilidade e as questões internas do jogo em questão, problematizando a política e a interação com a IA no contexto processual do jogo.

Por fim, esperamos que este trabalho contribua de forma a expandir os horizontes sobre os jogos digitais, acerca da interação com as IAs no mundo contemporâneo além de ajudar a repensarmos o lúdico nas atividades cotidianas, entendendo que esse se torna um amálgama complexo na indústria do entretenimento, através do uso de objetos de consumo e de desejo e, em diversas ocasiões, o humano parece tornar-se elemento secundário dessa produção, o que não nos parece apropriado, afinal, toda essa produção desde o lúdico, os jogos, os dígitos, a política e a IA são, por excelência, artificialidades do ser humano e é ele quem é o agente central de toda essa produção.

# 1

## Um game na História e várias histórias no game: uma abordagem de *Civilization*

Por que escolhemos *Civilization*? *Civilization* foi escolhido para este trabalho por três motivos específicos e nucleares. Primeiramente por ser um jogo digital que há algum tempo usa IA em sua estrutura e programação; segundo, por ser um jogo sólido e estruturado no mercado, que abrange vários jogadores no Brasil e no mundo e aborda em sua proposta de jogabilidade ações e estratégias que envolvem decisões simuladas de cunho político que pretendemos problematizar. Em terceiro, por ter, na sexta versão, um elemento inovador para seu tipo de jogo, a “Árvore Cívica”, que é uma ramificação de ações que envolvem pressupostos políticos que o jogador pode desbloquear durante a partida a partir do acúmulo de cultura.<sup>1</sup>

Segundo Harvey (2001) vivemos um contexto em que existe uma condição exagerada da sensação de inconstância nos diversos processos que circundam a vida contemporânea, desde o trabalho, a ideologia, as ideias, os valores e a política; isso exige adaptação, mobilidade e agilidade de resposta. Hoje as demandas são rápidas e as respostas também tentam acompanhar essa velocidade

1. A cultura é uma das principais estatísticas de *Civilization VI*. Além de alimentar a expansão de fronteiras das cidades, é também usada para pesquisar desenvolvimentos na Árvore Cívica, similar ao uso da Ciência na progressão da Árvore Tecnológica.

de, como afirma Han (2018). É neste contexto que as pessoas jogam jogos digitais, interagem com máquinas e sistemas computacionais com IA, vivem simulações digitalizadas e conhecem diversas experiências mediadas por programas, sistemas e técnicas da informática. Hodiernamente os jogos digitais se legitimam como uma extensão de entretenimento e de consumo na qual a experiência lúdica mediada pelo jogo digital é capaz de construir sentidos e diversas sensações que têm o poder de misturar ficção e realidade, conforme apontado por Depaz (2019). Assim, perguntamos: como é jogar simulando ser um líder político de uma nação que disputa a “conquista do mundo” contra diferentes IA também líderes políticos? Essa pergunta pode ser feita quando pensamos as possibilidades de simulação e jogabilidade em Civilization VI.

Civilization foi criado em 1991 pela MicroProse, uma empresa norte-americana de desenvolvimento de jogos eletrônicos fundada em 1982 com sede em Maryland nos Estados Unidos da América. O objetivo do jogo era possibilitar ao jogador construir um grande império supostamente “do nada”. Na capa do jogo de 1991 podia-se ler a seguinte sentença: “*Criar um império para resistir ao teste do tempo*”, esse era o *slogan*. Em sua primeira versão, a dinâmica do jogo começava no ano de 4.000 a.C (antes da era comum) e os jogadores precisavam expandir e desenvolver o seu “Império” até a era contemporânea. Explicitamente tratava-se de uma lógica simplista e linear da história, do tempo e do

desenvolvimento humano em sociedade. O jogo original foi construído para ser jogado em computadores portáteis, tecnologia possível à época e, com o tempo, diferentes versões passaram para novas plataformas como Macintosh, PlayStation, N-Gage e Super Nintendo.

Segundo autores como Gadelha (2001) e Fonseca Filho (2007) nos anos de 1980 a indústria de “tecnologia” lançava o Personal Computer (PC), que rapidamente tornou-se um sucesso comercial. O sistema operacional usado na época foi desenvolvido pela empresa de softwares Microsoft.<sup>2</sup> Naquele contexto a Microsoft e a IBM montaram uma parceria e isso possibilitou que um mesmo programa funcionasse em diferentes hardwares. Posteriormente, os PCs passavam a usar microprocessadores cada vez mais potentes, a Intel<sup>3</sup> introduziu seu processador Pentium,<sup>4</sup> considerado revolucionário para a época, e não era apenas a produção de processadores que avançava no desenvolvimento do mercado, os discos rígidos<sup>5</sup> ficaram cada vez maiores e mais velozes. Assim, a tecnologia de exibição gráfica também progredia rumo a aceleradores gráficos, que trabalhavam diretamente com o Windows<sup>6</sup> a fim de aumentar os tempos de resposta de tela e melhoramento dos gráficos em geral (GADELHA, 2001; FONSECA FILHO, 2007).

O que podemos perceber é que o trabalho e a produção nesse contexto da microinformática se transformavam e desenvolviam e isso criou uma conjuntura possível para o crescimento de jogos di-

2. *Microsoft Corporation* é uma empresa norte-americana com sede em Washington que desenvolve, fabrica, licencia e vende *softwares* de computador, produtos eletrônicos, computadores e outros serviços.

3. *Intel Corporation* é uma empresa multinacional de tecnologia sediada na Califórnia, no Vale do Silício.

4. Quinta “geração” da arquitetura x86 de microprocessadores criada pela Intel em 22 de março de 1993.

5. Parte do computador onde são armazenados os dados, também conhecido como HD (derivação de HDD, do inglês *hard disk drive*).

6. Sistemas operacionais desenvolvidos, comercializados e vendidos pela *Microsoft*.

gitais, não como causalidade, mas como mecanismo da racionalidade técnica e tecnológica de uma época, como pressupõe Vieira Pinto (2005). Afinal, havia materialmente diversos equipamentos, programas e novos aparelhos para suprir a demanda, inclusive a invenção do uso de ícones na tela e do mouse, invenção do Macintosh, dispositivos estes que foram importantes para a construção da jogabilidade em um computador portátil, cenário propício para o desenvolvimento de um jogo como *Civilization*.

Nesse contexto de trabalho, produção, desenvolvimento de software, hardwares e outros inventos que ampliavam as possibilidades de uso do computador pessoal foi que Sid Meier, produtor e criador de *Civilization*, apresentou um jogo possível de ser jogado nessa aparelhagem técnica disponível. Colocava-se, assim, à disposição do mercado um *game* com referencialidade sociopolítica que progredia sua jogabilidade internalizando uma lógica temporal linear e que oferecia uma proposta de *game* até então inovadora para as possibilidades tecnológicas da época. A premissa proposta era “seja um imperador” e a simulação do jogo permitia ter acesso a recursos em que se poderia criar um Império, conquistar territórios, derrotar inimigos políticos e “dominar” o mundo.

No nosso entendimento essa marca (conquistar/dominar) se deve, pelo menos, a dois fatores. O primeiro foi demonstrado por Ford (2016), que afirma que *Civilization* tem demasiada ocidenta-

lização das concepções de tecnologia no processo histórico e há no jogo uma lógica evolutiva do social que é alicerçada em um eixo interpretativo focado na versão colonizadora da Europa sobre a história das sociedades. Nesse sentido, presume Ford (2016) que as representações, que são objetos imagéticos e de sentido no jogo, são mobilizadas a fim de produzir certos significados que preenchem o jogo com símbolos, figuras, ideias e sons criando no jogo diversos elementos com sentidos visuais. Tais elementos basicamente têm referências evolutivas e, como afirma Ford (2016), os produtores não têm necessidade de esconder.

Na abertura do primeiro jogo podemos perceber que de fato a premissa evolutiva é um elemento de referencialidade do jogo, mas não apenas numa lógica social. Como afirma o autor essa premissa é macro, dialogando de forma estrita com os conceitos de evolução e de seleção natural.

O segundo fator que integra essa premissa de jogo (conquistar/dominar) segue como uma hipótese nossa. Propomos que a construção de uma estrutura de jogo pressupõe a manipulação de algum elemento lúdico e isso inclui, no caso dos jogos, o mínimo necessário de desafios e disputas.<sup>7</sup> De modo inclusivo, a demanda construtiva de uma jogabilidade tende a girar em torno de como transformar ideias e desejos em algo que seja jogável e, no mínimo, divertido, ou como argumenta Depaz (2019, p. 57), criar um jogo digital é de alguma forma “programar conceitos”.

7. Mesmo em casos de jogos que não são agonísticos, como propõem Caillois (2017), nossa ideia perpassa a proposta de que é possível reflexões sobre o elemento ontológico do lúdico e a atualização do conceito de jogo, em síntese não parece pertinente conceituar jogo sem centralizar o desafio e/ou a disputa.



Assim, em *Civilization*, sua arquitetura de jogabilidade é validada por uma lógica de turnos e, na prática, isso quer dizer que o jogador lança suas escolhas e decisões por turnos em jogadas/ação. Por exemplo, o jogador em *Civilization* começa com o mínimo de recurso possível e, a cada turno, ele faz escolhas e impõe desenvolvimentos da “sua sociedade e seu povo” e, ao fim da jogada ele encerra o turno e espera sua próxima vez para jogar novamente.

Ainda é importante ressaltar que cada turno simula o tempo no jogo, aparentando a passagem de eras (tempo), que começa em 4.000 a.C. e, em ordem cronológica, segue até a era contemporânea com imersão futurológica. Entendemos que a estrutura evolutiva da história da qual nos alerta Ford (2016) segue ao menos uma lógica de jogabilidade em desenvolvimento, ou seja, inferimos que quanto mais tempo o jogador passar jogando, mais desafios precisarão ser postos para ele. Logo, a jogabilidade passa a requerer mais recompensas, mais experiência, mais horas de jogo, mais possibilidades ao jogador e essa demanda em cadeia é o que oportuniza dinâmica ao jogo, além de ser uma forma de não deixar o jogo maçante ou entediante. Nesse sentido, entendemos que a escolha por uma perspectiva histórica e linear de desenvolvimento pode ter sido selecionada por esta ser capaz de mobilizar a própria estrutura e jogabilidade do jogo, em seu específico tipo (gênero) de jogo; que é estratégia por turno. Sem excluir as subjetividades seletivas dos criadores do jogo que, de maneira

explícita, evidenciam um pensamento evolutivo de referencialidade em *Civilization*.

Portanto, entendemos que Ford (2016) aponta uma crítica interpretativa pertinente, mas é possível problematizarmos para além da concepção ocidentalizada que o jogo evoca, pois se fizermos isso com maior foco, possivelmente estaremos estudando representações em jogo digitais e não necessariamente o jogo ou sua jogabilidade. Afinal, um jogo digital precisa apresentar condições de ser jogado e, em contextos digitais, ele precisa “rodar”, adequando-se à tecnologia disponível no momento de sua criação e necessitando demarcar algum processo que intensifique o desafio e a disputa ao longo desse processo, o que caracteriza, no nosso entendimento, um dos pontos cruciais que alimenta o lúdico em um jogo digital. Portanto, uma perspectiva que nos parece importante é questionarmos como os conceitos e as referencialidades são transformadas em jogo para oferecer jogabilidade no digital.

Para nós, construir isso é um desafio aos designers, à tecnologia disponível e ao próprio processo de criação do jogo. Nesse sentido, propomos que é possível problematizar a ação nos jogos para além da ideologia que o jogo evoca, como propõem Consalvo e Dutton (2006), mesmo que esse tipo de análise do discurso nos jogos seja pertinente e contribua para o campo das pesquisas, é pertinente ir no cerne da jogabilidade e refletir sobre como ela é construída, ou seja, como é programada

a conceituação do jogo, e isso pode ser feito sem desconsiderar as contribuições críticas que a análise das representações nos jogos digitais ofertam.

Assim, compreendemos que *Civilization*, de certa maneira, convergiu certa “evolução” de referencialidade de etapas para que no processo de jogo o jogador pudesse acessar outros recursos, ganhar habilidades e aumentar experiência. Oferecendo, desta maneira, incentivos ao jogador e esse processo construtivo é inerente ao processo de dinâmica e de construção e programação do próprio jogo e da jogabilidade.

Por outro lado, *Civilization* preencheu essas etapas, que são estruturantes do jogo digital, com elementos simbólicos, de referências que acabaram por apoiar uma concepção de História e de Tecnologia que, quando simuladas no jogo, possibilita a interpretação evolutiva e eurocêntrica. Porém, compreendemos que esse amálgama é essencial para a criação da simulação no *virtual space* do jogo com imagens, sons e movimento, construindo, dessa forma, a experiência estética e imersiva que é mediada pela possibilidade do digital, ganhando inúmeros sentidos dentro de um contexto lúdico do jogo, simulando e sustentando uma das ideias nucleares do lúdico ativo em *Civilization* que é dominar e conquistar ao longo do tempo.

A perspectiva que *Civilization* tem suas bases em princípios evolucionistas é apresentada em outros autores, como é o caso de Massarani (s. d.). Sem negar essa consideração, nossa dimensão passa

pelo entendimento que, pela lógica da construção do jogo e da sua jogabilidade, essa perspectiva “evolucionista” tem alguma coerência. Afinal, a jogabilidade de *Civilization* exige a necessidade de desenvolver, no processo do jogo, determinadas tecnologias para, com isso, desbloquear outros recursos e outras tecnologias visando conduzir o jogador a uma série de escolhas que poderão oferecer a ele uma possível vitória. Assim, a classificação de *agon* em Caillois (2017) pode nos ajudar a refletir mais sobre essa argumentação que estamos propondo.

Para o autor o *agon*<sup>8</sup> está relacionado diretamente com jogos de competição e nesse tipo de jogo a finalidade dos jogadores não é em si causar uma destruição séria no adversário, mas demonstrar algum tipo de superioridade de tal forma que a competição é, para cada jogador, o desejo de ver reconhecida a sua superioridade num determinado domínio. O *agon* em Caillois (2017) supõe persistência, treinos, esforços assíduos e vontade de vencer de forma que um jogo mediado estruturalmente em *agon* implica o exercício de prática, disciplina e perseverança. Desse modo, o jogador acaba sendo incitado constantemente a tirar o melhor proveito das possibilidades disponíveis. Isso não se faz sem considerar a lealdade e os limites fixados no jogo. Nesse caso, compreendemos que o autor está se referindo às regras do jogo em questão. Afinal, as regras poderão, nesse contexto de competição, garantir a igualdade de participação o

8. Para Caillois (2017, p. 49) trata-se de todo um grupo de jogo que aparece como competição.

que, em contrapartida, pode tornar indiscutível a superioridade do vencedor. Portanto, para o autor, o *agon* apresenta-se como a forma legítima de competição e mérito pessoal (CAILLOIS, 2017).

A partir dessa argumentação, e apreendendo que o desafio central de *Civilization* é *criar um império para resistir ao teste do tempo*, a superioridade do jogador será posta ao cumprir esse desafio, seja competindo com outro jogador ou contra a máquina, de maneira que em *Civilization* o domínio demonstrado para a vitória se dará nas escolhas, inclusive através de desígnios de cunho político/administrativo seja na criação de exércitos, construção de cidades ou exploração dos recursos, o fato é que ser o melhor líder de nação é um imperativo. E isso não pode ser deslocado de todo um constructo social que orienta as ideias e performances das pessoas em seu contexto histórico e específico, como por exemplo, a supervalorização da competição, do mérito individual e da dominação política, afinal esse são elementos cristalizados da materialidade experimental tanto dos desenvolvedores como dos jogadores. Em certa medida é válido apontar que *Civilization* permite-nos uma leitura de que ele é um produto do seu tempo, com os vícios do seu tempo, seja do modo de produção, das subjetividades sociais, políticas e culturais, que, de certa forma, dialogam com alguma convergência com o avanço do capitalismo neoliberal dos anos de 1990 no mundo pós-Guerra Fria.

Para tirar maior proveito das possibilidades do jogo é preciso que o jogador “cresça” e desenvolva seu império, explorando cidades e recursos além de dominar as nações inimigas, o que constitui parte do elemento lúdico e do processo de jogo. Assim, as estruturas simbólicas exercem no jogo a referencialidade sobre essas ações, a história e a tecnologia, passando por várias simplificações para encaixar na jogabilidade, na escolha dos desenvolvedores e nos sistemas de programação do jogo. Portanto, a linearidade e a evolução passam a ser níveis do próprio jogo e não necessariamente sequelas ideológicas de primeiro plano. Dessa forma o elemento competitivo e lúdico em *Civilization* fica entre o jogador e as outras civilizações que poderiam tornar-se aliadas ou inimigas ao longo do processo do jogo que acaba por ser evolutivo, por ser um jogo e não uma história.

Sobre a jogabilidade de *Civilization* podemos mencionar que, desde a primeira versão, o jogo apresenta os conceitos de Tecnologia e Política como elementos-chave para o exercício simulado da jogabilidade. Por isso, nos parece coerente a seleção da lógica “evolutiva”, mas nosso ponto de argumentação é que essa se dá mais pela perspectiva da jogabilidade e lógica interna do jogo do que pela mera “simplificação” ocidentalizada da história humana. Assim, o desafio aos programadores é como fazer esses conceitos-referência se tornarem jogáveis em um ambiente controlado por programação e por meio de modelos matemáticos.

*Civilization VI* teve sua versão lançada para computadores em outubro de 2016. Segundo Richard Scott-Jones (2016) é o título mais vendido na história da série, excedendo as expectativas, com as vendas já passando de 1 milhão de unidades. E, ainda, o diretor executivo da Take Two Interactive, Strauss Zelnick, afirmou que a franquia, desde a sua primeira versão, já vendeu no mundo mais de 37 milhões de cópias do jogo.

Outra questão que parece pertinente de ser considerada, é o elemento do consumo baseado na novidade/lançamento, ou como afirmou Harvey (2001), as transformações dos últimos anos no mercado, as novas características de acumulação do capital bem como os meios de comunicação de massa e a propaganda que tenta nos convencer a incorporar novas necessidades além das inúmeras disposições sociais e psicológicas, como o individualismo, a busca de segurança e identificações coletivas. Todas estas questões passam a conviver conosco trazendo uma espécie de disciplina social que passa a condicionar modos de consumo e estilos de vida. Assim, é possível pressupor que *Civilization VI* chega a diversos locais do Brasil e do mundo como elemento de consumo, entretenimento e diversão.

Adentrando ainda mais no “universo” de *Civilization VI* podemos afirmar que, além do elemento clássico (conquistar e dominar), a série *Civilization* é famosa por ser fiel ao “seu estilo”, conhecido como 4X (xis): explorar, expandir, extrair e exterminar.

Esse termo 4X foi relatado pela primeira vez pelo designer Alan Emrich referindo-se ao jogo *Master of Orion. Civilization* desde seu primeiro lançamento se enquadrado no “estilo” dos 4X. Jogos 4X compõem um tipo de *game* de estratégia em que, geralmente, os jogadores constroem seus próprios impérios. Uma coisa que os jogos citados têm em comum é o uso da História como elemento de fundo.

Sobre temáticas históricas nos jogos digitais argumenta Arruda (2009):

Posso assegurar que a maioria dos jogos de estratégias vincula-se a temáticas históricas, cujo trabalho do jogador refere-se à gestão de seus espaços (sejam eles um país ou pequeno espaço) e a expansão deste. [...] Os jogos de temáticas em História privilegiam o tempo e o espaço, em sua grande maioria. Estes tempos e espaços possuem distinções. O passado “transmitido” no jogo traz à tona ideais românticos do passado, que almejam um retorno à honra, à organização social, às aparentes relações culturais mais sólidas. Trata-se de um passado cujas tramas liberam a curiosidade por culturas distantes, exóticas, idealizadas (ARRUDA, 2009, p. 157).

Mesmo não sendo objetivo deste trabalho discutir a História como elemento do jogo, acreditamos que seja válido pensar no seu uso como elemento de referência, mesmo que secundário. Certamente o uso da temática histórica como cenário simbólico tem potencial para ampliar a experiência visual,



imersiva e de consumo do jogo. Afinal, esses jogos quase sempre trazem em sua estrutura uma jogabilidade complexa e a História como elemento de referencialidade pode ajudar na dimensão estética da composição da interface do jogo.

Podemos então inferir que jogos 4X geralmente priorizam uma jogabilidade que envolve desenvolver estratégias por turnos e essas se vinculam, aproximadamente, a decisões de cunho político-econômico ao mesmo tempo em que o jogador deve se adaptar à construção de “sua sociedade” e seu desenvolvimento de tecnologias. Considerando essa estrutura, argumentamos que é possível ponderar que os 4X do “estilo” podem envolver a problematização da própria jogabilidade. Afinal, existem fatores internos do jogo que ajudam a explorá-lo em sua dinâmica de jogabilidade, assim ao responder a questão proposta por Brooker (2001, s.p.): “Como e o que é preciso fazer para progredir no jogo?”, em *Civilization* a resposta pode ser uma acertada: “explorar, expandir, extrair e exterminar”.

Dessa forma, considerando os 4X em *Civilization VI*, alargamos nossa reflexão e inferimos que uma interpretação próxima ao pensamento político é plausível para pensarmos a manipulação do elemento lúdico e da jogabilidade em *Civilization VI*. Para isso nos baseamos no argumento de Bobbio (1998), quando esse autor se refere à política como *objeto*. Para Bobbio (1998) a política como objeto ocorre quando esta se refere a esfera de ações como: conquista, ampliação, derrubada, destrui-

ção ou tomada do poder. Assim, sugerimos que explorar, em *Civilization* tem uma proposta lúdica como: descobrir o mapa, as fronteiras e recursos e isso tem ao mesmo tempo uma conjectura política (ação) dentro do jogo, pois ao explorar o mapa o jogador passa a ter acesso e conhecimento sobre o ambiente/território do jogo o que vale para as fronteiras e recursos.

Expandir de forma lúdica pode se referir ao território, à dominação e ao controle, que também nos oportuniza refletir sobre essas ações como política no ambiente de jogo. Trata-se, contextualmente, de extrair os recursos naturais e culturais que o jogo oferece e exterminar as civilizações inimigas. Dessa forma, parece-nos oportuno aqui a aproximação do elemento lúdico no jogo e a problemática da política. Por outro lado, argumentamos que a História é mais um recurso simbólico que lúdico nesses tipos de jogo e serve para preencher espaços visuais, estéticos e imagéticos. No nosso entendimento esse recurso não supera a jogabilidade e o elemento lúdico, que em *Civilization VI* é forjado na política que se manifesta na ação do jogador quando o caminho da vitória passa pelas ações de explorar, expandir, extrair e exterminar. Mesmo isso não limitando o jogo ou sua jogabilidade.

Segundo Ford (2016), ao problematizar a narrativa histórica de *Civilization VI*, a estrutura do jogo, de certa maneira, escalona a história em eras e solidifica uma narrativização homoganeamente eurocêntrica no jogo. Isso oferece uma escala cro-

nológica da história para o jogador; dividindo a narrativa em antiga, clássica, medieval, renascentista, industrial, moderna, atômica e de informação. Para Ford (2016) tal homogeneização reforça uma noção ocidental da história e os 4 Xis imersos no universo do jogo cooperam com o imperialismo, silenciando outras histórias societárias no mundo.

A crítica de Ford (2016) certamente é relevante para reflexões sobre *Civilization*, porém é preciso considerar que os jogos digitais, especialmente os de 4X, têm uma estrutura mínima que enquadra *software* e *hardware*, necessitando de diversos elementos de técnica, tecnologia, design e processos digitais complexos para manter uma jogabilidade. Na maioria desses jogos a quantidade de *micromanagement*<sup>9</sup> necessária para manter o *gameplay* é grande e vai aumentando conforme o Império cresce e a complexidade se expande. Também vale mencionarmos que o processo de jogo requer dos jogadores bastante tempo e desafia-os a desenvolverem diversas estratégias para vencer as partidas ou a gestão de espaços, como argumentou Arruda (2009).

Do mesmo modo não desconsideramos a existência de uma carga simbólica expressiva, seja na construção de imagens e de uma lógica histórica, como também uma idealização dos processos que envolvem um possível progresso cronológico e tecnológico da humanidade simulado no ambiente do jogo, o que, de alguma maneira, evidencia algo da subjetividade dos designers. Apesar disso nosso foco de trabalho versa mais sobre a composição do

9. *Micromanagement*, nos games, serve para descrever elementos menores e mais detalhados que devem ser manualmente controlados pelo jogador incluindo estratégia em tempo real e simuladores de construção.

jogo em sua estrutura de jogabilidade e manipulação do elemento lúdico do que uma crítica aos símbolos e mobilização histórica representada no jogo. Por esse motivo a Política nos interessa mais, pois entendemos que a política, diferente da História, demarca um espaço de ação lúdica, circunstância que a História não alcança, mantendo-se como elemento simbólico, imagético e secundário.

Para isso é importante destacar como se ganha uma partida em *Civilization VI*. Afinal, como argumenta Juul (2005), o jogo é um sistema de regras formais com resultado variável e quantificável sendo que essas regras são elementos reais a partir dos quais os jogadores interagem no mundo do jogo. Nesse sentido, compreender como se joga e se ganha é importante nas reflexões sobre o jogo e sobre a manipulação dos elementos lúdicos e, no digital, como se constrói as possibilidades de jogar e ganhar também o são em proporção já que no caso de *Civilization* a manipulação da Tecnologia e da Política são, no nosso entendimento, elementos-chave de categoria lúdica.

*Civilization VI* traz funções visivelmente “inovadoras” e específicas que visam facilitar o processo de jogabilidade para o jogador, por exemplo, a “conselheira”, uma IA. No manual ela objetiva ajudar o jogador a “desenvolver sua civilização desde a ‘Era Antiga’”.<sup>10</sup> Ela ainda pode auxiliar o jogador por diferentes caminhos possíveis para obter a vitória no jogo, que são: Vitória Científica, Religiosa, Cultural,

10. Frase da IA conselheira no jogo.

por Dominação ou Pontuação sendo que cada uma tem as suas peculiaridades.

**Vitória por Dominação:**<sup>11</sup> é atingida quando o jogador captura todas as capitais originais dos adversários na partida. **Vitória por Ciência:** é preciso desenvolvimento e progresso científico, sendo, basicamente, é mais demorada. **Vitória por Cultura:** o objetivo é conseguir o maior número de turistas de outras civilizações e, para isso, é necessário criar grandes quantidades de cultura e turismo. **Vitória por Religião:** consiste em fazer com que mais da metade da população de todas as civilizações sejam adeptos da religião criada ou adotada pelo jogador. Para isso o jogo tem a sua disposição um recurso chamado Fé. **Vitória por Tempo/Pontuação:** quando a partida chega ao ano de 2080 já terão se passado algumas centenas de turnos (500 média) nos quais o sistema contabilizará a pontuação dos jogadores.

Considerando os cinco tipos de vitória é pertinente notar que elas não ocorrem de formas necessariamente isoladas, o jogo pode calcular inúmeras possibilidades de articulação e estratégias e uma vitória não ocorre com total independência dos recursos necessários à outra, ou seja, tanto estruturas de cultura, dominação, ciência quanto de religião acabam sendo mobilizadas a fim de se cumprir uma vitória. Ou como afirmou Friedman (1998):

11. Descrições  
baseadas no jogo.

Em *Civilization 2* você é responsável por comandar a força militar, administrar a economia, controlando o desenvolvimento de toda a cidade que está sobre seu domínio, construindo maravilhas no mundo e orquestrando pesquisas científicas (com a presciência de saber os benefícios estratégicos de cada descoberta e planejar acordos). Você não faz só grandes decisões, mas pequenas também, desde, decidindo para onde seus soldados devem seguir em frente e escolhendo os lugares, na grande do mapa, para coletar recursos. Em *Civilization 2* você não tem só um trabalho, mas vários simultaneamente, rei, general, major, planejador da cidade, colonizador, guerreiro e padre, só para citar alguns (FRIEDMAN, 1998, p. 135).

Outro aspecto pertinente de ser ressaltado são as regras, afinal elas não se dão de forma explícita no sentido de “isso é permitido e aquilo não é”. O jogo admite inúmeras formas de ser jogado e um facilitador desta jogabilidade é o sistema inteligente que faz os cálculos estatísticos das inúmeras decisões que o jogador toma. Nesse sentido, a automação de determinadas questões interfere na forma de jogar o jogo ou, como afirma Juul (2005), nos jogos digitais é preciso considerar que as regras são controladas e mediadas pela máquina e dificilmente o jogador consegue alterá-las de forma significativa, mesmo que seja, em alguns casos, possível subvertê-las.

Um fato é que jogadores de *Civilization VI* precisam elaborar inúmeras estratégias de vitória. Conscientes ou não, eles precisam tomar decisões, impor ou improvisar jogadas, fazer acordos, aceitar ofertas ou apenas declarar guerra para derrotar o inimigo; isso tudo é feito com os líderes de outras nações controladas por técnicas de IA presente no sistema do jogo que simulam líderes políticos. Deste modo, podemos afirmar que o jogo não é homogêneo e não tem uma única linha lógica de possibilidade de vitória, o que abre um leque de incontáveis probabilidades de se vencer uma partida.

E nesse processo para chegar à vitória, obviamente é exigido do *player*: ação, raciocínio e decisão e de certa maneira o jogador pode ser considerado o principal agente pensante do jogo como sugeriu Lee e Probert (2010) a partir da crítica radical de Chen (2003). A crítica pressupõe que mais do que pensar numa lógica cientificista e linear é preciso pensar numa premissa religiosa para compreender a jogabilidade em *Civilization*. Segundo Chen (2003) o jogo tem um foco imaginário na religião, especialmente na religião cristã e não na tecnologia. Para Chen (2003):

Na verdade, para todo o culto de tecnologia do jogo, eu argumentaria que o sistema de crença subjacente da *Civilization III* não é ciência: é a religião. O conteúdo formal e não literal do jogo sugere uma bagagem cristã: você é onisciente e imortal, toda mente, nenhum corpo e capaz de ver o mundo inteiro se desenrolando

abaixo de você. Em *Civilization*, se você não conquistou o mundo matando todos os outros (e vale notar que muitas das civilizações “Militaristas” em Civ. III são países não ocidentais), você ganhou construindo uma nave espacial para colonizar outro planeta, onde o jogo recomeça, completamente despovoado. É difícil não ver uma parábola cristã: a ascensão da terra é Revelações; o novo mundo é o Éden (CHEN, 2003, s. p.) (tradução nossa)

Compreendemos que os argumentos interpretativos que Chen (2003) chama de conteúdo formal oferecem elementos para iniciar uma reflexão sobre a interface do jogo e a posição do jogador em relação às demandas que o jogo exige em *Civilization VI*. Desse modo, e a fim de detalhar e aprofundar a estrutura exposta de *Civilization VI* apresentaremos a interface do *game*. Também apresentaremos a interface na mesma sessão que os requisitos básicos para rodar o jogo ou, seguindo algumas premissas propostas por Konzack (2002) como o espaço virtual e o *playground*, afinal segundo esse autor, esses servem como camadas pertinentes para pensar os jogos digitais. Portanto, entendemos que a interface oferece os elementos do espaço virtual, sendo, de alguma forma, produto do *playground*. Afinal, a interface no contexto do jogo digital de computador, em certa medida, é o que “está entre” o humano e o maquínico.

O *virtual space* em *Civilization VI* se aproxima da interpretação acima proposta por Chen (2003), mas, em premissas literais, o jogador simula um



líder de uma nação que deve governá-la rumo ao “futuro”, lutando contra as imposições de outras nações e diferentes circunstâncias através dos tempos como guerras, desenvolvimento cultural e científico, agricultura, mineração, construção de cidades, universidades, estações de rádio ou desenvolvendo governos, políticas, etc. E como ressaltado por Friedman (1998), enquanto líder da nação no espaço virtual de *Civilization* o jogador não tem só um trabalho, mas vários simultaneamente.

Podemos supor que os designers tentaram criar no jogo um ambiente que oportunize ao jogador interferir de forma consideravelmente livre no desenvolvimento de uma nação através dos tempos; a jogabilidade “livre” permite esse pressuposto. Isso é arranjado de cima para baixo e a visão do ambiente no jogo oferece essa sensação na qual o jogador observa e tem poder para interferir no mundo abaixo dele, o tradicional “*god of eyes*”. Em *Civilization VI*, quando observamos o ambiente pela tela do computador nos é permitido a interpretação pelas imagens da tela em jogo, da existência de “uma mente externa” que controla um mundo fora dela, tal como sugeriu Chen (2003).

Contudo, no mundo interno do jogo, o jogador é simulado na figura de um líder político e não de um deus, o jogador não tem um “*corpo*”, mas tem uma presença interna simulada no ambiente do jogo, e essa presença acontece no controle de uma personalidade histórica específica durante a partida. Podemos argumentar que existe uma certa corpora-

tura do jogador no jogo, e essa é similar a dos seus oponentes, os outros líderes de nação. Esses líderes, inclusive o líder/jogador, são criados e modelados no jogo a partir de referências históricas, todos eles tiveram uma vida real e produziram algum tipo de impacto no desenvolvimento das sociedades humanas (conforme sugerem os produtores). Portanto, há uma dialética complexa entre forma/mente e ação/consequência nas relações que envolvem jogar *Civilization VI* na simulação mediada pelo jogo.

A conceituação de Galloway (2006) sobre os videogames<sup>12</sup> pode nos ajudar na interpretação dessa complexidade, para esse autor é fundamental entender videogames como ações, e essas são mediadas em tempo real pelo dispositivo computacional eletrônico que media tais ações. Por isso, o videogame, segundo Galloway (2006) é um todo complexo de “diálogo” entre *hardware* e *software*, em síntese é possível afirmar que o operador e a máquina jogam o videogame juntos, passo a passo, ou seja, ambos se movem por ações de decisões em movimento.

Assim afirma Galloway (2006):

abraço a afirmação, enraizada na cibernética e na tecnologia da informação, de que um meio ativo é aquele cuja própria materialidade se move e se reestrutura – *pixels* ligando e desligando, *bits* mudando em registros de *hardware*, discos girando e girando. Devido a essa confu-

12. Eu uso o termo “videogame” com alguma imprecisão. Para ser preciso, um videogame se refere a um jogo em um console usando um monitor de vídeo. Em tal definição específica, o termo excluiria jogos de arcade, jogos jogados em computadores pessoais, aqueles jogados em dispositivos móveis e assim por diante. É para simplificar que eu uso “videogame” em seu sentido coloquial como um termo genérico para todos os tipos de jogos eletrônicos interativos (GALLOWAY, 2006, p. 10).

são potencial, evito a palavra “interativo” e prefiro chamar o videogame, como o computador, um meio baseado em ação (GALLOWAY, 2006, p. 3, tradução nossa).

Para Galloway (2006) há dois tipos básicos de ação em videogames: 1) as ações da máquina e 2) as ações do operador. Para o autor, a diferença é a seguinte: as ações da máquina são atos executados pelo *software* e *hardware* do computador e do jogo, enquanto as ações do operador são atos executados por jogadores. Ainda adverte Galloway (2006) que essa divisão é completamente artificial, afinal, tanto a máquina quanto o operador trabalham juntos em uma relação cibernética para efetuar as várias ações do videogame em sua totalidade. Para ele, os dois tipos de ação são ontologicamente iguais. Portanto, conclui Galloway (2006) que em grande parte da jogabilidade, as duas ações existem como um fenômeno único e unificado, mesmo que sejam distinguíveis para fins de análise.

Essa consideração é muito pertinente quando se analisa um jogo digital, ou videogame como denomina Galloway (2006). Primeiro por considerar a operacionalidade do ato de jogar e, nesse sentido, adverte que é preciso considerar que a ação da máquina é tão importante quando a do operador, por isso os jogos digitais são fundamentalmente cibernéticos, ou seja, envolve atores orgânicos e não-orgânicos, há certa fusão entre as ações/funções humanas de controle e comando e a dos sistemas mecânicos e eletrônicos. Nesse sentido, é preci-

so ponderar que o sistema deve, em algum nível, “fazer o que é mandado”. Por isso os jogos digitais possuem dispositivos de entrada, dispositivos de armazenamento e de saída.

Além da separação entre máquina e operador, uma segunda distinção analítica é plausível na argumentação de Galloway (2006), segundo ele: nos videogames há ações que ocorrem no espaço diegético e ações que ocorrem no espaço não-diegético. A diegese de um videogame é o mundo total da ação narrativa do jogo. Desta forma, abrange os caracteres e eventos que são mostrados, mas também aqueles que são meramente referenciados ou presumidos de existir dentro da situação do jogo. Por isso, afirma o autor que alguns jogos podem não ter narrativas elaboradas, mas sempre existe algum tipo de cenário de jogo elementar ou situação de jogo – a “segunda realidade” de Caillois – que funciona como o diegético do jogo.

Em contrapartida, segundo Galloway (2006), os elementos não-diegéticos são aqueles elementos do aparato de jogos que são externos ao mundo da ação narrativa. Os elementos não-diegéticos são muitas vezes conectados centralmente ao ato de jogar, então ser não-diegético não significa necessariamente ser não-jogo. Às vezes, elementos não-diegéticos estão firmemente embutidos no mundo do jogo ou às vezes eles são totalmente removidos. É considerando esses quatro elementos: (operador/máquina/diegético/não-diegético) que Galloway (2006) propõe uma ampla teoria que ele denomina de *gamic action*.

Para Galloway (2006) é imprescindível considerar o ambiente do jogo como uma ação executada pela máquina, mas também pelo operador e ainda é possível refletir sobre como essas ações ganham sentido no jogo. Considerando a argumentação de Galloway (2006), compreendemos que em *Civilization VI* quando o jogador observa o mapa, sem agir nele, a projeção do que está na tela pode ser abrangida uma ação maquínica, ou seja, os elementos expressado em imagens e sons na tela é um ato da máquina, ela já está funcionando/agindo. Nesse sentido, o ambiente do mapa está aberto as possibilidades que gerarão ciberneticamente fluxos de imagens<sup>13</sup> em ação a partir da ação do operador. De tal modo, o mapa em *Civilization VI*, quando pensando pela proposta de Galloway (2006) permite ser interpretado como um aspecto diegético da máquina.

Para maior compreensão da nossa argumentação é preciso demarcar que o mapa do jogo (*Civilization VI*) quando executado pela máquina está elaborado por regras informatizadas, assim, a experiência externa ainda depende da programação que originou o jogo digital, assim como apontado por Galloway (2006). Portanto, quando o operador (humano) age (via mouse) no mapa do jogo, sua ação estrutura ações subjetivadas no ambiente do jogo, pois o operador impõe comandos de entrada que no decorrer da jogabilidade irá devolver saídas, inclusive permitindo aos jogadores não humanos agirem no ambiente do jogo. Em outras palavras, as ações vão complementando-se, primeiro a máquina emana

13. Sobre imagens em videogames, um trabalho muito significativo foi feito por Bittencourt (2018). Nesse trabalho de pesquisa o autor analisa imagens de jogos digitais entre os anos de 1976 e 2017, e lança mão do conceito de imagem videojográfica, e essas, segundo Bittencourt (2018), podem ser pensadas em três camadas: o da maquinicidade, ludicidade e audiovisualidade.

o ambiente, em seguida recebe instruções do operador, ou como aponta Galloway (2006): “Um lida com o processo de informática e o outro lida com a informática do processo” (GALLOWAY, 2006, p. 17).

Especificamente sobre *Civilization III*, Galloway (2006) afirma que:

Civilization III ou qualquer número de jogos de simulação e RTSs, a experiência de ação contrapositiva ocorre: em vez de penetrar na lógica da máquina, o operador paira acima do jogo, a um passo de sua diegese, aprimorando botões e ajustando menus. Em vez de ser submissa, fala-se deles como “jogos de Deus” (GALLOWAY, 2006, p. 19, tradução nossa).

Enquanto o operador em *Civilization VI* apenas observa o jogo sem ação a sensação de pairar sobre o jogo é observável, contudo, é na ação que o que chamamos anteriormente de corporatura acontece, e não mero apertado de botões ou ajuste de menus. E pela classificação de Galloway (2006) podemos chamar essa corporatura de ato operador diegético. Para o autor, este é o momento da ação direta do operador dentro do mundo possibilitado pela máquina para a jogabilidade. Segundo Galloway (2006) são diegéticos porque ocorrem dentro do mundo da jogabilidade e são atos do operador porque são perpetrados pelo operador do jogo e não pelo *software* do jogo ou por qualquer força externa.

Friedman (1998) argumentou que, ao jogar *Civilization*, é preciso que o jogador interiorize a lógica do programa. Para Friedman (1998) o jogador não

vence fazendo o que quer, ele precisa descobrir o que funcionará dentro das regras do jogo. Não discordamos totalmente da argumentação do autor, afinal, por trás desse argumento, ele propõe que é preciso um entendimento de como jogar o jogo. Por exemplo, em *Civilization VI* é preciso que o jogador compreenda como ele afeta o jogo e, de forma objetiva, ele precisa compreender como suas ações irão imergir no ambiente do jogo e criar significado sobre sua “administração”. E isso, para Friedman, converge para o jogador aprender a pensar como um computador:

Quando você joga uma simulação de jogo como *Civilization 2*, sua perspectiva (o olhar através do qual você aprende a ver o jogo) não é nenhum desses personagens ou o conjunto deles, seja eles reis, presidentes ou até mesmo Deus. O estilo no qual você aprende não corresponde a forma como qualquer pessoa normalmente faria sentido no mundo. Em vez de prazeres de um simulador de jogo, isso vem de habitar uma não familiaridade de um estado mental alheio, aprendendo a pensar como um computador (FRIEDMAN, 1998, p. 135).

Considerando o exposto nessa seção até agora, podemos inferir que a argumentação de Chen (2003) é pertinente do ponto de vista de tencionar uma interpretação sobre *Civilization*. Contudo, há muito mais que uma lógica religiosa numa totalidade mental sem a presença de um corpo, objeti-

vamente não há a materialização desse corpo, mas a simulação mediada pelas ações permite-nos pensar que jogos como *Civilization VI* tem um grande potencial de abstração, pois a necessidade física de jogo é comprimida ao uso da aparelhagem que permite o jogo rodar (*playground*). O restante da jogabilidade precisa de grande energia mental direcionada ao que se pretende executar, o que inclui comandar as tropas militares, administrar as construções, economia, todo o desenvolvimento das cidades, a construção de maravilhas, as pesquisas, descobertas ou acordos no mundo jogo. O fato é que o jogador precisa elaborar certa antecipação lógica e jogar com algum pensamento estratégico. Afinal, há uma gama de uso das ações mentais que serão efetivadas a partir das premissas sobre as quais o jogador joga, e em *Civilization VI* diversas são as referencialidades com a qual o operador humano terá que lidar, entre elas está: política, sociedade, cultura, dominação, guerra, luta, vitória, inimigo, aliado, governos, etc.

A partir dessa discussão, podemos seguir e aprofundar um pouco mais nossa argumentação explorando também o conceito de simulação. Afinal, no ambiente do jogo o jogador precisa executar o comportamento simulado de um líder que não é apenas político, como já argumentado. O que torna necessário compreender que a construção dessa simulação é complexa e exige uma lógica dentro e fora do digital, como apontando anteriormente. Portanto, podemos começar argumentando que,



na área da computação, simulação consiste basicamente em usar formalizações em computadores, geralmente lança-se mão de expressões matemáticas com o propósito de imitar um processo ou operação do mundo real.

Nesse sentido, a simulação é o processo de projetar um modelo computacional a partir de um sistema real, conduzindo experiências com o modelo com objetivo de entender seu comportamento, ou em alguns casos, em avaliar estratégias de operação, sendo que a realização dessas experiências acontece, geralmente, em ambientes virtuais de computadores. Conforme indicado por Frasca (2003) simular refere-se mais a transpor um comportamento para um lugar que não é seu de origem. Para Crawford (1982) uma simulação é uma tentativa séria de representar com precisão um fenômeno real em outra forma mais maleável.

Assim, a simulação refere-se em *Civilization VI*, de certa forma, à formalização matemática do jogo digital que também terá visibilidade nas decisões que impactarão o mundo do jogo, seja rumo à vitória ou não, afinal as ações do jogador são, ao mesmo tempo, comandos para o programa/máquina do jogo. Nesse sentido, parece factível observar que qualquer decisão feita pelo jogador no ambiente do jogo tem consequências “reais” dentro do jogo, mesmo que fora do jogo não surta os mesmos efeitos. Afinal, há uma realidade interna no mundo do jogo, que é simulada digitalmente e dentro da simulação há ações e reações com alguma referen-

cialidade externa. De tal maneira, compreendemos que a simulação como elemento matemático e como comportamento pode ser fundamental para pensarmos o espaço virtual no qual se joga *Civilization VI*; mas para isso é necessário considerarmos os elementos nucleares que são simulados, e neste trabalho destacamos o comportamento “político” das decisões.

Geralmente, na parte central do mapa em *Civilization VI*, o jogador pode explorar todo o terreno visível e saber onde há recursos para extrair. Os recursos possíveis no jogo são: comida, produção, ouro, ciência, estratégicos, bônus, luxo, serviços e habitação. Ainda sobre os recursos em *Civilization VI*, destaquemos três aqui: primeiro os recursos estratégicos, que possibilitam a criação de unidades avançadas em determinadas épocas. Eles tendem a aparecer de forma linear e evolutiva, por exemplo, o petróleo, só aparecerá depois de muita pesquisa desenvolvida pelo jogador o que requer muitos turnos no jogo. Um dos primeiros recursos estratégicos possíveis de manipular são os cavalos e com o decorrer da partida pode-se obter ferro, carvão, urânio e alumínio, etc. Para ter acesso ao recurso estratégico não basta achar o ícone no mapa, é preciso melhorar o território onde ele está e, para isso, usa-se um construtor além de pesquisa efetivada na Árvore Tecnológica onde, por exemplo, para extrair pedra ou ferro, é preciso ter concluído mineração (Árvore Tecnológica). Ainda é preciso considerar que, com exceção dos cavalos, os outros

recursos só irão ficar visíveis no mapa depois de avanços científicos específicos, ou seja, em *Civilization VI*, não basta achar a “matéria bruta” é preciso conhecimento/tecnologia desenvolvido no jogo para extraí-lo e manipulá-lo.

Os recursos bônus são territórios que, se melhorados, geram mais recursos e conseqüentemente podem gerar ouro. Trata-se de elementos como comida ou produção, esses recursos ajudam a acelerar o crescimento da cidade, a partir de uma lógica elementar baseada na ideia que uma cidade cresce se as pessoas estiverem bem alimentadas. Já os recursos de luxo servem para garantir bônus em hexágonos adjacentes (aumentar território de controle) e aumentam a felicidade das cidades através, por exemplo, do acúmulo e extração de jade ou de pérolas. Esses também servem para trocas com os líderes que disputam a vitória com o jogador, por exemplo, podem ser oferecidos recursos de luxo como escambo ou dar de presente aos líderes, isso influência nas relações políticas; incluem-se nessas trocas, artes (pinturas, esculturas, livros raros), cidades, ouro, recursos estratégicos, etc.

O que fica evidenciado por ora é a complexidade de detalhes que *Civilization VI* oferece ao jogador e, mesmo que ele não desenvolva plenamente tais recursos, o jogo continua rodando e as eras vão passando. Desse modo, há uma dinâmica constante no processo de jogabilidade.

A Árvore Tecnológica é basicamente por onde o jogador vai acompanhar e desenvolver ciência e

tecnologia para sua civilização durante sua trajetória no jogo. Ela tem uma estrutura que se ramifica e pode ser explorada pelo jogador. A *Árvore Cívica* é por onde o jogador desenvolve sua cultura e as políticas que serão aplicadas na sua civilização.

Essa apresentação de parte da funcionalidade de *Civilization VI*, como anunciado acima, é básica e conforme o jogo vai desenvolvendo, os turnos vão acumulando, novos ícones aparecem e novas possibilidades se apresentam ao jogador. Entre essas possibilidades podemos destacar as nações com as quais o jogador disputa a vitória, os relatórios, a diplomacia, enfim uma complexidade muito grande que dificulta e quase impossibilita uma descrição da interface com detalhes mais completos.

A partir da descrição e discussão exposta podemos afirmar que pensar sobre a interface dos jogos digitais nos permite elaborar premissas sobre a experiência do próprio jogo. Nesse caso, todo esse cenário descrito é mediado fisicamente por teclado e mouse que são os recursos usados pelo jogador para agir no jogo explorando suas possibilidades. De forma perceptiva, os ícones representados por diversos símbolos e imagens oferecem ao jogador elementos de ação. Na dimensão prática da experiência trata-se das formas como o jogador procede/delega ação, interpreta, raciocina e opera sobre o jogo construindo estratégias e táticas. Portanto, é evidente empiricamente que os movimentos e ações de jogabilidade não são isolados, o que permite-nos afirmar que há uma convergência que ne-

cessita de harmonia entre as ações da máquina e ações do operador.

De maneira geral, como argumentado, *Civilization* tem uma premissa lúdica básica que é o desafio de criar um império que resista “ao teste do tempo”. Nesse sentido, a criação do jogo desenvolveu e integrou diversas técnicas e tecnologias que permitiram a simulação de um líder de nação capaz de gerenciar toda uma estrutura social, política, militar e tecnológica, sendo a interface um elemento pertinente para reflexão sobre esse princípio de jogabilidade, pois esse elemento é importante tanto para os produtores do jogo quanto para os jogadores.

De tal forma, podemos considerar que *Civilization VI* tem uma dinâmica de jogabilidade complexa entre o desenvolvimento da tecnologia e das políticas (no espaço virtual), que são subsidiadas por desenvolvimento de ciência para primeira e cultura para segunda (isso no ambiente simulado do jogo). Os diversos ícones mediam a relação com a jogabilidade, e nossa premissa interpretativa sugere que toda essa complexidade é mediada por diferentes técnicas e pela tecnologia da microinformática, inclusive pelas técnicas de Inteligência Artificial que têm um papel importante tanto na “tradução” dos conceitos de política e tecnologia em jogo e em jogabilidade, criando, desta forma, o princípio prático/a ação do jogo.

Outra consideração importante é que isso é oportunizado através da manipulação da dispu-

ta e do desafio que são elementos lúdicos que os conceitos de Tecnologia e Política permitem que sejam simulados no jogo criando desta forma um ambiente de possibilidades para ação, simulação e criação condicionadas por uma interface complexa, mas funcional, tendo sistemas diversos executando controle, cálculo e modelos de desempenho e desenvolvimento do jogo.

Ainda pela análise da interface podemos perceber que, mesmo complexo e visualmente amplo, o jogo aparentemente busca oportunizar ao jogador determinadas ações que passam pelo critério das escolhas individuais como, por exemplo, o que irá se construir, quando construir e explorar, o que desenvolver e como desenvolver. Há alguma liberdade na jogabilidade, aspecto importante do elemento lúdico e do jogo, como sugerem Huizinga (2007) e Juul (2005). Para além de perspectivas ideológicas argumentamos que a análise de uma interface permite o entendimento prático do jogo: como ele está organizado, estruturado e desenvolvido. É por meio dela podemos pensar a dinâmica segundo a qual o jogo se forjou a fim de garantir sua complexidade, mas também seu núcleo de divertimento.

Além disso, não desconsiderando a interpretação de Chen (2003), mas ampliando-a, consideramos que *Civilization VI* oferece em sua jogabilidade uma visão complexa de uma estrutura social (vista de cima) e essa característica permite ao jogador visualizar muita coisa no mundo simulado da tela, mas não há onisciência, o que há é uma estrutura

que oferece experiência e ação, exercício prático de ideias num mundo simulado, controlado e modelado por diversas técnicas de microinformática. Do mesmo modo o jogo está repleto de possibilidades para interferência que podem ser lúdicas e políticas sobre os rumos de uma civilização em um espaço de simulação digital e de jogo.

E para finalização desde capítulo, ainda podemos ampliar nossa análise, refletindo sobre algumas indicações oferecida pelo próprio manual do jogo ao jogador que nos permite pensar na argumentação exposta neste capítulo. Vejamos:

É aqui que você inicia sua jornada para erguer um império de suas origens humildes até a sua grandeza, escrevendo sua própria versão da história. Você conquistará o mundo em grandes batalhas, ou será o primeiro a enviar o seu povo a conquistar as estrelas? Você influenciará o mundo com a cultura do seu povo, ou suas crenças irão se espalhar até os confins da terra?... Apenas o tempo dirá... Todas as grandes civilizações começaram com grandes líderes. Escolha a civilização que gostaria de jogar neste tutorial (MEIER, 2016, s. p.).

Pode ser notado que o manual propõe ao jogador as possibilidades de vitória que já foram apresentadas e, com isso, podemos pensar que quando ele evoca as possibilidades ao jogador seja sobre dominação cultural, bélica, tecnológica ou religiosa, *Civilization VI* está apresentando, de certa maneira, uma

concepção complexa de referencialidade, inclusive, histórica. Contudo, é importante lembrar que, desde o início, o manual do jogo apresenta-se moldado pelo contexto de sua própria construção, assim, ele torna-se objeto histórico de seu próprio tempo.

Notemos a seguinte afirmação, segundo o tutorial: *“Todas as grandes civilizações começaram com grandes líderes.”* Essa afirmação, ao invocar o termo “líder”, dialoga com o atual contexto produtivo, ou seja, no tempo presente em vários setores sociais existe uma cultura empresarial que foi sendo desenvolvida por corporações para produzir um trabalhador individualizado e supostamente “poderoso”, assim como apontado por Han (2018). Neste contexto, segundo o autor, as habilidades individuais ligadas a uma ideia de perfil personalizado ganham espaços que interligam aspectos emocionais e íntimos do sujeito à lógica de líderes empresariais ou de mercado e isso é uma realidade de nosso tempo.

É comum no nosso contexto um apelo ao indivíduo para um exercício constante de esforço e paixão, como afirmam Bauman (2004) e Han (2018). Talvez essa individualização sirva para deslocar a crítica das estruturas e voltar a atenção para as práticas do indivíduo. Sendo assim, e pensando numa interpretação em relação ao exposto, é possível entender que a proposta do jogo ao jogador é contemporânea e dialoga como o espaço socio-cultural de sua criação como afirmaram Brooker (2001), Konzack (2002) e Aarseth (2003).



Portanto, entendemos que a proposta lúdica de *Civilization VI* parece ser focada no princípio agonístico e, para ganhar as glórias, é preciso ser um bom líder, competitivo, único e produtivo. Neste sentido, a iniciativa é pessoalizada, o sujeito é excepcionalmente o responsável pelo êxito ou pelo seu fracasso. Portanto, o jogo é um produto marcado pelo seu tempo e dialoga com o princípio da sociedade do desempenho proposto por Han (2018).

O que pretendemos destacar, nessa reflexão, não é o conteúdo do manual em si, mas reforçar a ideia de que a jogabilidade e a experiência do jogo ocorrem em um contexto sociocultural específico e sem necessariamente haver uma imposição do jogo sobre o jogador. Nossa hipótese é que para pensar o jogo digital não é preciso se ater diretamente a uma análise ideológica e discursiva de um jogo, argumentação que buscamos estruturar no decorrer do capítulo. Compreendemos ser possível debruçarmos na compreensão das experiências sobre a simulação que o jogo oferece em seu caráter prático e lúdico articulando-o com o contexto sócio histórico de sua produção. Por isso, inferimos que a experiência com a simulação do jogo não se produz numa esfera imposta por ideologização do processo narrativo e imagético do jogo, mesmo considerando esse como parte elementar para análise de jogos digitais.

Contudo, é uma ideia válida para pensar nossa hipótese na perspectiva de uma percepção ativa com o jogo, assim, entendemos que o jogador pre-

cisa ser considerado como sujeito autônomo para arriscar, experimentar ou inventar sua forma de jogar e isso dialoga com a cultura e o *locus* de uma experiência contextualizada histórica e socialmente. Mas também se torna necessário considerar os limites de programação que foram impostos à criação do jogo e como ele oferta a jogabilidade no contexto tecnológico em que é forjado.

Um ponto que ainda precisa ser problematizado é, como afirma Ford (2016), se há uma barreira entre o significante do jogo e sua aplicação no mundo real; como pensar numa mediação educativa a partir dos jogos digitais? Para Ford (2016) os “educadores” mais entusiasmados esperam que os alunos joguem e criem conexões entre eventos, objetos, conceitos e ideias do jogo e os reproduzam no mundo real. Contudo, ao analisar o *Civilization V*, Ford (2016) argumenta que o jogo apresenta uma versão limitada da História focada nas narrativas ocidentais e essas estão recheadas de conceitos como progresso e modernidade, além de noções de civilização, conquista e imperialismo. De tal forma, para o autor, é razoável concluir que *Civilization V* não é adequado para uma educação equilibrada e globalizada da História e do colonialismo, afinal a narrativa do jogo desconsidera as interpretações fora do viés eurocêntrico da História.

Deste modo, é importante refletir que o conteúdo do jogo não é educativo por si mesmo, mas o jogo digital, como jogo em uma totalidade mais complexa, pode oferecer vários elementos de joga-

bilidade e ludicidade que podem ser pertinentes à reflexão sobre educação, mas depende muito da abordagem, problematização, metodologia e outras condições específicas.

E como foi possível argumentar que o desenvolvimento de um jogo como *Civilization* é denso e complexo, envolve inúmeras variáveis maquinicas e tecnológicas, há imagens e interface complexa para mediação das ações do jogador, e essas não se esgotam na premissa do “líder político”, o jogador é confrontado com inúmeras decisões que precisam ser feitas frente a um caminho para vitória. E tais decisões vão além da ideia da política e requer estratégias de perfil militar e administrativo.

## 2

# A questão do lúdico e da ludicidade

Uma primeira tese que nos parece válida para começar a pensar os jogos, independentemente de seu caráter digital foi elaborada por Huizinga (2007), e ela define que a existência do jogo é inegável, pois o jogo é um elemento presente na vida humana (HUIZINGA, 2007). No contexto contemporâneo, essa tese nos parece válida e isso, para além de afirmar a existência do jogo, nos remete à importância de questionarmos sobre a forma como se usa e/ou consome o jogo ou o lúdico. Afinal, esses ocupam diversos lugares, públicos e privados e parecem elementares em preencher o que chamamos de lazer, passatempo, recreação, alguns ainda os invocam para exercerem alguma função na educação formal e escolar como afirmam Negrine (2014), Rosamilha (1979), Macedo, Petty e Passos (2005), Vial (2015), entre outros.

Todavia, há formatos, meios e modelos de jogos que se diferem uns dos outros. Afinal a materialização do jogo em elementos que serão jogáveis se faz a partir da elaboração do trabalho humano sendo esse criado a partir de diferentes materialidades, peças, formas, instrumentos e etc. Para esse trabalho estamos tratando, especificamente, dos jogos em seu formato digital, o que envolve no

mínimo um *hardware* e um *software* para ser jogado, como apontado por Galloway (2006) e Konzack (2002).

Segundo Alves, Rios e Calbo (2014) os jogos digitais são um meio de massa e convivem com um público vasto e diversificado, não sendo necessariamente um elemento “novo” em nossa cultura. Alves (2011) argumenta que os jogos digitais têm uma história recente que foi sendo marcada por um contexto que é em si consumista e mercadológico. Desse modo, é preciso considerar que os jogos digitais são marcas de desenvolvimento em diversas técnicas e tecnologias, programas, *software*, dados e algoritmos.

O jogo digital, basicamente, é um elemento técnico e cultural que está envolto de diversas estruturas que submergem o contexto social, cultural, tecnológico e econômico no qual é produzido. Conforme Castells (2004) as configurações digitais e culturais dos últimos tempos estabeleceram diferentes enquadramentos simbólicos e culturais que fluem num sentido de produção de bens culturais multidimensionais. Dessa forma, os indivíduos passam, segundo Castells (2004), a consumir e produzir diversos conjuntos simbólicos, o que contribui para as mais variadas construções digitais de habilidades e reestruturações do mundo social.

Nesse contexto, descrito por Castells (2004), é preciso considerar que, para além de um objeto da era digital, os jogos nesse modelo são portadores de uma estrutura específica. Estamos compreendendo

digital como uma tecnologia de dados descontínuos, caracterizada por dígitos binários 1 e 0. Essa tecnologia permite reduzir o custo do armazenamento dos dados em relação ao tempo de processamento dos hardwares considerando, como afirma Hamelink (1997), que “[a] digitalização é o processo através do qual a informação (seja transmitida através de som, texto, voz ou imagem) é convertida na linguagem digital e binária utilizada pelos computadores” (HAMELINK, 1997, p. 4).

Desta forma, entendemos que os jogos digitais se caracterizam por terem uma estrutura de simulação ativa, lúdica, imagética, imersiva, sonora, cibernética e participativa. A partir destas possibilidades, além de jogar sozinho ou “contra a máquina” um jogador, caso queira, pode jogar online com pessoas de várias partes do mundo podendo conversar, criar estratégias, jogar com parcerias e, para isso, basta ter a aparelhagem elétrica e física necessária conectada à internet, seja pelo celular, computador, console, etc. Como afirma Aarseth (2012) “jogos” não são simplesmente jogos, mas programas complexos que podem emular qualquer mídia, incluindo filme, texto/novela, *graphic novel* e simulações de jogos de tabuleiro e esportes. Sendo todos esses processos mediados pela tecnologia via possibilidades do digital.

Igualmente é preciso ponderar que há várias propostas teóricas para abordagem dos jogos digitais, existindo uma problematização considerável, como foi apontado por Arnseth (2006). Outro

ponto importante é que diferentes campos teóricos aprofundaram e problematizaram os jogos em formato digital ou *gamestudies* e, para Aarseth (2012) nos últimos dez anos houve uma série de comentários sobre o chamado debate de “ludologia *versus* narratologia” no qual, demasiadas vezes, as posições tomadas foram insustentáveis e improdutivas (AARSETH, 2012).

Aarseth (2012) revisando essa discussão teórica, afirma que:

A crítica dos ludologistas foi uma reação à erudição desleixada (na qual termos-chave não são definidos), foco unilateral e teorização pobre, e não uma proibição contra a aplicação da teoria narrativa a jogos como tal (um ato que eles todos se comprometeram) (AARSETH, 2012, s. p.).

De tal maneira é preciso ponderar o fato de os jogos de computador manterem-se como uma forma cultural dominante que influenciam outras formas de produção tecnológica contemporânea como o cinema, a TV, a literatura, o teatro, a pintura e a música. Logo, continua Aarseth (2012), é necessária uma compreensão detalhada e robusta das várias maneiras pelas quais os *softwares* de computador têm sido usados para combinar elementos de narrativas e jogos em um número de construções ludonarratológicas bem diferentes (AARSETH, 2012).

Entre os críticos nesse debate, que vigorou na primeira década dos anos 2000, Juul (2001) destacava:

Gostaria de repetir que eu acredito que: 1) o jogador pode contar histórias de uma sessão de jogo. 2) muitos jogos de computador contêm elementos da narrativa, e em muitos casos, o jogador pode jogar para ver uma cut-scene, ou perceber uma sequência narrativa. 3) jogos e narrativas compartilham alguns traços estruturais. No entanto, meu ponto é que: 1) jogos e histórias realmente não traduzem uns aos outros da forma que romances e filmes fazem. 2) existe um conflito inerente entre o agora da interação e o passado ou “prévia” da narrativa. Você não pode ter narração e interatividade ao mesmo tempo; não existe uma história continuamente interativa 3) As relações entre leitor/história e jogador/jogo são completamente diferentes – o jogador habita uma zona crepuscular onde ele/ela é um assunto empírico fora do jogo e assume um papel dentro do jogo (JUUL, 2001, s. p.).

Avançando na discussão Juul (2005) buscou compreender como os videogames redefiniam a compreensão de jogo. Afinal, para ele, o jogo compreendido na linha clássica teorizava demasiadamente sobre o lugar das regras no ato de jogar e isso era importante para pensar no jogo segundo o modelo que existia, sendo necessário para essa reflexão pressupor os humanos e as regras numa dinâmica participativa considerando o plano do real, da interação direta, presencial e física. Contudo, os computadores levaram a uma maior complexificação das relações com as regras e, particularmente, dos jogos.



Juul (2005) afirmava que as relações com as regras foram redimensionadas no ato de jogar e o jogador, em alguns casos, podia controlar as regras que acabam por imprimir as premissas para a ludicidade, algo já apontado por Huizinga (2007), não no sentido da relação do jogador com a máquina, mas das regras como elementos legitimadores de elementos lúdicos em atos. Para Juul (2005) os elementos redimensionados pela máquina tendem a ressignificar o modo tradicional da ideia de jogo/regra. Juul (2005) buscava compreender o jogo a partir do próprio jogo, ideia válida naquele contexto de meados dos anos 2000 onde a ludologia questionava espaços de produção intelectual sobre os jogos eletrônicos.

Outro autor desse período foi Frasca (2001), que compreendia que a descolonização da disciplina da ludologia era necessária, pois ela conseguiria problematizar e conceituar aspectos específicos dos jogos digitais, diferentemente de outras áreas como, por exemplo, o conceito de simulação que, no contexto da ludologia, é compreendido como uma ação participativa e subjetiva do jogador e das ideias que ele simula no ato de jogar.

Segundo Frasca (2003) os jogos não são apenas representação, como sugerem os narratologistas, há sem dúvida nos jogos digitais uma estrutura semiótica que é preciso considerar, e ela é a simulação. Para o autor as narrativas e a simulação compartilham elementos comuns: como características, configurações ou eventos, todavia era

preciso considerar que seus mecanismos são, em essência, diferentes e por isso oferecem possibilidades distintas. Afinal, para Frasca (2003) os jogos não dependem de uma estrutura narrativa para oferecer ludicidade.

Nesse sentido, o autor considerava a necessidade de problematizar o conceito de representação, mais comum em estruturas narrativas, e o de simulação, característica mais marcante nos jogos. Para Frasca (2003) os seres humanos já se acostumaram desde muito tempo a confiar nas representações como elementos de cognição e conhecimento e isso dificulta a aceitação de outra estrutura, que, neste caso, é a simulação. Para o autor, a simulação é algo presente na realidade lúdica do brinquedo sendo que não é preciso ser eletrônico para haver simulação, porém os computadores foram capazes de alterar e ressignificar a simulação.

Simular, segundo Frasca (2003), é modelar um sistema (fonte/referência) através de um sistema diferente que mantém algum comportamento que é em si original. Urge esclarecer que o conceito de comportamento é fundamental para pensar a simulação no sentido apresentado pelo autor. Por exemplo, num jogo de computador, como é o caso do *Civilization VI*, o jogador tem a possibilidade de simular o comportamento de um “líder de uma nação” e esse comportamento é regido por estímulos do jogo.

Para Aarseth (2012), os jogos de computador geraram muitos desafios para a teoria narrativa, po-

rém, demasiadas vezes, as posições tomadas foram insustentáveis e improdutivas. As discussões giravam em torno de teses como “Os jogos são sempre histórias” (MURRAY, 2004) ou “O jogo de computador não é simplesmente um meio narrativo” (JUUL, 1998). Tendo uma consequência demarcada historicamente, uma tragédia, segundo Aarseth (2012):

No campo dos estudos de jogos, o termo ‘narratologia’ mudou de significado e não se refere à disciplina acadêmica da teoria da narrativa, mas a uma posição mais ou menos mítica tomada por um grupo imaginado de pessoas que acreditam que os jogos são histórias (AARSETH, 2012, s.p.).

Portanto, é preciso ponderar que o estudo dos jogos digitais nessa perspectiva da ludologia requeria para si a especificidade de uma disciplina que estudasse a estrutura do jogo digital, criando seu próprio arsenal teórico e metodológico. Os autores Juul (2001; 2005), Frasca (2001; 2003), inclusive o próprio Aarseth (2001) tentaram defender essas premissas sobre a possível construção de novos conceitos para lidar com os jogos digitais em seu próprio campo e espaço de análises.

Porém, os autores com mais aprofundamento passam a reconhecer a contribuição de outras áreas, o que cientificamente é enriquecedor; contudo, mantém-se uma ideia: o campo precisa amadurecer e está aberto aos debates, inclusive a refutação, como já apontamos, mas isso não precisa ser feito a fim de provar que todos os jogos são narrativas,

pois não são, mas para demonstrar que há muito a ganhar com a aplicação rigorosa da narratologia aos estudos sobre jogos (AARSETH, 2012).

## Os conceitos de lúdico e ludicidade

Ao estudar o lúdico, é perceptível para o pesquisador que muitas vezes esse é apresentado e compreendido por associação. O lúdico se apresenta em trabalhos cujas ideias balizam sobre outros conceitos ou ações, invocando mais a materialidade do que se acredita ser o lúdico do que necessariamente uma conceituação específica. Não sendo muito diferente da crítica levantada sobre o conceito de jogo, afinal, há uma variedade linguística e semântica complexa sobre essas palavras (lúdico e jogo). Nesse sentido, o lúdico muitas vezes é apresentado de maneira polimorfa e quase sempre que se busca compreender o conceito de lúdico o pesquisador se depara com referências básicas como: lúdico remete a; é relativo a; reporta a; visa (tal coisa), etc. Isso indica a perspectiva de que o lúdico é muitas vezes um adjetivo, ou seja, ele serve para modificar, de maneira que acrescenta alguma qualidade ou uma extensão àquilo que ele nomeia.

Talvez por isso, o lúdico, geralmente apareça em situações que invocam-se palavras como: entretenimento, lazer, prazer, diversão, ou ações como “jogar”, “brincar” e/ou “divertir”, que comumente se relacionam ao lúdico. Contudo, o fato é que a

primeira impressão que o pesquisador pode ter é que não é possível estudar o lúdico sem associá-lo a alguma outra coisa que frequentemente converge para jogo, brincadeira, lazer, recreação etc.

Nesse sentido, e sabendo da dificuldade que é aprofundar esse termo numa estrutura conceitual, trataremos de apresentar algumas ideias sobre o lúdico e focaremos em sua relação com o jogo, mesmo sabendo que podemos cair na armadilha de pensá-lo apenas como elemento “qualificador” de um objeto ou de uma ação. Por esse motivo, partimos da premissa de que lúdico é um elemento que dá sentido a objetos e ações, sendo ele possível de se manifestar em diversas atividades humanas. Recortando o que nos interessa é pensar sobre como esse elemento precisa ser compreendido quando problematizamos sua relação com o jogo e o jogar. Nesse sentido começaremos retomando ao clássico *Homo Ludens* de Huizinga (2007).

Para Huizinga (2007) a essência do lúdico está contida na frase “há alguma coisa em jogo” (HUIZINGA, 2007). Vejamos:

A essência do lúdico está contida na frase “há alguma coisa em jogo”. Mas esse “alguma coisa” *não é o resultado material do jogo, nem o mero fato de a bola estar no buraco, mas o fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido ganho*. O êxito dá ao jogador uma satisfação que dura mais ou menos tempo, conforme o caso. O sentimento de prazer ou de satisfação aumenta com a presença de espectadores, embora esta não seja essencial para

esse prazer. Uma pessoa que “faz” uma paciência sente um duplo prazer quando alguém está assistindo, mas sente prazer mesmo sem isso. Em todos os jogos, é muito importante que o jogador possa gabar-se a outros de seus êxitos (HUIZINGA, 2007, p. 57, grifos do autor).

Portanto, essa ‘*alguma coisa*’ não é em si um resultado material, é preciso considerar, segundo o autor, que a “essência do lúdico” é um fato ideal, nessa perspectiva ele delimita esse ideal a invocação de situações acertadas, atestadas as convenções sobre algo que está geralmente em disputa, logo, pode ser ganho ou perdido. Portanto, quando *alguma coisa* prevê certa competitividade e alguma finalidade de vitória, para o autor isso pode ser elemento de satisfação e de sensação de ganho final, mas de incitação inicial. Devido a esse entendimento o autor associa lúdico e jogo a sensações como prazer/satisfação em resultado. Ainda, ressalta Huizinga (2007) que, mesmo que a vitória (felicidade) seja algo temporal e limitada a um contexto, é inegável que ela existe e essa existência configura elementos para o lúdico em contexto de jogo.

Além disso, podemos considerar que a satisfação em vencer tem capacidade de ser aumentada em circunstâncias de espectadores, mesmo que uma plateia não seja elemento essencial para o prazer efetivado com a vitória. Para Huizinga (2007) poder gabar-se de uma vitória, de ter ganhado *algo que estava em jogo*, assim ter êxito é prazeroso, nesse sentido, o prazer é lúdico, mas não apenas pelo

prazer, mas pelo poder da vitória, pelo prazer em ganhar, a existência da satisfação na derrota do outro, pode também ser lúdica. Não pela derrota em si, mas pela satisfação individual de algum poder, de ter vencido, de ter superado *algo que estava em jogo*. Em Huizinga (2007) trata-se de competir através do uso de uma máxima do lúdico.

Para Huizinga (2014) essa perspectiva de lúdico apresenta-se como componente teórico para elaboração de uma compreensão sobre os elementos da cultura. Na ocasião que antecede o livro *Homo Ludens*, Huizinga (2014) trata de questões complexas que envolvem o conceito de cultura, como o conceito de civilização e questões que envolviam “os limites do jogo e da seriedade na cultura” (HUIZINGA, 2014, p. 20). Assim, é preciso compreender o que Huizinga (2014) tratava por cultura para podermos ampliar o conceito de jogo e a compreensão do elemento lúdico estudado pelo autor.

Para o autor, a cultura precisa ser pensada no mínimo a partir de três princípios: toda cultura é aspiração; toda cultura é serviço e toda cultura é expressão. Sobre a primeira premissa o autor menciona que há no ser humano uma primeira aspiração que é dominar a natureza e isso é feito através de um saber fazer que oportuniza a criação e a compreensão de outros elementos. Nesse sentido, a humanidade é uma criadora, afinal, é capaz de criar um arco ou uma ponte bem como a religião, o Estado, comércio, etc. Desta maneira, o autor compreende que qualquer objeto cultural é também

uma ferramenta e toda ferramenta é uma sinergia bem sucedida de vontade e ação humana movida por alguma aspiração (HUIZINGA, 2014, p. 21).

Cultura também é serviço, pois cada ferramenta, signo, palavra ou imagem criada pelo ser humano serve para algo ou para alguma coisa e o ser humano que os maneja, em algum momento, presta algum serviço no sentido mais alto da palavra (HUIZINGA, 2014, p. 21). Por fim, afirma o autor, toda cultura é expressão, ou seja, ela é fruto da mente que transforma algo e esse algo gera outra coisa que ultrapassa os limites determinantes da natureza, ao mesmo tempo em que se diferencia dela. Sendo assim, a cultura é uma criação para além do que está dado ao mundo natural.

Portanto, para o autor, qualquer objeto da cultura se baseia nas premissas de aspiração, serviço e expressão, logo está relacionada a produtos de um processo de transformação, fixação e criação seja esse objeto imaginário, material ou linguístico. De forma que o lúdico em Huizinga (2014) se apresenta como um fator cultural e, sendo um fator cultural, existe enquanto elemento social e é isso que oportuniza a delimitação de um campo de estudo. Tendo compreendido essas premissas o autor aponta que cabe pensar o lúdico através de sua expressão manifestada socialmente, ou seja, nos jogos, em concursos, competições, espetáculos, dança, música, disfarces, etc. (HUIZINGA, 2014, p. 23). Esse elemento nos parece crucial no pensamento desse autor, afinal como fator da cultura, o lúdico tem



potencial de criar, servir e expressar-se via ações humanas, porém não finalizadas nas ações, como pode ser percebido em Huizinga (2007), mas como elementar em termos ideais e de sensações sobre resultados.

Dito isso, o autor adentra no conceito de jogo a fim de questionar um argumento da época que invocava uma premissa que para Huizinga (2014) tinha base numa forma negativa que afirmava que: o jogo é algo que falta seriedade, o jogo não é sério. Assim, o autor começa a sua conceituação de jogo e a primeira premissa apresentada é: “de qualquer jogo – desde que seja coletivo e envolva uma interação entre pessoas – pode-se dizer que envolve um elemento de *ligação* e um elemento de *resultado*” (HUIZINGA, 2014, p. 23, grifos do autor). Essa interação se dá num tempo e num espaço criados exclusivamente para o jogo, ideia essa que o autor ampliará em Huizinga (2007) sobre o círculo mágico.

Assim, o jogo representa algo num sentido maior que imitar, para o autor o jogo realiza, age, dentro do universo que cria. O jogo simula e molda o que parecia faltar, jogo é ato, *dromenon*,<sup>14</sup> drama. Nesse complexo de ação em um mundo específico de jogo é que, para o autor, o lúdico une-se ao culto cujo conceito, para Huizinga (2014), se refere a três atividades que são genuínas da vida cultural: a linguagem, o mito e o culto. A linguagem para o autor é a ferramenta primeira e suprema da vida cultural, pois é por meio dela que comunicamos, aprendemos, damos ordem, distinguimos, determinamos,

14. Palavra que não conseguimos traduzir, mantivemos como no original.

fixamos, nomeamos e são essas capacidades da língua que nos eleva aos domínios da mente.

O mito é uma fase cultural, pois foi pelo mito que os seres humanos explicaram historicamente os seres terrestres e os humanos pelo divino, transcendente. O culto é o ato sagrado, é uma atividade que determina, mas objetivando um fim, servindo “para que as coisas sejam como devem ser e a ordem eterna do mundo seja mantida” (HUIZINGA, 2014, p. 22). Nesse sentido, o autor adentra na discussão sobre representação e jogo, o autor propõe que pensemos que representa e uma tentativa humana de “eternizar” algum significado no tempo, no espaço e no universo do jogo. Para o autor “nesse contexto, o *segredo*, que geralmente está ligado ao lúdico em suas diferentes fases, adquire um significado místico, enquanto o arrebatamento e a exaltação se qualificam como entusiasmo e êxtase divinos” (HUIZINGA, 2014, p. 24). Nesse sentido, o lúdico também tem como característica o segredo, algo secreto, que pertence a alguns.

Outra característica essencial é que o jogo cria estilo, mesmo em suas formas mais simples. O que Huizinga (2014) denomina de estilo está relacionado à estética, por isso ele cita as danças e canções e que também são atributos do jogo, o ritmo, a repetição, o refrão, a cadência, o acorde, a harmonia, o som e também são elementos do que o autor chama de estilo.

Na nossa compreensão, talvez mais relevante que as características anteriores sobre jogo é a

sentença que o autor afirma que “jogo é luta” (HUIZINGA, 2014, p. 25), ou seja, há no espaço do jogo uma estrutura que evoca medir-se, competir, mostrar-se ao máximo. Jogar é, de certa forma, combater. Compete-se sobre diferentes habilidades ou desempenho, inclusive ostenta-se sobre isso. Para Huizinga (2014) a arte, a ciência, a filosofia e a técnica devem, se não a sua origem, no mínimo seu florescimento à competição e, nesse sentido, conclui o autor que o jogo é sempre sério, ele precisa ser sério. Afinal, quando se joga “*joga-se por algo*”, “*se joga por alguma coisa*”; é preciso desejar a vitória, ter prêmio, apostar, esse desejo motivador que é lúdico nos parece elementar na reflexão sobre o conceito de jogo.

O conceito de jogo, considerando seu sentido mais imediato, guarda certa relação semântica com a noção de luta e movimento (HUIZINGA, 2014). Assim, o jogo se revela como uma categoria excepcional, primária e autônoma do agir do ser humano e até mesmo do animal. Por isso há um paralelo inegável, segundo o autor, das categorias do jogo e do sério na cultura. Desta forma é preciso concluir que os elementos culturais tendem a adotar uma aparência lúdica e, nesse sentido, é uma aparência competitiva, de rivalidade e a presença desse elemento lúdico que garante a criatividade e a criação diversa de outros elementos. Por exemplo, o conhecimento, a Filosofia ou a Ciência se renovam porque emergem do elemento lúdico, marcado pela competição, pela controvérsia aberta, do “a favor

e do contra” ou das polêmicas intermináveis. “No meio de tudo isso, jogando, a mente cresce e vive” (HUIZINGA, 2014, p. 38).

Para Huizinga (2014) não há dúvida de que o desenvolvimento da arte e das diferentes técnicas são frutos da competição, o que abrange o lúdico e os jogos. Além disso, há os elementos culturais, como o saber, o Estado e a sociedade em geral, cuja existência também pressupõe a presença da índole lúdica; de uma aposta, de um “combate” (mesmo que de ideias), mas, o fato é que há sempre alguma disputa. Contudo, para o autor, a sociedade está perdendo esse elemento lúdico no sentido criativo, pois se perdeu a autonomia, a despreocupação, a franqueza e há uma urgência em se esforçar demais para passar as coisas por algo sério. A cultura se abastece de “técnica e economia” e, assim, a imposição frenética pelo sério esmaga a criação e destrói o lúdico.

É preciso considerar que jogar evoca a ideia e a possibilidade real de ganhar e isso está diretamente relacionada com o lúdico. Nesse contexto, ganhar significa, em algum aspecto, superioridade, conquista ou benefícios, mesmo que esses não sejam materiais, como por exemplo, as honrarias ou a estima frente a um grupo. Essa perspectiva caracteriza de certa maneira os elementos lúdicos das ações humanas na qual o autor ainda situa como exemplo desse elemento lúdico o *ludus* romano.

Segundo Huizinga (2007; 2014) o *ludus* abrangia na Roma Antiga os jogos infantis, a recreação, as

competições, as representações litúrgicas e teatrais e até os jogos de azar. Desse modo, o autor aponta que significado lúdico pode extrapolar as ações ligadas à esfera da infância e abrange também as ações dos adultos e os efeitos resultantes dessas ações incluindo desta forma a política, afinal, para Huizinga (2007):

Na medida em que a base de toda política é a aquisição e a conservação do prestígio, este ideal agonístico primitivo permeia toda a estrutura colossal do Império Romano. Todas as nações pretendem que as guerras que empreenderam foram outras tantas gloriosas lutas pela preservação de sua existência (HUIZINGA, 2007, p. 197).

Seguindo uma linha de raciocínio histórico, o autor menciona que o lúdico desempenhava uma função orgânica na estrutura da sociedade em vários outros contextos temporais, pois os elementos lúdicos se aproximavam da realidade social e cultural. Um elemento marcante na discussão do autor é o imperativo princípio do *agon*<sup>15</sup> como elemento estruturante do lúdico e do jogo. Ou seja, para Huizinga (2007; 2014) o espírito de competição é lúdico, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura e a própria vida está toda penetrada por ele, quase que como um verdadeiro fermento. Nesse sentido, vale ressaltar que a política e a guerra estão preenchidas desse elemento lúdico.

As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em mo-

15. Impulso competitivo.

delos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter (HUIZINGA, 2007, p. 195).

Para o autor esses elementos são demonstráveis quando os rituais eram marcas eminentes das poses políticas, havia no momento em que um político se apossava do poder, sua pessoa e a ideia de sua autoridade eram imediatamente transpostas para o ritual. Nesse contexto o ritual é, junto à linguagem e ao mito, uma atividade genuína da vida cultural humana conforme Huizinga (2007):

Ele se tomava Augusto, o portador do poder divino, a encarnação da essência do sagrado, o salvador, o restaurador, o propiciador da paz e da prosperidade, o prodigalizador e a garantia da abundância e do bem-estar. Todos os ansiosos desejos de prosperidade material e de preservação da vida próprios da tribo primitiva eram projetados no líder, que a partir daí passava a ser reconhecido como a epifania da divindade. Ou seja, ideias arcaicas envolvidas numa nova e majestosa roupagem. O herói portador de cultura das épocas primitivas é ressuscitado através da identificação do príncipe romano como Hércules ou Apolo (HUIZINGA, 2007, p. 196).

Trazer essa discussão sobre o elemento lúdico articulado com o campo da política ajuda na compreensão da tese de que a cultura surge sob a forma de jogo. Nesse sentido a ideia não é apresentar que a presença de um elemento lúdico na cultura seja uma espécie de primeiro plano ou definidor de uma origem das atividades da vida dita civilizada, muito menos, o autor afirma que a civilização tenha sua origem no jogo, mas é preciso compreender que há “algo” de inicial nas relações humanas que balizam uma esfera lúdica e de jogo que depois se transforma em “algo” que não é mais jogo, o que o autor considera como cultura, como elemento que cria, constrói, inventa e realiza.

Portanto, em Huizinga (2007), não é válido a compreensão que apregoa que o jogo se transforma em cultura, mas que, em suas fases “mais primitivas”, a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e ambiente do jogo. Dessa forma, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado, tal como admite o autor. O restante cristaliza-se sob a forma de saberes como: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política (HUIZINGA, 2007).

Esse caráter generalista e agonístico proposto por Huizinga (2007; 2014) sofreu crítica por parte de Caillois (2017) para quem a obra de Huizinga (2007) “não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito que preside à

determinada espécie de jogos: os jogos de competição regrada” (CAILLOIS, 2017, p. 34).

A crítica desse autor é pertinente para delimitarmos algumas fronteiras do pensamento de Huizinga (2014; 2007) e, ao mesmo tempo, ajuda a pensar na argumentação que Huizinga (2014) levanta sobre a essência do lúdico caracterizando-o como um fato ideal ou, como chamado por Caillois (2017), como fecundidade do espírito. Nesse sentido, é preciso limitar que Huizinga (2007) tratou de questões que transcendem a objetividade, materialidade ou demonstração, como ele mesmo afirma o próprio jogo e o espírito lúdico não tiveram suas palavras nem suas noções de origem num pensamento lógico ou científico, mas na linguagem criadora, pois esse ato de “concepção” foi efetuado mais de uma vez, ou seja, há uma dificuldade demonstrativa em fundamentar a argumentação que é feita segundo premissas de cunho abstrato e filosófico.

Por essa argumentação exposta entendemos que o elemento agonístico em Huizinga (2007) se confunde com o elemento lúdico, sendo possível percebê-lo quando o autor problematiza o jogo. A partir disso podemos abranger que o elemento lúdico envolve outras atividades de cunho cultural e social, incluindo-se aí a política e a guerra. Outra consideração que é pertinente fazer ao pensamento ora apresentado é que, como historiador da cultura, Huizinga (2007) transita na ocasião de escrita por perspectivas macroestruturantes do conhecimento histórico, ou seja, o contexto do autor limita e influencia sua forma de expressão intelectual.



Afinal, a História Cultural desde a época que o autor escreve sofreu diferentes propostas e novas abordagens, se reestruturando nos séculos XX e XXI ampliando os limites teóricos e conceituais. Autores como Thompson (1998), Chartier (1988), Certeau (1982) e Burkert (2005) expandiram o debate a partir de novas abordagens com os conceitos de práticas, experiência, representação e apropriação, ressignificação simbólica ou micro-história e isso impôs novas perspectivas para a análise da história e da cultura, sendo que o enfoque desses autores se deu não apenas no mecanismo de produção dos objetos culturais como trabalhou Huizinga (2014), mas alargando seus mecanismos de recepção que, por seu turno, tornam-se também formas de produção, algo ainda pouco explorado epistemologicamente em Huizinga (2014; 2007) no seu contexto de produção intelectual.

Contudo, percebemos que mesmo usando termos superados, dentro do que hoje a historiografia entende como História Cultural como *serviço* ou *aspiração* para tratar da cultura, o autor traz elementos de *insights* pertinentes para o conceito de cultura e de lúdico. Para nós uma contribuição válida do autor é a ideia de que o lúdico pode ser entendido como elemento criativo que se faz presente em situações que podem ser de competição e disputa no complexo que envolve o social. Isso, para além da materialidade da ação do termo, é importante no sentido de não apenas fixar nossa subjetividade no lado negativo da disputa e da luta, mas numa

perspectiva de que a competição pode ser um ato inventivo, criativo e (re)criativo do ser humano, considerando as investidas sobre os desafios na busca de superar algo que está posto, inclusive na realidade prática.

Nesse sentido, entendemos que em Huizinga (2007; 2014) o lúdico, além de ser esse elemento que se faz presente em diferentes situações sociais, é algo que motiva, movimenta, constrói, destrói e reconstrói, dá significado para ações, exercendo no ser humano sentidos sobre as sensações. Poderíamos sugerir que o lúdico é um elemento que permite ação e transformação, considerando determinadas situações que podem resultar em prazer e divertimento, mas não como totalidade ou fim inevitável de uma ação que é preenchida com o lúdico, mas como algo possível, no sentido em que o lúdico não se restringe a uma ideia de ofertar diversão. Isso porque, na nossa compreensão, há mais complexidade sobre o entendimento do conceito.

Como afirmamos anteriormente muitos autores que recorrem ao entendimento do lúdico quase sempre recorrem a associações linguísticas interpretativas. Nesse sentido, Brougère (1998) não é diferente, contudo uma tese parece marcar mais acentuadamente o pensamento desse autor: para ele, é preciso ter em mente que a ideia que nós temos de jogo varia em diferentes contextos e em distintas subjetividades. Além disso, a prática como o jogo é empregado, incluindo suas razões de utilização e suas configurações em diferentes culturas,

é um recorte importante nos estudos de Brougère (1998), é que esse frequentemente problematiza a educação e os jogos/o lúdico.

Assim, o autor busca investigar sobre o lúdico não se limitando a uma perspectiva da cultura, ele permeia ideias e concepções sociológicas e históricas e isso se dá pela dificuldade que é enquadrar o lúdico/jogo em apenas uma área de conhecimento. Não diferente de Huizinga (2007), Brougère (1998) recorre à História, indo ao encontro de gregos e romanos para lançar compreensão ao conceito de jogo. Nesse momento da pesquisa, ele se esbarra no conceito de lúdico. Segundo esse autor, os gregos tinham dois conceitos para pensar e significar o jogo: *agon* e *paidia*. O primeiro diz respeito às assembleias, jogos públicos, lutas ou jogos de ginástica. O segundo trata do jogo infantil, da criança, da diversão (BROUGÈRE, 1998, p. 39).

Para os romanos, segundo o autor, há uma palavra para jogo, *jocus* que quer dizer divertimento, e que com certa frequência esse mesmo sentido se traduz para *ludus*. Esse *ludus* designa em certo momento uma atividade livre, espontânea, se confundido, em alguns momentos, com o conceito de escola. Numa concepção mais ampla, o termo designa alguma atividade que se exerce por si mesma, sem fim utilitário e que pode ser um exercício “copiado”, imitação de outra atividade, ganhando por vezes sentido de treinamento ou simulacro (BROUGÈRE, 1998, p. 37). Aqui o autor consegue demonstrar, assim como tinha feito Huizinga (2007),

que ao estudar o jogo a ideia de lúdico se aflora, dificilmente se separando de forma exclusiva.

Brougère (1998) sai um pouco do eixo eurocêntrico e cita o jogo entre os astecas, sendo que para esses o jogo tinha um caráter diferente dos núcleos europeus (Grécia e Roma). Para os astecas o jogo era útil e não fútil, concebido como um gasto de energia voluntário e que se efetuava num espírito de luta contra a entropia (BROUGÈRE, 1998, p. 43). Ainda destaca a ideia que:

O jogo tem uma função social, um sentido social através de uma especificidade caracterizada pelo “como se”, pelo fingimento. Antes de ser a atividade principal das crianças, *a simulação lúdica* parece ser um meio de expressão cultural, uma linguagem, até mesmo um ato eficaz na relação da sociedade com o sobrenatural, mesmo que usos profanos possam existir paralelamente (BROUGÈRE, 1998, p. 43, grifos nossos).

É necessário ressaltar que a expressão/simulação lúdica ou o jogo deve ser compreendida e interpretada num quadro específico da cultura, conforme sugere o autor. Assim, em Brougère (1998) o jogo/lúdico se apresenta como detentor de estruturas significativas de ação e símbolos que variam cultural e socialmente em tempos e contexto distintos e não necessariamente se determina como algo em essência predeterminada. Nesse sentido Huizinga (2007) e Brougère (1998) começam a se distanciar na interpretação dos conceitos. O pri-

meiro trata do lúdico numa esfera com tendências metafísica e analisa com pretensões sobre o ideal. O segundo procura seus rastros históricos, processuais e materiais em sentido prático.

Huizinga (2007) trabalha com o contraponto da seriedade, termo também associado à ideia de jogo/lúdico, mas, na interpretação desse autor, o sério é entendido como negação. No que diz respeito à questão do sério, em Brougère (1998), o autor frisa a perspectiva da educação e do jogo, de maneira que a argumentação de Brougère (1998) constrói dentro de análises marcadamente críticas a interpretações anteriores a dele, afirmando que há certa tradição de pensar os jogos e a educação com leituras e análises marcadas por certo romantismo pós-rousseauniano. Um argumento acentuado de Brougère (1998) é que o jogo em si mesmo não contribui para a educação, o que ocorre é certo uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer alguma contribuição indireta, para uma perspectiva de educação (formal/séria).

Essa discussão, segundo a qual o jogo em si mesmo não contribui para a educação, é retomada em Brougère (2002). Segundo o autor, há processos históricos bastantes objetivos que constroem tanto a distinção entre sério e lúdico, como do lúdico com a educação numa perspectiva “séria”. Para ele é na modernidade que o jogo passa a ser compreendido como elemento de potencialidade educativa, fundamentado num pensamento romântico de exaltação da criança.

A associação do jogo a alguma ideia de seriedade/educação surge de uma construção social específica e supõe uma organização conceitual e seguidamente pressupõe igualmente práticas relacionadas. Assim, quando uma organização conceitual apresenta um quadro histórico possível encoraja práticas específicas. O epítome do autor sobre essa análise se evidencia no seguinte argumento: Não é o jogo que é educativo, é o olhar que analisa diferentemente a atividade, com novas noções e novos valores, instaurando e modificando o que se pode fazer do jogo (BROUGÈRE, 2002).

Na prática isso configura um paradoxo produzido sob a categoria de jogo numa nova forma de atividade escolar que tem apenas aparência de jogo (BROUGÈRE, 2002). Essas afirmações, segundo o autor, são importantes não apenas no sentido de lançar críticas a práticas que muitas vezes são entusiastas e feitas sem profundidade questionadora e teórica. No nosso entendimento essa argumentação pode ajudar a provocar e lançar diferentes pistas e ideias sobre o conceito de lúdico e de jogo que visa buscar compreender o jogo em si mesmo e não em construções de causa e efeito ou uso e função.

Outro pressuposto pertinente do autor é que o jogo não se caracteriza por um comportamento específico, pois o que ocorre na prática é a utilização de comportamento de outras situações. Podemos perceber aqui uma argumentação próxima do conceito de simulação usado por Frasca (2003). Nesse sentido, Brougère (2002) argumenta que o jogo

por ele mesmo é uma categoria de “segundo grau”. Assim, o autor compreende que o jogo é alguma atividade que constrói comportamentos simulados, mas com bases em prazer e divertimento que são características do lúdico. Afinal, o jogador, segundo o autor, age relacionado com o prazer que sente, joga-se num sentido de produzir excitação e emoção, necessitando da presença do divertimento para manifestação do lúdico. Assim, o que enriquece o jogo não é algum tipo de potencial inerente para educação, mas seu potencial de apreender conteúdos culturais em processos de construção e de transformação desses mesmos conteúdos. Dialogando com Aarseth (2003), podemos inferir que é preciso compreender jogo como processo e não como um fim.

Desta forma, o lúdico pode aparecer em situações complexas de estruturas e bases culturalmente contextualizadas, pois se instala em espaços físicos ricos de significações e ao argumentar dessa forma Brougère (1998) associa a ideia lúdico a de lazer. Essa atividade que poderá ser lúdica consegue acender um prazer que sugere manipulações simbólicas e certo domínio de alguns conteúdos envolvidos. Contudo, há de se compreender que para Brougère (2002) a experiência lúdica do jogo é individual, pois não há o mesmo investimento na atividade do jogo por todos os sujeitos envolvidos, não há uma vivência igual da situação. É a iniciativa do jogador que se vincula à busca do prazer e do divertimento e, assim, o jogo acaba sendo uma experiência *polimorfa*.

Para o autor, o que pode ajudar a compreender as potencialidades do jogo no que se refere à aprendizagem é o investimento mais expressivo em pesquisas que busquem compreender sobre processos informais de aprendizagem, ou seja, é preciso entender como se aprende, mesmo sem procurar aprender, “aí poderemos sair do mito para a realidade sobre o potencial educativo dos jogos” (BROUGÈRE, 2002, p. 19).

Sobre a contribuição de Brougère (1998; 2002) podemos delimitar que o lúdico/jogo se manifesta a partir de condições contextuais e sociais, não se limitando a isso, ainda o jogo como experiência lúdica prevê a existência de prazer, divertimento, liberdade de ação, imitação ou simulação de alguma situação e comportamentos que envolvem conteúdos culturais e sociais e, ainda, a partir do qual há transformação e recreação. Não é o jogo em si que pode ser educativo, talvez ele medie aprendizagem, mas segundo o autor há poucas evidências científicas que demonstrem isso de fato, pois para Brougère (2002) há mais expectativa e subjetividade de pesquisadores e orientação dos autores para um fim que se deseja com a pesquisa do que empiria e evidências.

Por fim, esse autor nos ajuda a pensar no lúdico como algo que pertence ao jogo, mas não se limita a ele e isso deve ser problematizado a partir de cada contexto e condição histórica, pois o que é lúdico para uma organização social pode não ser para outra, ou seja, há símbolos, significado e sen-



tidos impostos ao que se entende por lúdico. Diferente de Huizinga (2007) que menciona a existência de estruturas contextuais para pensar o lúdico, mas, mesmo fazendo isso, o autor não define, ou não conceitua o lúdico como algo ou alguma coisa. Nesse sentido, trata-se apenas um elemento secundário que atravessa atividades e experiências de cunho social e cultural. Assim sendo, o princípio agonístico destacado por Huizinga (2007) perderia seu caráter ideal e passaria a ser um elemento cultural, não pertencente a todas as culturas. Desta forma, não haveria um determinismo do lúdico, mas apenas uma forma de manifestação culturalmente materializada e não uma essência.

Outro autor importante no debate é Schiller (2002), segundo ele: “[o] homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga” (SCHILLER, 2002, p. 84). Para Elkonin (2009) em suas cartas Schiller (2002) entende jogo como um prazer relacionado com a manifestação do excesso de energia. Assim, para Schiller (2002), segundo a interpretação de Elkonin (2009), o jogo é uma atividade estética, sendo o excesso de energia apenas uma condição de existência do prazer estético que o jogo proporciona. Ainda afirma Elkonin (2009) “A noção de prazer, introduzida por Schiller como traço constitutivo tanto da atividade estética quanto do jogo, influenciou no estudo ulterior dos problemas do jogo.” (ELKONIN, 2009, p. 15).

Essa crítica de Elkonin (2009) traz consigo algo pertinente do ponto de vista epistêmico, afinal, para esse autor, as teorias, incluindo a de Schiller (2002) que trazem deduções sobre os instintos e dos impulsos internos marginalizam a questão histórica dos jogos.

Por outro lado, e tecendo reflexões sobre a ideia inicialmente apresentada de Schiller (2002), Cecchinato (2015) argumenta que há um caráter paradoxal que Schiller (2002) assinala em que o jogo e a ocupação aparentemente sem maiores consequências, encerrados em si mesmos, podem abrir grandes perspectivas não só para a compreensão da estética, mas para a própria realização do homem em sua plenitude (CECCHINATO, 2015).

Para essa autora é preciso considerar que a reflexão de Schiller (2002) incide sobre uma forma muito particular de experiência sensorial, ou jogo estético, que não se encerra em explicar o caráter próprio da arte, mas torna possível conceber uma solução para problemas políticos de sua própria época e, possivelmente, abra algumas perspectivas para compreender o jogo que, hoje, nós também podemos ou devemos jogar. Na interpretação feita por Cecchinato (2015) a passagem citada de Schiller (2002) permite um grande alcance reflexivo, principalmente se levarmos em conta as implicações e as consequências que acarreta para a concepção de arte e de seu papel político.

A autora chega a essa suposição quando contextualiza o pensamento de Schiller (2002) em um

diálogo com a Revolução Francesa como pode ser notado abaixo:

De algum modo, quando Schiller pensa o livre jogo é para atribuir-lhe uma tarefa que a Revolução Francesa, tendo resultado no Terror, não apenas deixou de cumprir, mas também mostrou que, em última análise, não seria capaz de cumprir. Trata-se de uma tarefa que nenhuma instituição política, nenhum estado, nenhum reino poderiam efetivamente realizar: nada mais, nada menos, do que a formação de um novo homem e, deste modo, a formação de uma comunidade de homens livres. Em outros termos, Como entender, então, o livre jogo? Como entender que, para Schiller, ele possa desempenhar tarefa tão ampla? (CECCHINATO, 2015, p. 160).

O fato é que há muitos limites e possibilidades interpretativas para a passagem de Schiller (2002), todavia algumas demarcações devem ser postas ao considerarmos a frase do autor ou, como argumenta Ricoeur (2007) toda interpretação histórica por mais ampla que seja exige limites contextuais e hermenêuticos explícitos. Nesse sentido, entendemos a proposição de Cecchinato (2015) em buscar contextualizar o pensamento do autor que, de fato, experimentou a onda revolucionária que atingiu a Europa em meados do final do século XVIII e, mais ainda, pensar que o jogo ou o ato de jogar permite uma plenitude formativa a um novo modelo de homem, inclusive pela formação estética, demarcando

o lugar de fala do autor e seus limites epistêmicos.

Ampliando nossa tentativa de refletir parte do pensamento de Schiller (2002) é preciso ponderar que além desse limite histórico do autor as premissas filosóficas com as quais ele dialoga são de fundamental importância para pensarmos o conceito de lúdico que ele apresenta; por isso é preciso ponderar que Schiller (2002) está fazendo um diálogo com a obra de Kantiana, *Crítica da faculdade do juízo*, como afirma Suzuki (2002) para quem Schiller (2002) busca um fundamento objetivo para o belo. Nesse sentido, Suzuki (2002) afirma que a estética de Schiller (2002) é movida pelo desejo de ver a arte formadora de almas o que, para nós, dialoga com a proposta de Cecchinato (2015).

De tal modo, a ideia de “jogar” serve de elemento para Schiller (2002) pensar o humano, e o que ele denomina de “impulso lúdico” é uma forma de afloração e exacerbamento de um universo que indica um estado de liberdade para o homem e esse é, de certa forma, o lúdico. Assim, em sua teoria estética, o impulso lúdico é jogo, mas é também um elemento cultural da humanidade que permite ao humano conectar duas características que lhe são inerentes: a razão e a sensibilidade, para uma formação mais plena.

A discussão mais centrada sobre o impulso lúdico no texto de Schiller (2002) está nas cartas XIV e XV, mas, como aponta Mezzaroba (2016) ao longo do texto Schiller (2002) nos dá pistas sobre esses

impulsos, como, por exemplo, na carta VII,<sup>16</sup> onde ele escreve: “impulsos são as únicas forças motoras no mundo sensível” (SCHILLER, 2002, p. 45). Dessa forma, Schiller (2002) compreende que os impulsos são como forças motrizes, uma espécie de energia que pode mover para uma formação de sensibilidade que afeta a vida humana.

Na carta XII, Schiller (2002) discorre sobre duas forças opostas que nos movem, que são os impulsos, o primeiro é o “sensível” e o segundo é o “formal”. Assim, argumenta Schiller (2002):

O primeiro destes impulsos, que chamarei de *sensível*, parte da existência física do homem ou de sua natureza sensível, ocupando-se em submetê-lo às limitações do tempo e em torná-lo matéria: não lhe dar matéria, pois disso já faria parte uma atividade livre da pessoa que a recebe e a distingue daquilo que perdura. Matéria não significa, aqui, senão modificação ou realidade, que preencha o tempo; este impulso exige, portanto, que haja modificação, que o tempo tenha conteúdo (SCHILLER, 2002, p. 63, grifo do autor).

Nesta ocasião, cabe ressaltar que para o autor a sensação é o estado de tempo preenchido e esse se manifesta na existência física. Nesse sentido, ele é sucessivo e acaba por definir no humano um estado sensível quantitativo, pois ele se prende às aparências. O segundo impulso que trata o autor é o formal; para ele, este parte da existência absoluta

16. Schiller (2002) escreve seus “capítulos” em forma de cartas, por isso a utilização do termo neste trabalho.

do homem e de sua natureza racional, esse segundo impulso não é regido por acasos, ele fornece e determina leis, que servem para os juízos, logo se refere à razão. Por isso, Schiller (2002) argumenta:

Onde o impulso formal domina e o objeto puro age em nós, ali há a suprema ampliação do ser, as limitações desaparecem e o homem se eleva, de unidade quantitativa a que se vira limitado pelo sentido carente, a uma *unidade de Idéias*, que compreende sob si todo o reino dos fenômenos. Não mais estamos no tempo durante esta operação, mas é o tempo que está em nós com toda a sua série infinita. Já não somos indivíduos, mas espécie; o juízo de todos os espíritos é pronunciado através do nosso, a escolha de todos os corações é representada por nossa ação (SCHILLER, 2002, p. 65, grifos do autor).

De tal modo é preciso compreender que para Schiller (2002) o impulso sensível precede o racional, pois a sensação precede a consciência. Assim, o impulso formal converge-se para a racionalidade determinante dos fenômenos e ambos são constituidores naturais do ser humano. Schiller (2002) acredita que esses dois impulsos estão constantemente em jogo por predominância do estado do ser, de maneira que cada um tende a se impor sobre o outro e somente mediante o terceiro impulso, o lúdico, que é possível criar uma harmonia entre eles.

Ainda é preciso expor que, para o autor, ambos os impulsos têm limitações e, pensados como energia, necessitam de distensão. Para o impulso

sensível a distensão é permitida em uma ação que seja livre e o formal é permitido pela receptividade ou pela própria natureza racional. Do mesmo modo, depois de delimitar os impulsos (sensível e formal), o autor na carta XIV define o que concebe, mais precisamente, o impulso lúdico.

Schiller (2002) indica ter chegado ao conceito de ação recíproca entre os dois impulsos, nesse sentido, entendendo que a eficácia e o limite de cada um se fundem e encontram máxima manifestação justamente pelo fato de o terceiro impulso ser ativo. Assim, é importante ressaltar que o impulso sensível constantemente deseja que existam modificações e mudanças, ou seja, ele quer que haja conteúdo no tempo. Em contrapartida o impulso formal deseja que o tempo seja suprimido, quer que não haja modificação. De tal modo, o impulso que permite que os outros dois atuem juntos é o impulso lúdico. Esse é direcionado a suprimir o tempo *no tempo*, a ligar o devir ao absoluto, a modificação da identidade (SCHILLER, 2002, p. 74).

O impulso sensível quer ser determinado, quer receber o seu objeto; o impulso formal quer determinar, quer engendrar o seu objeto; o impulso lúdico, então, empenha-se em receber assim como teria engendrado e engendrar assim como o sentido almeja receber (SCHILLER, 2002, p. 74).

Portanto, no pensamento de Schiller (2002) o lúdico é um impulso, contudo, ele age quase como síntese, e ainda ele é ativo, pois se impõe a ação ao impulso lúdico. Considerando o pensamento do autor podemos afirmar que o humano joga e por isso é pleno e o jogo torna-se uma ação que sintetiza racionalidade e sensibilidade nas relações com o tempo, o que muda e o que não muda. Assim, ao considerarmos o pensamento de Schiller (2002) e dialogando com os autores até agora trabalhados, é no jogo que o ser humano tem condições de criar racionalmente um universo que possa realizar no tempo uma supressão dos sentidos no próprio tempo.

A exemplo disso, já indicamos várias ideias pertinentes a pensarmos o conceito de jogo e de lúdico, temos: o círculo mágico, a fuga da realidade, o universo do jogo com regras que domam os instintos, o jogo como ação livre e racional, o jogo como ação que simula e transfere sentido a objetos ou o jogo como uma ação mental superior. Nesse momento, temos a indicação de compreensão do lúdico como impulso, o que nos permite pensar no ser humano que age de forma sensível e racional. Desse modo, quando ocorre o impulso lúdico o reino das forças e reino das leis geram um terceiro reino, um terceiro reino estético que é alegre, de jogo e aparência, que desprende o homem de todas as amarras das circunstâncias, libertando-o de toda coerção moral ou física (SCHILLER, 2002).

Assim temos também que considerar, como argumenta Souza e Marques (2017), que o que Schil-



ler (2002) chama de impulso lúdico é de alguma maneira uma força de vontade estética, sendo que as energias, as forças vitais do homem, desejos e princípios racionais atuam em harmonia a favor do exercício da moral. Portanto, seria pela educação estética que o homem teria condições de consolidar seus conceitos e purificar seus sentimentos; numa conciliação das forças sensíveis e racionais (SOUZA; MARQUES, 2017).

Por fim, é preciso considerar que a noção de lúdico como impulso é fundamental na teoria de Schiller (2002) de tal forma que para ele nunca erramos quando escolhemos a via do impulso lúdico, afinal esse não é um instinto particular e puramente espontâneo, ele é uma espécie de síntese entre um impulso sensível que tem uma ordem natural e o formal que estabelece forma racionalizada a essa realidade material que é dada. Deste modo, o lúdico se converte numa ação de melhoramento da “natureza humana” por intervenção de jogo entre o sensível e racional. Esse jogo lúdico passa a ter um modo sistematizador que converge para a plenitude. O impulso lúdico em Schiller (2002) pressupõe que o humano caminhe entre os sentidos e na unidade absoluta da racionalidade, possibilitando a criação ativa e a participação em um universo estético e artístico. O que converge ao contexto iluminista do autor.

Considerando os autores e os estudos acerca do lúdico mencionados até o presente momento podemos considerar minimamente que esse é um ter-

mo amplo e aberto a discussões de cunho filosófico profundo, mas também pertinente devido a sua problematização por outras vias de conhecimento como a Sociologia e a História. No que se refere à Educação o lúdico constantemente é invocado para o debate. Diversas pesquisas despontam trabalhos com o lúdico apontando a existência ou a configuração de conceitos como: universo lúdico, atividade lúdica, dimensão lúdica, prazer lúdico, lúdico motivacional, espírito lúdico, situação lúdica, expressão lúdica, fenômenos lúdicos, comportamento lúdico, etc. E como mencionado anteriormente, o lúdico pode ser ideal, contextual ou um impulso.

Contudo, o que essas pesquisas têm em comum é o entendimento do lúdico como “algo que se refere”, que dá característica e muitas vezes por sinônimos, associa-se a prazer, diversão, ócio, liberdade, jogo, brinquedo, brincadeira. Enfim, há um amálgama conceitual que constantemente trata esses conceitos quase como irmãos siameses: lúdico: jogo/brincadeira/brinquedo/prazer/diversão etc.

Outra característica muito comum nos trabalhos é a ideia do lúdico como “algo que faz parte” e na síntese de Lira-da-Silva (2008) podemos observar esse argumento comum:

O lúdico tem sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer “jogo”. Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar

espontâneo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, *caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório*. O jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (LIRA-DA-SILVA, 2008, p. 197, grifos nossos).

Essa citação é demonstrativa do argumento levantado anteriormente a partir da qual os autores conseguem dissociar o conceito de lúdico do de jogo para além de suas “origens” linguísticas, considerando o lúdico como “algo que faz parte” das atividades humanas, mas caem no princípio da associação e caracterização que o descrevem como espontâneo, funcional e satisfatório para, em seguida, quase que naturalmente vincular o jogo ao lúdico e impor uma função auxiliadora do jogo às relações pedagógicas e de aprendizagem [vale ressaltar que está crítica já foi suscitada por Brougère (2002)].

Todavia, consideramos a partir da discussão exposta, que o lúdico é um elemento que permeia as relações humanas, mas propomos que ele não se associa de forma direta a uma ação de maneira essencial. Assim, é preciso delimitar o contexto e o conceito com o qual se trabalha e, nesse sentido, o lúdico da brincadeira não se confunde com o lúdico do jogo, do lazer ou da recreação. Não estamos propondo uma separação conceitual em “caixinhas”,

mas uma tentativa de buscar especificidade para, desse modo, viabilizar a ampliação do conceito e pensar os jogos e as ações lúdicas que esse media, mais precisamente, no nosso trabalho, como isso é feito em contexto digital.

Em síntese, não entendemos que o jogo por si seja lúdico, ele contém elementos diversos que ajudam a compor um lúdico praticado como ludicidade, ou seja, entendemos, por exemplo, que a competição é uma situação que pode ser lúdica, passando a ter algum sentido em um contexto de jogo ou não, da mesma maneira ocorre com o disfarce, o segredo, o desafio, entre outros, de forma que não é qualquer jogo que motiva, é desejado, divertido ou prazeroso, mas uma situação competitiva pode ser. O que parece existir é uma complexidade de situações, ações, sentidos, emoções, desejo, prática e contextos que condicionam a possibilidade de o jogo tornar-se lúdico e o lúdico tornar-se jogo. Assim sendo, precisamos trabalhar outro conceito que ajuda a dimensionar nosso argumento sobre o lúdico, que é a ludicidade.

## **A ludicidade: ação e resultado de uma condição lúdica**

Para compreender o conceito de ludicidade, segundo Lopes (2014), é preciso, antes de qualquer coisa, ater-se à palavra. Para essa autora há uma

multiplicidade de teorias existentes sobre jogo e brincadeira e essas frequentemente fazem alusão à ludicidade, porém ainda são incipientes as tentativas que objetivam elucidar e compreender melhor o que vem a ser a ludicidade que, para Lopes (2005), é, antes de qualquer coisa, um fenômeno humano. Desta forma, a autora começa sua investigação buscando identificar palavras em Português que fazem referência à ludicidade com o objetivo de especificar um conceito para o termo.

Lopes (2005) tem como premissa inicial a noção de que para compreender o significado de uma palavra é preciso compreender seus diversos usos. Nesse sentido, embora a palavra ludicidade não exista em dicionários de Português, ela identificou cinco palavras que se referem a uma manifestação de premissa lúdica. Sendo elas: brincar, jogar, brinquedo, recrear, e lazer, que tem sentidos próximos a: “jogar” “para jogar”, “brinquedo”, “participar de atividades recreativas” e “lazer” (LOPES, 2005, p. 05).

Devido a essa diversidade a autora afirma que é comum que em diferentes situações tanto os leigos quanto os especialistas acabem solicitando diversos termos para substituir a ludicidade. Mas, para Lopes (2005) é preciso determinar que a ludicidade é um fenômeno humano e social. Visando oferecer maior significado à palavra “ludicidade” a autora assegura que essa tem sua origem no verbo latino *ludere*, que significa “atuar ou exercitar” e no adjetivo *ludus*, que se refere a esse ato ou exercício. Assim, sugere que para pensar na ludicidade

é preciso refletir sobre as diversas manifestações e exercícios, também é necessário conceber que a condição lúdica muitas vezes se apresenta confinada à infância, mas é preciso romper com esse entendimento e considerar que ela se manifesta nas ações dos adultos, porém se apresenta de maneira socialmente fragmentada.

É necessário explicitar que a autora nessa argumentação acima está reforçando a ideia de que o lúdico pode ser uma condição que se manifesta na realidade humana. Assim, a ludicidade, em tese, é anterior à sua manifestação e reside nas relações e interações das pessoas sendo que essas ocorrem em diferentes situações, que podem ser intrapessoais, interpessoais, intragrupais, intergrupais intra-institucionais, interinstitucionais e até mesmo ocorrer através do manuseio de brinquedos e jogos. Para Lopes (2005) esses artefatos são lúdicos independentemente da forma com que são apresentados, sejam eletrônicos e/ou analógicos, o fato é que são construídos para induzir expressões ou exposições lúdicas.

Assim, afirma a autora que:

Pensar sobre a ludicidade é pensar sobre a condição humana (que é, na verdade, lúdica), para pensar sobre as várias maneiras em que ludicidade manifesta-se, e considerar o trabalho feito em ludicidade em vários campos, ou seja, a antropologia, a sociologia, educação, tecnologia e comunicações, assim como psicologia, que lida com os efeitos da ludicidade no comportamento humano, mais do que

nos efeitos procedimentais desse componente essencial da condição humana (LOPES, 2005, p. 1).

Além disso, outra questão fundamental no conceito de Lopes (2005) é que a essência da ludicidade pode ser encontrada nos processos relacionais e interativos dos indivíduos ao longo de toda vida, afinal há inúmeros momentos e atividades no decorrer da vida onde os indivíduos investem suas ações com algum significado lúdico.

Portanto, ao considerar essas premissas, a autora afirma que a ludicidade revela-se em uma variedade de comportamentos e objetos distintos como jogos, recreação, lazer e até mesmo na construção de artefatos lúdicos como jogos e brinquedos. Devido a isso a autora imprime que a ludicidade é um fenômeno e conseqüentemente pertence à humanidade, pois a partir desse conceito é possível compreendermos uma qualidade e um estado que não são apenas característicos da infância, mas que são compartilhados por todas as faixas etárias (LOPES, 2005).

Ainda para Lopes (2005) a ludicidade pode ser pensada em três dimensões indissolúveis: suas interações com a condição humana em geral, suas manifestações e seus efeitos, nesse sentido:

Interação entre si: a ludicidade como parte da condição humana, como constituída pelo *self* do qual deriva e que em sua localização no *self* existe como antes a sua manifestação no mundo; ii) a ludicidade como se manifesta, pois se cons-

titui como consequência da condição humana, que é lúdica, e nas várias manifestações que derivam dessas condições e de uma diversidade de percepções humanas. Essas manifestações podem ser divididas nas atividades de jogar, brincar, recreação, lazer e construção de artefatos lúdicos ou criativos; iii) a ludicidade como seus efeitos, provocada pela diversidade de consequências processuais, e como os resultados gerados pelos indivíduos interagindo em situações lúdicas (LOPES, 2005, p. 5).

Aqui é preciso considerar que a autora está condicionando sua construção teórica conceitual baseada no conceito de consequencialidade. Assim, ela tende a afirmar que a ludicidade prevê consequências e resultados de ações que são intencionais e elaborados pelos seres humanos; essas intenções resultam, quase sempre, em várias conexões nas quais o indivíduo pode atuar, manifestar, criticar, alterar e até abandonar. Afinal, essas conexões constituem um tipo de pacto inicial que define e estrutura e a situação lúdica (LOPES, 2005).

Portanto, a ludicidade pode ser entendida como um aspecto processual da condição humana comum a todos os indivíduos, que se manifesta de forma variada. Essas manifestações consequentemente geram os efeitos de ludicidade, que são experienciados na medida em que são vividos pelos indivíduos que participam das situações lúdicas e esses mesmo indivíduos tem capacidade de atribuírem significado ao seu comportamento. Ainda é



preciso destacar que, para Lopes (2005), os efeitos da ludicidade ocorrem em vários contextos, assim como em habilidades e atitudes sociais, relacionais, afetivas, cognitivas e criativas.

Por isso, é importante definir que para Lopes (2005) a ludicidade é um local de ação em que a intencionalidade lúdica é produzida em cada indivíduo sendo que o indivíduo ao agir estabelece relações entre diferentes experiências lúdicas e não lúdicas, podendo criticar, modificar e reformular no contexto da situação criada o estabelecimento do pacto inicial que é, significativamente, lúdico.

Considerando a argumentação, a ludicidade pode ser entendida segundo Lopes (2005) em termos de suas três dimensões: sua condição, manifestação e efeitos.

Como tal, a ludicidade é mais do que as conseqüências do processo pelo qual ela se manifesta, ou da natureza específica de seus efeitos. A essência da ludicidade pode ser localizada em maior medida nos processos relacionais e interativos compreendidos por indivíduos que investem suas ações com significado lúdico, do que nos resultados finais dessas ações (LOPES, 2005, p. 7).

Assim, pensar na ludicidade como conceito permite-nos buscar o que significa ser humano em ações socialmente mediadas por condições lúdicas que se manifestam em diferentes circunstâncias da vida para além da infância. Afinal, segundo a autora a ludicidade envolve manifestação/expe-

riências. É preciso então delimitar alguns significados contextuais para podermos construir maior demarcação conceitual para compreensão das determinadas ações que podem ser lúdicas. Afinal, compreendemos que ações como brincar e jogar não são a mesma coisa e existem diferenças que as distinguem, mesmo que ambas possam ser consideradas lúdicas como, por exemplo, o ato de brincar, que não predispõe à ideia de vencedores e vencidos, pois nesse tipo de interação a competição não é modeladora do lúdico. No ato de jogar se pressupõe a existência de vencedor e vencido e a interação no ato do jogo se orienta por regras predeterminadas. Esse argumento nos permite voltar ao raciocínio de Huizinga (2014) segundo o qual jogo é luta, é competição em nível lúdico e pressupõe que “algo está em jogo”.

Ainda para Lopes (2014) além das distinções entre jogar e brincar pode-se limitar que:

O recrear está sujeito à lógica do intervalo no tempo do trabalho, podendo, nele, coexistirem manifestações de jogar e de brincar. No lazer a interação é regulada pela lógica auto – intrínseca ao sujeito que nele faz o que lhe aprouver fazer, sendo distinto da actividade laboral. Ainda que no lazer o sujeito possa manifestar-se brincando, jogando, ou trabalhando nos seus hobbies (LOPES, 2014, p. 28).

Efetuada essas considerações percebemos que mesmo em atividades distintas em si há espaço para manifestação do lúdico em diferentes espa-

ços e para além dos limites do jogo. Podemos então sintetizar o conceito de ludicidade que, segundo Lopes (2014), é um fenômeno e uma condição processual do ser do humano que está presente em diferentes situações e em todas as culturas, ela ainda manifesta-se diversamente e, na multiplicidade dos seus efeitos, verifica-se que é potencializador da intercompreensão (LOPES, 2014).

Percebemos aqui que a autora supera algumas premissas abordadas pelos outros autores citados anteriormente, ampliando a ideia de ludicidade para categorias de fenômeno e condição de ser do humano. A autora admite que na nossa sociedade a ludicidade não se perdeu, o que acontece é que ela está a servindo ao mercado; nesse sentido, compreendemos que a autora também impõe a ideia de contextualização social para compreender as manifestações do lúdico.

Segundo Brougère (2002), o lúdico/jogo precisa ser pensado em contexto e em especificidade. Nesse sentido, Lopes (2014) nos dá uma pista pertinente: segundo ela nas sociedades contemporâneas o culto do mercado se apresenta como uma referência global e:

Oferece um frenesi consumista, baseado na lógica da concorrência selvagem, na competição pela última novidade, no critério da moda, na oferta exponencial da indústria, do entretenimento e da indústria dos artefatos lúdicos, como os videogames e brinquedos, enquadrados por discursos em que o prazer do consumo

lúdico e do entretenimento são entronizados (LOPES, 2014, s. p).

Desta maneira, para Lopes (2014), o lúdico acaba por não servir a dignidade humana, mas a um viés alienante, que vem alimentado por discursos hedonistas. Assim, a ludicidade passa a ter valor de lucro e de subversão consentida por uma ordem do mercado. Mas isso não se dá sem contradição, afinal há nessa mesma sociedade uma valorização da ludicidade e de suas manifestações, não é por acaso o interesse em jogos, lazer e recreação nos diferentes setores sociais, incluindo o âmbito escolar, de formação e até mesmo empresarial. Afinal, como uma condição de ser do humano a ludicidade se manifesta diversamente em experiências como: brincar, jogar, recrear, lazer, construir jogos e brinquedos analógicos ou digitais e no humor (LOPES, 2014). Tal afirmação nos permite pensar que o lúdico não sumiu ou se afastou da sociedade contemporânea, mas foi reconfigurado.

Podemos mencionar ainda que para Lopes (2014) pensar a ludicidade requer compreender que essa não está subjugada a calendários ou a imposições institucionais, afinal ela se manifesta em diferentes contextos e situações. Outrossim, é possível perceber que a ludicidade é um elemento pertinente para compreensão do humano, da cultura e das diversas interações possíveis no meio social. O mais importante, na nossa percepção, na contribuição da autora, é o viés crítico que ela apresenta para pensar a ludicidade na contemporaneidade. Desse modo,

como um fenômeno que se vê ligado a diversas formas de manifestação em uma sociedade de mercado e consumista os elementos lúdicos não ficam neutros ou num vácuo social, eles se ressignificam e demarcam lugares que, inclusive, podem ser contraditórios em si. Neste contexto, é preciso pensar elementos como a condição, a manifestação e os efeitos do lúdico no advento interativo.

Para ampliarmos as possibilidades de reflexão sobre a ludicidade apresentaremos o trabalho teórico de Luckesi (2003a; 2003b; 2014), que considera que o lúdico está relacionado com as experiências internas do indivíduo. Um dos pilares fundamentais dessa perspectiva é a ideia de que quando o ser humano age ludicamente ele vivencia uma experiência plena, pois as atividades lúdicas, por si mesmas, são construtivas, na medida em que são ações. Assim, a ludicidade permite que os indivíduos possam ter experiências construtivas de si mesmos, pois, Luckesi (2014) considera que, ao agir modificando o mundo, o ser humano modifica-se também a si mesmo e em situações de ludicidade o humano tem a possibilidade de tornar-se senhor de si mesmo, de forma flexível e saudável

Para o autor, o lúdico é um estado interno do indivíduo sendo a ludicidade uma característica de uma ação que é lúdica. Dessa forma, a ludicidade é difícil de ser apreendida no meio externo, sendo que na exterioridade o que é observável são atividades que podem ser lúdicas, como jogar ou brincar. A partir dessa acepção Luckesi (2003a) chega

a um conceito, o de vivência lúdica. Considerando que diversas atividades podem oferecer essa vivência aos diferentes sujeitos.

Luckesi (2003a; 2003b) afirma que essa vivência, por ser uma experiência, tem potencial de ser lúdica para um sujeito, mas não necessariamente para outro, afinal a experiência dependerá do estado interno que se encontra o próprio indivíduo. Urge ainda ressaltar que para Luckesi (2003a) a ludicidade pode ser pensada como um estado de consciência sendo que esse pode emergir de atividades que sejam praticadas com plenitude, leveza e prazer. Por exemplo, brincar e jogar é agir ludicamente e exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. Ainda é preciso frisar que a atividade lúdica não admite divisão e as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência (LUCKESI, 2003b).

Sendo assim, é preciso ponderar a abordagem que o autor faz, ou seja, o foco está mais centrado na experiência lúdica como uma experiência interna do sujeito entendido como vivência (LUCKESI, 2003a). Nesse sentido, o autor não trata do lúdico em estudos com foco nos elementos externo, tais como os estudos sociológicos, etnográficos, históricos ou descritivos. O que mais caracteriza a ludicidade, em Luckesi (2002) é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos, há internalidade. Para o autor, quando:

Estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. Poderá ocorrer, evidentemente, de estarmos no meio de uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estarmos divididos com outra coisa, mas aí, com certeza, não estaremos verdadeiramente participando dessa atividade. Estaremos com o corpo aí presente, mas com a mente em outro lugar e, então, nossa atividade não será plena e, por isso mesmo, não será lúdica (LUCKESI, 2003a, s. p.).

Segundo o autor é preciso considerar que uma atividade que seja lúdica exige uma entrega total do ser humano e, para ele, o ser humano nessa ação se entrega de corpo e mente, concomitantemente. A atividade lúdica, segundo Luckesi (2003a), não admite separação. Por isso, para abordar a ludicidade como uma experiência interna “de consciência” é preciso considerar que essa ludicidade é um fenômeno interno do sujeito, mas possui suas manifestações no exterior. Para dar maior sustentação teórica para sua afirmação, o autor apresenta uma perspectiva de dimensões do indivíduo, afinal, essa interioridade constitui o ser humano, assim como a exterioridade e a coletividade, conforme afirma Luckesi (2003a).

Para Luckesi existe a dimensão interior individual, a interior coletiva, a individual externa e a coletiva externa:

A *dimensão interior individual* é aquela onde o ser humano vivencia uma experiência, dentro de si mesmo, na dimensão do *Eu*, ou seja, a dimensão espiritual, estética; dimensão que garante o crescimento individual interno, através das múltiplas fases de desenvolvimento, que vão do pré-pessoal, pelo pessoal para o transpessoal. Esse é o campo do pensar filosófico, da espiritualidade, da introspecção psicológica, da criação artística, da percepção estética. A *dimensão interior coletiva* é aquela onde o ser humano vivencia sua experiência de comunidade, dos valores e sentimentos de viver e conviver com o outro e com os outros, vivência da cultura e dos valores comuns, que dirigem a vida. É a dimensão do *Nós* de nossa experiência, onde se faz presente a formação e a vivência da ética e da moral. É o campo da sensação, dos sentimentos e da vivência com o outro, do convívio, da ética, da moral. A *dimensão individual externa* expressa, objetivamente, nossa experiência individual interna, através das manifestações do nosso corpo, dos nossos sistemas fisiológicos (nervoso, circulatório, respiratório) e do nosso comportamento psicossocial. São elementos que podem ser estudados objetivamente, via os meios de mensuração. É o campo do *Ele individual*. Esse é o campo da fisiologia, anatomia, neurofisiologia, ciências comportamentais. A *dimensão coletiva externa* se dá nas relações sistêmicas que constituem nossa vida, através das relações interobjetivas. As múltiplas relações que agem e rea-



gem entre si, constituindo sistemas de elementos e variáveis que determinam dialeticamente nosso modo de ser e de viver. É o campo do *Ele coletivo*, que pode ser estudado objetivamente sob a ótica do funcionamento dos sistemas. Esse campo é estudado pela sociologia, pela história social, pela política, pelas abordagens sistêmicas em geral (LUCKESI, 2003a, s. p., grifo nosso).

Essa citação longa se justifica pela necessidade de apresentar com maior integridade o pensamento do autor. Para Luckesi (2002), as pesquisas na área das Ciências Humanas podem atingir inteligibilidade estudando o *Eu* e o *Nós* (indivíduo e coletivo). O primeiro elemento pode ser percebido, estudado e compreendido pela interpretação e o segundo estudando e compreendendo as vivências mútuas da cultura e seus valores.

Assim, quando o autor define a ludicidade como um estado de consciência, é preciso considerar que ele está focando em uma vivência e que insere uma percepção interna do sujeito. Entendemos aqui que é pertinente pensar também na dificuldade de elaboração dessa vivência por meios narrativos, afinal, por mais que se tente expressar as sensações que são em si internas, subjetivas e individuais, compreendemos que o sujeito não fica destituído da possibilidade de narrar sua vivência *a posteriori*. Contudo, compreendemos que essa expressividade não permite um retorno à vivência lúdica em si, mas uma elaboração sobre ela, numa

tentativa de compreensão, mas que essa existe por ser mediada por sensações e significações, essas que muitas vezes são difíceis de ser definidas por elaborações puramente racionais e lineares.

Por isso o autor irá insistir no argumento de que uma atividade lúdica só poderá ser vivenciada em “plenitude da experiência”. Afinal, a ludicidade é interna. Objetivamente, poderemos descrever uma atividade como lúdica, sua configuração, suas regras, suas práticas visíveis; porém, para um determinado sujeito, uma atividade que outro descreva como lúdica poderá não sê-lo em função de sua história individual. Portanto, conclui o autor que a experiência lúdica é vivenciada por um estado interno do sujeito, sendo necessário que o corpo e a mente estejam presentes em certa conexão, então, a atividade poderá ser plena e, por isso mesmo, será lúdica (LUCKESI, 2003b).

Em síntese, para Luckesi (2003a) a atividade lúdica traz uma oportunidade de experiência plena, da dimensão do eu, do interno. Ela é também instrumento da criação da identidade pessoal na medida em que estabelece uma ponte entre a realidade interior e a realidade exterior (LUCKESI, 2003a). Portanto, para o autor, numa atividade lúdica o ser humano vivência, ao mesmo tempo em que sente, pensa e age, ou seja, para o autor, na experiência lúdica o ser humano torna-se integral, pois o lúdico é criativo, prazeroso e internamente absoluto.

A partir da discussão proposta é possível apreender o quando é difícil uma definição do lúdico e

como quase inevitavelmente esse termo se conecta ao conceito de jogo. Mesmo ampliando a ideia e refletindo sobre o conceito de ludicidade a obra de Huizinga (2007) já nos dava pista para desta discussão, afinal, ao considerarmos as propostas teóricas de Lopes (2005; 2014) e Luckesi (2003a) em diálogo com Huizinga (2007) podemos perceber que esse autor concebia o lúdico como pertinente em relação às mais “elevadas formas de atividade”.

Também o esportista joga com o mais fervoroso entusiasmo, ao mesmo tempo que sabe estar jogando. O mesmo verificamos no ator, que, quando está no palco, deixa-se absorver inteiramente pelo “jogo” da representação teatral, ao mesmo tempo que tem consciência da natureza desta. O mesmo é válido para o violinista, que se eleva a um mundo superior ao de todos os dias, sem perder a consciência do caráter lúdico de sua atividade. Portanto, a qualidade lúdica pode ser própria das ações mais elevadas (HUIZINGA, 2007, p. 42)

O fato é que muitas teses levantadas sobre o lúdico e sobre o jogo ainda dialogam com o trabalho de Huizinga (2007) e, como é de se esperar do trabalho científico, ele se produz como esse debate complexo no tempo, com vozes de contextos diferentes, mas que permite condições de acréscimo ou questionamento ao que já existe, considerando os elementos explicativos existentes. Por isso, é necessário perceber que mesmo com a tecnolo-

gia digital o domínio do lúdico sobre as atividades humanas na cultura parece ainda relevante de ser pensado, afinal como afirma Huizinga (2007) o impulso competitivo não determina o jogo, ele faz parte do elemento lúdico presente desde a origem. É nele que verificamos todas as características lúdicas como ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar “vida” ou “natureza” (HUIZINGA, 2007).

De tal modo, toda discussão apresentada não se fecha numa exposição, ela busca oferecer elementos para refletirmos sobre Civilization VI. Afinal, consideramos que a cultura pode possuir significantes para o caráter lúdico e diversas ações humanas são processadas em ambientações lúdicas e, como proposto pelos teóricos, é possível considerar o lúdico como algo que envolve as diversas ações humanas. Assim, o lúdico elementarmente parece conectado a uma prática, exercício ou ação humana.

Também é necessário assinalar que compreendemos que o jogo pode ser pensado em alguma especificidade lúdica, mesmo que ele compartilhe de outras características que podem ser lúdicas em relação a outras atividades. Todavia, parece-nos que o que permeia o jogo como maior possibilidade de especificidade é, como propõe Huizinga (2007), a ideia de circunstância de disputa, sendo preciso algum “combate” e uma vitória, pois jogo também é luta,

não nos parece conceitualmente válido desvencilhar o jogo do desafio em situação de competição.

Dentre todos os autores apresentados aqui essa premissa agonística parece relevante para conceituação lúdica do jogo e não apenas a descrição complexa do que pode ser considerado jogo, afinal, o sistema de regra, a invocação imaginativa, um mundo “específico”, enfim, várias são as características discutidas que permitem conceituar o jogo, mas a manifestação lúdica da disputa parece convergir para uma caracterização, talvez comum, do elemento lúdico que determina o que é jogo ao ponto de podermos argumentar que parece ser possível afirmar que se não há disputa, não há jogo.

Objetivamente, conhecemos a discussão que se propõe a pensar em jogos colaborativos, contudo não desconsideramos que, mesmo em uma situação colaborativa de jogo, o elemento lúdico agônico seja descartável. Afinal, a disputa se dá diante do desafio e esse parece ser um segundo elemento lúdico presente nos jogos, por exemplo, o jogo comercial *Fireboy and Watergirl*,<sup>17</sup> que é um jogo colaborativo.

Neste jogo os personagens precisam desvendar o quebra-cabeça da fase para abrirem as portas e seguirem para próxima fase. De tal maneira, para cumprirem esse desafio precisam trabalhar de forma colaborativa. Arrastar, pular, segurar e puxar são as ações mais presentes no jogo. No nosso entendimento a colaboração é um ato explorado pelo jogo, contudo o desafio e a competição se fazem

17. Jogo comercial que tem uma premissa colaborativa e foi desenvolvido por Oslo Albet, sendo que os personagens *Fireboy* e *Watergirl* precisam trabalhar juntos para conseguirem passar de fase e subir de nível. O jogo está disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/jogos/fireboy-watergirl-3-in-the-ice-temple/>. Acesso em: 23 fev. 2019.

presente nos seguidos quebra-cabeças que precisam ser vencidos e o elemento lúdico do jogo ainda permeia o *agon*, pois, mesmo que a ação explorada no jogo seja a colaboração, essa é secundária quando pensamos a composição do jogo, afinal, existe a primazia do desafio posto em disputa, ou seja, não é preciso competir com o outro, esse jogo digital permite que os jogadores disputem com o próprio jogo (contra a máquina) que, nesse caso, é um tipo de quebra-cabeça.

Retomando a discussão acerca do lúdico e da ludicidade é preciso considerar que a tentativa de compreendê-los não pode ser desarticulada de uma interpretação contextual, ou seja, não pode ser desconsiderada a existência de um tempo, um espaço e uma significação cultural e social. Além disso, inferimos que o jogo digital é um artefato que oferece a possibilidade de ação (humana e maquina) em atividades que podem ser lúdicas e, assim, manifesta experiências marcadas com ludicidade. Trazendo o debate elaborado para o nosso contexto e articulado com nosso objeto, compreendemos que *Civilization VI* oferece as condições de simulação digital necessária para experiências lúdicas e, nesse sentido, o jogo é composto por diversas das características discutidas, afinal, ele propõe vitórias, derrotas, disputas, ordem, tensão, movimento, mudança, ritmo, é composto por um sistema de regra (tanto de jogo, como de funcionalidade).

O fato é que *Civilization VI* se legitima como jogo de plataforma digital. Para nós, o elemento lúdico

do jogo em questão se conecta com outro elemento encontrado em demasia no jogo, a política, ou melhor, a disputa em contexto político. Afinal, há situações agonísticas explícitas quando pensamos no político e a manipulação do lúdico desse em meios digitais permitiu a construção do desafio e da ludicidade em *Civilization VI*.

Na prática, *Civilization VI* oferece a oportunidade de competição para além da estrutura comum de jogo; nele a competição é política e um elemento de ludicidade sendo que esse se manifesta com toda contextualização do digital-computacional, ou seja, disputa-se uma vitória “política” contra a máquina. Nesse sentido, em *Civilization VI* se disputa quem criará a civilização vitoriosa e isso pode ser feito jogando contra as IAs do jogo, ao mesmo tempo em que o jogador é auxiliado por outra IA do jogo, a conselheira. Entendemos que esse *construtor* garante os aspectos de ludicidade do jogo através da manipulação da política como elemento que é, não apenas lúdico, mas permite-se ser jogável em uma plataforma digital por tornar-se elemento de decisões quantificáveis.

Por isso, em seguida, apresentaremos mais sobre a ideia agonística presente na política e, para isso, trataremos um pouco sobre o elemento político pensando na Filosofia Política, com algum diálogo com a História.

### 3

## O agonismo político como recurso lúdico

É pelo conceito do político que poderemos ampliar nosso debate para a abrangência da ideia sobre circunstância de disputa e a necessidade de problematização do combate, da guerra, do amigo, do inimigo e, também, a vitória. E pelo elemento lúdico do *agon* esses termos parecem permitir uma perspectiva para pensarmos o jogo. Portanto, comecemos demarcando que o político já foi estudado por diferentes autores, desde juristas, filósofos e historiadores tais como Carl Schmitt (2009), Claude Lefort (1991), Pierre Rosanvallon (2010), Chantal Mouffe (2015), entre outros. E uma tese nos parece pertinente para destacar aqui é o caráter agonístico do poder, como propõe Schmitt (2009). Afinal, é sobre essa premissa que precisamente elaboraremos nossa linha argumentativa de pensamento sobre o político e a política como elementos lúdicos.

Não nos parece pertinente pensar no político sem compreender que esse se estabelece a partir de elementos relacionais, ou seja, o político se apresenta nas relações. Ou como nos fala Negt e Kluge (1999), o elemento político como conceito descreve muito mais o grau de intensidade exterior de uma ligação ou de uma separação, uma repulsão ou atração, uma associação ou uma dissociação possível



em todo e qualquer contexto, sendo ele atualizável em qualquer característica de experiência. Nesse sentido entendemos que o grau de intensidade (o elemento político) é o agente que transforma uma relação ordinária do cotidiano em uma relação, de fato, política.

Outro ponto que parece demarcar o ambiente conceitual do político é a Filosofia Política ou, como argumenta Lefort (1991), não há dúvidas que essa discussão orbite a Filosofia Política. Afinal, a política não pode ser compreendida como um setor particular da vida social, pensar a política, segundo Lefort (1991) implica a noção de um princípio ou um conjunto de princípios geradores das relações que os homens mantêm entre si e com o mundo. Percebamos que, para além do objetivo macro, a tese que o autor reafirma é a ideia relacional da existência do político.

Para Berten (2004) um ponto interpretativo pertinente para compreender o posicionamento de Lefort (1991) é considerar a crítica à ciência que esse autor elabora em seus escritos. Considerando que tal crítica se constrói numa superestimação da reflexão filosófica, para Berten (2004), a valorização da filosofia pode ser compreendida como uma demarcação, uma “ruptura” e uma tentativa de valorizar a Filosofia Política. Afinal, em Lefort (1991), argumenta Berten (2004), aquele autor buscou repensar o político a partir de um rompimento com a ciência em geral, se inspirando na interpretação heideggeriana da modernidade, onde há uma infe-

rência da irrupção do “sujeito”, da “subjetividade” e da oposição entre sujeito e objeto, entre subjetividade e objetividade.

Segundo Berten (2004) grande parte dos autores contemporâneos do político buscam abordagens que pretendem definir a essência do político. Nesse sentido, os autores procuram identificar o que constitui o fenômeno político como “universal” sendo possível a partir dessa identificação a possibilidade de determinar o político de maneira definitiva. Algo que fica, de certa maneira, evidente no pensamento de Carl Schmitt (2009).

Sobre a Filosofia Política, Lima (2011) afirma que é possível pensar nessa por dois paradigmas estruturais: o normatismo e o relativismo. Para esse autor, há posturas intermediárias ou dialéticas que tomam em igual consideração tanto o aspecto da norma quanto o aspecto do poder. Contudo, para Lima (2011) há dois extremos que se delimitam em: normativistas e cratólogos. Os primeiros estabelecem princípios normativos e uma reflexão sobre a validade da ação do homem, o que acaba construindo uma filosofia prática em termos éticos. Os segundos, diferentemente, levam às últimas consequências o paradigma da *Realpolitik* e as situações concretas de poder. De modo geral, para Lima (2011) a questão decisiva na discussão entre ambas as posições se baseia num entendimento complexo acerca da relação entre moral e política (*ethos* e *kratos*), ou seja, é preciso considerar se o político será entendido como *Macht* (poder) ou como *Recht* (direito).

Nossa hipótese, é que *Civilization* nasce com uma perspectiva cratológica das relações políticas, trazendo o lúdico como elemento de disputa, combate e enfrentamento, sendo a guerra entre os impérios um exercício possível em todos os contextos de partida. Porém, com o desenvolvimento de suas novas versões (IV, V e VI) o jogo não perde essa vertente, mas abre outras possibilidades para jogabilidade com relações normalistas, inclusive devido às críticas geradas ao jogo, mas também como forma de trazer outros tipos de jogadores, ampliando o mercado consumidor. Por exemplo, para “desviar” de argumentos como: “o jogo é violento, opressor, imperialista e colonizador” e criar a possibilidade de pensar “o jogo também é construtivo, e permite o jogador vencer de forma não bélica”.

Nesse sentido, compreendemos que há no elemento lúdico que estrutura o jogo a premissa agonística, da competição e da disputa, como já abordado. Desta forma, os elementos de poder que dão jogabilidade a *Civilization* trazem um traço realista da perspectiva política, inclusive demarcando a base de nossa formação ocidental de política, mas se reestrutura ao longo de suas versões possibilitando perspectivas normativistas para o jogo, mas isso é feito em diálogo com o contexto, o consumo e a necessidade de ampliar os jogadores e consumidores.

No nosso trabalho abordaremos a conceituação feita por Schmitt (2009) do político, ou como afirma Lima (2011): “Carl Schmitt (1888-1985) foi um

autêntico cratólogo ou, como queiram, um realista político” (LIMA, 2011, p. 165). Essa ideia é compartilhada com Arruda (2003) para quem “Schmitt é um realista, sua teoria recusa qualquer consideração da normativa da política”. Para ele a política deve ser explicitada pelo que ela *de fato é*, e não pelo que ela *deve ser* (ARRUDA, 2003, p. 60). Sendo um realista, Schmitt (2009) admitia que o poder tem, enlaçado em sua constituição, o caráter agonístico. Para ele, a política é um espaço de relação, de conflito e de disputa entre pessoas e grupos e não entidades abstratas com leis, normas ou razão.

Em teoria, no contexto da produção digital, inferimos que os conceitos de conflito e de disputa (ganho e perda) podem ser matematicamente plausíveis de criar um jogo digital, afinal, a pontuação de soma e subtração consegue gerar uma lógica binária que é digitalmente plausível em um ambiente computacional de jogo, determinando assim quem acumula e quem perde “pontos”. Nessa linha o jogo segue sua modelação estrutural, transformando o lúdico da política em jogo, mas esse efeito não é exclusivo do digital, em estruturas tradicionais e/ou analógicas outros jogos já se apropriaram desse lúdico como, por exemplo, o jogo de tabuleiro WAR.

Seguindo a discussão do político, Schmitt (2009) apresenta uma argumentação complexa: para ele raramente havia nos autores de sua época (meados de 1920-1940) uma objetiva definição de político. Geralmente, o político era equiparado a alguma forma de Estado ou a algum contorno “estatal”, o

que provocava um círculo vicioso nada satisfatório para compreensão do conceito. Nesse sentido, ele argumenta que “uma definição do conceito do político só pode ser obtida pela identificação e verificação das categorias especificamente políticas” (SCHMITT, 2009, p. 27). Sendo assim, duas categorias se destacam quando se trata da manifestação do poder e essas, podem ser compreendidas pelo antagonismo demarcado entre *amigos e inimigos*.

É preciso ponderar que o político tem suas próprias categorias, pois elas são as antíteses autônomas da “política”, isso é estruturante no pensamento de Schmitt (2009). Essa ideia, para Lima (2011), revela que no conceito do político que Schmitt (2009) elabora há uma dialética do *agon* sendo essa uma dialética conflitiva e determinante entre as categorias de amigos e inimigos; esse entendimento oferece a distinção que especifica a própria política. Dessa maneira, esse antagonismo entre amigos e inimigos possui um sentido existencial, se determinando por uma realidade concreta de conflito contra um inimigo e isso se dá para além de qualquer razão ética ou moral. Conforme argumenta Schmitt (2009) inimigo e amigo são concretos e existenciais e devem ser tomados numa realidade de diferenciação.

Dizer que é existencial no pensamento schmittiano implica, segundo Ferreira (2004), a determinação do inimigo e a sua exclusão. Assim, envolve a definição de si mesmo em relação aquele outro que vem a ser designado como inimigo, afinal, o

político pode ser pensando como conflito e também como identidade. O primeiro pela relação radical com o outro, o segundo pela relação radical consigo (FERREIRA, 2004, p. 45).

Essa diferenciação para Schmitt (2009) tem como epicentro a caracterização do grau de intensidade das relações que podem ser de união ou separação, associação ou dissociação, podendo ainda ser práticas ou teóricas, e é nesse sentido que o político determina sua perspectiva autônoma. Para Schmitt (2009) as relações humanas não podem existir sem algumas diferenciações como, por exemplo, debate em questões morais em que o limite diferenciador é bom x mau, na estética (belo x feio) e na econômica (útil x prejudicial).

Contudo, para Schmitt (2009), o inimigo não precisa ser moralmente mau, feio ou concorrente econômico. O inimigo é sempre outro, um “incógnito”. De certa maneira, para o autor, o inimigo não é o concorrente ou adversário em geral. Tampouco é inimigo o adversário privado a quem se odeia por sentimentos de antipatia. Inimigo é público, ou um conjunto de pessoas em combate, ao menos eventualmente, segundo a possibilidade real de confronto, sendo a guerra uma possibilidade permanente da ação política.

Para ele a existência da política não é em si uma arena conflitiva de guerras supremas e sangrentas. Mas, é uma possibilidade real, ou seja, a política se encontra em diferentes esferas das relações de união ou desunião sendo possível de se verificar os

agrupamentos do tipo amigo-inimigo, pois isso se dá em concretude numa realidade possível, não importando o que daí resulta para um juízo de valor religioso, moral, estético e econômico. Para o autor “a questão continua sendo apenas se tal agrupamento do tipo amigo-inimigo existe ou não como possibilidade real ou realidade, não importando quais motivos humanos são fortes o suficiente para suscitá-lo.” (SCHMITT, 2009, p. 38). Desta forma, o autor compreende que o político reside em um comportamento determinado por essa possibilidade real de agrupamento, na clara compreensão da própria situação que permitirá a distinção entre amigos e inimigos. Isso nos permite considerar que, no pensamento de Schmitt (2009), a concepção do político está em um tipo de relação e reside quase que como um “termômetro” para perceber o agrupamento.

Conforme argumenta Lima (2011):

Para Schmitt, o político não tem substância própria. Logo, se não é uma substância ou conjunto de objetos, ele é uma relação, uma função ou modo e, ainda, a determinação do político dar-se-ia a partir de um “critério conceitual” e não por uma definição de “essência” (LIMA, 2011, p. 166).

Ou seja, para Lima (2011) o objetivo do conceito é apenas trazer as características determinantes de uma noção já que o problema do político é um *unermessliches problem* (problema imensurável) (LIMA, 2011, p. 166). Compreendendo então que o políti-

co se configura nas relações, enquanto função ou modo, é preciso mencionar que Schmitt (2009) admite que o político não se determina pelo combate em si, mas reside num comportamento determinado pela possibilidade real de distinção entre amigo e inimigo. É nessa premissa que alcançamos a lógica agonística central, ou seja, para Schmitt (2009) qualquer relação humana que dispõe do *agon* em graus de intensidade que determine o inimigo torna-se imediatamente política.

De forma geral, para Schmitt (2009) o conflito é o fundamento do político, pois há uma conflitividade imanente na sociabilidade humana. Para Ferreira (2004), no pensamento schmittiano o conflito é condição de associação política. Admitindo assim que Schmitt (2009) tem uma leitura realista da política baseado também numa concepção antropológica negativa do ser humano considera-se que o ser humano tem uma natureza perigosa. Como afirma Schmitt (2009) toda teoria e ideia política pressupõe um ser humano “mau por natureza” ou “bom por natureza”, sendo esse o princípio antropológico das teorias políticas.

Outros autores estudaram o político e muitos deles trouxeram essa concepção ontológica do político, como afirmou Berten (2004). Um que se destaca nesses estudos é Freund (1965 *apud* Berten (2004) que compreende a política pela oposição fundamental entre comando e obediência. Berten (2004) afirma, em relação ao pensamento do autor, que o ontológico é basicamente uma antropologia num



sentido de natureza humana. Sendo que além da oposição comando/obediência há na constituição da política duas oposições secundárias internas público/privado, e externas amigo/inimigo. Assim, é da oposição fundamental que se tornam possíveis os sentidos conceituais de soberania, autoridade, poder, democracia, revolta, anarquia, tirania (BERTEN, 2004, p. 18).

Por ora nos é possível compreender que pensar o político é pensar nas relações humanas, e na intensidade que determina os significados de ações possíveis sobre a definição existencial entre sujeitos ou grupos públicos em disputa real, assim, condiciona-se a definição do amigo ou do inimigo. Sugerir essa interpretação é pertinente para demarcar que não é possível pensar as vias políticas sem considerar a disputa e o enfrentamento real.

Ainda é possível ampliar nossa discussão sobre o próprio conceito de política. Afinal, entendemos que esse conceito é de uma complexidade fundamental para pensar as relações humanas. E partiremos da afirmação feita por Sartori (1981) e, segundo esse autor, a política é um fazer humano e não apenas um conceito teórico, mas algo exercido, praticado, que não se reduz a uma abstração genérica.

É por essa perspectiva que entendemos a política, ela é um exercício, se faz com a tomada de decisões. E essa premissa ativa, também é pertinente quando pensamos em jogo e lúdico, e na síntese digital do nosso objeto, *Civilization VI*. Afinal, como discutido anteriormente, jogo é ação e processo,

ele se faz a partir de decisões tomadas por jogadores e no caso digital, por máquinas também. Nesse sentido, pensar a política em *Civilization VI* nos leva a refletir em como o ambiente digital oferece oportunidades de simulação de ações que interferem na criação do Império que, no cerne da observação torna-se universo do jogo das ações políticas. Nesse caso, pensamos que o político como agon converge para intensificação significativa do lúdico e a política referencializa a possibilidade simulada para a ação em jogo.

Ainda sobre o conceito de política, há inúmeros autores que trataram desse tema ao longo da produção intelectual humana, logo o universo de publicação é vasto e não é possível nos determos com maior profundidade em todos os autores trabalhados. Nesse sentido estaremos nos orientando pela divisão proposta por Lima (2011), mesmo sabendo que ela não pode ser tomada como absoluta. Diante disso, torna-se necessário problematizarmos mais acerca do conceito de políticas e sobre esse “fazer humano” ao qual se referiu Sartori (1981).

Para Bobbio (1998), quando pensamos nas ações ditas políticas, precisamente estamos nos referindo às ações que se manifestam acerca de relações de poder que envolvem o domínio do humano sobre o humano. De tal maneira, se essa premissa de Bobbio (1998) é válida para pensar nas ações políticas, logo não seria possível argumentarmos que em *Civilization VI* há tomada de ações políticas feita pelos jogadores, a simulação é o limite. De ma-

neira que na era dos dígitos podemos reconsiderar a circunscrição do conceito e abstraí-lo para a dimensão da simulação ou, como já argumentado, o jogo digital oportuniza a experiência por simulação e no jogo em questão, se problematizarmos a simulação do domínio exercido pelo jogador no universo do jogo, podemos sugerir que as ações do jogador inferem ações de poder e domínio sobre “uma humanidade” simulada em uma plataforma de jogo digital.

Exemplo disso é a simulação explícita dos governos, da guerra, do conflito bélico, das trocas e acordos, enfim, inúmeras ações e relações que se dão em *Civilization* simulam um comportamento de epicentro político. Nesse sentido, o comportamento simulado para tal situação é a referencialidade de um “líder” político que precisa decidir e agir no jogo a fim de criar o Império vencedor. Por essa perspectiva podemos pensar na política e no jogo digital num sentido convergente que nos oportuniza compreender várias possibilidades de relações “humanas” mediadas pela simulação digital, considerando com certa centralidade as consequências dessas ações no decorrer do tempo e, como já indicamos, o político e a prática da política podem ser pensados pela composição de elementos que, em certa medida, convergem com o elemento lúdico do jogo, a competição em situação de desafio.

Ampliando nosso leque de reflexão sobre a política podemos sugerir o que afirma Hobbes (1979; 1993), para quem a política é própria da existência

do ser humano, mas ela não é algo que se dá ao natural, a política é uma artificialidade. Pensando sobre essa artificialidade o autor nos oferece elementos para pensarmos em como ela é criada, em parte, a fim de garantir a própria preservação da vida humana em relação ao outro. Afinal, para o autor, sem essa artificialidade estaríamos condenados a um estado de violência e à destruição uns dos outros.

Para Berten (2004) e Duso (2005) essa artificialidade que é própria da política, da qual trata Hobbes (1979; 1993), pode abarcar aspectos ramificados como, por exemplo, a violência e o conflito, mas em contrapartida é necessário garantirmos espaço para refletirmos sobre a produção do respeito, das liberdades, a organização de estruturas, o próprio indivíduo, a forma como lidamos com o poder e as subjetividades, inclusive a própria dignidade humana, que também passa pelo exercício da política. Portanto, para esses autores, a política também se relaciona com diferentes questões socioculturais, institucionais e ideológicas, o que nos oportuniza afirmar que essa artificialidade humana é complexa e constitui uma significativa referência sobre as diferentes condições e formas de relação e organização humana que abarcam o poder e se expressam em conjunturas heterogêneas. O que permiti-nos ampliar a primeira consideração que apresentamos de Bobbio (1998) sobre o domínio humano sobre o humano, logo, há mais complexidade.

A política, para alguns, muitas vezes está relacionada a ideias menos nobres como as descritas acima. No caso do Brasil, por exemplo, é muito comum grande parte das pessoas associarem a política ao sinônimo de corrupção ou “roubalheira”, como nos alega Souza (2017). Porém, a palavra política também evoca outros sinônimos como Estado, partido, “político/profissional”, eleições, etc. Vale assinalar que essas associações que podem ser feitas de forma aberta hoje são fruto de uma construção histórica, pois, como argumenta Sartori (1981), houve um caminho complexo e tortuoso na História Ocidental da ideia da política que ultrapassa em milhares de aspectos a palavra. Para Sartori (1981):

A “política” de Aristóteles era, simultaneamente, uma antropologia ligada indissolivelmente ao “espaço” da *polis*. Desaparecida esta, tal “politicidade” se atenua, diluindo-se ou transformando-se. De um lado a política é influenciada pelo direito, desenvolvendo-se na direção indicada pelo pensamento romano. De outro recebe a influência da teologia, ajustando-se primeiramente à visão cristã, depois à luta entre Papa e Imperador e, finalmente, refletindo a ruptura entre catolicismo e protestantismo (SARTORI, 1981, p. 162).

Essa “síntese”, elaborada pelo autor, é pertinente no sentido de apresentar a complexidade da ideia de política através dos tempos e dos diferentes contextos e influências que “a ideia da políti-

ca foi sofrendo”. Também é preciso ressaltar que não pretendemos fazer uma “origem do ídolo” com essa citação para compreendermos o termo política, como indica Bloch (2001), mas ela ajuda a apresentar o princípio da historicização e complexificação ao entendimento de sua construção no tempo para além de conceitos ou práticas atuais.

Assim, retomando Sartori (1981), ele afirma que em Platão e Aristóteles a política se apresentava como discurso conjunto e inseparável do ético-político. Ainda afirma que o fato é que até Maquiavel a política não se apresentava como “autônoma” e específica. Essa argumentação é importante no sentido de demonstrar que o que entendemos como política hoje no século XXI é um produto histórico.

Nesse sentido, o autor nos chama a atenção para pensarmos a política não apenas em um processo histórico, mas que esse processo serviu para a “descoberta” de alguma autonomia e especificidade da política, mesmo que esses não sejam absolutos. Por exemplo, em Maquiavel (2004), autor do século XV/XVI, a política é *diferente* da moral e da religião, ela representa uma autonomia de outros seguimentos da sociedade.

Segundo Maquiavel (2004) um príncipe prudente não pode nem deve guardar a palavra dada quando isso possa se lhe tornar prejudicial. Para o autor mencionado o fato de os homens serem pérfidos permite tal ação ao príncipe. Ao príncipe, segundo Maquiavel (2004), é preciso ser um bom simulador e dissimulador. Para ele, um príncipe, em especial

um novo, não pode se sentir obrigado a reproduzir todas as condutas de um homem considerado bom, sendo de tal forma frequentemente obrigado a servir-se contra a caridade, a fé, a humanidade ou mesmo contra a religião (MAQUIAVEL, 2004, p. 102). Perceptivelmente a ação política do príncipe, segundo o autor, se afasta de uma conduta estritamente moral.

Para Bignotto (1991), no contexto em que Maquiavel vivia, era quase inaceitável compreender um ser humano como virtuoso se não fosse pela intervenção da graça divina e cristã, sendo que para Bignotto (1991), Maquiavel foi um autor que permitiu figurar a política como campo da humanidade e das próprias decisões dos homens, afastando certas premissas da religião. Já para Sartori (1981) a originalidade de Maquiavel vai além dessa incursão humana no poder; segundo ele há em Maquiavel uma inigualável existência de um *imperativo* – que é justamente o da política. Ou seja, para Maquiavel, segundo Sartori (1981), a política não só é diferente da moral, ela tem suas próprias leis e o príncipe “deve” aplicá-las e por isso Sartori (1981) afirma que “foi Maquiavel quem descobriu a política” (SARTORI, 1981, p. 163).

Essa perspectiva aqui apresentada é importante pelo fato de trazer mais consistência e fundamentação teórica para pensarmos a política. Em um primeiro momento é importante pensar a política num sentido de ação e, em seguida, trazer essa concepção de autonomia não absoluta, pois isso

ajuda a realocar as ideias e os conceitos. Concor- dando que a política seja independente da moral, um passo mais difícil é construir essa independên- cia diante o conceito de sociedade. Nesse sentido, afirma Sartori (1981), está claro que *sociedade* não é *demos*, não é *populus*. Para Sartori (1981) o fato é que pensar tais conceitos pressupõe toda uma con- juntura histórica e filosófica de produção de forma que a sociedade não é apenas um “sistema social” autônomo a um “sistema político”, para o autor, é o sistema social que *gera* o sistema político.

Assim, a compreensão de sistemas políticos e sociais envolve, por exemplo, indagar questões complexas como: quais são os *recursos* do poder? Quais as *influências sobre* o poder? Quem/qual gru- po *possui* o poder? Afinal, é preciso distinguir o modo, o local de *origem* e o modo e o local de *apli- cação* do poder, só assim é possível identificar os sistemas políticos e seus limites frente ao sistema social (SARTORI, 1981, p. 171).

Se trouxermos essas teses de forma análoga para o universo de *Civilization VI* podemos inferir que os recursos do poder são as inúmeras possi- bilidades de jogo, desde a criação de tecnologias, políticas, construções, gerenciamento de exércitos, produção de alimentos, recursos de luxo, enfim vá- rias ações do jogador permitem que ele tenha re- cursos de poder. Em relação às influências, acredi- tamos que elas são moldadas pela condução para a vitória, no leque de escolhas que o jogador pode fazer já que ele vai sendo influenciado pelo tipo de



vitória que ele quer ter. Nesse contexto, quem possui o poder (simulado), basicamente, é o jogador.

Ainda, Bobbio (1998) afirma que é preciso considerar que o termo política foi usado durante séculos para designar principalmente obras dedicadas ao estudo de atividades humanas que se referiam de algum modo às coisas do Estado. Esse termo sofreu alterações significativas com a mudança dos tempos de maneira que na época conhecida ocidentalmente como Moderna o termo política perdeu seu significado original (Antigo). Urge explicar que Bobbio (1998) entende como original o termo grego aristotélico, ou seja, política como “assuntos da cidade”. Além disso, esse entendimento foi sendo pouco a pouco substituído por outras expressões como: “Ciência do Estado”, “Doutrina do Estado”, “Ciência Política”, “Filosofia Política”, etc. e isso foi passando a ser habitualmente usado para indicar a atividade ou conjunto de atividades que, de alguma maneira, têm como termo de referência a *polis*, nesse caso, o Estado.

Podemos dizer, por ora, que essa complexidade é histórica e existe em contextos diversos além de envolver diferentes práticas e usos da política. Essa efervescência do conceito existe de forma dialética entre teoria e prática; senso comum e academia; razão e paixão fazendo da “ideia” política um lugar difícil de definir em absoluto, mas propício a construções interpretativas sobre as relações humanas que envolvem poder.

Se considerarmos que a política é um o “local” onde se dá não apenas o discurso, mas também toda uma gama de ações como falou Sartori (1981), teremos também espaço para trazeremos algumas contribuições de Arendt (2013) para o debate. Para essa autora, existem algumas premissas importantes para se compreender a política; para ela, é preciso considerar que a política se baseia na pluralidade dos homens, a política trata também da convivência entre os diferentes e, nesse sentido, a política organiza as diversidades e diferenças (ARENDR, 2013). Ainda, segundo a autora, a política surge *entre-os homens*, portanto, *fora* dos homens, ou seja, política surge no intra-espaço e se estabelece como relações.

Sobre o pensamento de Arendt (2013) é preciso considerar, como nos fala Berten (2004), que o homem como animal político precisa ser entendido fora de uma lógica individualista, ou seja, no diálogo que ela estabelece com o *zoon politikon* aristotélico. É preciso ponderar que para essa autora o caráter político do homem não vem simplesmente do fato de o homem viver em “sociedade”, mas que o homem é político por viver em sociedade e acrescenta a isso o fato desse mesmo homem ser dotado da linguagem, sendo essa entendida como “o que acrescenta algo”. Por meio da linguagem é possível ao homem determinar o conhecimento e assim agir seguindo premissas de bem e de mal, utilidade e nocividade, justiça e injustiça mesmo que isso seja feito, as vezes, de forma “obscura”. Assim se-

gundo Berten (2004), Arendt (2013) entende que a linguagem é algo ligado à ação política tendo o espaço público como local de interlocução para a manifestação da humanidade, ou seja, compreende-se que além de agir, a política está relacionada a decidir sobre o que e como agir. Assim, objetiva o sentido de Arendt (2013) compreender a política como elemento de organização da convivência entre os humanos.

Ainda sobre o conceito há também o entendimento da política como *aquilo que fazem os políticos* (NEGI; KLUGE, 1999). Esse sentido é atribuído à política quando a pensamos como lugar de atuação “profissional”. Cria-se a partir dessa premissa uma lógica da política como prestação de serviço, atributo de emprego em instituições, comunidades ou até mesmo na ONU (NEGI; KLUGE, 1999). Essa é uma realidade contemporânea, segundo os autores, onde se constrói o entendimento da política nesse viés da “divisão do trabalho”.

Ainda, para Negi e Kluge (1999) essa compreensão é fruto de conquistas, não estando dissociada de um contexto passado, pois foram essas relações que criaram as premissas das autoridades civis, do monopólio de poder do Estado atual, das responsabilidades partidárias e até mesmo a ideia da proteção ao indivíduo. Nesse contexto, a política às vezes se confunde com administração e institucionalidade do Estado, dando sentido a outros conceitos como: assembleia, congresso, senado, presidente ou partido.

A partir das ideias apresentadas até o momento podemos sugerir que a política pode ser pensada por diferentes lentes teóricas, seja ela como domínio, poder, ação e atitude, organização e convivência entre os humanos, e objetivamente, ela não é absoluta em nenhum desses sentidos. A política ainda pode ser compreendida como elemento que é construída entre os humanos, cabendo também situar a existência de sua artificialidade. A política, dessa forma, não é algo transcendente, mas um componente das relações e decisões humanas. E como uma construção ela foi se ressignificando, inclusive ganhando autonomia diante outros conceitos, tais como moral ou religião. Dessa forma, no atual cenário, pensar a política envolve, no mínimo, compreensões sobre relações de organização, administração e “profissão”, não permitindo que se possa relegá-la a uma situação qualquer.

Além disso, para Bobbio (2017) é preciso atentar para o fato de que a política se caracteriza em situações distintas, sendo que ora ela pode se apresentar como *sujeito*, ora como *objeto*. A primeira ocorre quando se vê o ato humano em ação sobre o poder, como, por exemplo, ordenar ou proibir algo ou alguma coisa, sendo que esse ato produz efeitos que podem criar efeitos vinculadores para os membros de um determinado grupo social ou o exercício de um domínio exclusivo sobre um determinado território. Também a política pode ser considerada como sujeito quando se observa o ato de legislar, tirar e/ou transferir recursos de um setor da sociedade para outros.

Quando pensamos em *Civilization VI* a simulação oferecida oportuniza explicitamente a ação sobre o poder, pois o jogador decide o todo tempo, ordena ou proíbe ações, seleciona comandos que interferem nos cidadãos do império, extrai, transfere, vende e troca mercadoria e tudo isso tem impacto sobre o território gerenciado pelo jogador como “líder” político. As IAs do jogo fazem coisas semelhantes através do sistema do jogo e, nesse sentido, IA e jogador ainda podem tomar decisões que envolvem guerras, trocas ou parcerias diplomáticas. Desse modo, a simulação da política parece observável tanto nas ações do jogador humano quando nas da máquina.

Por outras vezes, afirma Bobbio (1998), a política torna-se *objeto* e esse caso ocorre quando ela é referida à esfera da Política na forma de “ações como uma conquista, a manutenção, a defesa, a ampliação, o robustecimento, a derrubada, a destruição ou tomada do poder estatal, etc.” (BOBBIO, 1998, p. 954). Esse viés é pertinentemente observável em *Civilization*, pois os 4X já ajudam a pensar na política como objeto a ser atingindo com as jogadas e o lúdico evolvido, conquistar, defender, ampliar, derrotar, enfim, esse movimento nos parece coerente com a inventividade lúdica e a jogabilidade.

Segundo Bobbio (1998), o conceito de Política pode ser entendido como forma de atividade ou de práxis humana, que é estreitamente ligado ao de poder do homem sobre o homem em situações diversas, que vão desde a intimidade do privado

à abordagem do âmbito público e social. Nesse sentido, a simulação de *Civilization VI* oportuniza pensarmos na jogabilidade e na simulação de situações em que é possível manipular o poder e interagir com elementos da política de forma lúdica.

A relativa argumentação apresentada sobre a política no campo teórico e a existência de perspectivas mais amplas nos ajudam a corroborar que a Política é, de certa maneira, uma artificialidade construída pela humanidade e essas, por terem relação direta com a expressividade criativa humana acabam por ser históricas e se manifestam em relações e condições diversas. De tal maneira, estamos compreendendo neste trabalho a Política como essa categoria ativa das relações que envolvem poder e decisões humanas sobre vidas humanas em complexidade social de existência e sobrevivência, logo, a política é constituída de forma complexa tanto em sua construção prática quanto teórica.

Vale mencionar, também, que a política é um elemento que transversa as decisões humanas e coletivas, podendo ser observada quando na intencionalidade e intensidade de atos que envolvem o poder de um humano sobre outro. Ela é histórica e por isso está dialeticamente ligada a contextos, subjetividades e diversos princípios. Assim, entendemos que a política pode ajudar a compreender como o humano decide e impõe atos sobre os outros, muitas vezes de forma consensual, mas não necessariamente harmônica, sendo constantemente marcados por disputas, tensões, lutas e con-

flitos. Por isso, discutiremos um pouco mais sobre o *agon* na política.

Temos a compreensão de que argumentamos com certo alcance sobre o elemento agonístico do político na abordagem que fizemos do pensamento schmittiano relacionando a categoria do político sobre a intensidade das relações que determinam o antagonismo do amigo e do inimigo sendo que essas se dão em contexto demarcado e elaborado em disputas, tensões e lutas, o que dialoga (não se confundem), no nosso entendimento, com as premissas lúdicas que envolvem essas relações num contexto de jogo.

Nesse sentido, ainda consideramos que a política (enquanto prática) não se restringe aos elementos amigo e inimigo, pois há variações relacionais que dispõem o poder na sociedade e esses não podem ser desconsiderados. Também ponderamos sobre as ações que decidem, impõe ou resistem que, de maneira geral, são ações que pleiteiam o poder e dão significado ao que se faz e isso também pode ser pensado no campo da política. No contexto de *Civilization VI*, inferimos que o primeiro permite convergência para manipulação lúdica do conflito em situação de jogo, e o segundo para a referencialidade prática do jogo.

Ainda há possibilidade de discutirmos os conceitos (político e política), e certamente temos consciência que demos demasiada atenção ao pensamento realista de alicerces schmittiano, mas, podemos nos perguntar: há espaço para o elemen-

to agonístico do político na política quando pensamos na perspectiva normativista? Para Jason Edwards (2013) a resposta é sim. Segundo o autor há, na teoria política contemporânea, diversos autores que tratam do elemento agonístico como conteúdo normativo. Para ele, existe a compreensão, atual, na teoria democrática contemporânea, de que o bom Estado é aquele que incorpora uma competição política agonística (EDWARDS, 2013). Segundo o autor, os trabalhos de Mouffe (2005; 2015) já teorizaram sobre a concepção da política democrática como atividade lúdica e agonística.

Também é importante mencionar que é preciso voltar nos trabalhos de Huizinga (2007) para compreender melhor essa perspectiva, elucidando que a ênfase que Huizinga (2007) dá ao caráter lúdico das atividades que costumamos tomar como “sérias” um aspecto mais valioso de seu trabalho (EDWARDS, 2013). Porém, adverte o autor que é preciso tomar cuidado com a idealização que é característica do trabalho de Huizinga (2007). Afinal, segundo Edwards (2013) a localização das políticas democráticas no domínio do *agon*, quando entendido como o sítio autônomo do jogo cultural, leva a um entendimento cercado de idealização, pois tende a retirar as relações sociais e as condições materiais que atuam tanto como limite quanto como condições das possibilidades agonísticas no contexto democrático contemporâneo.

Para Edwards (2013), o trabalho feito no *Homo Ludens* por Huizinga (2007) traz luz ao significado



do conceito de jogo não apenas em seu próprio trabalho, mas nas atuais considerações de agonismo contemporâneo. Afinal, em muitos aspectos, podemos ver a competição agonística como caráter lúdico. Ainda considera que no *Homo Ludens* o emprego do conceito de jogo ilustra pontos fortes e fracos do pensamento agonístico, porém é preciso reconsiderar como Huizinga (2007) elabora a premissa sobre a própria forma da cultura, pois a aplicação do conceito de jogo ao *agon* de forma direta leva a uma confusão, que se repete no agonismo contemporâneo.

Para Edwards (2013) “Huizinga deseja fornecer um relato geral da forma de jogo, independentemente de suas manifestações históricas e sociais específicas, e, ao fazê-lo, faz uma distinção entre atividade lúdica e séria” (EDWARDS, 2013, p. 94). Essa distinção, para Edwards (2013), é mantida pelos teóricos agonísticos contemporâneos reafirmando, desta forma, um erro de Huizinga (2007), que é privilegiar a autonomia e a prioridade do jogo, concebida como a própria forma de cultura, só que na contemporaneidade ela é compreendida na constituição da política democrática.

Para Edwards (2013), o jogo democrático depende de condições sociais e materiais específicas para sua performance. Um elemento pertinente de ser destacado é que na argumentação desse autor há uma forte convocação para atentarmos para a realidade social e para a condição material que envolve as relações políticas e não apenas para a conjectura

de uma argumentação sobre o lúdico ou o agonismo.

Segundo Edwards (2013) é perceptível na obra de Huizinga (2007) a emergência de uma concepção sociológica ou antropológica mais geral do jogo, pois esse aparece como uma atividade crucial para a civilização ou, talvez mais precisamente, para a vida cultural de um povo. Essa interpretação, para Edwards (2013), não passa de uma imaginação da história e da política através da cultura. Nesse sentido, ao interpretar a obra de Huizinga (2007), Edwards (2013) sugere que a própria política acaba aparecendo como jogo, mas de tipos particulares ou jogos vinculados por códigos de conduta mutuamente reconhecidos. Para Edwards (2013), essa visão do jogo como parte da cultura política parece ter uma relevância particular para a democracia de massa moderna, na qual a competição partidária, a política eleitoral e a contestação pública de termos políticos desempenham papéis-chave (EDWARDS, 2013, p. 102).

O autor ainda argumenta que é preciso ter cautela com a dimensão teórica que Huizinga (2007) desenvolve, afinal ele buscou construir uma explicação formal da “forma de jogo” traçando um limite em torno do jogo e tentou confiná-lo e, a seu oposto, a seriedade, seus domínios apropriados do cultural e do real, material. Porém, adverte o autor, que é preciso nos atemos que há um conjunto de questões em torno da transformação do espaço econômico e das relações nos espaços “autônomos” que devem nos preocupar como, por

exemplo, as continuidades entre formas de jogo e lazer e as atividades mais “sérias” envolvidas na organização e produção, na vida social e no trabalho das democracias capitalistas contemporâneas (EDWARDS, 2013, p. 108).

Devido a isso, Edwards (2013) compreende que na formulação do problema do jogo os autores clássicos não levaram em conta a problematização da própria materialidade da cultura. Pelo contrário, afirma Edwards (2013), que tanto Huizinga (2007) quanto Caillois (2017) nunca se preocuparam em colocar à prova a questão da cultura. O autor compreende que ambos (Huizinga e Caillois) partiram de uma premissa que fixa a cultura, que ela passa a ser tratada como algo estável e preexistente, servindo apenas como quadro de referência para avaliação do jogo. Afirma o autor que Huizinga esqueceu que os jogadores podem ser jogados; que, como um objeto no jogo, “o jogador pode ser uma aposta e um brinquedo.” (EDWARDS, 2013, p. 109). Essa falha em questionar a “cultura” acaba por ser repetida no agonismo contemporâneo sendo responsável por alguns de seus problemas centrais e limitações.

Para o autor tanto os autores clássicos do jogo como os agonistas contemporâneos aproximam-se de uma ideia onde o *agon* é compreendido como uma forma cultural tanto separada quanto anterior ao “não agonístico” (isto é, ao não cultural), mesmo que contemporaneamente as concepções de cultura sejam diferentes da usada por Huizinga (2007). Assim, para Edwards (2013) o que sobrevive hoje

entre os teóricos contemporâneos é a idealização do *agon* como forma de jogo, defendendo o autor que essa visão não pode ser mantida. Afinal, não podemos dar uma explicação satisfatória das formas particulares que a contestação democrática toma sem colocá-las no contexto mais amplo das relações sociais e de condições materiais efetivas.

Portanto, é preciso reconhecer como as regras de combate e o reconhecimento de antagonistas lícitos são o produto de um sistema particular de estados e de certas relações sociais e econômicas definitivas contextualmente, conforme afirma Edwards (2013). No sentido de compreender que em Huizinga (2007) ele faz as análises concretas de diferentes formas de jogo que nos apontam para uma materialidade em certas formas de vida.

Segundo Edwards (2013) Huizinga (2007) elucidada o significado do conceito de jogo não apenas em seu próprio trabalho, mas em considerações atuais de agonismo podemos ver a competição agonística como sendo de caráter lúdico. Em relação ao que constitui o jogo e o caráter e o papel do brincar, podemos mencionar que a atividade é dada não por um conjunto de características formais, mas em relação às relações econômicas, sociais e políticas e ao espaço através do e no qual o jogo acontece. Assim:

Ao sustentar que há uma distinção formal a ser traçada entre antagonismo e agonismo, assumindo que é o *agon* em si como uma forma de jogo que é expressa através de contestação agonística, e re-

legando a importância dos materiais de jogo em moldar e limitar no espaço do agon, os teóricos agonísticos contemporâneos reafirmam o erro de Huizinga de privilegiar a autonomia e a prioridade do jogo, concebida como a própria forma de cultura, na constituição da política democrática (EDWARDS, 2013, p. 119, tradução nossa).

Assim, o autor propõe que a teoria política atualmente pode fazer um retorno à substância da análise de jogo de Huizinga (2007), compreendendo que, ao mesmo tempo em que Huizinga (2007) enfatiza a importância do jogo como uma atividade estética, nos aponta igualmente para seu envolvimento e dependência mais ampla do agonismo. Ainda é preciso considerar que a teoria política contemporânea trouxe a importância do caráter lúdico da performance política e com isso agiu de forma significativa para questionar as formas grosseiras do determinismo socioeconômico e as abstrações idealizadoras das teorias liberais de justiça e ética do discurso. Todavia, tem havido uma convergência, segundo Edwards (2013) no decorrer desta virada de idealizar políticas democráticas e conceber sujeitos democráticos como agentes de contestação em virtude de sua forma lúdica (EDWARDS, 2013, p. 119).

Portanto, a partir desse autor, entendemos que é preciso colocar em questão o tema democrático agonístico, reconhecendo a constituição histórica de tais formas de agência política e as condições sociais e materiais que dão origem às identidades

democráticas. Desta maneira, poderemos ter uma visão mais objetiva da relação entre formas de poder e formas de política democrática de maneira mais crítica do próprio valor da contestação democrática contemporânea.

As considerações de Edwards (2013) apontam que de fato há possibilidades de pensarmos a forma lúdica da política e esse tom lúdico é colocado pelo *agon*, contudo, é preciso reconsiderar os limites teóricos das abordagens, mas não descartá-los, pois é necessário enfatizar que a cultura como elemento humano se dá em contexto material e com condições sociais, logo ela não é fixa ou atemporal. Essas considerações de cunho teórico são pertinentes, pois é preciso demarcar que tanto a política quanto o jogo acontecem na esfera do *agon* e não ocorrem isoladamente ou em oposição total ao resto da realidade, há relações o tempo todo.

Aqui não é preciso desenvolver discussões mais detalhadas sobre a política contemporânea, nosso intuito desenvolve-se precisamente no elemento agonístico que permeia o político, a performance política e o jogo e, para nós, esses quesitos são elementares na oferta do lúdico às duas atividades, tanto o exercício ativo nas variantes da política como nas ações em/do jogo e, quando pensamos um jogo digital que usa simulação com base de referências explícita em conceitos de política, tais como Monarquia, Democracia ou Oligarquia, partimos da premissa que nos é possível analisar os elementos como a jogabilidade e as experiências

para o jogador em inter-relação com a máquinas e suas possibilidades, que no caso deste trabalho, circunda a IA nas ações em jogo na disputa pela vitória. Afinal, quando o jogador decide negociar, criar acordos, entrar em guerra, trocar itens, fazer amizade, denunciar a IA, fazer política diplomática em disputa pela vitória de um Império sobre outros, percebemos elementos lúdicos agonístico de referencialidade política sendo transformados em jogo/jogabilidade numa plataforma digital.

Portanto, nossa intenção aqui não é esgotar o conceito da política ou do político pelo *agon* ou defini-los como categorias universais do pensamento político humano, mas trazer que a contribuição teórica desses autores, de campos tão distintos, por mais dilatado que seja, pode ajudar-nos na reflexão sobre *Civilization VI*, através das ponderações que temos lançado neste trabalho. Afinal, é perceptível que a criação de *Civilization* dialoga de forma estreita com alguns princípios antropológicos de teorias políticas e que determinados conceitos do campo da política são usados no jogo tornando-se elementos jogáveis e delimitando escolhas conceituais do ponto de vista antagônico amigo/inimigo. Assim, podemos demarcar os traços agonísticos a uma lógica lúdica que fundamenta traços que permitem ludicidade reinventados, adaptados e atualizados pelas possibilidades do digital.

Ainda compreendemos que as escolhas dos conceitos políticos que envolvem a jogabilidade de *Civilization VI* podem ter sido feitos de forma cons-

ciente pelos designers do jogo, mas esse não é o núcleo de nossas indagações. Partimos antes da verificação dos conceitos políticos explícitos, observáveis e descritíveis na composição do jogo e inferimos que eles são fundamentais para a lógica e desenvolvimento do próprio jogo. Desse modo, entendemos que esses conceitos dialogam com a estrutura lúdica primária de *Civilization* que é o seu desafio agonístico nuclear: criar um Império que resista aos testes do tempo.

Nesse sentido, consideramos que ao investigarmos a jogabilidade e a inter-relação (homem x máquina) em *Civilization VI* poderemos ter indícios para pensarmos sobre a manipulação do elemento lúdico da competição política como requisito válido para transformação dos conceitos teóricos e explicativos das relações humanas em relações de simulação digital possível de jogabilidade e experiência simulada, tendo a IA como mediadora das relações que na realidade material se dão entre humano x humano e, no jogo *Civilization VI*, ela é oportunizada entre humano x máquina.

A partir das ideias expostas, analisaremos a conselheira, uma IA que ajuda o jogador a desenvolver suas estratégias de jogo, mas, especificamente, estaremos problematizando as ações dela no manual do jogo. O manual é escolhido por ser o modelo pelo qual a IA se apresenta e intervém com certa frequência no jogo, ensinando e aconselhando o jogador. “Ensinar” aqui é entendido no sentido da interface, ou seja, a forma como a programação de-



manda a intervenção da IA durante a jogabilidade, aconselhando a partir da premissa da interface, no sentido em que a IA no manual simula uma conselheira política ao jogador “líder” da nação.

## A conselheira em *Civilization VI*

Em *Civilization VI* o sistema de IA que rege o jogo, é responsável por proporcionar diversas situações ao jogador. Além de orientá-lo também controla, em alguns aspectos, as relações políticas no jogo. A conselheira é uma IA disponibilizada pelo jogo que interage com o jogador e que, ao longo das partidas, vai propondo possibilidades de ações e decisões que podem ou não ser tomadas pelo jogador.

No manual, primeiramente a IA apresenta-se ao jogador: “Boas-vindas, Cleópatra.<sup>18</sup> O destino do nosso povo está em suas mãos. Grande é a responsabilidade colocada sobre você. Talvez eu possa ser útil.” (IA conselheira do Manual) O termo responsabilidade invocado aqui se refere à simulação da situação na qual o jogador se encontra: “líder político de uma nação” e sobre os rumos que suas ações e decisões irão levar o desenvolvimento da nação, que se manifestará em jogo executado.

Depois dessa apresentação, o jogo começa e a IA diz: “Por muito tempo perambulamos por este mundo sem uma terra para chamarmos de nossa. É hora de criarmos raízes.” Podemos afirmar que na história humana, essa ideia de perambular e criar raízes

18. O jogador, ao começar, pode escolher entre dois personagens: Cleópatra ou Gilgamesh.

nos remete a transição da humanidade em contexto nômade para agricultura em contexto de fixação. Afinal, é consensual que diferentes grupos humanos fizeram essa transição, em momentos e temporalidades distintas e muitas circunstâncias geográficas e culturais interferiram nesse processo, como necessidade e sobrevivência.

Harari (2016) nos ajuda a explorar essa compreensão quando propõe que *o homo sapiens* enquanto espécie singular foi capaz de mudar em aproximadamente 70 mil anos todo um ecossistema global de modo radical e surpreendente. *O homo sapiens* reconstruiu diversos ambientes, domesticou animais, arrou a terra, levantou cidade (HARARI, 2016). Nesse sentido, podemos pensar que o “*homo sapiens*” do jogo está programado para lidar com uma referencialidade lógica que não se distancia de uma ordem cronológica e de uma ideia de desenvolvimento da humanidade e das relações sociais, ainda considerando os impactos e mudanças que a humanidade (ocidental) infligiu à natureza.

Seguindo os turnos a IA determina que: “*Das sementes desta cidadezinha, você deverá erguer um império. Mas, para realmente prosperar, antes devemos cuidar das necessidades do nosso povo*”. Nesse trecho é possível identificar possibilidades de categorias de perspectivas política no jogo. Assim, a IA intervém diretamente baseada numa ordem sobre o desenvolvimento humano, de destino e responsabilidade, ela agora invoca conceitos mais específicos como erguer um império e cuidar do povo. Nesse sentido,

erguer aparece de forma imperativa e isso dialoga estreitamente com o objetivo do jogo. Considerando a argumentação de Brooker (2001) entendemos que esse verbo imperativo auxilia na compreensão dos objetivos e acerca da jogabilidade do *game*, e no caso de *Civilization VI*, o objetivo central é baseado em erguer um Império permeando, assim, a possibilidade de uma interpretação da simulação da política no jogo e também é o elemento para determinar a vitória, ou seja, aqui o objetivo do jogo entrecruza o elemento da política, e isso serve de condicionante ao sentido objetivo do jogo.

Podemos inferir que a premissa ditada pela IA carrega consigo um traço histórico que permite uma leve compreensão do pensamento ocidental, como já argumentado em Ford (2016). A analogia “da semente e a potencialidade” da cidade infere certo determinismo e essa ideia nos remete a um dos primeiros escritos sobre política no ocidente. Em Aristóteles (1985) a cidade é um produto das diferentes formas que compõem a sociedade e é nela que o homem encontrará o meio básico de para se suprir. Contudo, esse “suprimento” de base aristotélica não se embasa apenas em necessidades básicas e materiais, há também uma premissa moral.

Afinal, com afirma Taylor (2009), em Aristóteles (1985) o pensamento sobre a política não é apenas uma investigação da natureza do Estado ou da fundação da autoridade política, mas a própria teoria moral. Segundo Taylor (2009), o termo *politikê* de Aristóteles é mais uma disciplina moral que uma

discussão de organização do Estado ou do poder. Portanto, é possível compreender que desde muito tempo pensar e compreender a política no ocidente abarcou pensar a cidade, mas não apenas essa, pois havia também a preocupação com a felicidade e com outras categorias, incluindo a prosperidade.

No entanto, a prosperidade invocada pelo jogo não nos dá indícios se a inferência aristotélica é válida para pensar as falas da conselheira, contudo o exercício de reflexão permite relacionar a narrativa da conselheira como elementos pertinentes da ideia “antiga” sobre política relacionada à cidade e à prosperidade humana. Na prática do jogo isso forja uma estrutura de jogabilidade, mesmo que numa “tendência evolucionista”, mas que na lógica do jogo condiciona etapas e a complexificação do próprio jogo em si. Sendo assim, entendemos que as ideias apresentadas pela IA Conselheira constituem, de certa maneira, o caminho percorrido conjuntamente para elaboração da referencialidade na jogabilidade. Por isso, não é negligenciável a necessidade de se problematizar a estrutura sociocultural de referência que o jogo oferece, pois, no nosso entendimento, essa construção ajuda a subsidiar não apenas a experiência que o jogo oferecerá, mas sobre os sentidos que a permeia.

Outra premissa ditada pela IA ao jogador envolve a ideia das cidades: *“A cidade é a pedra fundamental de qualquer grande civilização. O tamanho de uma cidade é representado por sua população”*. Sobre a história das cidades Benevolo (1997) argumenta que a

cidade é um local já estabelecido e em si privilegiado. Na cidade se situa o poder, a lei e a autoridade, sendo preciso compreender que uma cidade não é apenas uma aldeia grande. A cidade, segundo esse autor, é o local para além da agricultura, pois na cidade o trabalho e o serviço extrapolam a obrigação com a terra, pois com as cidades que nascem os grupos sociais e as relações de poder se instalam.

Para Benevolo (1997) na cidade é possível observar os dominantes e os dominados, os serviços e trabalhos têm lugares de especialização sendo nas cidades que se fortalece o comércio e as trocas. É na cidade que a sociedade passa a ter possibilidades de projeção futura de seu desenvolvimento. Mesmo, compreendendo que em populações de situação agrária, esse poder, trabalho e autoridade existam de modo a delimitar condições sociais. Considerando esses argumentos, compreendemos que em relação ao jogo, *Civilization VI*, tem a presença de alguma tentativa de coerência e interpretação do social com os “ensinamentos” da IA conselheira.

Construir uma cidade em *Civilization VI* é fundamental para o desenvolvimento do jogo, afinal é na construção da cidade que o jogador vai produzir o que precisa, desde matérias primas, as grandes construções. A cidade no jogo é um elemento estratégico; criá-la e desenvolvê-la envolve o jogo em si, as regras e o percurso para construir a vitória. Isso fica evidente nos turnos seguintes quando a IA declara: “*Embora pequena, nossa cidade continuará a crescer se você permitir. O destino dela e do seu povo*”

*depende de você. [...] Você deve escolher como cada cidade em sua civilização deve crescer e se expandir com o tempo, melhorando a terra que controla e criando novas edificações e distritos dentro de suas fronteiras.”* Percebemos nesse trecho que a IA nesse momento se torna quase uma porta-voz dos designers do jogo e, assim, podemos perceber como a IA infere a jogabilidade e os sentidos do jogo para o jogador.

Sobre a História e as cidades, Goitia (1992) nos ajuda a entender que as cidades são formas de organização social e, nesse tipo de local é que se oferece a vida humana o caráter do urbano e isso, especificamente, é um fenômeno das civilizações contemporâneas, ou seja, cidade não é, em essência, sinônimo de urbano e isso é fruto de um processo histórico. Em *Civilization VI* os turnos irão se desenvolver na medida em que o jogador investir estratégias para o desenvolvimento da cidade que ele controla. No jogo a estratégia de previsão e assimilação do que virá deve ser feita pelo jogador, inclusive a IA responsabiliza o jogador pelo “destino” que a cidade terá.

Refletir sobre esta relação é pertinente, pois se verifica a complexidade que envolve as decisões do jogo e as possibilidades de previsão que precisam ser feitas já que, nesse sentido, as estratégias de jogo se tornam fenômenos importantes para pensar a ação da jogabilidade e o depósito da responsabilidade no jogador, afinal, ele é o responsável pelo futuro da civilização que ele controla no universo do jogo.

Até aqui podemos perceber que o jogo é construído a partir de uma lógica que viabilize a construção e a função da cidade, entrecruzando ideias sobre criação de um ambiente no jogo que precisa “sobreviver ao tempo” junto à imersão na “vida” de um líder de nação e isso é efetivado com o desenvolver do jogo e o crescimento da cidade administrada pelo jogador com a orientação da IA. Outra intervenção pertinente que temos é o seguinte conselho: *“Terras assim com certeza chamarão a atenção dos invasores bárbaros atormentando esta área. Devemos nos preparar para revidar se quisermos sobreviver.”* Nesse fragmento, pela primeira vez, o caráter conflitivo da política em jogo é apresentado e a IA oferece os inimigos para o jogador.

Como admitia Schmitt (2009) há uma antropologia do homem que geralmente orienta uma teoria política; aqui apreendemos que a percepção que o jogo oferta dialoga com uma ideia de ser humano estrangeiro como inimigo. Nesse sentido, podemos pensar algumas ideias do trabalho de Thomas Hobbes (1979; 1993). Para Hobbes (1993) há um estado de natureza para o ser humano que é também um estado de sobrevivência e esse estado de natureza e sobrevivência existe mediado pela guerra. Assim, no estado natural humano existe uma condição miserável que favorece a violência e a guerra. Torna-se, então, necessária a existência de um poder que obrigue a saída do estado natural que, segundo Hobbes (1979), serve para que a humanidade garanta sua sobrevivência e sua segurança.

De tal maneira, no pensamento hobbesiano, garantir a sobrevivência é uma experiência política e isso se dá porque o “outro” é, de alguma forma, uma ameaça.

Ainda para sustentar sua ideia, Hobbes (1979) empreende alguns questionamentos do tipo:

Se o que falo não for a verdade por que os homens quando viajam se munem de armas e escoltas? Qual a necessidade de fechar as portas da casa ao dormir? Por que trancar seus cofres e proteger seus bens? Tais ações experimentadas pela humanidade não significa acusar tanto a humanidade com seus atos como eu faço com minhas palavras? (HOBBS, 1979, p. 76).

Segundo o autor não há confiança e segurança entre os homens caso falte um poder soberano que imponha limites e regras à convivência social. O que há é um estado de medo. Já com a instituição do poder soberano esse medo tende a diluir-se. Contudo, é preciso ressaltar que só pode existir o poder soberano de forma artificial, ou seja, fora de um estado natural que, em si, não é harmônico e socialmente agradável, pelo contrário, afirma Hobbes (1979) que é necessário um pacto que artificialize as relações de poder do homem sobre o homem.

Hobbes (1993) também questiona o pensamento Aristotélico, no sentido de refutar a crença que a convivência humana pode se dar em prol da felicidade, sendo o Estado garantidor desta. Para Hobbes (1993) é preciso um pacto para garantir a



sobrevivência, pois a natureza humana é imutável, ela é violenta e cruel. Entender isso no pensamento hobbesiano é fundamental, afinal, no século XVII (período que Hobbes escreve) não havia o entendimento da categoria de mudança sobre o que era a natureza humana, conforme afirma Ribeiro (2002). O pensamento comum era que existia uma essência nessa natureza e que, mesmo nas diferentes eras e tempos, o homem manteria sua natureza inata, ou seja, de Aristóteles até a era de Hobbes a natureza humana não teria sofrido mudanças.

Para Hobbes (1993) o pensamento de Aristóteles é equivocado para interpretar a natureza do ser humano, pois em Aristóteles (1985) o homem nasce naturalmente preparado para a vida em sociedade e o Estado político seria um meio para que esse desenvolva suas capacidades em direção permanente da felicidade. No entanto, para Hobbes (2002) esse pensamento era alicerçado em um erro, pois acreditar nessa asserção é cegar-se para a verdadeira tensão que é a companhia do outro, é encobrir que as relações dos homens se dão em meio a conflitos, medo e ódio.

É notável que o jogo está chamando a atenção do jogador para essa necessidade de validar o outro no jogo. Contudo, o outro aqui não é necessariamente a presença humana, mas uma ideia de convívio humano construído e programado digitalmente a partir da qual temos a simulação de uma organização social complexa que precisa ser governada. Desse modo, o jogo está programado para gerar jogabili-

dade e, nesse caso, a disputa e o conflito são instrumentos lúdicos de imersão num contexto em que a política é utilizada como elemento representativo.

No ambiente de jogo podemos perceber premissas políticas mediando as inferências da IA. A ameaça, a guerra, a possível invasão “bárbara” e a necessidade de se preparar para lutar são elementos que o jogo propõe para a experiência lúdica do jogador. Observamos que essas possibilidades são janelas do elemento lúdico do jogo em diálogo com o elemento agonístico da política e servem de elementos motivadores do desafio para que o jogador desenvolva raciocínio, estratégias, propostas e ações políticas e administrativas do império gerando, assim, jogabilidade.

Entendemos que *Civilization VI* não tem a pretensão de ser um jogo “hobbesiano”, mas propomos que na organização computacional do jogo, há uma estratégia de imersão que abre possibilidades lúdicas através da exploração dos elementos agonístico da política no jogo e isso nos oferece ideias relevantes para problematizarmos sobre os jogos digitais e o desenvolvimento da interação sendo que para além da proposta conceitual de jogo, *Civilization VI* tem organizado em sua programação alguns conceitos políticos que dão sentido imersivo ao jogo.

No jogo a IA propõe que:

*A proteção do nosso povo é nossa maior preocupação. Faça com que sua cidade crie um guerreiro. [...] Nossos guerreiros continuam a treinar. Mas, se quisermos ser mais do que as*

*tribos bárbaras contra as quais nos defendemos, devemos explorar outras áreas de desenvolvimento.*

Notamos o tom imperativo do jogo em situações “importantes” nas quais o jogo cria uma perspectiva diacrônica da História em que é preciso “*proteger o povo para garantir a prosperidade e o crescimento explorando novas áreas*”. Essa perspectiva preenche limites interpretativos e lança objetivos concretos para a História sincrônica do jogo a partir do ato de “explorar” novas áreas. Notemos também que isso se dá em duas situações complexas, a primeira pela é diferenciação (nós e os outros/demarcação existencial do inimigo) e a segunda pela condição de reconhecimento identitário (os bárbaros). Nesse sentido, o elemento agonístico se manifesta na jogabilidade de *Civilization VI* de forma explícita, tornando a disputa política na forma como o jogo é realizável e, no nosso entendimento, essa é uma dimensão lúdica de grande proporção em *Civilization*.

Para Hobbes (1979) a natureza do homem tem três principais causas de discórdia: a competição, a desconfiança e a glória. Para o autor a primeira causa leva a humanidade a atacar-se mutuamente em vista de obter lucros ou diferentes vantagens; já a segunda induz os homens a se atacarem por necessidade de se sentirem seguros e a terceira serve para criar reputação. O uso da violência é central em qualquer uma das três, pois, segundo Hobbes (1979), no primeiro caso usa-se a violência para se tornar senhor de outras pessoas (mulheres, filhos,

escravos); no segundo ela é utilizada para defender-se e defender suas posses (humanas ou não); no terceiro caso a violência é utilizada para garantir ninharias e diferentes sinais de desprezo pelo outro. Nesse estado natural de disputa, permeados de violência e desejo, só há uma consequência esperada da natureza humana: a guerra do homem contra o próprio homem (HOBBS, 1979).

Sendo assim, para Hobbes (1979) é impossível acreditar que sem um acordo sobre as dimensões do poder o ser humano não se mate mutuamente a fim de obter vantagens ou para se sentir seguro. Ainda salienta o autor que a violência é um meio de criar a reputação. No jogo o uso do guerreiro, sugerido pela conselheira IA, permite a seguinte interpretação: é preciso expandir-se e, nesse caso, o jogo invoca de certa maneira a necessidade de ampliar o domínio levando vantagens, é preciso atacar para não ser atacado e criar reputação sendo uma nação forte. Dessa forma, o sentido central do jogo é invocado o tempo todo: vencer e criar um grande império.

Logo adiante, no jogo, a IA sugere:

*Não podemos permitir que estes selvagens pilhem e destruam tudo que construímos. Nossos guerreiros concluíram o treinamento. Vamos enviá-los à batalha! [...] Guerreiros são a lâmina com a qual derrubaremos nosso inimigo. Eles só precisam da sua mão para guiá-los.*

Por esse fragmento, percebemos que a guerra se torna objetivo de jogo e o desafio é “derrubar o inimigo”; para isso o uso da violência será um meio de fazê-lo.

Sobre o conceito de violência Žižek (2014) propõe que ela pode existir em situações de objetividade e de subjetividade. A violência é objetiva quando se instala o medo pela fala ou discurso e se torna subjetiva quando algum sujeito se apropria da fala ou discurso e age segundo seus filtros de entendimento. Para Žižek (2014) o terror é primeiramente instalado pelo dito e depois passa a ser real pela ação do sujeito. Considerando a premissa desse autor podemos sugerir que, no jogo, a interpretação do jogador diante das propostas da IA conselheira será a forma subjetiva de decidir o jogo. A ordem explícita da IA é “*criar guerreiros para sobreviver*”, porém, esse não é o único caminho possível para vencer ou sobreviver no jogo, mesmo parecendo inevitável.

Considerando as descrições referentes a atuação da IA conselheira no manual, de maneira geral, podemos considerar que, essa mostra-se integrada a uma ideia de combate e disputa sendo a eliminação do outro um meio de pontuação para a vitória. No entanto, é importante ressaltar que a orientação explícita do manual afirma que as instruções dadas envolvem a proposta de uma vitória por dominação; nesse sentido, o uso da violência, a criação e fortificação de exércitos torna-se coerente com as recomendações e objetivos que a IA

do manual ofertará, afinal, essa de alguma forma é a programação e sobre como a IA foi ensinada, porém não podemos afirmar se ela aprende a partir dos jogadores e suas jogadas no manual. Portanto, tais instâncias nos permite considerar que o manual do jogo é moldado seguindo algumas premissas de orientação política e segue-se alinhado a uma antropologia do humano em diálogo com a ideia da teoria da *Realpolitiké* e isso permite ao jogo no manual um tom lúdico convergente com o sentido agonístico da ação política.

Lembrando Ford (2016), ele afirma que não é pelo fato de o jogo propor uma imagem imperialista que os jogadores se tornarão imperialistas. Nesse sentido, entendemos que não é pelo fato da IA ensinar uma vitória por dominação como estratégia, que esta, necessariamente, será a base de jogo do jogador. Porém, mesmo buscando vencer por outras estratégias, compreendemos que a competição e a busca pela vitória ainda são os elementos estruturantes do jogo, independente da forma subjetiva de como se construirá a vitória. Portanto, consideramos que no espaço digital do jogo as ações de dominação, eliminação e violência sobre outras estruturas de sociedade com quem se disputa a vitória podem ser válidas em si, mas não são reflexos de ações no mundo fora do jogo, como já apontou Alves (2005) ao estudar a violência e os jogos digitais. Em síntese, podemos inferir que as ideias e subjetividades que orientam o jogo são os elementos que precisam ter sentido no jogo, dentro das

ações executadas no círculo mágico do jogo, ainda consideramos que tais ações e sentidos fazem-se presente em todo complexo processo do jogo jogado e isso permite a manipulação lúdica do *game*, garantindo o espaço onde disputa-se a vitória.

Também é importante frisar que nossa argumentação busca fundamentar-se na premissa de que os meios e os fins no jogo constituem elementos centrais do próprio jogo não sendo necessariamente espelhado em atitudes fora dele, por isso o conceito de simulação de Frasca (2003) é tão pertinente no âmbito de estudo com jogos digitais ou não. No caso de *Civilization VI* o jogador se constrói na partida pela sua ação frente ao comportamento de um líder político, mantendo-se na competição, sendo essa articulada frente a dois elementos lúdicos agonístico, tanto o que se refere ao conceito de jogo como o da política, e esse conjunto oferece um sentido lúdico estruturante do desafio central de *Civilization VI*.

Ford (2016) também afirma que a série *Civilization* tende a solidificar uma homonarrativa eurocêntrica. O autor chega a essa conclusão ao analisar a Árvore Tecnológica de *Civilization V* e percebe que a inovação tecnológica no jogo é estruturada pelo viés histórico ocidental, o que mantém um caráter determinista no jogo, criando a sensação interpretativa de uma ideia de desenvolvimento e progresso quase como “inevitável”. Por outro lado, na nossa pesquisa, ao focarmos nas orientações de cunho político em *Civilization VI*, percebemos que

o determinismo continua como base de dados interpretativos do jogo, e isso nos permite considerar que é possível afirmar que o jogo está de fato marcado por uma conceituação “evolutiva” das ditas civilizações ocidentais. A sugestão é que o progresso se dará quando o jogador sair de um primitivismo político e chegar ao auge das “democracias ocidentais”.

Contudo, como já argumentado, ponderamos que esse princípio evolutivo tem elementos significativos que dão alguma jogabilidade ao jogo, pois ele serve para que o jogador amplie suas cidades e domínios, o que permite ao jogador acumular experiência e mais experiência nos turnos que seguem, assim, maiores desafios serão exigidos no próprio jogo. Afinal, é evidente que o jogo se complexifica e, como foi exposto em capítulos anteriores, isso serve para “desentediá-las” as partidas, pois um dos desafios em criar um jogo que se desenvolve por turnos é preencher lacunas com algum divertimento ao logo do processo de jogo, evitando o *next turn* vazio.

Portanto, percebemos que mesmo tendo um tom interpretativo evolucionista aparentemente estático, quando pensamos no desenvolvimento político em jogo, *Civilization VI* consegue combinar elementos técnicos, conceituais e tecnológicos em um jogo digital que prevê um desenvolvimento político com amplitude tecnológica longa em jogo, e há elementos lúdicos e de jogabilidade que precisam ser problematizados para além de uma proposta



discursiva ou ideológica que o jogo explicita, contudo, entendemos que se houver a possibilidade de inferir análise que oportunize uma leitura crítica de ambas as situações, a área do *gamestudies* só tem a ganhar.

Retomando o manual a conselheira, afirma que: *“Enquanto nossos construtores treinam para melhorar a vida dentro de nossas fronteiras, não devemos ignorar as terras além delas. A única forma de realmente dominar este mundo é entendendo-o”*. Esse trecho nos infere ao menos três possibilidades interpretativas sobre sociedade, política e poder. Uma primeira é o elemento do trabalho como elemento estrutural da vida e das relações sociais (*Enquanto nossos construtores treinam para melhorar a vida dentro de nossas fronteiras*). Uma segunda é o princípio colonialista imperialista (*não devemos ignorar as terras além delas*). Uma terceira dialoga com a máxima moderna ocidental que, desde a publicação do *Novum Organum*, em 1620, Francis Bacon afirmará que conhecer é poder (*A única forma de realmente dominar este mundo é entendendo-o*).

Sobre essa última, é pertinente argumentarmos que segundo Bacon (2002) no livro 1, aforismo III, afirma que: *“Ciência e poder do homem coincidem, uma vez que, sendo a causa ignorada, frustra-se o efeito. Pois a natureza não se vence, se não quando se lhe obedece. E o que à contemplação apresenta-se como causa é regra na prática.”* (BACON, 2002, p. 11). Explorando esse aforismo pode-se inferir que a proposta intelectual da filosofia de Bacon (2002)

apontava para uma virada epistêmica onde era preciso sair do âmbito contemplativo teórico e ir em direção ao prático. No contexto em que escreve, Bacon (2002) acreditava que a filosofia natural precisava não apenas ter conhecimento das causas, como afirma Zaterka (2012), mas que a intervenção humana na realidade natural era causadora de efeitos, e por isso ele afirma que a ciência e poder do homem coincidem.

Um elemento que parece convergir é que o senso agonístico perpassa a lógica de *Civilization VI* e essa inferência pode ser ampliada para pensar a Árvore Tecnológica e a produção da ciência no jogo como elemento de dominação para vitória, contudo, nosso foco é sobre as relações de poder e do agonismo da política no jogo. Assim, cabe trazeremos uma reflexão proposta por Bobbio (1998) que argumenta que o poder:

Este tem sido tradicionalmente definido como “consistente nos meios adequados à obtenção de qualquer vantagem” (Hobbes) ou, analogamente, como “conjunto dos meios que permitem alcançar os efeitos desejados” (Russell). Sendo um destes meios, além do domínio da natureza, o domínio sobre os outros homens, o poder é definido por vezes como uma relação entre dois sujeitos, dos quais um impõe ao outro a própria vontade e lhe determina, malgrado seu, o comportamento (BOBBIO, 1998, p. 955).

É preciso compreender que o domínio do qual se trata o poder político é, com certa prerrogativa, o domínio do humano sobre o humano. No entanto, esse não é um fim em si mesmo, mas um meio, uma forma de obter outras “vantagens” sobre o outro. Nesse sentido, é próximo do domínio que o homem vai exercer ações sobre a natureza, ou seja, se explora a natureza a fim de produzir vantagens, mesmo que primitivas, como a sobrevivência mais básica ou, no caso do capitalismo, a busca de maiores lucros financeiros. O fato é que com o desenvolvimento dos diversos conhecimentos, inclusive o científico, a exploração e subjugação da natureza aumentam em proporções significativas. Como já foi afirmado anteriormente o poder político pertence à categoria do poder do homem sobre outro homem, não do poder do homem sobre a natureza (BOBBIO, 1998). Mas isso não impede o homem de usar seu domínio sobre a natureza para gerar outras formas de poder e domínio, como é o caso do poder econômico.

Considerando esses contornos teóricos, podemos pensar que no ambiente do jogo, a relação com a natureza se dá de diversas maneiras: desde a exploração, o domínio até a locomoção. Exploram-se recursos, o domínio se dá através da expansão e da conquista de territórios e a locomoção é calculada por terrenos, por exemplo, em terrenos abertos com pouca mata ou floresta as tropas consomem 1 ponto para se locomover, já em bosques, montanhas e terrenos mais complexos o consumo

de pontos é 2. Em síntese, o jogador deve conhecer o mapa do jogo e isso envolve a gestão do espaço, dos recursos naturais e por onde ele irá ordenar que suas tropas se locomovam. Deve-se ter estratégias para jogar e conquistar o mapa de *Civilization VI* além, é claro, de saber utilizar os meios, como terreno, plantio, carvão, etc.

Depois de ter várias jogadas efetivadas, decisões e ações tomadas e ideias apresentadas, chega a hora da IA sugerir a adoção de políticas que irão “melhor conduzir o crescimento do nosso povo”. É preciso elucidar que no jogo, existem muitas formas de governo que podem ser adotados, formas que abordaremos com maior profundidade no capítulo seguinte, afinal detalharemos elas com maior profundidade dado que cada governo possui usos específicos. Um fato é que, no contexto do jogo, as políticas e as formas de governo vão sendo escolhidas dentro de um leque de possibilidades operacionalizadas pelo jogo e as consequências das escolhas feitas pelo jogador ficam sendo calculadas pelo sistema do jogo.

Por fim, o manual apresenta as seguintes mensagens: “*O restante do manual irá ajudá-lo a conquistar sua primeira Vitória de Dominação*”. Como já exposto o objetivo de uma Vitória de Dominação é controlar as capitais de seus rivais. Isso significa que o jogador deve usar seus exércitos para capturar a capital dos rivais enquanto impede que a sua seja capturada. Segundo a conselheira: “*Como você conseguirá fazer isso cabe a você. Entretanto, nós fornecemos três*

*objetivos opcionais que, se completados, irão te ajudar bastante em conseguir isso”.*

E no fim do manual a conselheira intervém dizendo: *“Você encontrou a liderança de outra civilização”*. A partir desse momento, o manual geral chega ao fim e têm início os acompanhamentos e diálogos em nível de interface menos direta que apresentam sugestões que podem ou não ser aceitas pelo jogador. Para finalizar sua tutoria a IA conselheira diz: *“Geralmente em Civilization VI irão existir várias outras civilizações dividindo o mapa do mundo com você. Elas são controladas pela IA do jogo e possuem todas as mesmas habilidades, e ambições, que você”*.

Após essa última fala da IA conselheira, percebemos que o manual acaba tendendo a afirmar que o jogador humano está em situação de igualdade com a IA adversária do jogo, ou seja, *Civilization VI* sugere que o jogador e a IA possuem as mesmas “habilidades e ambições” e que estão prontos para disputar a vitória do jogo. Obviamente, a igualdade entre humano e máquina no contexto de um jogo digital é problematizável, mas o que nos interessa, no momento, é que percebemos que a carga da disputa imposta coloca jogador e máquina em posições “justas” de jogo, ou seja, há uma valorização do sujeito jogador como competidor, nesse caso temos uma IA “divertida”, como apontou Johnson (2010).

Aqui foi possível analisar a dimensão competitiva do elemento político pelo referencial da política. Nesse sentido, buscamos evidenciar de que

forma essa dimensão está presente em *Civilization VI*. Todavia, nosso interesse não está em fazer uma análise sobre que tipo de política *Civilization VI* representa, mas argumentar que são os traços lúdicos desse tipo de escolha política, articulada aos elementos lúdicos do jogo em si, que compõem o cenário de jogabilidade no jogo em questão.

## 4

# A política em árvores e a distribuição interna do jogo: *Civilization VI* em questão

Conforme discutimos anteriormente *Civilization* é um produto do seu tempo, construído em alicerces contextuais que aglomeram o desenvolvimento não só da indústria dos *games* como também da microinformática digital e do âmbito da ampliação dos usos e plataformas de *hardwares* e *softwares*. Ainda discutimos como o jogo digital é um elemento contemporâneo, considerando que o jogo pode ser pensado como elemento da humanidade caracterizado por especificidades que extrapolam os limites contextuais do digital. Além disso, realizaremos uma discussão sobre o lúdico e a ludicidade na qual apontamos o primeiro como elemento que pode se manifestar em diferentes atividades humanas e o segundo como pertencente a diferentes experiências do ser humano. Também apresentamos uma argumentação do político no sentido de explorar que há indícios agonístico nos elementos fundamentais para reflexões acerca do conceito da política, ou como argumentamos, pela perspectiva schmittiana, em política há conflito.

Considerando essa argumentação compreendemos que um elemento importante de construção de

um jogo digital para além de sua estrutura técnica e tecnológica é a forma como os conceitos que fundamentam os jogos trazem elementos de referencialidade que podem se tornar “jogáveis”. Desta forma, pode ser afirmado que, em *Civilization*, a política e a tecnologia ao se combinarem com o princípio do lúdico agonístico possibilitam um círculo lúdico oportuno para experiências de jogo, e problematizarmos isso pode ajudar na ampliação da nossa percepção de como pensar a política e o desenvolvimento de ações e decisões em um jogo digital.

Ainda é preciso destacar que a perspectiva schmittiana não é a única forma de pensar a política e, conforme Sartori (1992), é preciso considerar que há um modo de interpretar a política como conflito, mas essa definição não delibera em si uma essência da política. Para este autor, Schmitt (2009) concebe a política como um modo de ser muito fundamental (SARTORI, 1992, p. 223). Contudo, Schmitt (2009), segundo Sartori (1992), ao focar as ideias de amigo e de inimigo como elementos do político, não se aprofunda na questão da amizade, pois há para o autor uma exclusão gratuita dessa ideia de política, focando demasiadamente na inimizade.

Dessa forma, Sartori (1992) menciona que é possível pensar a “política tranquila” (SARTORI, 1992, p. 222), ou seja, a política pacífica. Afinal, conforme demonstrado, em Schmitt (2009) é demasiada a exposição da política “quente”, intensa, combativa, ideológica e agonística ou como nos adverte Sartori (1992):



Deve ficar claro que atribuir um autor a essas concepções não implica, de forma alguma, que ele seja um defensor das guerras e que ele defenda conflitos. Hobbes, que é seu antecessor, é também, e consistentemente, a máxima salvaguarda da ordem. Se o homem é, na natureza, um lobo que luta contra outros lobos, a ordem e a paz se tornam bens a serem adquiridos a qualquer preço, mesmo à custa de se submeter ao Leviatã. Na verdade, de todos os que vêem a política como um conflito, apenas Marx é “conflitualista”, e até mesmo *pro tempore*, já que o advento do comunismo é também para ele o advento da paz e do fim da política (como conflito, isto é, como entendido por Marx). Schmitt é um pouco entre Hobbes e Marx (SARTORI, 1992, p. 222).

Cabe-nos ressaltar que é possível ao concebermos, neste trabalho, a política como conflito e, temos a intenção de frisar que o conflito, mesmo fora do âmbito da política, traz em si características lúdicas. Vale então uma ressalva: não estamos defendendo que a política, por ter elementos lúdicos, seja um jogo, nossa intenção não se limita a essa simplificação. Todavia, reconhecer a política como conflito permite-nos invocar, o que essa característica lúdica do conflito na política oportuniza, em certa medida, a manipulação da programação e da construção de um jogo digital onde os conceitos e os elementos da política se tornam jogáveis ou, no mínimo, propiciam construções de simulação que permitem imersão e ludicidade. Obviamente não podemos limitar

a ludicidade do jogo a essa premissa, todavia ela parece fundamental para pensar *Civilization*.

Assim sendo, entendemos que a teorização de Schmitt (2009) é importante, porém não é determinante do entendimento e também não cumpre o papel de estabelecer uma essência da política, mas delimita preposições pertinentes à sua compreensão. Como já afirmamos há outras formas pertinentes à interpretação e à concepção da política: realistas e normalistas. Balizando essa condição teórica visando refletir sobre a *Árvore Cívica* em *Civilization VI* buscaremos compreender como as formas de governo apresentadas no jogo trazem e desenvolvem conceitos de formas de governo em um jogo digital que oportuniza ao jogador uma experiência lúdica simulando um comportamento de um “líder” político com o objetivo de criar um “*império que resista ao tempo*”. Vale destacar que para atingir tal objetivo é preciso competir com os adversários políticos que são máquinas (IA) e, como o jogo declara, “*A IA tem os mesmos objetivos que você*”.

# As formas de governo: descrição e prescrição em *Civilization VI*

## *A Árvore Cívica*

Nesta etapa analisaremos a parte da Árvore Cívica e as algumas formas de governo dispostas em *Civilization VI* explorando como a manipulação lúdica dos conceitos pode moldar princípios que ganham jogabilidade em um jogo digital. Vale destacar que a construção do jogo digital pode trazer em sua estrutura diferentes marcas de subjetividades, anacronismo ou falta de rigor conceitual, contudo, acima disso está a pretensão em produzir uma plataforma onde elementos podem se tornar jogo. Afinal, nosso argumento gira em torno da ideia de que a análise e estrutura conceitual usada como referência em um jogo digital pode ajudar a compreender mais sobre a jogabilidade, logo sobre o lúdico em jogo.

No jogo a árvore ganha novos elementos, por exemplo, cada cívico que o jogador adquire dá à sua civilização acesso a políticas ou governos de forma que a árvore vai sendo preenchida com as descobertas e avanços que o jogador faz no campo de acúmulo de cultura. Desta forma, no início de cada partida é necessário certo número de turnos para que a Árvore Cívica seja aberta, em termos práticos, é preciso acumular pontos que, no jogo, se traduzem representativamente como cultura.

Mas, qual a função dos cívicos no jogo? De maneira objetiva é permitir que o jogador tenha acesso às “políticas” que aplicará em seus governos. Depois de desbloqueado o Código de Leis o jogador terá a sua disposição a opção de escolher ações políticas que ajudarão a cumprir o objetivo do jogo que é, essencialmente, a vitória. Entre as possibilidades, podemos citar as primeiras depois do Código de Leis: Artesanato e Comércio Exterior e, após, segue-se a ramificação da árvore.

Cada opção selecionada determina quantos turnos serão necessários para haver a liberação da mesma. O cívico também explicita as possíveis permissões e itens que virão a ser desbloqueados. A árvore também aponta o que será aprimorado com seu desenvolvimento; por exemplo: o Artesanato libera *Ilkum*, uma política econômica que gera +30% de produção para construtores. Mais especificamente, cabe ressaltar que, no jogo, construtores são trabalhadores que erguem as estruturas como as fazendas, minas, portos, estaleiro. Sendo assim, +30% de produção impacta a quantidade de construções que poderão ser feitas antes que os construtores esgotem seu limite produtivo. Por exemplo: cada grupo de construtores pode construir um número específico de produções. Basicamente, o jogador começa com duas e, caso você acumule produção para construtores, eles conseguem produzir mais antes de, literalmente, sumirem do jogo. Há também *Ago-ge*, uma política militar que gera +50% de produção para unidades corpo a corpo que, nas Eras Antiga e Clássica do jogo, são a anticavalaria.

O Comércio Exterior, por sua vez, libera Caravans: uma política econômica que gera +2, literalmente número bruto, de ouro em todas as rotas comerciais, indústrias marítimas: é uma política militar que gera +100% de produção para unidades navais das Eras Antiga e Clássica; ainda, libera Comerciante: uma unidade com custo de base de 40 de produção que cria e mantém uma rota comercial que automaticamente gera estradas ao viajar de uma cidade a outra; Guerra Conjunta: que estabelece guerra conjunta com outra civilização alvo. Cabe destacar que o desbloqueio do comércio exterior ainda permite a criação das rotas comerciais.

Em termos de jogo é oportuno compreender que as ações que o jogador fizer irão delimitar as possibilidades de alternativas dele no futuro, inclusive bônus e aprimoramentos, ou seja, essas decisões têm consequência direta no jogo e na estratégia para a vitória a médio e longo prazo na partida. Outro detalhe: é possível que o jogador consiga cumprir toda a Árvore Cívica antes do fim do jogo. Caso isso aconteça ele tem uma opção que fica repetindo e concedendo pontuação ao jogador.

O que percebemos de maneira explícita é que há uma tentativa dos desenvolvedores do jogo em criar certa coerência entre os conceitos apresentados e a estrutura de jogabilidade. Isso é observável, afinal, ao desbloquear o Código de Leis as seguintes informações são expostas pelo sistema do jogo na interface para o jogador:

Podemos ler: “*Com entusiasmo de seu povo em testar o Código de Leis, as mudanças de Governo e as políticas sociais são GRÁTIS neste turno. Desbloqueado por este Cívico (4): 2 militares e 2 econômicos.*” É importante notar a justificativa para inserir o Código de Leis, esse mecanismo que durante todo o jogo garantirá as mudanças de governo e de políticas, contudo, nem sempre isso será viabilizado de forma gratuita.

De tal forma percebemos que o “disparador” da Árvore Cívica traz consigo certo “elemento narrativo de referencialidade” um tipo de premissa de justificação: “a invenção das leis”, e essa ainda vem acompanhada de outro texto atribuído a Aristóteles; “*Em seus melhores momentos o ser humano é o animal mais nobre de todos; longe da lei e da justiça, ele é o pior de todos*”. Essa citação abre a construção da Árvore Cívica em *Civilization VI*. Ela possivelmente indica a seletividade dos desenvolvedores. Em nossa compreensão isso revela uma tentativa de justificar o porquê da necessidade de os homens experimentarem a lei, o que oferece certa imersão na simulação do jogo. Mas, em termos de jogabilidade isso preenche lacunas do jogo, é a apresentação da própria estrutura do jogo e, a partir daquele ponto desbloqueado, será permitido ao jogador fazer suas escolhas naquela árvore. Ou seja, o desbloqueio do cívico permite novas possibilidades de jogabilidade e estratégia e a lei se apresenta nesse momento como uma espécie de instância “reguladora do ser humano”.

Por ora, podemos perceber que a *Árvore Cívica* é o meio pelo qual o jogador desenvolverá a cultura em seu império e desbloqueará as formas de governo que deseja. Podemos ainda explorar a ideia da árvore como analogia na área de IA, pois esse não é um princípio incomum em aplicação de jogos. Uma técnica bem conhecida é a árvore de busca, que geralmente serve para efetuar pesquisas de soluções a uma velocidade muito superior se caso a tarefa fosse efetuada por um ser humano.

O fato é que essa técnica de busca tem a capacidade de trabalhar com muitas possibilidades num curto espaço de tempo, por exemplo, ela consegue avaliar todas as possíveis jogadas a partir de um determinado estado considerando todas as possíveis ações do adversário, adiantando inúmeras jogadas possíveis. Contudo, Ribeiro *et al.* (s.n.t) afirmam que:

De fato, um jogo que utiliza buscas em árvore de estado puras e simples não possui nenhum mecanismo de aprendizagem e adaptação; seu comportamento será sempre o mesmo e condicionado a programação prévia que este recebeu. Entretanto, existem inúmeras heurísticas que procuram simplificar o espaço de buscas pela análise de padrões de jogos observados dos adversários (RIBEIRO *et al.*, s.n.t).

Esse exemplo não nos permite considerar que a *Árvore Cívica* é necessariamente alguma técnica baseada em árvore de busca, contudo o fun-

cionamento é parecido no sentido da ramificação das possibilidades de funcionamento. Porém, uma questão é observável em *Civilization VI*: a Árvore Cívica tem um funcionamento condicionado a programação prévia, ela não demonstra mecanismo de adaptação ou aprendizagem, pois formula suas ramificações de forma estática em relação à programação inicial.

Ainda torna-se necessário especificar quais são nossas fontes de análise e como as estamos tratando. Para seguir nossa análise, selecionamos como fontes: o manual do jogo, a Civilopédia<sup>19</sup> e 81 horas de partidas jogadas nas quais fomos até o centésimo turno da partida e, em seguida, recomeçávamos outra partida,<sup>20</sup> essas partidas começaram em dezembro de 2017 e foram até maio de 2018.

É preciso considerar que o manual do jogo usado neste trabalho se justifica por ser um guia para o jogador e traz inúmeras informações sobre o próprio jogo e seu funcionamento. A Civilopédia é usada por ser uma espécie de enciclopédia sobre o jogo feita pelos produtores e inclui diversos conceitos inclusive políticos, e, as horas jogadas são tomadas como fonte, por entendermos, como afirmou Aarseth (2003), que jogar um jogo é fundamental para compreendê-lo. Assim, entendemos que essas três fontes são capazes de fornecer conhecimentos detalhados sobre o funcionamento do jogo, a seletividade, a subjetividade dos desenvolvedores e a jogabilidade.

19. Espécie de enciclopédia do próprio jogo.

20. Isso foi feito com o intuito de aperfeiçoar a descrição que está sendo usada na pesquisa, não tínhamos a intenção, nesse primeiro momento de testar a IA, mas apenas tentar reconhecer se havia muitos padrões no jogo.



## *O manual do jogo*

O manual de *Civilization VI* não será neste trabalho tomado como mero “texto informativo”, mas como fonte de investigação que está recheada de vestígios de subjetividade e intencionalidades de seus criadores. Entendemos que esse objeto pode trazer resquícios e registros diretamente ligados às ideias, aos conceitos, a sentidos entre outros elementos que compõe a programação e a construção do jogo, por isso pode ser analisado.

Logo no início encontramos a seguinte saudação:

Bem-vindo ao *Civilization VI* de Sid Meier! Neste jogo, você *assumirá os papéis dos maiores líderes* da história mundial em uma *interminável batalha* de guerras, diplomacia, tecnologia, cultura e economia. Há muitos caminhos a serem percorridos na Civilização VI, e todos eles sem certeza. **Você pode levar seu povo a uma vitória militar, cultural, religiosa ou tecnológica, ou você será esmagado sob as rodas de seus inimigos**, apenas mais um governante esquecido de um povo vencido? Grande governante, seu povo olha para você e para sua orientação! *Você pode levá-los à grandeza e construir um império para resistir ao teste do tempo?* (MANUAL, 2016, s. p., negritos nossos).

De forma objetiva convida-se explicitamente para o conflito. Guerras, inimigos, possibilidades, incerteza, desafio, assim, antes de ser técnico, o manual

de *Civilization VI* se mostra provocativo, e essa provocação evidencia o caráter lúdico em que se molda o jogo e o conflito político. Afinal, ele apresenta o jogo como lugar de conflito, disputa e de competição onde o jogador “assumirá papéis”. Nesse sentido, *Civilization VI* nos mostra seu ponto lúdico exposto e, assim, o *agon* estrutural do jogo se revela. A competição nesse momento estabelece a rivalidade política e, neste caso, apresenta-se a ideia de que construir “*um Império que resista ao tempo*” requer habilidades e a vitória dependerá das habilidades que o jogador demonstrar como governante.

Nessa sequência podemos problematizar os aspectos dessas habilidades em um sentido político, especificamente na ideia de que um “líder que orienta seu povo”, apresentada pelo jogo. Ou seja, os elementos básicos e lúdicos de um jogo estão presentes em *Civilization VI* que possui um sistema formalizados por regras que impõem aos jogadores desafios e conflitos em um mundo imaginário, sendo composto como simulação, conflito, processo, vitória, disputa e desafio, diversos elementos de jogo são mobilizados, ao mesmo tempo em que eles se entrecruzam com elementos referenciais da política, como a guerra, a diplomacia, o inimigo, os outros líderes, os inimigos.

Na apresentação lemos:

O manual lhe dirá tudo o que você precisa saber para jogar *Civilization VI*. [...] Como sempre, pensamos que a melhor maneira de aprender a jogar *Civilization VI* é verificar o manual que é acessível a

partir do menu principal, ou pular para a direita e jogar. De qualquer maneira, consulte este manual ou a Civlopédia no jogo [...] quando precisar de qualquer esclarecimento ou informação. Você pode, é claro, ler este belo documento de capa a capa, mas você realmente não precisa fazer isso para jogar, ou até mesmo ganhar (MANUAL, 2016, s. p.).

Aqui de forma mais tradicional vemos o Manual apresentar subjetividades inerentes aos produtores, expondo de forma objetiva que há um manual, mas que o jogador não depende dele para conseguir desenvolver o jogo. Nesse sentido, há indícios da proposta com base no princípio da exploração “*jogue e veja*” ou “*jogue e aprenda*”. Isso de certa maneira atinge um número significativo de jogadores, desde os mais experientes aos mais novos, pois o jogo deixa em aberto as possibilidades. Ou seja, o jogo se apresenta de maneira alternativa, permitindo a escolha, expondo a ideia de que é importante jogar por que se deseja jogar, inclusive como se quer jogar. O que realmente parece importante para jogar não é fazer o manual ou ler o manual, mas explorar, agir e experimentar o jogo e seus mecanismos.

Acerca da tecnologia no jogo, segundo o Manual, pode ser lido que:

A tecnologia é uma das forças motrizes por trás da civilização. Os avanços tecnológicos na agricultura e na pesca levaram as cidades a crescer e prosperar. Os avanços tecnológicos em armas e alvenaria

permitiram que as cidades expulsassem os bárbaros ciumentos que buscavam roubar sua comida e saquear sua riqueza. E os avanços tecnológicos em medicina e saneamento lutaram contra a outra grande ameaça à civilização – a doença (MANUAL, 2016, s. p.).

Na primeira parte do texto percebemos algumas ideias que de certa maneira expõem vestígios de subjetividade conceitual dos produtores do jogo; em síntese elas dizem: “tecnologia é progresso”; “tecnologia é poder” e “tecnologia é um motor da história”. Ford (2016) já apresentou que *Civilization* tem uma marca de ocidentalização e progresso no seu conceito de tecnologia. Nessa citação do manual fica evidenciado que a sexta versão não fugiu à “tradição”. Ainda, percebemos que essas ideias ajudam a preencher alguns sentidos referentes à simulação do jogo, a partir de uma conceituação sobre Tecnologia. Porém, como esse conceito se torna um elemento no jogo? O indício explicativo, na nossa compreensão, geralmente, passa pela possibilidade de quantificação do conceito, para criar um jogo digital é preciso quantificar os conceitos em elementos que a máquina entenda, e nossa hipótese é que essa quantificação passa por uma complexa simplificação de modelo.

Como o manual aborda a Árvore Cívica, a Cultura, a Política e os Governos?

*A cultura é medida* do compromisso de sua civilização e da apreciação das artes e humanidades – tudo, desde pinturas rupestres a cabeças de Tiki. Neste jogo,

*a cultura é a maneira pela qual você avança através da Árvore Cívica, que desbloqueia novas políticas e governos. Também é como você aumenta o tamanho dos territórios das suas cidades. Quanto mais cultura você gerar, mais rápido suas fronteiras crescerão (MANUAL, 2016, s. p., grifos nossos).*

Foi possível perceber anteriormente que a tecnologia caminha junto da ciência no conceito do jogo e, na mesma linha, cultura é incorporada à política e aos governos. A quantificação/acúmulo da tecnologia é feita por “pesquisas e descobertas científicas”, a cultura é quantificada/acumulada pelo investimento em arte e humanidades em geral. Na estrutura do jogo, a Cultura e a Árvore Cívica têm uma lógica de desenvolvimento parecida com a Ciência e a Árvore Tecnológica. Assim, toda vez que o *slot* de cultura adiciona uma quantidade específica e acumulada de “Cultura” abre uma nova oportunidade de desenvolvimento de outra seguinte, que pode ou não seguir a mesma ramificação na árvore, e o jogador volta a aprender/investir em um novo *slot* e isso vai desenvolvendo a Árvore Cívica.

Em termos de jogo, a cultura é o “motor” da política e dos governos e, para além disso, é pré-requisito para aumento de território, das cidades e das fronteiras. E uma vez desbloqueado o Código de Leis é possível alternar a interface abrindo a tela dos Governos. Esta tela permite que o jogador visualize seu governo e atribua políticas a ele, bem como escolher um novo governo “*mais avançado*”

à medida que eles se tornam disponíveis” (MANUAL, 2016, s. p., grifos nossos).

Na jogabilidade uma questão fica evidenciada nesse trecho do manual: o jogo amplia as possibilidades e novos governos se abrem a partir das ações do jogador, isso é um limite do jogo em estrutura de avanço, acúmulo e experiência. Uma interpretação é que o termo “*avanço*” pressupõe uma abstração temporal e histórica, os produtores compreendem que há “*governos mais avançados*”, ou seja, a determinação histórica percebida por Ford (2016) na Árvore de Tecnologia se mantém na Árvore Cívica de *Civilization VI*.

Os governos permitem que você *personalize* sua civilização para combinar com seu estilo de jogo. Eles oferecem diferentes combinações de *slots* que possuem diferentes tipos de políticas sociais, bem como oferecem bônus distintos. Cada tipo de política só pode ser alojado em seu *slot* de política específica (militar, econômico e diplomático), com exceção dos *slots* de cartões curtos, que podem abrigar qualquer outro tipo de política (MANUAL, 2016, s. p.).

Pelo trecho do manual é perceptível que ele descreve basicamente como se pode jogar *Civilization* e demonstra também a possibilidade de liberdade que o jogador tem para criar e desenvolver seu “estilo de jogo”, pessoalizando a partida e que as diferentes combinações mesclam certo determinismo de *slots*, mas não elimina a escolha dos joga-

dores. De forma técnica é possível desbloquear os governos através da *Árvore Cívica* e esses mudam conforme o jogador progride no tempo (turnos do jogo). Segundo o texto “no início, você terá um governo simples com apenas um punhado de *slots*. Mas, à medida que você alcançar as épocas posteriores, mais *slots* em diferentes combinações serão desbloqueados” (MANUAL, 2016, s. p.).

Aqui a evidência linear do jogo se torna nítida, e alcançar épocas posteriores (turnos à frente no jogo) significa mais *slots* para jogar. Nesse sentido, entendemos que a análise de um jogo pode ser feita, segundo Ford (2016), a partir de uma crítica ao conteúdo do jogo, como também inferimos considerando análise da *Árvore Cívica*. Contudo, pensar que esse conteúdo segue um limite lúdico, técnico e tecnológico e estrutura de jogo, torna-se necessário pensar sobre a criação e manutenção dos desafios e vitória numa lógica que segundo a estrutura linear e evolutiva parece ser coerente com uma lógica para o jogo que quantifica conceitos para rodar, nesse sentido conceitos como tempo, política, tecnologia ou cultura tornam-se lineares e às vezes estratificados, servindo de base para garantir a jogabilidade, incluindo a ação da máquina.

Nesse sentido, e considerando a jogabilidade, é preciso destacar que cada governo, no jogo, tem um bônus especial, por exemplo, enquanto ativo o governo Teocracia permite ao jogador comprar unidades de terra com fé acumulada. A fé acumulada aqui segue o mesmo princípio quantificado

da cultura e da tecnologia, sendo a fé no jogo uma espécie de “moeda”. Desta maneira, o jogador acumula fé desenvolvendo seu sistema religioso e isso gera acúmulo de fé por turno e o jogador pode comprar recursos ligados a esse *slot* (fé) como, por exemplo, inquisidores.

Além disso, todos os governos têm um bônus de *legacy*,<sup>21</sup> que são concedidos ao jogador quando um tipo de governo foi ativo na sua civilização para uma série de turnos, uma espécie de permanência política, talvez algo como uma “tradição”. Por exemplo, embora o jogador possa ter passado pela Teocracia há muito tempo, ele ainda recebe um bônus de legado dos descontos Fé, com base em quanto tempo esse governo esteve ativo durante a História Sincrônica do seu império no jogo. Assim, mesmo que o jogador mais à frente no jogo, tenha mudado de Teocracia, para Fascismo, por exemplo, o legado da Teocracia continua sendo calculado na sua civilização. O que é válido ressaltar, o tempo todo, é que todos esses conceitos, usados – cultura, tecnologia, fé, governo ou religião – ganham jogabilidade porque passam pela linguagem da máquina que, de forma básica, segue algum modelo que fica gerenciando a civilização automaticamente.

Ainda, segundo o Manual:

Você pode mudar os governos a qualquer momento, mas é livre na virada onde você desbloqueou um cívico. Em outro turno, você terá que pagar um custo de ouro. Se você optar por *reverter para um*

21. Bônus exclusivo daquela forma de governo.



*governo que você havia ativado anteriormente, sua cidade irá incorrer na Anarquia, perdendo todos os rendimentos e bônus do governo para uma série de turnos. O governo que você estabelece altera o número de slots de política social disponíveis para você configurar (MANUAL, 2016, s. p.).*

Um conceito pertinente para refletir sobre a política e o de estabilidade de governo, autores clássicos já se preocupavam com o tema, por exemplo, autores como Maquiavel (2004) e Hobbes (1979) já alertaram sobre a capacidade de manter a estabilidade de um governo como elemento de habilidade política. No trecho descrito acima a anarquia<sup>22</sup> é apresentada como sinônimo de caos, falta de ordem e isso na jogabilidade afeta o jogador que fica por 3 turnos sem receber seus bônus. Esse evento também sugere para uma ideia conservadora de linearidade, invocando o desenvolvimento contínuo, a partir do qual a ideia sugere que não há como voltar “no tempo”, ou seja, os governos se sucedem, segue algum progresso. O jogo evoca as consequências das ações do jogador, há perdas significativas para determinadas ações, algo que pode afetar a vitória.

Sobre as políticas sociais em *Civilization VI* elas representam a forma como o jogador escolhe governar sua civilização e seu povo. São desbloqueadas na medida em que o jogador progride através da Árvore Cívica e é possível mudá-las a cada desbloqueio de “Cultura”. Isso permite que o jogador

22. Visão simplista e baseada em senso comum sobre os princípios teóricos do Anarquismo.

encaixe diferentes combinações de políticas e geralmente pode ocorrer para que cada escolha se adeque às ações que o jogador está determinando na partida. Por exemplo, caso um jogador decida adotar como governo a Oligarquia ele terá *slots* para escolher as políticas pertinentes a esse governo impactando o desenvolvimento do jogo diretamente, e elas podem ser de cunho econômico, militar ou diplomático, como detalharemos no tópico à frente no trabalho.

Até aqui notamos que o manual de um jogo é uma fonte rica quando se quer pensar um jogo digital. Afinal, nele está descrito passos de como o jogo funciona e orienta sobre essa funcionalidade, o que se ganha, como se ganha, o que se perde e porque se perde e, além disso, oferece pistas e indícios sobre algumas subjetividades dos próprios produtores. Também apresenta possibilidades de pensar a distribuição técnica que o jogo oferece

Contudo, temos conhecimento que tal artefato, por si mesmo, não dá evidências empíricas que encerrem uma conclusão objetiva sobre a política e os governos no jogo em questão. Entretanto, ele permite indicações periféricas sobre o funcionamento e a lógica do jogo e também permite observar como há subjetividades inerentes aos conceitos usados na programação do jogo. Vale destacar que o manual analisado expressa orientações sobre a liberdade de escolhas e possibilidades que individualizam as jogadas e isso dialoga de forma estrutural com o conceito de “um bom jogo” de Sid Meier (2012

apud ALEXANDER, 2012): “Um bom jogo é uma série de escolhas interessante”. Por ora, entendemos que o manual de *Civilization VI* está construído para além de um acúmulo informacional sobre o jogo, pois nele contém ideias e conceitos mais complexos que norteiam o jogo, e, enquanto jogo, nos foi possível perceber que os produtores entendem que é preciso garantir certa liberdade aos jogadores e a jogabilidade no ambiente digital de *Civilization VI*, e nesse contexto essa “liberdade” precisa passar pelo crivo, entendimento e linguagem dos sistemas matemáticos.

### *Os governos e as políticas na Árvore Cívica*

Neste tópico analisaremos como a interface está disposta, como o jogo oferece oportunidade de jogadas, relativas as ações políticas no ambiente do jogo. Inclusive abordaremos a Árvore Cívica de forma mais objetiva a fim de pensarmos sobre o elemento lúdico presente nas disposições políticas da árvore e dos governos disponíveis em *Civilization VI*.

Na distribuição dos governos é possível observar diferentes tipos governos possíveis de serem escolhidos em *Civilization VI* e cada um possui uma distribuição específica para aplicação das políticas sociais, são eles: Chefatura, Oligarquia, Aristocracia, República Clássica, Monarquia, Teocracia, República Mercante, Democracia, Comunismo e Fascismo. Vale destacar que política no âmbito dos *slots* do governo consiste em um aglomerado

de “decisões, atos” que o jogador decide deliberar, algo análogo de uma “agenda” de governo. Essas políticas podem ter caráter militar, econômico, diplomático ou de base.

Nossa ideia é que ao analisar essa distribuição poderemos identificar quais características o jogo delimitou para cada forma de governo (subjetividade), mesmo garantindo certa liberdade e possibilidades para o jogador fazer as escolhas pessoais e estratégicas no jogo. Vale ressaltar que nosso foco analítico é perceber como a descrição do governo se articula com a criação dos *slots* de política, pois isso permitirá refletirmos como a descrição do governo ajudou a moldar a jogabilidade desse tipo de governo no jogo, ou, como o conceito foi pensado para ganhar jogabilidade e ainda permite-nos pensar sobre a base de dados do jogo.

O primeiro governo desbloqueado é a Chefatura e possui dois *slot*, um militar e um econômico e, segundo a Civilopédia:

De acordo com antropólogos, uma chefatura é uma “unidade política autônoma formada de vários vilarejos... sob o controle permanente de um chefe supremo”. Uma pena para esta definição antropológica, mas não é bem assim. Uma chefatura é uma hierarquia rígida baseada em famílias, com o governo recebido por atribuição e não por conquista, marcada por uma autoridade centralizada e desigualdade generalizada. A influência, o prestígio e o poder são cedidos pelo chefe a uma elite – o que faz dela, obvia-

mente, a elite. E seus apoiadores mais poderosos se opõem aos menos privilegiados dentro e fora dos vilarejos. Reclamações contra o *status quo* tendem a ser respondidas com rigor. O primeiro a escrever sobre as chefaturas foi o filósofo indiano Cautilia.<sup>23</sup> Sua obra do século IV a.C. observa que as chefaturas são estruturas sociais complexas que consistem de um chefe, uma aristocracia guerreira, pessoas comuns, servos e (naturalmente) escravos. Mas antropólogos argumentam que tais estruturas são intrinsecamente instáveis, tendendo a ciclo de colapso, fragmentação e recriação. Assim como as chefaturas germânicas arrebentaram a Roma ocidental. De qualquer forma, chefaturas podem ser úteis a pessoas mais civilizadas; as dinastias Yuan, Ming e Qing nomeavam *tusi* (chefes) de tribos para serem oficiais do império e servem de juizes, júri e frequentemente como executores de assuntos jurídicos locais (CIVILOPÉDIA, 2016, s. p.).

Como aponta Bobbio (2017) as teorias das formas de Governo têm ao menos duas premissas para abordar os governos: uma descritiva e outra prescritiva. Ao tratar da Chefatura no jogo, a proposta teórica de Bobbio (2017) nos ajuda a evidenciar esses mesmos aspectos. No caso da Chefatura apresentada pela Civilopédia a descrição do governo é posta como uma unidade política e controlada. Ao mesmo tempo o aspecto subjetivo se faz presente quando o texto questiona a primeira definição

23. Ou Kautilya, autor Indiano e escritor do texto, *Arthashastra*, que teria sido escrito entre 321 e 300 antes da era comum. O livro, como informa seu tradutor, esteve extraviado durante muitos séculos, até ser redescoberto, em 1909, num manuscrito sânscrito. Segundo Bath (1998 *apud* ISÓCRATES *et al.*, 1998), é “um guia absolutamente prático e instrumental, que não teoriza nem desenvolve sobre premissas de filosofia política, mas ensina a organizar e a administrar a máquina estatal com notável frieza e objetividade”. (ISÓCRATES *et al.*, 1998, p. 77-119).

que seria feita pelos antropólogos. Notamos que a inferência não vem legitimar o “especialista”, mas criticá-lo. Em seguida é levantada outra descrição baseada na ideia de chefatura como governo baseado em hierarquia e recebido por atribuição com autoridade centralizada. A descrição traz observações históricas para “legitimação” do argumento ou, como afirma Bobbio (2017), as grandes classificações das formas de governo foram deduzidas de dados recolhidos pela observação histórica.

Identificamos uma proposta prescritiva quando o texto sugere que “chefaturas podem ser úteis a pessoas mais civilizadas”. Afinal, como descreve Bobbio (2017), o escritor que fala de política nunca se limita à descrição, geralmente há apontamentos que a qualificam como melhor, pior, ótima ou péssima em um contexto no qual há sempre a declaração do juízo de valor sobre o governo. Portanto, podemos perceber que a teoria bobbiana ajuda a interpretar as formas de governo em *Civilization VI*. Contudo, compreendemos que, mais do que abordar o jogo pela lógica dos governos e da política, é preciso pensar em como essa proposta descritiva e prescritiva pode se apresentar em uma lógica de dados que alimentam o sistema do jogo, a ludicidade e jogabilidade. Afinal, esse é o nosso eixo norteador de compreensão do jogo uma vez que compreendemos que esses detalhes servem para a construção do jogo, inclusive sobre a atuação da IA.

A chefatura é a primeira forma de governo que é desbloqueada em *Civilization VI*, ela tem apenas

dois *slots* de política disponíveis: um militar e um econômico e, até que o jogador desenvolva a *Árvore Cívica* e amplie suas possibilidades de cultura, ele não desbloqueará novas formas de governo e políticas aplicáveis a sua civilização. Observamos que a chefatura como governo inicial tem algum sentido em contexto de jogo, afinal não se começa um jogo “pronto” para a vitória, um jogo, necessita de tempo jogado e experiência acumulada. A chefatura se estrutura com poucos recursos por estar sendo tratada como um governo primitivo, mas serve ao jogo como elemento inicial. O elemento lúdico se evidencia no desafio e na competição em longo prazo e esse parece ser um dos elementos mais explorados no jogo a partir da complexificação por turnos.

No jogo, não é ideal que o jogador fique muito tempo nessa forma de governo, inclusive por ela não dar abertura para políticas de nível diplomático, algo que na relação com as IAs pode ser estratégico a longo prazo. Por exemplo, quando se está jogando o manual, ao abrir a chefatura a IA conselheira argumenta: *“Disciplina é o coração de qualquer exército e é uma vantagem valiosa sobre a ralé bárbara desorganizada. Planejamento urbano só tornará nossas cidades mais organizadas e eficientes. Sugiro que adote estas duas políticas”*. Não sendo o objetivo do trabalho problematizar os possíveis anacronismos apresentados não nos debruçaremos sobre esse fato. Contudo, apontamos que, em nível de jogo, adotar a *Disciplina* e o *Planejamento Urbano* ime-

diatamente no início é estratégico, pois amplia a força dos soldados em combate e as cidades desenvolvem com maior velocidade, pois ganham bônus de produção. O elemento lúdico do jogo acaba sendo invocado na premissa agonística do outro através de elementos como a disputa, o combate e a vitória. A política aqui se aproxima da teorização feita por Schmitt (2009) e o amigo ou inimigo vão se desenhando no percurso do jogo.

A estrutura dos governos explicitamente segue uma linha histórica, algo dentro de uma proposta evolutiva como já discutido. Em linha gradual temos: chefatura, oligarquia, autocracia, república clássica, república mercante, monarquia, teocracia, democracia e comunismo e fascismo. Seguiremos a sequência posta pelo jogo para apresentação simplesmente para manter o mesmo padrão. Adotando nossa orientação segundo a qual para além de pensarmos numa lógica semiótica do jogo podemos abordá-lo pela sua estruturação como jogo, ou seja, buscar compreender como o elemento lúdico é manipulado a fim de garantir a jogabilidade a partir de inúmeros conceitos utilizados para produzir algum sentido ao jogo, e considerando que toda lógica linear e evolutiva basicamente serve ao modelo de dados que orientam a ação das IAs jogadoras.



## Os níveis de governo

### *Primeiro nível de governos: Oligarquia*

A oligarquia no jogo requer abertura do Cívico intitulado “Filosofia Política”. Segundo a Civilopédia, a Filosofia Política foi uma estrutura da civilização que aparece quando o ser humano começa a se preocupar com a convivência entre os humanos. Ela tem enfoque na compreensão dos conceitos e da criação de governos, suas formas, significados, direitos e deveres.

A mesma Civilopédia cita Platão e Aristóteles como referências dessa criação. O desbloqueio da Filosofia Política gera três governos no jogo: Oligarquia, Autocracia e a República Clássica. Ainda desbloqueia Apadana (uma maravilha da Era Clássica em *Civilização VI*), Líder Carismático (Política Diplomática que gera influência por turno) e Liga Diplomática (Política Diplomática, sendo que o primeiro diplomata que o jogador envia para uma cidade-estado conta como dois). Também requer que a Era Clássica esteja aberta na linha temporal do jogo, a mão de obra estatal já deve ter sido concluída e também o início do Império, ambos cívicos. Custa 110 de cultura<sup>24</sup> e também aprimora as táticas defensivas e a História documentada (Cívicos).

24. A barra de cultura que acumula pode ser usada como moeda de troca, por isso tem certo “preço de custo”.

Em estrutura de jogo temos:

Quadro 1 – Filosofia Política

<b>Políticas para Slots</b>	Apadana, Líder Carismático e Liga Diplomática.
<b>Turnos</b>	Era Clássica.
<b>Condições</b>	Mão de obra estatal e início do Império.
<b>Custo/gasto</b>	110 de Cultura.
<b>Aperfeiçoamento</b>	Táticas defensivas e história documental.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Esse quadro representa, em **negrito**, elementos do jogo que precisam ser preenchidos com algum significado e, em *itálico*, o significado preenchido. Contextualizada, em relação ao primeiro, políticas sociais são elementos de conquista, ou seja, resultado recebido por alguma tarefa realizada anteriormente, esse tipo de “*gratificação*” é bastante comum nos jogos. Os turnos podem ser compreendidos como “*fases*” ou níveis e servem como algo que materialize o acúmulo de tempo de jogo e oportuniza ao jogador o entendimento sobre que “*nível*, ele está naquele momento de jogo”. O fato é que esse elemento serve para situações de progresso e, às vezes, para “*ranqueamento*” em diversos jogos, não necessariamente é o caso de *Civilization VI*. Há uma quantificação matemática dos elementos em questão soma-se e subtrai-se, que pode significar: ganha-perde; acumula-desacumula, e isso dialoga

com a linguagem da máquina e objetivamente com as IA.

O terceiro item, condições, refere-se a elementos que envolvem desafios em execução ou já cumpridos. Como já argumentado, há uma lógica sistêmica de programação e de funcionamento do jogo digital. Uma analogia que nos ajuda a compreender essa lógica é o funcionamento da técnica de IA *IF-THEN*,<sup>25</sup> que permite selecionar quais os comandos que serão executados dependendo de uma condição. Primeiro o sistema avalia uma condição e essa pode resultar em dois tipos de valores: (verdadeiro) ou (falso). Caso a condição seja verdadeira os comandos serão executados. Se a condição for falsa eles não serão executados e o programa irá diretamente para um outro comando. Por mais simples que esse sistema pareça, grande parte do que podemos observar no funcionamento deste jogo segue essa lógica, obviamente de forma mais complexa-confusa.

Ainda temos os custos, que variam de jogo para jogo, mas é algo que o jogador acumula e gasta no próprio jogo, geralmente serve para aperfeiçoamento de algo que tenha sentido no jogo, pode ser uma arma, força, habilidade, poder, desbloqueios, doces e etc. O que importa é que esse mecanismo permite o funcionamento e a “progressão” de diversos elementos em contexto de jogo, podem ser significados por símbolos como moedas, ouro, osso, diamantes, poeira cósmica, fé, etc. Finalmen-

25. Existem outras possibilidades com essa técnica, como *IF-THEN-ELSE*, mas, em um nível explicativo, a *IF-THEN* preenche as necessidades de jogabilidade.

te, em relação ao aperfeiçoamento, esse é o reconhecimento do progresso efetivado no jogo e serve para elevar a dificuldade e geralmente é medido por nível de performance e experiência já testada no processo de jogo.

O fato é que é preciso entender que um jogo digital tem uma estrutura e precisa ter características que o legitimam como jogo, em um contexto no qual temos algumas que são elementares, como desafio, gratificação, progresso, fases, recursos de troca e testes de habilidades bonificadas e o que todos os elementos têm em comum é a “facilidade” de matematização desses conceitos. Percebemos que mesmo o jogo evocando elementos como políticas, governos e cultura, todos esses passam por um processo de tornarem-se jogo digitalizado ou elemento jogável e isso requer encaixe na lógica e na linguagem da própria máquina/IA.

Dito essas considerações, retomaremos a descrição e a análise dos outros governos do jogo. Diferentemente da Chefatura, a Oligarquia possui um total de 4 *slots*, o que amplia significativamente a atuação política do jogador, podendo ele escolher: 1 militar; 1 econômico; 1 diplomático e 1 base. E segundo o jogo:

Como todas as palavras importantes da civilização, os gregos criaram a palavra “oligarquia” com o sentido de “governado por poucos”. Diferenciada do *hoi polloi* (os muitos) por laços familiares, religião ou prestígio militar, realizações pessoais ou outros atributos – Aristóteles usou o ter-

mo para se referir ao governo dos ricos, enquanto Platão em ‘A república’ argumentou a favor de uma elite governante culta –, os oligarcas determinam quais assuntos devem constar na agenda política, debatem esses assuntos e então decidem “pelo bem do povo”. Dependendo das qualificações necessárias para se tornar um oligarca, a oligarquia *é uma forma de governo até que eficiente, embora ela tenha a infeliz tendência de se tornar tirânica*. Não é de se surpreender que as mais notáveis oligarquias da história ficaram na Grécia: Corinto, Esparta, Tebas – na verdade, todas as principais cidades-estado... exceto pelos democratas de Atenas. No entanto, obras recentes de estudiosos da política, como o sociólogo alemão Robert Michels,<sup>26</sup> afirmam que há uma lei “lei de ferro da oligarquia”, segundo a qual todas as formas de governo inevitavelmente tendem a oligarquia. Mesmo em democracias representativas, as necessidades práticas do governo resultam na *concentração do poder político em um pequeno grupo*, em uma burocracia monolítica e em meios rigorosos para controlar dissidências. *O que pode ser uma coisa boa*, já que o historiador Spencer Weart declara que oligarquias raramente travam guerras entre si (CIVILOPÉDIA, 2016, s. p., grifos nossos).

26. MICHELS, Robert. *Sociologia dos partidos políticos*. Brasília: UNB, 1982.

Percebemos no caráter descritivo apresentado, inclusive bastante sugestivo com o viés clássico aristotélico, que a forma de governo é determinada

pelo número de pessoas que concentram o poder. Para Bobbio (2017), em poucas linhas, Aristóteles foi capaz, com extrema precisão e simplicidade, de apresentar uma célebre teoria das seis formas de governo baseando-se em dois critérios fundamentais: *quem* governa e *como* governa. Oferecendo premissas baseadas no número de pessoas, Aristóteles constrói, desta forma, categorias básicas para pensar o critério de *quem* governa. Assim, ele apresenta os conceitos de monarquia (uma pessoa), aristocracia (poucas pessoas), *politia/politeia*<sup>27</sup> (muitas pessoas).

Em termos de jogo, ao escolher a Oligarquia o jogador amplia as possibilidades que tinha antes, por exemplo, quando usava a Chefatura como governo. Inclusive, o número de *slots* aumenta e determina mais espaços para práticas políticas. Há *slot* para políticas de teor diplomático e de base a partir das quais o jogador pode seguir sua estratégia de jogo e aplicar em política econômica ou militar, ou mesmo manter a militar e econômica que estava usando na chefatura, afinal, depois de conquistada uma política ela poderá ser usada durante toda partida, cabendo apenas, a partir das ações do jogador, mantê-las ou não aplicadas ao governo.

O que parece evidenciado, por ora, é que o conceito de Oligarquia em termo de jogabilidade é um governo “equilibrado”, ou seja, uma oligarquia consegue ser militarizada, diplomática ou eficiente em economia a depender do jogador e dos usos que fará especificamente do *slot* de base. Assim, caso

27. O termo grego é *politéia*, em latim é *politia* (BOBBIO, 2017, p. 38, nota de tradução).

investirmos numa proposta interpretativa baseada na ideia de que a *Árvore Cívica* infere uma lógica ocidentalista de desenvolvimento, a Oligarquia seria uma “evolução diante a Chefatura” o que na prática permite o jogador ampliar suas possibilidades, alargando sua ação de inferência no jogo, logo no governo.

O legado da Oligarquia é permitir que todas as unidades de corpo a corpo terrestre ganhem +4 de força de combate e 20% de experiência para unidades e +1 para cada cinco turnos rodados em velocidade normal de jogo. Portanto, a Oligarquia em *Civilization VI*, mostra-se como um governo de tradição supostamente militar. Urge esclarecer que “Legado ou *Legacy*” em jogos digitais não são tão incomuns, legados são diferenciais estratégicos e, às vezes, podem se tornar “privilégios” a depender do jogo. No nosso entendimento isso é parte da criação lúdica que envolve todo o jogo, é uma manutenção da disputa e da conquista e serve como um estímulo, um legado, um elemento de vitória; neste jogo pode potencializar determinadas áreas estratégicas para o jogador.

### ***Autocracia***

A Autocracia é aberta na mesma sessão que a Oligarquia e requer as mesmas condições: Filosofia Política. Em termos descritivos, o jogo mantém uma perspectiva de governo próximo da tipologia aristotélica, ou seja, define-se autocracia como governo de um e com máxima autoridade. A descri-

ção da tipologia vem acompanhada de um significativo apontamento subjetivo: “o poder em uma Autocracia fica nas mãos de uma única pessoa, sem estar sujeito a restrições legais, fiscalização política e nem – muitas vezes – bom senso” (CIVILOPÉDIA, 2016, s. p., grifos do autor). Aqui a crítica não reside na forma de governo em si, mas tem relação com as pessoas que governam. Há uma individualização do processo e, no contexto do jogo, podemos sugerir que há uma intencionalidade de subjetivar e intensificar a responsabilização nas ações executadas pelo jogador independente de qual governo ele escolha para jogar, isso objetivamente flerta com as tendências contemporâneas sobre mérito individual sobre os sujeitos sociais, algo que não pode ser negligenciado na reflexão, afinal, como já argumentamos *Civilization* é um produto histórico e marcado pelo seu tempo.

Em questões de jogo a autocracia demonstra mais poderio militar e em nada se apresenta diplomática, o que tende aproximação da conceituação apresentada acima. O que não impede o jogador de escolher ao menos uma política diplomática no *slot* de base, afinal a Autocracia possui quatro *slots* de política, sendo dois militares; um econômico; um base. Sobre a Autocracia podemos mencionar que o jogo permite que a capital da civilização receba +1 em todas as produções e 10% para produção de maravilhas e +1% para cada 20 turnos rodados em velocidade normal de jogo. Nesse sentido, em relação à Autocracia mesmo tendo mais *slot* militar



que a Oligarquia, seu legado passa por bônus de produção e construções “maravilhas”, algo no sentido de dialogar com os exemplos históricos que a descrição do conceito explicitou: Esfinge, a Grande Muralha, o Taj Mahal, o Hermitage. Nesse sentido, a jogabilidade tem certa coerência com o conceito exposto. Assim, pode ser notada uma tentativa de correlação convergente com uma ideia do governo para sua perspectiva prática na elaboração do jogo.

### *República Clássica*

Sobre o elemento República Clássica podemos mencionar que este é aberto na mesma sessão que a Oligarquia e a Autocracia e requer as mesmas condições que as duas anteriores. Sobre a jogabilidade, a República Clássica é apresentada como um modelo nada militarizado e mais propício ao desenvolvimento econômico. Os *slots* de jogo sustentam essa premissa inclusive prevendo dois *slots* de política econômica preestabelecido. Essa forma de governo detém 4 *slots*: 2 econômicos, 1 diplomático; 1 base.

Seu legado é que todas as cidades com distritos recebem +1 de serviço e 15% de bônus para grandes personalidades sendo +1 para cada 15 turnos rodados em velocidade normal de jogo. Nesse sentido, o legado da República Clássica sugere que serviços e grandes personalidades são, de certa forma, obras de governos que têm maiores bases na liberdade e na prosperidade econômica, dialogando com a descrição.

Podemos perceber que na primeira coluna de governos aberta no jogo há diferenças entre elas e isso no jogo é importante. Afinal, no contexto do jogo não faz sentido que o jogador tenha os mesmos *slots* disponíveis ou os mesmos legados escolhendo governos diferentes. Já nos é perceptível demonstrar que há certa coerência com a perspectiva descritiva do jogo como alguns elementos de sua jogabilidade. Foi-nos possível notar que três governos distintos produzem acessos a formas de jogos também distintas e isso vai envolver mais as ações e escolhas do jogador e a forma de vitória que ele desenvolverá em cada partida. Um elemento que deve ser percebido é a individualização no sentido prescritivo, sugerindo que quem governa e como governa é o que determina um bom ou mau governo e, no contexto do elemento lúdico do jogo, poderíamos “traduzir” isso como o que determina quem ganha ou quem perde.

### *Segundo nível de governos: Monarquia*

A partir das escolhas e desenvolvimentos dos governos anteriormente discutidos e apresentados como primeiro nível no jogo partimos para o segundo nível<sup>28</sup> que é composto por uma segunda sessão de governos. Em termos de jogo a segunda sessão não depende necessariamente da outra para ser liberada, depende mais de como o jogador desbloqueia recursos cívicos e acumula cultura em sua estratégia de jogo.

28. Essa suposta nivelção é uma escolha dos autores deste trabalho, ela não existe de maneira pragmática no jogo.

O primeiro elemento apresentado é a Monarquia. Diferente da primeira sessão, na qual todas três formas de governo requeriam a Filosofia Política como pré-requisito, na segunda sessão cada um tem seu próprio cívico para liberar, ou seja, de acordo com a forma como o jogo vai se desenvolvendo a complexidade da Árvore Cívica também se torna mais complexa e requer maior atenção do jogador sobre as suas estratégias e escolhas. Afinal, conforme os jogadores desenvolvem seus turnos, as IAs também desenvolvem seu jogo, sua civilização e suas formas de governo, detalhe importante para a disputa, pois as IAs constantemente estão disputando com o jogador e elas administram os mesmos recursos em situação de jogo.

No caso da Monarquia, o Direito Divino é o cívico de requisito para ser liberada ainda é necessário que o jogador tenha desbloqueado os Serviços Públicos e Teologia. Depois de aberto, o Direito Divino desbloqueia: Mont Saint-Michel, uma maravilha medieval e mais duas políticas: Arquitetura Gótica (Política Econômica: +15% de produção para Maravilhas Medievais e do Renascimento) e Cavalaria (Política Militar: é melhorada a partir de Cavaleiros e quando pode virar Helicóptero. Requer Tecnologia<sup>29</sup> (Ciência Militar); Recursos Estratégicos (cavalos); custa 330 de produção, pode ser comprada por 1.320 em ouro e tem uma manutenção de 5 em ouro, ainda pode ser substituído em caso exclusivo<sup>30</sup> pela civilização Russa por um Cossaco).

29. Nesse caso, desenvolvimento na Árvore Tecnológica.

30. Cada Civilização tem recursos exclusivos de jogo, e esse legado é sugerido por uma perspectiva de História.

O requerimento contextual, para o Direito Divino, é a Era Medieval, e mais dois cívicos Serviço Público e Teologia. Custa 290 de cultura e pode ser aprimorado, o que gera mais pontuação bônus, desde que o jogador construa dois templos e a progressão do Direito Divino é a Igreja Reformada, outro cívico. Notemos que a complexidade no processo de desbloqueio, de recursos e de bônus aumenta significativamente comparado com a Chefatura o as três outras formas de governo.

Em estrutura de jogo temos:

Quadro 2 – Direito Divino<sup>31</sup>

<b>Políticas para Slots</b>	Mont Saint-Michel, Arquitetura e Cavalaria.
<b>Turnos</b>	Era Medieval.
<b>Condições</b>	Serviço Público e Teologia.
<b>Custo/gasto</b>	290 de cultura.
<b>Aperfeiçoamento</b>	Construir 2 templos, para ter acesso a outro cívico que é a Igreja Reformada.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Em medida descritiva a Monarquia é: governo de um, em relação ao qual o jogo mantém a descrição da tipologia clássica. Contudo, vemos que esse governo de um contextualmente varia em ‘tipos’ podendo ser constitucional, eletivo ou absolutista, o que difere são as possibilidades de haver limitação desse poder. A subjetividade prescritiva apresenta-se a partir da sentença: “Monarquias absolutistas até que funcionam bem, desde que o governante seja tão hábil quanto Elizabeth I, Fre-

derico, o Grande ou Qin Shi Huang”, na qual a pessoa do governante novamente é destaque sobre a boa funcionalidade do governo e, em diálogo com a análise feita do Manual, vemos certa aliança de pensamento onde a figura que governa é quem arruína ou não o governo.

Como já apontado vale destacar que quem garante a vitória não é o governo adotado, mas as habilidades do jogador. Há um imperativo do jogo que aparece constantemente: “faça-jogando e ganhe”. E em termo de jogabilidade a Monarquia possui 6 *slots*, sendo eles: 3 militares; 1 econômico; 1 diplomático; 1 base.

Em termos de jogo a Monarquia expõe rígida militarização, afinal 50% de seus *slots* são destinados às políticas de cunho militar. Essa forma de governo se apresenta pouco diplomática e pouco aberta a propostas de políticas econômicas. Mesmo não havendo descrição sobre essa possível militarização das Monarquias na Civlopédia, essa militarização dos *slot* talvez se explique pela força que a cavalaria pode exercer no governo monárquico descrito no jogo. Por outro lado, a Arquitetura Gótica amplia o percentual de ganho em produção e de maravilhas, o que direciona nossa interpretação para uma lógica histórica europeia da associação de Monarquias às clássicas narrativas medievais sobre cavalarias e produções góticas nas catedrais.

Em contexto de jogo o que nos importa não é buscar uma lógica “evolutiva”, mas identificar que é necessário haver recursos que “evolam-desen-

31. Considerar a argumentação referente ao Quadro 2 acerca dos jogos e os preenchimentos de sentidos.

volvam progressivamente” de acordo com o jogo, o que o torna mais complexo. Nesse sentido, ao alinhar a Cavalaria à Monarquia e ao que a Cavalaria pode se tornar no jogo, as potencialidades militares se tornam mais coesas com os *slot*, mas mantêm distância com o conceito apresentado na Civilopédia, contudo, orienta o jogador caso seu objetivo seja uma vitória por dominação e naquele momento a militarização seja seu recurso de jogo. O fato é que o jogo aparentemente mescla as formas de governo com as formas de vitória.

O legado da Monarquia é +50% de produção para edificações defensivas e +1 de habitação para cada nível de muralha. Ainda há um bônus de 20% de influência para emissários e a cada 10 turnos +1% de influência. Sobre o legado da Monarquia novamente não é nítida a existência de uma relação com o conceito da Civilopédia, todavia, nossa hipótese é que há certa aproximação do modelo Monárquico Medieval Europeu, mesmo a descrição invocando diferentes formas de Monarquia, o que nos ajuda a pensar nessa situação do jogo, os feudos e as muralhas como força defensiva dos reis. Afinal, as duas políticas desbloqueadas com o Direito Divino reforçam essa ideia se for observado que o Mont Saint-Michel é uma maravilha medieval francesa de meados do século XIII e a Arquitetura Gótica, no jogo, é uma política econômica de produção para Maravilhas Medievais e do Renascimento.

Nesse sentido, percebemos que a construção da jogabilidade da Monarquia considerou a Árvore

Cívica como elemento norteador da jogabilidade, mais que a descrição do governo na Civlopédia. Nos *slots* o destaque foi para Cavalaria e no legado para Mont Saint-Michel e a Arquitetura Gótica. Nesse sentido, o conceito da forma de governo foi pouco indicativo para construção da jogabilidade, mas outros indícios conceituais sustentaram a lógica construtiva do jogo.

### *República Mercante*

Na segunda coluna de governos temos um segundo tipo de República, nesse caso a Mercante, que requer o cívico Exploração para ser desbloqueado. Esse cívico ativado faz com que o jogador receba +1 de alimento a cada melhoria de porto efetivada. Abre Missão (construtores), Gabinetes Coloniais: (Política Econômica: +15% na velocidade de crescimento para as cidades que não estejam no continente original da sua capital) e Gangue de Recrutamento Forçado (Política Militar: +100% de produção para unidades navais das Eras do Renascimento e Industrial, considerando que essa política fica obsoleta quando se desbloqueia Águas Internacionais). O cívico Exploração requer a Era do Renascimento e dois cívicos: Mercenários e Feiras Medievais, custa 400 de cultura e seu aprimoramento se dá na construção de duas caravelas.

Em estrutura de jogo temos:

Quadro 3 – Exploração

<b>Políticas para Slots</b>	Missão, Gabinetes Coloniais e Gangue de Recrutamento Forçado
<b>Turnos</b>	Era do Renascimento
<b>Condições</b>	Mercenários e Feiras Medievais
<b>Custo/gasto</b>	400 de Cultura
<b>Aperfeiçoamento</b>	Construção de duas caravelas.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa insere um novo contexto no jogo e isso proporciona uma diferença histórica para tratar da República Mercante “Clássica” e, neste sentido, o jogo reafirma sua lógica “evolucionista” das formas de governo e da cultura e isso no parâmetro ocidental. Novamente a descrição da República tem a presença da escolha dos “líderes/governantes”, mas, desta vez, com foco na riqueza da cidade-estado. A república novamente apresenta um caráter economicista com base de desenvolvimento descritivo, mas também prescritivo. A crítica subjetiva às repúblicas recai novamente nos sujeitos do governo e não no modelo ou forma de governo.

Em termos de jogabilidade, o número de *slots* são seis, sendo possível que o princípio “evolutivo” da cultura e dos governos, característico do jogo, explique isso, mas sem desconsiderar o próprio desenvolvimento interno do processo de jogo, afinal, como o tempo de jogo a jogabilidade se tornam mais complexos, e permite-se a ampliação das suas agendas políticas e de ação. O governo



descrito apresenta uma coerência com os *slots* de jogo, pois diminui a investida militar e amplia as possibilidades econômicas e diplomáticas, além de alargar as possibilidades de escolha do jogador mantendo dois *slots* para escolha livre que podem ser usados pelos jogadores a partir das estratégias que estejam desenvolvendo. Tem-se um militar, dois econômicos, um diplomático e dois de base.

As duas políticas liberadas são de cunho especialmente econômico, com foco na navegação tanto no sentido de construção naval quando de conceder bônus para cidades fora do continente. O legado da República Mercante é +2 de rotas comerciais e 15% de bônus em desconto nas compras em ouro, e a cada 15 turnos +1 em desconto.

### ***Teocracia***

A Teocracia, por sua vez, é aberta quando o cívico Igreja Reformada é desbloqueado. Esse libera Guerra de Religião (Política Militar: +4 de força de combate quando a unidade não religiosa enfrenta uma civilização que segue outra religião), Ordens Religiosas (Política Econômica: Todas as unidades religiosas recebem +5 de força religiosa em combate teológico) e Simultaneum (Política Econômica: Dobra o ganho de fé de edificações de distrito de local sagrado), em termos de contexto, a Igreja Reformada requer o Renascimento, além de dois cívicos prévios Guildas e Direito Divino. Custa 400 de cultura e é aprimorada quando o jogador tem seis cidades seguindo sua religião.

Em estrutura de jogo temos:

Quadro 4 – Igreja Reformada

<b>Políticas para Slots</b>	Guerra de Religião, Ordens Religiosas e <i>Simultaneum</i> .
<b>Turnos</b>	Renascimento.
<b>Condições</b>	Guildas e Direito Divino
<b>Custo/gasto</b>	400 de cultura
<b>Aperfeiçoamento</b>	Aumento de cidades seguindo a Religião do Império.

Fonte: Elaborado pelo autor.

De maneira descritiva a Teocracia é, segundo a Civilopédia, o governo onde um ou muitos são legitimados como governantes por deterem relações diretas com diferentes divindades ou pode ser o governo onde divindades possuem autoridades que podem ser personificadas em um ou mais humanos. Aqui vemos a tipologia clássica da quantidade, mas revestida por um princípio específico, na qual a Teocracia não varia pelo número, mas pela relação com divindades. A prescrição aparece quando o texto afirma que estas são eficazes para garantia da obediência e isso garante certo nível de submissão vindo a favorecer contextos de estados de guerra. Ainda indica que as Teocracias são organizadas e gozam de alta produtividade, porém podem ter um lado negativo, por serem rígidas e lentas em reação e isso seria um ponto frágil de tais formas de governo. A história na descrição aparece como exemplificação de casos “vivos” de Teocracias.

A Teocracia prevê seis slots: dois militares; dois econômicos; um diplomático; um de base. A descrição aponta certa coerência conceitual com o

que se pretende no jogo, favorecendo políticas de cunho militar e econômico sendo que duas políticas abertas Guerra de Religião e Ordem Religiosa têm caráter militar/econômico, pois afetam o combate e a produtividade. Portanto, entendemos que lógicas apresentadas acerca da submissão da população e da rigidez hierárquica do modelo de governo podem favorecer essa amostra de *slots*. Outro fator que se torna importante é que, caso o jogador deseje a vitória religiosa, o governo que mais converge para essa vitória é a Teocracia. Isso nos indica novamente que é provável que as formas de governo escolhidas para compor o jogo, além da orientação ocidental da interpretação “do mundo”, consideram as relações de vitória que o jogo oferta, preocupando-se com aspectos do jogo em si. Talvez essas escolhas se convertam em prol da jogabilidade e da estrutura lúdica do próprio jogo, tendo em segundo plano a lógica evolutiva ocidentalista, sendo essa figura periférica de significação, mas não determinista na construção do jogo e sim de referencialidade.

O legado da Teocracia efetiva uma possibilidade de comprar unidades de combate terrestre com fé e todas unidades recebem +5 de força religiosa em combate teológico. Além disso, existe a possibilidade de um bônus de 15% de desconto em compra de fé, considerando-se que a cada 15 turnos +1%, em tempo padrão de jogo.

### *Terceiro nível de governo: Democracia*

Na terceira sessão das formas de governo o primeiro que é apresentado é a Democracia, que tem como pré-requisito o Sufrágio, que por sua vez requer Ideologia, sendo essa última pré-requisito para as três formas de governo da terceira sessão, mesmo ambos tendo pré-requisitos específicos, ainda compartilham a Ideologia para serem desbloqueados. Ou seja, a Ideologia é cívico obrigatório para Democracia, Comunismo e Fascismo no jogo. A ideologia predispõe o Sufrágio, a Luta de classe e o Totalitarismo, cívicos de pré-requisito da Democracia, do Comunismo e do Fascismo. A Ideologia concede habilidades de construir um espião adicional e requer Mídias para Massa e Mobilização, ambos cívicos. Custa 660 de cultura e dá progressão não apenas para os três governos citados, segue ainda o progresso para Programa Nuclear, Guerra Fria e Esportes profissionais.

Para Democracia, o jogo desbloqueia o Arsenal da Democracia (Política Diplomática, que permite que as rotas comerciais para a cidade de um aliado concedam +2 de alimentos e +2 de produção para ambas as cidades.), *New Deal* (Política Econômica: +4 de habitação, +2 de serviços, -8 de ouro para todas as cidades com menos de três distritos especializados), Sua Melhor Hora (Política Militar: +50% de produção para unidades áreas das Eras Moderna e Atômica), porém fica obsoleta com: Forças Áreas Estratégicas e União Econômica (Po-

lítica Econômica: +100% de bônus de adjacências de distritos de Centro Comercial e Porto). Requer a Era Moderna, custa 1.715 de cultura e é aprimorada com a construção de seis esgotos.

Em estrutura de jogo temos:

Quadro 5 – Democracia

<b>Políticas para Slots</b>	Arsenal da Democracia, New Deal e Sua Melhor Hora.
<b>Turnos</b>	Era Moderna
<b>Condições</b>	Ideologia e Sufrágio.
<b>Custo/gasto</b>	1.715 de cultura
<b>Aperfeiçoamento</b>	Construção de seis esgotos

Fonte: Elaborado pelo autor.

Em termos descritivos, o jogo traz ideias como a de um povo envolvido nas tomadas de decisão de forma direta ou representativa e evoca a ideia de eleições como garantia de liberdades e de participação coletiva. Dessa forma, em termos de jogabilidade, dialoga com o pré-requisito do sufrágio. Há termos subjetivos, como quando apresenta-se a partir da premissa “se as eleições são justas”, de forma que exhibe relatividade sobre os processos do sufrágio. Ainda há elogios e críticas em relação à ideia de liberdade, afinal, essas podem apresentar, segundo a Civilopédia, pontos de tensão e instabilidade ou ser, ao mesmo tempo, um epicentro criativo e benéfico.

De tal maneira, a democracia no jogo exhibe no seu caráter prescritivo como um governo que existe aliado a ideia de liberdade e direitos do povo em

escolher, aludindo à existência da participação e da representatividade. A história como princípio explicativo e descritivo encontra-se quando a *Civilopedia* cita a democracia grega, pautando-se na ideia de voto, desta vez como privilégio. Assim, a premissa de evolução política se explícita no fragmento “a maioria das democracias evoluiu [...] e a medida prescritiva deflagra no argumento: Como a maioria das formas de governos, a democracia tem falhas e benefícios, mas ela se mostrou a mais duradoura” (*CIVILOPÉDIA*, 2016, s. p.).

Em questões de jogabilidade na terceira sessão o número de *slots* sobe para oito e ao menos alguns motivos nos parecem plausíveis para tal ampliação linear. Um primeiro prevê o fato de o jogo ter avançado significativamente e, por isso, os desafios se ampliaram, fazendo com que o jogador conquistasse, a partir da *Árvore Cívica*, uma quantidade grande de cultura e bônus. Além disso, é possível afirmarmos que os avanços que o jogador fez tendem a acompanhar o desenvolvimento do próprio jogo, que nas plataformas digitais, aproximam a complexificação da programação e dos ganhos do jogador. Outra explicação pertinente é o fato de o jogo já ter demonstrado um pensamento alicerçado numa lógica evolutiva das formas de governo e da cultura, sendo que uma democracia seria uma, entre elas a “mais evoluída” e, se não evoluída, ao menos ela é duradoura e contemporânea, por esse motivo requer mais complexidade de decisões políticas.

Nesses oito *slots* temos a seguinte divisão: um militar; três econômicos; dois diplomáticos; dois de base. Percebemos novamente certa coerência com a descrição do governo e sua lógica de estrutura no jogo. A Democracia é menos militarizada, inclusive por se distanciar dos outros dois governos da terceira sessão, o Comunismo e o Fascismo, que se apresentam no jogo como potências militares. A Democracia no jogo está amplamente ligada a Políticas Econômicas e Diplomáticas ou, como a descrição diz: “essas liberdades individuais podem salientar [...] fartura econômica e benefícios culturais” (CIVILOPÉDIA, 2016, s. p.) o que dialoga como as políticas desbloqueadas que, se adotadas pelo jogador, aumentam alimento, produção, habitação, serviços e distritos. Há uma penalidade que merece atenção -8 de ouro para cidades com menos de três distritos especializados (zonas que podem ser militares, científicas ou santuários). Nesse contexto, cabe assinalar o fato de que a Democracia citada apresenta possibilidades de ser um sistema que beneficia o povo, de alguma forma.

Nesse sentido, conseguimos manter a ideia de que há uma coerência conceitual das formas de governo no jogo com as propostas de jogabilidade. Isso não significa fidelidade com o conhecimento academicamente elaborado, pois há uma seleção conceitual que também é preenchida de subjetividade, mas que tem uma função que nos parece primordial, que é dar certo sentido prático e funcional ao jogo confeccionando sua jogabilidade na plataforma digital.

O legado da Democracia é o patrocínio de grandes personalidades que passa a custar 50% a menos de ouro, o que converge com a descrição do governo: “liberdade que podem salientar a criatividade artística e ciência” (CIVILOPÉDIA, 2016, s. p.). Também é possível conseguir um bônus de 30% para produção de projetos de distritos: “faturação econômica e benefícios culturais”, sendo que a cada 10 turnos há o ganho de +1% em velocidade padrão dos turnos.

### *Comunismo*

No jogo o Comunismo tem como pré-requisito a Luta de Classe, que também é liberada depois da Ideologia. A Luta de Classe libera a Coletivização (Política Econômica: +4 de alimento de rotas comerciais domésticas), Defesa da Pátria Mãe (Política Militar: sem fadiga de uma guerra para combater em seu território), Guerra Patriótica (Política Militar +100% de produção para unidades de suporte das Eras Moderna, Atômica e da Informação) e Planos de Cinco anos (Política Econômica: 100% de adjacências de distritos de campus e zona industrial). A Luta de Classe ainda requer a Era Moderna, custa 1.715 de cultura e seu aprimoramento é feito mediante a construção de três fábricas.



Em estrutura de jogo temos:

Quadro 6 – Comunismo

<b>Políticas para Slots</b>	Coletivização, Defesa da Pátria Mãe, Guerra Patriótica e Planos de Cinco anos.
<b>Turnos</b>	Era Moderna.
<b>Condições</b>	Ideologia e Luta de Classes
<b>Custo/gasto</b>	1.715 de cultura
<b>Aperfeiçoamento</b>	Construção de três fábricas.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Em termos descritivos o comunismo é apresentado como um sistema socioeconômico de governo com certa fundamentação. Assim, as políticas que abrem com o comunismo dialogam com uma proposta produtiva e econômica, especialmente na perspectiva de alimento e de industrialização. Na perspectiva prescritiva suas vantagens são: maior exploração dos recursos, muita produção e pesquisa científica, distribuição de riquezas e preocupação social com saúde, educação, segurança, segundo a *Civilopédia*. No entanto, uma crítica subjetiva é exposta nessa argumentação prescritiva: “pelo menos na teoria: na realidade, nações comunistas pegaram um atalho rumo à utopia” (*CIVILOPÉDIA*, 2016, s. p.). Em seguida há muita crítica à estrutura comunista, usando o caso da antiga Rússia Soviética, na tentativa de apontar que esse sistema foi corrupto, ineficiente, maciçamente militarizado e alienante. Nesse sentido, um tipo de interpretação da História baseado em uma parcela de fatos serve como princípio descritivo para propor a conceituação.

Sobre a jogabilidade, o Comunismo possui oito *slots*: três militares; três econômico; um diplomático; um de base. Notamos certa convergência das ideias conceituais apresentadas com a fabricação dos *slots*: a militarização, explosão econômica, pouca “liberdade”, baixa taxa de diplomacia e apenas um espaço de base. Diferente dos outros dois da sessão que tem dois *slots* de base. O legado do Comunismo é que as unidades terrestres ganham +4 de força de defesa (Política Pátria Mãe) e 10% de bônus para toda produção, isso segue a linha do que a descrição do governo trouxe: “algumas vantagens na abordagem comunista: a exploração completa de recurso, a produção acelerada e pesquisa científica” (CIVILOPÉDIA, 2016, s. p.) e turnos nos quais há um ganho de +1% em velocidade padrão a cada 20 turnos.

### *Fascismo*

Por último, o Fascismo, cujo pré-requisito é o Totalitarismo, que também precisa da Ideologia e libera Diplomacia das Canhoneiras (Política Diplomática: sem fronteiras com todas as Cidades-Estado e +4 pontos de influência por turno para obter emissários), Guerra-Trovão e Leis Marciais (Políticas Militares: a primeira dá +50% de produção para unidades de Cavalaria leve e pesada das Eras Moderna, Atômica e da Informação, e a segunda acumula 25% menos de fadiga de guerra que a normal) e Terceira Alternativa (Política Econômica: +4

de ouro de cada laboratório de pesquisa, academia Militar e Usina Nuclear). O Totalitarismo requer Era Moderna, custa 1715 de cultura e é aprimorado com a construção de três academias militares.

Em estrutura de jogo temos:

Quadro 7 – Fascismo

<b>Políticas para Slots</b>	Diplomacia das canhoneiras, Guerra-Trovão e Leis Marciais e Terceira Alternativa.
<b>Turnos</b>	Era Moderna.
<b>Condições</b>	Totalitarismo
<b>Custo/gasto</b>	1.715 de Cultura.
<b>Aperfeiçoamento</b>	Construção de três academias militares.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Em questões descritivas apresenta aspectos como “nacionalismo autoritário”, totalitarista e conceitos como: militarismo, nacionalismo, modernismo, repressão e oposição ao comunismo, Estado e controle de todos os aspectos da vida pública e privada. O texto é muito subjetivo e apresenta premissas prescritivas, como sistema “eficiente em momentos de instabilidade e na organização dos recursos nacionais, trazendo estabilidade e segurança para o povo” (CIVILOPÉDIA, 2016, s. p.). O que se nota nessa terceira sessão de descrições é que a tipologia aristotélica se perde, o governo já não é taxativo na descrição do número que governa e tende a complexificações históricas para falar dessas últimas formas de governos.

Sobre a jogabilidade possui oito *slots*: quatro militares; um econômico; um diplomático; dois de base. Há uma convergência dos conceitos com os *slots*: militarização em excesso apresentando um Estado militar em si com políticas de produção afinadas com a militarização. Também pode ser notada a presença de poucas relações diplomáticas, mas com investida autoritária, como é o caso da Diplomacia das Canhoneiras, e certa abertura para o jogador testar outras políticas nos dois *slots* de base. O legado do Fascismo é que todas as unidades de combate ganham +4 de força em combate, e 20% de bônus para produção de unidades sendo que a cada 10 turnos ganha-se +1% em velocidade padrão. De fato, trata-se de um governo combativo.

Considerando a descrição apresentada, um elemento ainda pode ser destacado para discussão sobre as formas de governo em *Civilization VI*, as possíveis vitórias. Afinal, nos é permitido pensar nas formas de vitória e como elas se apresentam interconectadas com as formas de governo, afinal, a seleção por uma forma de vitória permite os recortes e estratégias que serão usadas pelo jogador, ainda entendemos que essas não se dão de maneira dependentes das formas de vitória, todavia, possibilitam aproximações. Por exemplo, para uma vitória militar o percurso começa pela Autocracia, passa pela Monarquia e termina com o Fascismo, isso por essas formas de governo apresentarem maior número de *slots* e legados militares o que fortalece o combate pela guerra direta. Todavia, é

preciso destacar que esse percurso pode variar em grandes circunstâncias e contextos, e o jogo tende a proporcionar essa flexibilização estratégica, afinal as IAs atuam frente a isso, como já destacado *Civilization VI* é programado para que cada partida seja única e que não haja estratégias fixas de vitória. No entanto, nosso destaque vai ao encontro de argumentar que há interconexões evidenciáveis entre as formas de governo e os tipos de vitória, algo que amplia as possibilidades do jogo sem permitir o engessamento estratégico.

Ainda, e a partir do exposto neste capítulo, nos foi possível abranger que a política permite, entre muitas coisas, a reflexão sobre vários aspectos que envolvem a organização coletiva e o exercício do poder entre os seres humanos. Também trata-se de uma categoria que pode auxiliar no âmbito da reflexão sobre as formas de governo que, como apresentamos, auxiliam ao menos no recorte, a possibilidade de pensarmos sobre quem governa e como governa. Ao trazer essa discussão para refletirmos *Civilization VI*, além da política e das formas de governo, entendemos que outro conceito precisa ser evidenciado, e esse é o conceito de simulação. Afinal, compreendemos que ele ajuda a lançar ideias sobre a jogabilidade e o exercício da política no jogo, e isso obviamente, reflete conjuntamente com as ideias das formas de governo do jogo que foram apresentadas.

Como já debatido anteriormente o conceito de simulação pode se fundamentar na ideia de comportamento (FRASCA, 2003), o que na área de computação pode ser entendido por algum tipo de imitação. Dessa forma, a simulação é a manutenção, a transferência e a imitação de algum comportamento pré-existente em outro ambiente, geralmente, com referência no mundo físico/real. No caso do jogo temos a simulação de um “líder” político de uma nação num ambiente de jogo controlado por limites digitais de programação.

Objetivamente, a conceituação por números de governantes tratada por Bobbio (2017) não condiz com a realidade do jogo e do jogador. Afinal, mesmo que ele esteja governando sob as linhas de uma Democracia ou de uma Oligarquia ele é apenas um governante (físico) e o conceito não se simula em consenso com a realidade física. Contudo, o ambiente do jogo ou *virtual space* como atestado por Konzack (2002) permite percebermos a simulação de ações e consequências a partir dos limites programados, assim o sistema do jogo aceita ações e “devolve” consequências. Ainda, podemos destacar que há no jogo alguma preocupação dos desenvolvedores em oferecer inúmeros conceitos ao jogador e esses conceitos têm algum sentido no mundo do jogo já que alguma coerência existe no ambiente digitalizado onde ele se realiza.

Além disso é preciso delimitar que nossa pretensão foi explorar a lógica do jogo a partir de alguns conceitos usados que envolvem a categoria do lú-

dico e da política. Nesse sentido, o que nos parece pertinente de ser discutido é a construção lúdica do desafio ao jogador como indivíduo em busca da vitória. Em outras palavras, o jogo é construído numa perspectiva de desafiar o jogador a ser o melhor líder, independente dos governos e políticas que ele escolha, pois vencer é um objetivo. Há uma competitividade lúdica no jogo que envolve a política, mas essa é um elemento periférico de simulação, a luta e a vitória pertencem ao centro lúdico de *Civilization VI* e isso envolve disputar e vencer a máquina. O fato é que o indivíduo que joga acaba por ser o foco do elemento lúdico. A competição e o desafio se dão em colocar o jogador numa disputa aberta onde construir um império que resista ao tempo é um objetivo composto de ludicidade e referencialidade.

Podemos assinalar ainda que a construção conceitual de um jogo não necessariamente precisa estar pautada em uma lógica objetiva ou “acadêmica”, inclusive são notórios os anacronismos e subjetividades interpretativas dos governos. Todavia, o que dá ludicidade ao jogo não são os conceitos usados, mas como eles são transformados em jogo, como isso ganha jogabilidade e permite ludicidade ao exercício de jogar. Em síntese, entendemos que é preciso compreender como o jogo constrói o desafio e o combate rumo a uma proposta de vitória, visto que jogar não se desvincula do ganhar ou perder. Os elementos que se constroem ao redor dessas instâncias podem ser inúmeros, mas eles

precisam garantir a ação em um ambiente lúdico para o jogo ter consistência. A política, mesmo envolvendo elementos agônicos, inclusive tendo elementos lúdicos, só ganha aspecto de jogo no meio digital se oferecer jogabilidade e, para isso, muitas vezes pode-se abrir mão da lógica, da coerência, da fidelidade a algum tipo de conhecimento, afinal, o que normalmente importa é que o jogo seja jogável e matematicamente programável.

Percebemos também que o jogo apresenta, assim como apontou Ford (2016), uma ideia evolucionista no sentido de compor uma *Árvore Tecnológica*. Nosso trabalho corrobora com Ford (2016) assinalando que essa ideia se mantém quando analisamos a *Árvore Cívica*. Contudo, argumentamos para além dessa lógica, insistindo que é preciso problematizar como essa ideia “evolucionista” sustenta uma estrutura de jogabilidade e, nesse sentido, entendemos esse processo pelo viés de uma perspectiva de progresso induzido e gradual em atos de jogo, que torna-se importante para a criação do próprio jogo. Outrossim, o jogo requer desenvolvimento e progresso e isso se dá por etapas e turnos, ele é induzido porque não é fechado ou imposto, mas se apresenta como possibilidade e é gradual por ser feito a partir de pré-requisitos. Esses elementos constroem aspectos de jogabilidade e de ações praticáveis tanto pelo operador/jogador e máquina.

Portanto, compreendemos que a perspectiva “evolucionista” se dá pelo contexto e *locus* da pro-



dução do jogo do que a partir de uma ideologização puramente estrutural, mas também não a negamos. Desta forma, pensamos que a linearidade e o progresso induzido e gradual em *Civilization VI* é um elemento de jogabilidade que está associado a uma perspectiva evolutiva que converge para elaboração e possibilidades de programação do próprio jogo.

Agora, a fim de problematizarmos a disputa e a vitória, no contexto maquínico, trataremos dos líderes das nações inimigas, ou em outras palavras, das IAs que disputam a vitória divertida (JOHNSON, 2010) contra o jogador. Para isso, descreveremos o tempo de jogo a partir do qual estivemos observando a ação, tanto da IA conselheira como das IAs inimigas para podermos refletir sobre o impacto dessas no jogo e no desafio de criar o Império que resistirá aos testes do tempo.

## As IAs em ação: a conselheira e as inimigas

No contexto dos jogos digitais há uma possibilidade binária que também é conceitual para pensarmos a construção de IA para os jogos digitais; as boas e as divertidas. E podemos afirmar que *Civilization VI* se preocupa com a utilização das IAs no sistema, e parece perceptível que há mais de uma técnica que é usada na programação do jogo, no

mínimo as dos NPC's que controlam os líderes de nações, a IA conselheira e a IA que aprende as jogadas (*Mayhem*), basicamente atuando em coleta e análise de dados dos jogadores. Essas não parecem ser as mesmas técnicas, todavia não podemos afirmar que não haja certo “diálogo” entre elas, pois os indícios apontam certa convergência dentro da totalidade do sistema do jogo.

Agora, indagaremos acerca do jogo jogado. Fizemos diferentes partidas, muitas não finalizadas, pois um dos nossos objetivos era observar e examinar as IAs do jogo na prática, no próprio processo de ação no jogo. Fizemos um diário de observação, anotando as escolhas durante a partida e os resultados que obtínhamos foram a partir de atos realizados com o objetivo de buscar ações e decisões que a IA do jogo produzia, objetivando compreender seu funcionamento. A indagação que orientava as jogadas era: como as IAs de *Civilization VI* agem no ambiente do jogo considerando a disputa frente o percurso para vitória do jogador? Nesse sentido, avaliamos a intervenção da IA conselheira que, tecnicamente, estava na partida para auxiliar o jogador a ganhar e examinamos também as IAs inimigas, que teoricamente disputavam a vitória conosco.

Fizemos várias partidas, incluindo 30 inícios aleatórios de partida, para percebermos a aleatoriedade da seleção dos líderes, e entendemos que não há padrão de seleção; um dos motivos que explica esse fato é o número elevado de líderes para seleção. A

versão que usamos contém 27 líderes iniciais. As partidas, na maioria das vezes, estavam configuradas na dificuldade ‘príncipe’ que é uma jogabilidade média entre oito níveis que vai de ‘colono a divindade’. Houve algumas repetições de líderes, mas não necessariamente um padrão nas escolhas.

Para essa etapa do trabalho selecionamos um total de 27 partidas sendo que 12 delas jogamos apenas até o centésimo turno, 8 foram até o ducentésimo quinquagésimo turno, sempre seguindo as escolhas da IA conselheira já que não selecionamos um jogo independente dos conselhos dela. Frente a isso, apreendemos que não há padrão de seleção, inclusive mesmo quando jogando outra partida com a mesma nação, há semelhanças, mas os resultados são diferentes, inclusive pela participação das outras IAs (inimigas) que acabam tomando decisões que interferem na partida.

Esses detalhes evidenciam e confirmam a intenção dos desenvolvedores, o que de fato permite ao jogador a sensação de partidas únicas, mesmo mantendo a mesma jogabilidade. Desse modo, há padrão de comandos (como desenvolver as árvores, selecionar ações, governos etc.), há repetição de decisões (o que escolher, e por que escolher etc.), mas em vias de jogabilidade e imersão, a sensação de jogo é de que aquela partida é única e isso é oportunizado pelas mudanças periféricas, como mapa, nação que o jogador comanda e nações contra quem o jogador disputa a vitória. Há um percurso de individualizar a experiência por partida, “*Civili-*

zation nunca é o mesmo, mesmo sendo o mesmo” (JOHNSON, 2016).

Urge delimitar que em sete partidas fomos até o fim delas, mas não seguindo literalmente a IA conselheira. Neste caso, criamos nossas próprias estratégias e desenvolvemos nossas escolhas independentes das orientações da IA. Um detalhe que nos chamou a atenção foi que apenas nesse tipo de jogo é que obtivemos a vitória. Numa análise geral sobre essas partidas, percebemos que se o jogador optar sempre por seguir a IA conselheira, dificilmente o jogador vencerá uma partida. É preciso ser independente dela, e entendemos que isso se justifica pela individualização que o jogo constrói o tempo todo, “suas decisões, sua vitória ou derrota” (CIVILOPÉDIA, 2016, s. p.). Dessa forma, podemos mencionar que o jogador é um sujeito de mérito individual em *Civilization VI*.

Ao final somamos um total de 205 horas de jogo, consistindo este um total geral, que incluí outros momentos da pesquisa como o jogo no manual e algumas partidas aleatórias. Assim, nesse tópico estaremos detalhando alguns momentos das partidas e refletindo sobre a participação da IA nelas. Nas primeiras partidas focamos principalmente nas opções que a IA conselheira nos indicava. Os comandos seguidos foram: Clicar em ‘solo’ (ou *single player*) em seguida ‘jogar agora’. Feito isso, o sistema seleciona aleatoriamente o líder de nação que o jogador jogará. Um exemplo, dos líderes selecionados foi Montezuma do Império Asteca. Neste

caso, na tela apareceram as referências do líder escolhido e suas características e habilidades. Essas características são exclusivas, cada líder tem as suas próprias características e habilidades e, geralmente, elas são baseadas na história “real” de vida do personagem, conforme já apontado e indicado pelo Manual.

Para Montezuma, uma das habilidades do personagem é conceder serviços para duas cidades extras quando há recursos de luxo no território ocupado. E, ainda, +1 de força de combate em ataques para cada recurso de luxo diferente melhorado em terras astecas. No que se refere aos astecas, três itens são destacados: Lenda dos cinco sóis, que gasta cargas de construtores para completar 20% de custo original do distrito; Guerreiros Águia, que é uma unidade exclusiva asteca e pode substituir o guerreiro e capturar unidades de outras civilizações ao transformá-las em construtores; e, por fim, Tlachтли, que é uma construção exclusiva dos astecas e concede um serviço, +2 de fé e um ponto de grande general.

Essa descrição é um tipo de orientação sobre o personagem que o jogador irá simular, afinal ela dá dicas de como começar a pensar em otimizar o potencial do Império Asteca a partir das características do personagem Montezuma. Podemos perceber que os recursos de luxo produzidos concedem serviços para cidades e força de combate em ataques para cada recurso de luxo melhorado em terras astecas. Na prática, essas informações podem

proporcionar ao jogador meios estratégicos de otimizar as jogadas, pois ele sabe que poderá ganhar força de ataque caso tenha mais recursos de luxo. No início do jogo, por exemplo, ele pode fundar sua cidade próxima de onde esses recursos estejam. Um detalhe que chama a atenção é que ao jogar com Montezuma algum item de luxo geralmente aparece próximo de onde o jogador poderá fundar a sua primeira cidade.

Em uma partida, ao lado dos colonos tem jade, um recurso de luxo, e temos também a cidade já fundada bem ao lado do recurso. Pensar nessa sequência de jogadas é conveniente, pois nos permite especular sobre a programação do jogo que, por mais aleatória que pareça ser, não podemos negligenciar alguns protótipos “mais engessados” da programação, que podem acabar encabeçando as jogadas que serão executadas.

Sobre os padrões da programação frente ao recurso de luxo, no Império Asteca, podemos percebê-los ao começarmos novas e variadas partidas com Montezuma, mas, para termos a certeza de que o jogo começaria com ele, tivemos que mudar o foco de escolha dos líderes, então saímos do modo aleatório e passamos a usar o comando “criar partida” e iniciamos o jogo com Montezuma. Um fato geralmente observável foi que próximo aos colonos iniciais havia recursos de luxo, contudo isso não ocorreu 100% das vezes. O que demonstra um grau mínimo de imprevisibilidade.

Como iniciávamos novas partidas o mapa geralmente mudava, ou seja, as nações tendiam a iniciar em locais distintos no mapa e esse padrão (da mudança do mapa), foi observável no modo aleatório de escolhas. Porém, foi possível identificar que independentemente do modo de escolha inicial do jogo (aleatório ou fixo) não necessariamente há total imprevisibilidade inicial, caso o jogador conheça o líder com quem irá jogar, afinal, no caso de Montezuma, mesmo mudando o mapa, quase sempre havia recursos de luxo próximos. Esse elemento nos permite pensar que o sistema de jogo tem em sua programação significativa uma complexa saída de dados que intermediam o padrão e o aleatório. Em relação ao mapa, o padrão é o aleatório, ou seja o mapa sempre muda, independente do líder que irá jogar. No entanto, em relação ao líder há certo padrão relacionado ao seu tipo de governo e descrição de jogabilidade.

Em diferentes partidas, com Montezuma (Asteacas), percebemos logo no início que os mapas não são os mesmos, mas há recursos de luxo próximo dos colonos como: especiarias, açúcar e cítricos (mesmo mudando em itens, ainda são recursos de luxo). Outro elemento que nos chama a atenção é que para explorar os elementos de luxo o pré-requisito é a Irrigação, o que aparentemente pode ser outro padrão. Afinal, a IA conselheira geralmente indica como primeiros itens de produção na Árvore Tecnológica: Cerâmica e Mineração, sendo que a Cerâmica é pré-requisito para desbloquear a Irriga-

ção. Contudo, no caso anterior, o pré-requisito da jade é a Mineração.

Frente a esses dados, podemos sugerir que o jogo em início segue elementos que estruturaram as ações do jogador, no sentido que serão as ações que desenvolveram as partidas, e se pensarmos esses elementos como aponta Galloway (2006) o jogo digital se media pelas possibilidade de ações que o jogador e a máquina poderão fazer, aqui notamos que existe certo padrão no sistema, mas esse padrão segue os elemento estruturais do jogo, incluindo o progresso gradual necessário, mas ainda o leque de escolhas que permitem a ação do jogador frente a criação do seu Império. Até aqui mais importante que o padrão, ou os ícones no mapa, o início do jogo deve permitir as escolhas do jogador.

Além disso, podemos inferir é que em relação à partida e às ações do jogador, alguns fatores que podem parecer menores, em contexto de jogo não são. Pelo contrário, se o jogador precisar desenvolver a Irrigação, para explorar, por exemplo, açúcar, essa que leva 9 turnos de cerâmica, mais 18 turnos para conclusão da Irrigação, a curto prazo, isso impacta os primeiros Guerreiros Águia, caso a cidade seja atacada por bárbaros, o que é comum após os 15 primeiros turnos (sem padrão, mas possível). Então, compreendemos que não há mera repetição estratégica de jogo, pois a adaptabilidade estratégica é uma habilidade que o jogador tem que desenvolver, esse elemento (caos) dialoga com o que estamos chamando de elemento lúdico do jogo,



afinal, essas situações de decisão e ação impactam o desafio e a disputa frente ao jogo e isso vai moldando passo a passo a vitória ou derrota do jogador. Ainda, é necessário abordar que houve uma partida que destoou do padrão (Irrigação x Mineração).

O recurso ‘Trufas’, que também é de luxo, contudo, para exploração desse recurso é necessário a domesticação de animais, porém um detalhe que merece destaque nessa partida é a indicação da IA conselheira, ela mantém um padrão de indicação (Cerâmica x Mineração). Do ponto de vista estratégico e subjetivo nosso, não é conveniente ao jogador ir por esse caminho, afinal, se ele seguir a proposta da IA ele não aprimorará os recursos de luxo e perderá seus bônus. Essa situação então, nos permite inferir que em *Civilization VI* o centro das ações do jogador parecem ser o elemento estruturante rumo a vitória, a IA não precisa ser negada, contudo, ela parece não seguir uma sequência coerente com as especificidades do mapa ou do líder em questão na partida, os padrões de indicação tendem a conectar-se com outros elementos que pelas nossas observações não nos é possível identificar com rigor.

Outra situação que também nos chamou atenção é que não há um padrão na atuação inicial da IA conselheira, ela escolhe independente da nação escolhida pelo jogador, nas partidas aleatórias a nação Khmer, governada por Jayavarman VII, saiu seis vezes. Isso nos permite afirmar que não há apenas uma indicação de percurso aconselhado pela IA, no

mínimo há mais de um para cada nação e isso talvez ocorra devido às mudanças do mapa, o que nos permite especular sobre as seleções de conselhos que a IA dispõem em seu banco de dados.

Essa descrição é pertinente, pois, como afirmamos anteriormente, no campo da IA e no contexto dos jogos digitais a padronização das ações da IA indica poucos recursos de “aprendizagem” e mais pré-programação com aparência de inteligência. Portanto, ao considerarmos a fala de Beach (2016 apud MAHARDY, 2016) sobre a pretensão de fazer com que o jogador tenha uma sensação única a cada partida, muitos recursos empenhados na jogabilidade convergem para que esse objetivo seja alcançado, talvez mais pelas possibilidades de seleção do banco de dados do sistema, do que necessariamente ações “inteligentes” das IAs no jogo. Tem-se, por exemplo, a mudança constante do mapa e dos recursos, mais de uma opção de indicação da IA conselheira durante as partidas e, mesmo que exista certo padrão, para os jogadores menos detalhistas eles certamente passarão despercebidos, como foi o caso da repetição do recurso Irrigação, motivado por diferentes artigos de luxo. Confirmando as indicações de Jonhson (2016) e de Woodcock (1999) as IAs em *Civilization VI* são programadas para serem divertidas e perder, e mesmo tendo resultados de saídas cujas decisões são internamente calculadas e plausíveis, ainda há a chances certas surpresas.

Ainda considerando as partidas onde seguíamos as indicações da IA conselheira observamos que ela seguia certas indicações que pareciam aleatórias e isso dificulta ao jogador saber o que ela está induzindo como as proposições dela. Há certa sequência lógica de acontecimentos, o que não necessariamente caracteriza uma espécie de padronização. Por exemplo, no início das partidas é comum a IA conselheira indicar a criação de bate-dores e isso pode ser explicado devido à percepção de que explorar o mapa logo no início é importante.

Outras sequências decisórias vão tendo aparição como criar um monumento, construir uma via comercial ou instituir cidades e edificações; contudo, essas indicações não constroem a longo prazo uma estratégia explícita, nesse sentido, indicamos que a programação da IA conselheira não prevê estratégias de vitórias, mas indicações contingentes. A criação da estratégia é dever do jogador, tanto que ao seguir as dicas da IA conselheira, várias vezes fomos invadidos por bárbaros, perdemos duas partidas antes do centésimo vigésimo turno. Um detalhe importante a ser destacado é que no modo príncipe, em grande parte das invasões, sejam elas bárbaras ou de nações, o foco do ataque não é necessariamente a derrota do jogador, mas ataques que visam desestruturar as cidades e o império que está sendo criado como, por exemplo, destruir fazendas, plantações e recursos que estavam sendo explorados, sejam eles de luxo ou estratégicos. Esse possivelmente pode ser feito pela função *Mayhem*.

Nesse sentido, vemos que a IA conselheira não necessariamente permite a vitória em específico, ela aparentemente é programada para mediar intervenções com padrão e algumas surpresas, ainda ocupa um papel pertinente como elemento que se faz presente como uma possível companhia do jogador frente ao jogo. Aparece, cria espaços visuais de comunicação pré-programada, não tem estratégias fixas de vitória a serem seguidas, aparentemente ela tem uma função mais de *marketing* como IA conselheira do que uma participação efetiva frente a decisões concretas que levem a vitória, essa ainda é função elementar das decisões do jogador humano.

### *Sobre as IAs inimigas*

A atuação das IAs inimigas são de um nível interativo mais complexo que a IA conselheira, afinal, com elas o jogador pode interagir de forma mais significativa por meio da interface e de escolhas de caixas de diálogo. A caixa de diálogo explicitamente delimita um nível de interação, sendo que as consequências das decisões estão tecnicamente previstas nos limites das caixas de diálogo.

Normalmente quando é a primeira vez que o líder aparece, eles se apresentam e as caixas de diálogo que disponibilizam pela interface são: “é uma honra conhecer” ou “mas estamos muito ocupados”. Notoriamente a curto prazo, a decisão do jogador em ser amistoso ou não no primeiro en-

contro, parece não definir muito das relações com a IA inimiga, as interações vão se complexificando no decorrer do jogo. A disputa durante as partidas parece elementar para moldar os “ânimos” das IAs inimigas, como exemplo.

Nas sequências abaixo temos três momentos distintos no jogo. Primeiro, Roosevelt se apresenta, e num outro momento ele convoca certa diplomacia; de repente declara guerra surpresa e ataca. Na partida citada, Cracóvia era a capital do Império do jogador, caso ele perca essa capital, ele perde o jogo, independente de quantas outras cidades ele tenha no jogo. Após a declaração de guerra, o exército de Roosevelt aparece de surpresa. Um dado interessante de ser destacado é que as tropas surgiram de uma parte do mapa desconhecida pelo jogador, literalmente de surpresa, isso acontece caso não haja na área algum agente controlado por ele, um batedor, por exemplo. Assim, o exército da IA-Roosevelt teve o elemento surpresa a seu favor.

Contudo, não podemos afirmar que esse fator surpresa possa acontecer quando atacamos a IA, afinal, numa situação oposta de jogo, ao começarmos a posicionar o exército para um ataque “surpresa”, a IA mobilizou suas tropas em sentido convergente no mapa, de certa maneira, antecipando o ataque. (Um detalhe relevante é que essa situação aconteceu quando o nível da partida estava em ‘divindade’; no nível príncipe as “antecipações” são menos explícitas e em outras elas nem acontecem.)

No segundo momento, retornando ao ataque surpresa da IA-Roosevelt, o jogador mobilizou suas ações em sete turnos de ataques, esse foi o período que durou a guerra no jogo.

Após esse período de conflito, alguns detalhes merecem destaque: uma parte significativa da cidade estava em tom de cinza e preto e com a presença de fogo, que foi colocado pelo exército da IA-Roosevelt; o ataque, aparentemente, não era para tomar a capital, mas sim para impor um certo “caos” no jogo, fazendo com que o jogador perdesse a produção e alimentos. Outro detalhe que chama a atenção foi o quando o jogador gastou em ouro para não perder as batalhas, ele tinha 794 em ouro e +13 de produção. Ao final dos ataques, ele estava com 233 de ouro e +13,4 de produção.

Em apenas sete turnos o jogador perdeu em ciência e cultura, e 561 moedas de ouro. Isso porque, para resistir aos ataques diretos na capital, o jogador teve que desprender atenção ao ataque e foi preciso, literalmente, comprar mais tropas para compor o exército. Em síntese, é perceptível que o ataque desequilibrou o jogo que estava sendo elaborado. Essa situação nos permite invocar o modo Mayhem descrito pelos produtores do jogo, ou seja, às vezes, para evitar uma sequência de next turn monótonos, a IA intervém no jogo causando certo desequilíbrio (situação que ficou evidente no caso da IA-Roosevelt). Essa tensão causada mobiliza o elemento lúdico da disputa, causa tensão, impõe situações que desafiam o jogador a reelaborar

suas estratégias e ações. Assim, podemos ver que o exercício da guerra mobilizou o elemento lúdico do jogo referencializado de política e disputa no ambiente virtual do jogo.

Por fim, no último momento, a relação é a guerra, mas propomos a Roosevelt um acordo de paz, conforme narramos a seguir. Numa tentativa de “pressionar” a IA, solicitamos valores em ouro (100 moedas), não queríamos um acordo (paz e paz), pretendíamos obter alguma vantagem financeira, afinal, ela pediu o acordo de paz, frente a ela também ter nos atacado. Um fato é que ela não cedia a pressão por moedas, o valor máximo atingindo por nós foi 100 moedas mais a paz, e por diversas vezes aumentamos a proposta de ganho e ela recusava. No final, fechamos o acordo em 100 moedas de ouro e paz. Em seguida, saímos da relação de guerra e entramos na relação hostil.

Considerando as negociações com as IAs elas tendem a fazer ofertas muito específicas e aceitar situações basicamente vantajosas. No caso de recursos estratégicos, por exemplo, elas quase nunca estão dispostas a trocar, a menos que a proposta seja demasiadamente vantajosa para elas. É perceptível que há cálculos básicos que a IA tem acesso para essas trocas. Na prática do jogo toda troca é muito circunstancial e tem um contexto específico para ter algum sentido, por isso é muito difícil elaborar uma síntese das possibilidades de interação com as IAs no nível de negociação e troca.

No sentido político as relações são mediadas por uma intensidade, mas não entendemos essa intensidade aqui no sentido schmittiano, a intensidade aqui se dá num plano matemático, favorável ou não favorável, no qual a IA inimiga serve mais para dar sentido de disputa e desafio ao lúdico no jogo do que existencialmente político.

Portanto, podemos entender que a IA inimiga em *Civilization VI* tem um arsenal de mediação divertida, ela não está no sistema para impedir a vitória com o jogador, pois serve como mediadora de relações, e essas que têm sentido ativo, imersivo e lúdico, principalmente no que tange ao desafio conflitivo a nível de jogo. Assim, a IA inimiga tem funções importantes como mediadora do elemento, afinal, ela consegue ocupar um lugar de presença no jogo, mesmo que de forma completamente digital.

A singularidade das partidas também é, em grande parte, mediada pela interação com as IAs no sentido que elas agem de maneiras exclusivas e decidem pautadas em princípios alguns inusitados. Nenhuma IA inimiga no jogo é igual à outra, dentro do perfil individual elas agem, não podemos dizer que com inteligência, mas com algum poder de decisão sobre escolhas e estados que serão alterados no jogo a partir de suas ações e decisões. A máxima de Sid Meier sobre os jogos, como apresentado por Alexander (2012): as IAs de *Civilization VI* jogam, pois são capazes de efetuar uma série de escolhas, no mínimo, interessantes. E como foi apontando por Björk e Juul (2019) o jogador humano não é um limite para o jogo digital.



De maneira geral, esse parece ser um diferencial dos jogos digitais: eles oportunizam certa “vida” aos personagens controlados por IA por meio da simulação do ambiente, da interação com a interface, das decisões e escolhas que simulam a disputa pela vitória, que é figurada por política, tensão, guerra, acordos, desacordos, diplomacia, espionagem. Enfim, várias são as situações que permitem à máquina jogar, pois ela é capaz de seguir regras, num mundo simulado, onde age e percorre um caminho que não necessariamente ocasiona uma vitória a ela, mas certamente é capaz de impor derrotas ao jogador, cumprindo, dessa forma, sua função lúdica e ativa referencializada por guerras, acordos e política.

Portanto, a IA em Civilization VI desempenha um papel fundamental na construção do elemento lúdico em sua jogabilidade. A IA é responsável por controlar as outras civilizações do jogo, tornando cada partida única, desafiadora e lúdica. Ela é programada para tomar decisões com base em vários fatores, como a localização da civilização, seus recursos, tecnologias, ação política e objetivos. Isso significa que cada civilização tem uma abordagem diferente para a expansão, diplomacia, guerra, cultura, fé e desenvolvimento tecnológico. Além disso, a IA é responsável por controlar as unidades militares e civis das outras civilizações, tornando as batalhas e a competição por recursos mais intensas e imprevisíveis. Em síntese, a IA em Civilization VI é essencial para criar uma experiência de jogo lúdica e envolvente, tornando cada partida única e imprevisível.

# Referências

AARSETH, Espen. Computer Games Studies: Year One. *Gamestudies: the international journal of computer game research*, n. 1, July 2001. Disponível em: <[www.gamestudies.org/0101/editorial.html](http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html)>. Acesso em: 25 ago. 2017.

AARSETH, Espen. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. Paper presented at the Melbourne, Australia DAC Conference, May 2003.

AARSETH. *A Narrative Theory of Game*. Raleigh, NC, USA. May/June 2012. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/254006015\\_A\\_narrative\\_theory\\_of\\_games](https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games)>. Acesso em: 23 fev. 2019.

ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design. New Riders*, 3. Ed, 2014. Disponível em: <<http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321929679/sample-pages/0321929675.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2019.

AGUIAR, Juliana; HERMOSILLA, Lígia. *Aplicações da Inteligência artificial na educação*. São Paulo: Labenópolis, 2007.

ALEXANDER, Leigh. GDC 2012: Sid Meier on how to see games as sets of interesting decisions. *Game Developer*, mar. 2012. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/design/gdc-2012-sid-meier-on-how-to-see-games-as-sets-of-interesting-decisions>>. Acesso em: 30 jan. 2023.

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

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. *Educação, Formação & Tecnologias*, v. 1, p. 3-10, nov. 2008.

ALVES, Lynn. Games Studies: Mapeando as pesquisas de games no Brasil. In: STEFFEN; PONS (org.). *Tecnologia pra quê? Os dispositivos tecnológicos de comunicação e seu impacto no cotidiano*. Porto Alegre: Armazém digital, 2011.

ALVES, Lynn. A cultura lúdica e cultura digital: interfaces possíveis. *Revista Entreideias*, v. 3, n. 2, p. 101-112, jul./dez. 2014.

ALVES, Lynn; RIOS, Vanessa; CALBO, Thiago. Games e Aprendizagem: trajetórias de interação. In: LUCENA, Simone (org.). *Cultura Digital, Jogos Eletrônicos e Educação*. Salvador: EDUFA, 2014.

ARENDT, Hannah. *O que é política?* 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

ARISTÓTELES. *A Política*. São Paulo: Atena, 1985.

ARNSETH, Hans C. Learning to Play or Playing to Learn – A Critical Account of the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay. *Game Studies*. The international journal of computer game research, v. 6, n. 1, 2006. Disponível em: <<http://gamestudies.org/06010601/articles/arnseth>>. Acesso em: 19 dez. 2022.

ARRUDA, Eucídio P. *Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos nos jogadores?* 2009. 238 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

ARRUDA, Eucídio P. *Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais*. Porto Alegre: Bookman, 2014.

ARRUDA, José Maria. Carl Schmitt: política, Estado e direito. In: OLIVEIRA, Manfredo; AGUIAR, Odílio; SAHD, L. F. (org.). *Filosofia Política Contemporânea*. Petrópolis: Rio de Janeiro, 2003.

- BACON, Francis. *Novum Organum*. Tradução e notas de José Aluysio Reis de Andrade. São Paulo: Nova Cultural, 2002.
- BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- BENEVOLO, Leonardo. *História da cidade*. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- BERTEN, André. *Filosofia Política*. São Paulo: Paulus, 2004.
- BIGNOTTO, Newton. *Maquiavel republicano*. São Paulo: Loyola, 1991.
- BJÖRK, S.; JUUL, J. Jogos Zero-Player ou: do que falamos quando falamos de jogadores. *Intexto*, n. 46, p. 65-81, 2019. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/93853>>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- BLOCH, Marc. *Apologia da História, ou o Ofício do Historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BOBBIO, N. et al. (org.). *Dicionário de política*. Brasília: Editora UnB, 1998.
- BOBBIO, Norberto. *A Teoria das Formas de Governo*. São Paulo: EDIPRO, 2017.
- BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Knopp Sari. *Investigação qualitativa em Educação*. Portugal: Porto Editora, 1994.
- BROOKER, Will. The many lives of the Jetman: A case study in video game analysis. *Intensities: The journal of cult media*, 2001. Disponível em: <<https://intensitiescultmedia.files.wordpress.com/2012/12/brooker-many-lives-of-the-jetman.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2018.

- BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. Lúdico e educação: novas perspectivas. *Linhas Críticas Revista da Faculdade de Educação-UNB*, v. 8 n. 14, p. 05-20, 2002.
- BURKE, Peter. *O que é história cultural?* Tradução de Sérgio Goes de Paula. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis: Vozes, 2017.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. Tradução de Roneide Venancio Majer. 17. ed. rev. ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2004.
- CECCHINATO, Giorgia. O impulso lúdico e o espaço político em F. Schiller. *Ipseita Revista da Pós-Graduação em Filosofia da UFScar*, v. 1, n 1, p. 159-165, jan./jun. 2015.
- CERTEAU, Michel de. *A escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.
- CHARTIER, Roger. *A história cultural entre práticas e representações*. Tradução de Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difusão, 1988.
- CHEN, K. Civilization and its disk contents. *Radical Society*, v. 30, n. 2, p. 95-107, 2003.
- CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Gamestudies: the international journal of computer game research*, v. 6, n. 01, s. p., Dec. 2006. Disponível em: <[http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)>. Acesso em: 17 dez. 2017.
- CRAWFORD, Chris. *The Art of Digital Game Design*. Vancouver: Washington State University, 1982.

DEPAZ, Pierre. Discutindo o mundo através de algoritmos: filosofia política em simulações de computador. *Intexto*, n. 46, p. 50-64, 2019.

DOUGLAS, Christopher. “*You Have Unleashed a Horde of Barbarians!*”: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines. *Postmodern Culture*, 2002. Disponível em: <<http://pmc.iath.virginia.edu/issue.902/13.1douglas.html>>. Acesso em: 5 mar. 2019.

DUSO, Giuseppe (org.). *O poder: história da filosofia política moderna*. São Paulo: Vozes, 2005.

EDWARDS, Jason. Play and Democracy: Huizinga and the Limits of Agonism. *Political Theory*, v. 41, n. 1, p. 90-115, fev. 2013.

ELKONIN, Daniil. B. *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FERREIRA, B. *O risco do político: crítica ao liberalismo e teoria política no pensamento de Carl Schmitt*. Belo Horizonte/Rio de Janeiro: UFMG/IUPERJ, 2004.

FONSECA FILHO, Cléuzio. *História da computação: o caminho do pensamento e da tecnologia*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

FORD, Dom. “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. *Gamestudies: the international journal of computer game research*, v. 16, Dec. 2016. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1602/articles/ford>>. Acesso em: 19 dez. 2022.

FRASCA, G. *Simulation and Interpretation in Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia: Georgia Institute of Technology, 2001.

FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Narrative: introduction to Ludology*. Londres: Routledge, 2003.

- FRIEDMAN, Ted. 6. *Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*, edited by Greg M. Smith, New York, USA: New York University Press, 1998. p. 132-150.
- GADELHA, Julia. *A evolução dos computadores*. Universidade Federal Fluminense, 2001. Disponível em: <<http://www.ic.uff.br/~aconci/evolucao.html>>. Acesso em: 23 fev. 2019.
- GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- GAVIRA, Muriel de Oliveira. *Simulação computacional como uma ferramenta de aquisição de conhecimento*. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Escola de Engenharia da USP, São Paulo, 2003.
- GOEDERT, Matheus; PAULA FILHO, Pedro L.; BLANCO, Daniel L. Computação natural: conceitos e aplicações da computação inspirada na natureza. *Revista Espacios*, v. 38, n. 34, p. 01-16, 2017.
- GOITIA, Fernando C. *Breve história do Urbanismo*. Lisboa: Editora Presença, 1992.
- GOLDENBERG, M. *A arte de pesquisar*. Rio de Janeiro: Record, 1997.
- HAMELINK, C. J. *New information and communication technologies, social development and cultural change*. New York: United Nations Research Institute for Social, 1997.
- HAN, Byung-Chul. *No enxame: perspectivas do digital*. Petrópolis: Vozes, 2018.
- HARARI, Yuval. N. *Homo Deus: Uma breve história do amanhã*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

- HARVEY, D. *A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Loyola, 2001.
- HOBBS, T. *De cive: elementos filosóficos a respeito do cidadão*. Tradução Ingeborg Soler. Petrópolis: Vozes, 1993.
- HOBBS, T. *De cive: elementos filosóficos a respeito do cidadão*. Tradução de Ingeborg Soler. Petrópolis: Vozes, 2002.
- HOBBS, T. *Leviatã. Matéria, forma e poder de um Estado eclesiástico e civil*. 3. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1979.
- HOBBSAWM, E. J. *A era das revoluções*. 9. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1995.
- HOBBSAWN, Eric. *A era dos extremos: o breve século XX. 1941-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- HUIZINGA, J. *De lo lúdico y lo serio*. Madrid: Casimiro, 2014.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. O jogo como elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- ISÓCRATES *et al. Conselhos aos governantes*. Brasília: Senado Federal, 1998. Disponível em: <<http://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/1026/207084.pdf>>. Acesso em: 19 dez. 2022.
- JOHNSON, Soren. *Playing to Lose: AI and “Civilization”*. [S. l.: s. n.], 2010. 1 vídeo (1h00min28). Publicado pelo canal Canal Google TechTalks. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IJcuQQ1eWWI>>. Acesso em: 15 dez. 2021.



JOHNSON, Soren. *Playing to lose: AI and civilization*. 2016. (60 min). Palestra publicada pelo canal Google TechTalks. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IJcuQQ1eWWI>>. Acesso em: 30 jan. 2023.

JUUL, J. Games Telling stories? A brief note on games and narratives. *Gamestudies: the international journal of computer game research*, v. 1, July 2001. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. Acesso em: 23 fev. 2019.

JUUL, J. Rules and Ficction. In: JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between RealRules and Fictional Worlds*. Cambridge/ London: The MIT Press, 2005.

JUUL, Jasper. *A Clash between Game and Narrative*. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, 1998. Disponível em: <[https://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html)>. Acesso em: 22 fev. 2019.

JUUL, Jasper. *What computer games can and can't do*. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, 2000. Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real-Rules and Fictional Worlds*. Cambridge; London: The MIT Press, 2005.

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Tradução de Valério Rohden e António Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

KAPPELL, Matthew. Civilization and its Discontents: American Monomythic Structure as Historical Simulacrum. *Popular Culture Review*, v. 13, n. 2, 2002.

- KONZACK, Lars. *Computer game criticism: A method for computer game analysis. Proceedings of the Computer Games and Digital Culture. Conference, Tampere, Finland, 2002.* Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf>>. Acesso em: 12 fev. 2018.
- LEE, John K.; PROBERT, Jeffrey. Civilization III and Whole-Class Play in High School Social Studies. *The Journal of Social Studies Research*, v. 34, p. 01-28, jan. 2002.
- LEFORT, Claude. *Pensando o político: ensaios sobre democracia, revolução e liberdade.* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.
- LEVINE, R. I. et al. *Inteligência Artificial e sistemas especialistas, aplicações e exemplos práticos.* São Paulo: McGraw-Hill, 1988.
- LIMA, Deyvison Rodrigues. O conceito do político em Carl Schmitt. *Revista de Filosofia Argumentos*, a. 3, n. 5, p. 164-173, 2011.
- LIRA-DA-SILVA, Maria Rejâne. (org.). *Ciência lúdica: brincando e aprendendo com jogos sobre ciências.* Salvador: EDUFBA, 2008.
- LOPES, Conceição. *Ludicity: a theoretical term.* Sixth Annual Convention of Media Ecology Association. New York: Fordham University, Lincoln Centre Campus, 2005.
- LOPES, Conceição. Design de ludicidade. *Revista Entreideias*, v. 3, n. 2, p. 25-43, jul./dez. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/download/9155/8965>>. Acesso em: 19 dez. 2022.

LUCKESI, Cipriano. Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese. *Ludopedagogia*, v. 1, p. 9-42, 2003b.

LUCKESI, Cipriano. *Ludicidade e atividades lúdicas*: uma abordagem a partir da experiência interna. Salvador, 2003a. Disponível em: <[http://luckesi002.blogspot.com/2016/12/educacao-ludicidade-e-prevencao-das\\_58.html](http://luckesi002.blogspot.com/2016/12/educacao-ludicidade-e-prevencao-das_58.html)>. Acesso em: data.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. *Revista Entreideias*, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia S; PASSOS, Norimar, C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MAHARDY, Mike. Civilization 6: How Much Has Changed Since Civ 5? A proactive empire. *GameSpot*. [S.l.], May 25 2016. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/civilization-6-how-much-has-changed-since-civ-5/1100-6440144/>>. Acesso em: 15 dez. 2021.

MAQUIAVEL. Nicolau. *O príncipe*: 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MASSARANI, Sandro. A. *A teoria evolucionista da antropologia nos jogos Civilization*. PPGA-UFF Programa de Pós-Graduação em Antropologia. Disponível em: <[http://www.massarani.com.br/index\\_html\\_files/EvolucionismoCivilization.pdf](http://www.massarani.com.br/index_html_files/EvolucionismoCivilization.pdf)>. Acesso em: 13 dez. 2017.

MEIER, Sid. Civilization VI [Manual]. 2016. Disponível em: <<https://www.2k.com/manual/civilizationvi/>>. Acesso em: 30 jan. 2023.

- MEZZAROBA, Cristiano. O impulso lúdico, a experiência estética e a cultura midiática esportiva: esboçando aproximações e possibilidades. *Revista Brasileira de Estudos do Lazer*, v. 3, n. 1, p. 53-75, jan./abr. 2016.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). *Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade*. 21. Ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- MOROZOV, E. *Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política*. São Paulo: Ubu, 2018.
- MOUFFE, Chantal. For an agonistic model of democracy. In: O'SULLIVAN, Noël. *Political theory in transition*. London: Routledge, 2005. p. 170-189.
- MOUFFE, Chantal. *Sobre o Político*. Tradução Fernando Santos. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- MURRAY, J. From Game-Story to Cyberdrama. *Electronic Book Review: digital futures of literature, theory, criticism, and the arts*, 2004. Disponível em: <<http://electronicbookreview.com/essay/from-game-story-to-cyberdrama/>>. Acesso em: 23 fev. 2019.
- NEGRINE, Airton. *Simbolismo e jogo*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- NEGROPONTE, Nicholas. *Being Digital*. New York: Alfred A. Knopf, 1995.
- NEGT, Oskar; KLUGE, Alexander. *O que há de político na política?* Relações de medida em política. 15 propostas sobre a capacidade de discernimento. Tradução João Azenha Júnior. São Paulo: Fundação Editora da UNESP (FEU), 1999.
- PEARL, Judea. Fusion, propagation, and structuring in belief networks. *Artificial Intelligence*, v. 29, n. 3, p. 241-288, set. 1986.

- PIAGET, Jean. *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: Norton, 1962.
- POBLOCKI, Kacper. Becoming-State. The Bio-Cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization. *Focaal. European Journal of Anthropology*, n. 39, p. 163-177, 2002.
- PORTO, Leonardo. S. *Uma investigação filosófica sobre a Inteligência Artificial*. *Informática na Educação: teoria & prática*, v. 9, n. 1, p. 11-26, jan./jun. 2006.
- PRATES, Raquel. O; BARBOSA, Simone Diniz. *Avaliação de Interfaces de Usuário – Conceitos e Métodos*. In: ANAIS DO XXIII CONGRESSO NACIONAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO. XXII Jornadas de Atualização em Informática (JAI). SBC, 2003 Disponível em: <[https://homepages.dcc.ufmg.br/~rprates/ge\\_vis/cap6\\_vfinal.pdf](https://homepages.dcc.ufmg.br/~rprates/ge_vis/cap6_vfinal.pdf)>. Acesso em: 12 dez. 2018.
- REZENDE, Solange Oliveira. *Sistemas Inteligentes: Fundamentos e Aplicações*. Barueri: Manole Ltda, 2009.
- RIBEIRO, Bruno *et al.* *Inteligência Artificial em Jogos Digitais* [s. d.] Disponível em: <<http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t4g3>>. Acesso em: 22 fev. 2019.
- RIBEIRO, Renato. J, Hobbes: o medo e a esperança. In: WEFFORT. F (org) *Os clássicos da política*. São Paulo: Ática, 2002.
- RICH, Elaine. *Inteligência artificial*. São Paulo: McGraw-Hill, 1988.
- RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. Tradução Alain François *et al.* Campinas: Editora da Unicamp, 2007.
- ROSAMILHA, Nelson. *Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil*. São Paulo: Pioneira, 1979.

- ROSANVALLON, Pierre. *Por uma história do político*. São Paulo: Alameda Casa Editorial, 2010.
- RUBIN, K. *et al.* Social and Nonsocial Play. In: D.P. Fromberg, D. P.; Bergen, D. (ed.), *Play from birth to twelve*. 2nd edition. New York: Garland, 2006.
- RUBIN, Kenneth. H. *et al.* Play. In: HETHERINGTON, E. M. (ed.). *Handbook of child psychology: Socialization, personality, and social development*. V. 4. New York: Wiley, 1983.
- RUSSELL, Stuart; NORVIG, Peter. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. 3<sup>rd</sup>. New Jersey: Prentice Hall, 2009.
- SALATINI, Rafael. Girolamo Savonarola e as formas de governo. *Revista Trans/Form/Ação*, v. 38, n. 1, p. 43-56, jan./abr. 2015.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press, 2003.
- SANDRI, Sandra; CORREA, Claudio. *Logica Nebulosa*. Escola de Redes Neurais, Promoção: Conselho Nacional de Redes Neurais. Jul., 1999. Disponível em: <<http://www.ele.ita.br/cnrn/minicursos-5ern/log-neb.pdf>>. Acesso em: 22 fev. 2019.
- SANTOS, Bergston, L. *Interpretando Mundos: Jogos Digitais e Aprendizagem Histórica*. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2014.
- SANTOS, Gilliard, L. *Máquinas de Estados Hierárquicas em Jogos Eletrônicos*. Dissertação (Mestrado em Informática) – Pontifícia Universidade Católica do Rio De Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

- SARTORI, Giovanni. Política. In: SARTORI, Giovanni. *Elementos de teoría política*. Madrid: Alianza, 1992. p. 205-225.
- SARTORI, Giovanni. *A política*. Brasília: Editora UnB, 1981.
- SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- SCHMITT, Carl. *O Conceito do Político: Teoria do Partisan*. Belo Horizonte: Del Rey, 2009.
- SCOTT-JONES, Richard. Civ 6 sells in over a million units to become fastest-selling in franchise. *PC-GamesN*, 3 nov. 2016. Disponível em: <<https://www.pcgamesn.com/civilization-vi/civ-6-player-numbers>>. Acesso em: 20 jan. 2023.
- SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda P. A pesquisa Científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). *Métodos de pesquisa*. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2009.
- SOUZA, Daniel Melo; MARQUES Reinaldo Milek. O Impulso Lúdico na Estética De Friedrich Schiller. *Anais da jornada científica dos campos gerais*, v. 15, 2017.
- SOUZA, Jessé. *A elite do atraso: da escravidão à Lava Jato*. Rio de Janeiro: Leya, 2017.
- SUZUKI, Márcio. O belo como imperativo. In: SCHILLER, F. *A Educação Estética do Homem*. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- SWEETSER, Penny. *Emergence in Games*. Boston: Charles river media, 2008.
- TATAI, Vitor. *Técnicas de Sistemas Inteligentes Aplicadas ao Desenvolvimento de Jogos de Computador*. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica e de Computação) – Faculdade de Engenharia, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

- TAYLOR, Charles. *A ética da autenticidade*. São Paulo: Realizações Editora, 2009.
- TEIXEIRA, Luís F. Ludologia: Uma disciplina emergente? *Livro de actas – SOPCOM*, 4., 2005. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/teixeira-luis-jogo-1-nivel3.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2018.
- THOMPSON, Edward. P. *Costumes em comum: estudos sobre a cultura popular tradicional*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- TOZOUR, Paul. *The Evolution of Game AI*. New York: Charles River Media, 2002. VIAL, Jean. *Jogo e educação: as ludotecas*. Tradução Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2015.
- VIEIRA PINTO, Álvaro. *O conceito de Tecnologia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.
- WAWRO, Alex. City management, mayhem and Sid Meier's wisdom: Making Civilization VI. *Game Developer*. [S.l.], June 21, 2016. Designer. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/design/city-management-mayhem-and-sid-meier-s-wisdom-making-i-civilization-vi-i->>. Acesso em: 15 dez. 2022.
- WINSTON, Patrick H. *Inteligência artificial*. São Paulo: Livros Técnicos e Científicos, 1987.
- WOODCOCK, Steve. Game AI. The state of the industry 2, 1999. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/programming/game-ai-the-state-of-the-industry-2>>. Acesso em: 30 jan. 2023.
- ZATERKA, Luciana. As teorias da matéria de Francis Bacon e Robert Boyle: forma, textura e atividade. *Scientiæ Zudia*, São Paulo, v. 10, n. 4, p. 681-709, 2012.
- ŽIŽEK, Slavoj. *Violência: seis reflexões laterais*. São Paulo: Boitempo, 2014.



## Sobre o autor

**Bergston Luan Santos** – Natural de Janaúba, norte de Minas, Graduado em História, docente EBTTE de História no Ensino Médio Integrado, professor na Licenciatura em Pedagogia e membro permanente do Programa de Pós-graduação Profissional em Educação Profissional e Tecnológica. Tenho experiência com estudos e pesquisas na área de Ensino de História e tecnologias digitais, jogos digitais e educação, currículo e prática escolar. Atualmente sou coordenador do grupo de estudos em Educação, Trabalho e Memória onde estamos desenvolvendo pesquisas na área da História e memória da educação profissional com foco no norte de Minas Gerais.

