

Leituras preliminares sobre alguns conceitos e procedimentalidades contidos no jogo *Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall*

Preliminary readings about some concepts and proceduralities contained in the game Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall

Walter Francisco Figueiredo Lowande

Doutor em História
Universidade Federal de Alfnas
walterlowande@gmail.com

José Carlos dos Santos Júnior

Graduando em História
Universidade Federal de Alfnas
juniorvariant@gmail.com

Matheus Felipe Francisco

Graduanda em História
Universidade Federal de Alfnas
matheus.hyde@gmail.com

Leonardo Ueda da Mata

Graduanda em História
Universidade Federal de Alfnas
leoudm@gmail.com

Wilma da Conceição Alves Rosa

Graduanda em História
Universidade Federal de Alfnas
wilmaarosa@hotmail.com

Recebido em: 23/05/2019

Aprovado em: 01/09/2019

Resumo: O artigo analisa aspectos relacionados aos conceitos históricos e à produção de sentido por meio de “mecânicas” ou “procedimentalidades” contidas no jogo eletrônico *Sid Meier's Civilization VI: rise and fall*. A pesquisa se baseou, em primeiro lugar, nos conceitos históricos ligados a situações de guerra, considerando a sua articulação em mecânicas ou procedimentalidades produtoras de sentido. Além disso, nós analisamos as representações sobre a história do Brasil contidas no jogo, confrontando-as com uma historiografia acadêmica e igualmente analisando o sentido histórico produzido por seus conceitos e procedimentalidades. Por fim, mostramos que as inovações pretendidas pela ideia de “ascensão e declínio” não amenizam a apresentação de um sentido histórico unilinear de progresso civilizacional universal.

Palavras-chave: Videogames; Conceitos Históricos; Procedimentalidades.

Abstract: The article analyzes aspects related to historical concepts and the production of meaning through "mechanics" or "proceduralities" contained in the electronic game Sid Meier's Civilization VI: rise and fall. The research was based, first of all, on historical concepts related to war situations, considering their articulation in mechanics or proceduralities that produce historical meaning. In addition, we analyze the representations about the history of Brazil contained in the game, confronting them with an academic historiography and also analyzing the historical meaning produced by its concepts and proceduralities. Finally, we show that the innovations intended by the idea of "rise and fall" do not soften the presentation of a unilinear historical sense of universal civilizational progress.

Keywords: Videogames; Historical Concepts; Proceduralities.

Introdução

O passado tem sido objeto das narrativas presentes nas diferentes mídias criadas pela indústria cultural, seja na literatura, no cinema, no teatro ou na jovem indústria dos *videogames*, nascida na década de 1970. Em um momento em que os avanços tecnológicos permitiam uma pequena e razoavelmente barata máquina caseira, o "console de videogame" levou o ambiente de recriação gráfica digital para dentro dos lares (BELLO, 2017). O mundo dos jogos eletrônicos, ou *videogames*, hoje movimenta mais recursos financeiros que a indústria cinematográfica e fonográfica juntas (FOOTE, 2016),¹ e os jogos que se inspiram em temáticas "históricas", a exemplo das franquias *Sid Meier's Civilization*, *Assassins Creed*, *Battlefield*, *Age of Empires* e inúmeros outros títulos têm feito um grande sucesso ao oferecerem aos(as) jogadores(as) uma experiência de imersão em contextos históricos dificilmente conquistada por outras formas de linguagem. Deste modo, os jogos eletrônicos têm ocupado um lugar cada vez mais significativo na vida cultural das novas gerações, chegando a suplantar o papel desempenhado pelas instituições escolares no aprendizado e nas formas de sociabilização juvenil (ARRUDA, 2011). Todo esse sucesso tem, no entanto, suscitado a preocupação de historiadores(as) e educadores(as), e hoje já existe uma ampla discussão teórica sobre este tema (TELLES, 2016). Assim, os usos do passado em jogos eletrônicos têm

¹ Os dados apresentados por Rob Foote indicam um valor estimado em torno de 83,6 bilhões de dólares, contra 36,4 bilhões da indústria cinematográfica e 15,06 bilhões da fonográfica (dados de 2016). De acordo com dados obtidos pelo instituto SuperData, já em 2015 o mercado mundial de videogames movimentou US\$ 65 bilhões, sendo que o Brasil ocupava, então, o 11º lugar no ranking mundial de consumidores desse produto, movimentando R\$ 900 milhões a cada ano (REDAÇÃO E-COMMERCE BRASIL, 2016). Com relação ao cinema, 2016 representou um recorde mundial de arrecadação, alcançando, no entanto, pouco mais da metade do valor obtido pelos games no ano anterior: US\$ 38,6 bilhões, de acordo com dados da *Motion Picture Association of America*, dos EUA – o que significa, portanto, uma queda de valor em relação a 2016, que pode ter sido deslocado para os jogos eletrônicos (UOL, 2017).

chamado a atenção dos(as) historiadores(as) pelo papel cada vez mais destacado que ocupam na constituição da experiência do tempo na atualidade.

Em nossa pesquisa, fruto de um projeto de iniciação científica voluntária desenvolvida ao longo de 2018, nós nos voltamos para alguns problemas específicos desse campo de estudos, a partir da observação de alguns elementos presentes no jogo de gerenciamento por turnos intitulado *Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall*,² que foi a última expansão lançada pela franquia no ano de 2018.³ Dentre as frentes de pesquisa que começamos a explorar, apresentaremos aqui uma discussão em torno de alguns conceitos e procedimentalidades significativos para pensarmos a constituição de sentido histórico por meio deste jogo eletrônico.

Em primeiro lugar, buscamos compreender, por meio da análise de conceitos históricos, como uma certa noção de tempo histórico é articulada no jogo, considerando que o próprio conceito de “civilização” já traz implícita uma concepção unilinear e etnocêntrica de tempo. Para tanto, focamos especialmente nos conceitos e procedimentalidades⁴ relacionados às situações de guerra propostas pelos(as) desenvolvedores(as). Essa abordagem se deve ao fato de que o que caracteriza os jogos relacionados a temáticas históricas não é exatamente a sua linguagem verbal ou visual, mas interações baseadas em regras que caracterizam uma “retórica procedimental” (BOGOST, apud SILVA, 2017, p. 8). Cada jogo apresenta uma “representação procedimental específica” que deve ser apropriada subjetivamente pelo jogador. A peculiaridade dos jogos históricos é que a sua “procedimentalidade” está articulada a determinados pressupostos a respeito de conceitos e processos históricos. Desse modo, “é nesse aspecto que os *history games* podem apresentar um potencial para representação não apenas das informações, da iconografia ou de vivências sociais e culturais relacionadas ao passado, mas também da racionalidade histórica que confere significado ao passado” (SILVA, 2017, p. 9). Na medida em que a guerra se apresenta, no interior dessa narrativa aparentemente lúdica, como condição para o progresso e para a conquista dos objetivos propostos na interação com os usuários, estes conceitos e regras específicos oferecem

² Jogos de gerenciamento possuem uma perspectiva estrutural de passagem do tempo e dos processos históricos, em oposição aos jogos de performance que inserem o jogador em um ambiente histórico recriado digitalmente, controlando algum agente histórico que será o fio condutor da narrativa (BELLO, 2017).

³ Em 2019 foi lançada a expansão *Gathering Storm*, que inclui elementos ligados às mudanças climáticas produzidas pela humanidade.

⁴ No caso específico de *Sid Meier's Civilization VI*, essas procedimentalidades encontram-se elencadas no interior de um jogo de estratégia por turnos, no qual cada jogador(a) escolhe os procedimentos, dentro de um abrangente rol de possibilidades, que simulam o desenvolvimento de um povo selecionado num período que vai de 4000 a.C. até a sociedade contemporânea, com o objetivo de conquistar o mundo por meio da religião, da cultura, da ciência ou da dominação militar.

um grande potencial para uma melhor compreensão do tipo de temporalidade histórica embutida no conceito de civilização utilizado em *Civilization VI: Rise and Fall*. Para isso, analisamos os principais conceitos relacionados a estas propostas de interação entre o jogo e seus(suas) usuários(as) de modo a interpretar como eles se relacionam e reforçam a uma concepção linear e progressista de história.

Em segundo lugar, analisamos as representações específicas da história do Brasil contidas no jogo. O procedimento adotado foi o mesmo: selecionamos conceitos e procedimentalidades atrelados especificamente à história do Brasil e propusemos uma interpretação dos mesmos que indica uma série de reducionismos e enviesamentos quando esses elementos são confrontados com alguns trabalhos acadêmicos por nós selecionados. Isso implica, portanto, na possibilidade de interpretações complementares futuras, cuja plausibilidade esteja amparada em perspectivas diferentes daquelas em que nos baseamos aqui.

Três esclarecimentos iniciais se fazem necessários, no entanto, antes da apresentação de nossas interpretações:

Primeiramente, é preciso salientar que nos posicionamos de maneira crítica em relação ao conceito de civilização, usado no sentido de uma evolução cultural e tecnológica vista a partir de um ponto de vista ocidental/moderno/capitalista de sociedade e projetado como modelo universal a ser aspirado por todas as coletividades do globo. Nós acreditamos que o aprendizado histórico deve estar orientado à constituição de uma consciência histórica aberta a uma comunicação transcultural que vá além da temporalidade unilinear característica da consciência moderna do tempo expressa na construção dos Estados-nações (WEINSTEIN, 2003; LOWANDE, 2018). Esta preocupação é tanto mais urgente se considerarmos o papel dessa ideia de sentido na produção daquilo que se tem chamado de “Era do Antropoceno”, ou seja, uma era geológica provocada pela ação humana, ou melhor, colonial e capitalista, que nos conduziu a um estágio de transformações provavelmente irreversíveis no sistema terrestre, e que potencialmente tornará o planeta inabitável para a raça humana nas próximas décadas (BONNEUIL e FRESSOZ, 2017; DANOWSKI e CASTRO, 2017; DAVIS e TODD, 2017; HARAWAY, 2015; KOPENAWA e ALBERT, 2015; STENGERS, 2015). Veremos que o jogo reforça esse tipo de ideia de sentido histórico, embora isso não inviabilize o seu uso crítico em ambientes educacionais.

Em segundo lugar, embora não proponhamos aqui uma pesquisa no campo do ensino de história, acreditamos que a pesquisa apresentada possa ser útil para subsidiar trabalhos que

considerem uma concepção mais alargada de “aprendizado”, não restrita, portanto, ao aprendizado escolar. As discussões do campo da “história pública” têm chamado a atenção para os novos desafios impostos à historiografia pelo mundo digital (MALERBA, 2017) e, em especial, no mundo dos jogos eletrônicos (TELLES, 2016). A este respeito, como nos lembra Alex Alvarez Silva, de acordo com Rüsen, “como operação cognitiva básica de interpretação do passado em torno de um sentido, a *consciência histórica* não se reduz ao conhecimento especializado, fazendo-se presente também na *cultura histórica* socialmente compartilhada que vai além da historiografia, sem com isso ignorá-la” (SILVA, 2017, itálicos no original). O aprendizado histórico seria, portanto, uma forma subjetiva de apreender as “formas intersubjetivas de representar o passado”, apresentadas em narrativas dotadas de racionalidade e de significado para a construção de identidades sociais no presente. Embora o campo acadêmico tenha exercido historicamente um importante papel na “validação” dessas formas de interpretar o passado (RÜSEN, 2001), é sobretudo por meio das “narrativas de grande circulação” (SARLO, 2007), isto é, das produções discursivas presentes nos *best sellers* literários, nas telenovelas, nos filmes, nas obras de divulgação produzidas, na maioria das vezes, por historiadores(as) não profissionais e, como pretendemos aqui enfatizar, também nos videogames, que o conhecimento histórico adquire relevância para a orientação das condutas subjetivas no presente. Por isso, estas discussões não devem se restringir às relações entre os jogos históricos e o aprendizado escolar, embora reconheçamos a importância de trabalhos deste tipo para a compreensão da temática abordada neste artigo.⁵

Por fim, devemos alertar que foge ao escopo deste artigo uma revisão detalhada da literatura sobre os diferentes momentos da trajetória do jogo *Sid Meier Civilization*. Esta franquia foi inaugurada em 1991, e desde então tem cativado jogadores em todo o mundo. Não há dúvida de que uma análise pormenorizada da evolução da *gameplay* deste jogo traria dados relevantes sobre as relações entre indústria dos videogames e a constituição de uma consciência histórica vinculada à uma concepção moderna de tempo.⁶ Todavia, diante dos limites de tempo do qual dispusemos para o nosso projeto de pesquisa, optamos por realizar uma análise focada nos conceitos e procedimentalidades considerando apenas a versão *Civilization VI: Rise and Fall*, mas não podemos deixar de levar em conta que o(a) jogador(a) que tem contato com este jogo certamente o interpreta

⁵ Seguem algumas indicações a título de exemplo: sobre a distinção entre *serious* e *non-serious games*, cf. Neves, Alves e Bastos (2012); sobre o potencial dos jogos eletrônicos para a educação, considerando uma “gamificação” mais abrangente das relações sociais, cf. Costa, Santos e Xavier (2015); sobre o problema do uso dos games a partir do ponto de vista da avaliação no ensino de história, cf. Telles e Alves (2015).

⁶ Agradecemos a um dos revisores anônimos deste artigo por essa importante ponderação.

em função de uma experiência comparada com as versões anteriores as quais, em grande parte dos casos, já conhecia.

De todo modo, é possível destacar que o subtítulo do jogo, “*Rise and Fall*” (ascensão e declínio), pretende apresentar uma ideia de sentido histórico mais complexa do que a concepção simplesmente linear e progressiva com a qual seus autores trabalharam tradicionalmente. A principal novidade da extensão, ao lado de outras pequenas inovações, está relacionada à ideia de progresso e declínio (*rise and fall*), expressa nos conceitos de “idade de ouro” e “idade das trevas”. Ainda que adicionem um elemento cíclico na ideia mestra de sentido histórico proposta, essa concepção de tempo histórico na verdade se subordina e até reforça a ideia de progresso linear atrelado ao desenvolvimento tecnológico. Essa mecânica se baseia na sucessão de períodos chamados de “idade de ouro” e de “idade das trevas”, ou então na permanência em um período neutro em que não ocorrem alterações em termos de bônus ou ônus para a civilização escolhida. Essas idades especiais são espécies de recompensas ou punições em função do sucesso ou não do(a) jogador(a) no célere desenvolvimento de sua civilização. Uma “idade de ouro” pode ser obtida em função do acúmulo de pontos trazidos por descobertas, conquistas militares, marcos demográficos etc. e representa algumas vantagens para a sua saga. O seu oposto, a “idade das trevas”, representa algumas desvantagens para a sua civilização, especialmente em termos de “lealdade” da sua população (outra inovação trazida pela extensão). Ainda existem as “eras heroicas”, que trazem ainda mais vantagens para a civilização escolhida caso o(a) jogador(a) consiga sair diretamente de uma idade das trevas para uma idade de ouro. Altos e baixos continuam, assim, se referindo à ideia central de progresso competitivo, que, conforme veremos nas próximas seções, não foi abandonada pelo jogo.

Conceitos e procedimentalidades

Um jogo histórico mobiliza *instâncias* e *princípios* a partir de uma “cultura histórica socialmente compartilhada” e de “conceitos históricos genéricos que permitem a inteligibilidade do *registro simulacional* e do *registro instancial* pelo/a jogador/a em uma relação metafórica constante com a consciência histórica” (SILVA, 2017, p. 12, *itálicos no original*). Isso significa que tanto as representações do passado utilizadas para remeter a um período histórico específico (“registro instancial”) quanto as relações de ação e efeito que evocam determinadas ideias de processo histórico (“registro simulacional”) presentes nos games estão atreladas a um contexto social de produção que precisa ser conhecido pelos(as) pesquisadores(as) dos jogos históricos. São símbolos

e significados históricos socialmente compartilhados que produzem o sentido desses *games*, ao mesmo tempo em que as perspectivas ideológicas ali presentes se referem a relações de poder vivenciadas concretamente por programadores(as) e jogadores(as).

A história dos conceitos inspirada nas proposições de Koselleck (2006) pode fornecer importantes ferramentas para a apreensão das formas de constituição social de uma consciência histórica por meio dos jogos históricos. Em primeiro lugar, a história dos conceitos aponta para a necessidade de compreendermos os significados disponíveis para um dado conceito histórico no contexto social no qual ele é empregado. Em seguida, ela indica como os conceitos históricos tanto representam, por um lado, uma estrutura social existente como permitem, por outro, produzir transformações sociais pelo fato de que comportam tanto uma experiência do tempo já vivido quanto uma expectativa de um futuro diferente do presente (BENTIVOGLIO, 2010; JASMIN, 2005; KIRSCHNER, 2007). É neste ponto que está situado o potencial criativo dos jogos históricos: eles permitem tanto compreender o tempo vivido quanto imaginar futuros possíveis ainda não experimentados. “Aprender história” significa, portanto, muito mais do que conhecer “o que foi o caso no passado”, ou seja, significa poder imaginar, a partir deste conhecimento, futuros alternativos a partir de uma identidade assegurada no presente.

Isso implicou na necessidade de um trabalho de sistematização dos conceitos utilizados no jogo histórico que analisamos. Para isso, foi necessário registrar quais conceitos utilizados no jogo podem ser propriamente considerados “conceitos históricos”, isto é, conceitos capazes de comportar uma articulação genérica de experiências do passado a expectativas do futuro. Em nossa pesquisa, optamos por focar especificamente nos conceitos relativos a situações de guerra, em especial o conceito de *casus belli* e os conceitos auxiliares a ele atrelados, ou seja, as justificativas diplomáticas que legitimam, no jogo, a deflagração de guerras entre civilizações, com seus respectivos bônus e penalidades. Temos, neste caso, um conjunto de conceitos que registram formas de legitimação de guerras usadas no passado que apontam para possibilidades futuras de desenvolvimento das civilizações que o(a) jogador(a) encena governar. Ao articularem uma experiência do passado a uma expectativa do futuro, tais conceitos comportam uma concepção de tempo histórico que, conforme desejamos mostrar, está diretamente ligada à uma noção mais geral de progresso civilizacional unilinear e universal.

Além da descrição e interpretação dos conceitos históricos utilizados nos contextos de guerra, nós também realizamos uma análise das procedimentalidades propostas pelo jogo analisado.

Isso permite verificar de que modo os diversos conceitos históricos mobilizados pelo jogo podem se articular de forma significativa em torno de uma dada ideia de sentido mais abrangente. Essa articulação entre esses conceitos produz ideias de “ação e efeito” atreladas às decisões do(a) jogador(a) a partir das regras do jogo. Por exemplo, a opção do(a) jogador(a) de deflagrar uma “guerra surpresa” contra seu adversário (um dos *casus belli*) está ligada à possibilidade de se aproveitar de uma superioridade militar momentânea, que, no entanto, pode significar penalidades que acompanharão a civilização comandada ao longo do jogo, atrasando assim o seu “progresso civilizacional”.

Sid Meier's Civilization VI: rise and fall é um jogo de estratégia e gerenciamento em turnos, em que o jogador escolhe um líder de uma civilização conhecida, como gregos, japoneses, brasileiros, persas, zulus entre outros. O jogador tem a opção de jogar contra outros jogadores ou contra a Inteligência Artificial (IA) que controla as outras civilizações. Estas são distribuídas em um mapa dividido em painéis hexagonais, de modo similar a um jogo de tabuleiro, em que estão alocados os recursos naturais a serem explorados pelas civilizações; estes painéis devem, portanto, ser dominados pelo(a) jogador(a) por meio da ocupação ou, caso estes espaços pertençam previamente a civilizações competidoras, por meio da conquista militar.

Embora desde já se perceba a importância concedida à guerra como conceito articulador da experiência do tempo proposta pelo jogo, existem outros formatos de desenvolvimento histórico progressivo que também são emulados na forma condição para um domínio global: *vitória científica*, quando o(a) jogador(a) consegue atingir três objetivos específicos conquistados por meio do acúmulo de pontuação científica (lançar um satélite, pousar na lua e estabelecer uma colônia em Marte); *vitória cultural*, obtida quando o(a) jogador(a) atinge um certo número de turistas em seu território por meio da produção de atrações como maravilhas, teatros, museus etc. (o que também demanda recursos financeiros e de mão-de-obra); *vitória religiosa*, quando a religião fundada pelo(a) jogador(a), a partir do acúmulo de pontos religiosos, é dominante em todas as outras civilizações na partida; *vitória por pontuação*, quando o(a) jogador(a) alcança a maior pontuação e atinge o ano de 2050, que é o último turno da partida. A *vitória por dominação* é obtida após a conquista das capitais de cada uma das civilizações na partida.

Nessas condições para a vitória é que encontramos aquilo que estamos denominando “procedimentalidades”, ou seja, as regras do jogo que se estruturam em forma de uma narrativa e

que, portanto, são os principais veículos de produção de sentido histórico em um jogo.⁷ Essas procedimentalidades podem ser exploradas da forma que o(a) jogador(a) achar mais interessante ou propícia em função da civilização escolhida (cada uma das civilizações apresenta vantagens específicas), tornando assim mais aberta a experiência do sentido histórico, ao contrário daquilo que é correntemente percebido pelo estudante do ensino fundamental quando o tempo histórico lhe é apresentado como algo objetivamente dado e imutável.

Todavia, a guerra acaba por se impor como procedimento predominante neste jogo, pois, além da vitória por conquista, a beligerância pode ser uma forma de conquistar recursos que a civilização escolhida não possui. Deste modo, a ideia de desenvolvimento civilizacional fica diretamente atrelada à espoliação, e qualquer escolha do(a) jogador(a) está, portanto, condicionada de antemão pela ideia de que o mundo habitado pelas civilizações humanas dispõe de recursos escassos e que esta situação justificaria, portanto, o domínio militar de uma civilização por outra. A guerra é, deste modo, naturalizada como inevitável. É por isso que consideramos as situações de guerra como privilegiadas para a compreensão do tipo de sentido histórico veiculado neste tipo de jogo.

O jogo *Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall* permite ao(à) jogador(a) guerrear contra outra civilização em quase todos os momentos (alguns acordos permitem impedir a deflagração de conflitos). Para isso ele(a) precisa antes destinar, de forma estratégica, recursos para o treinamento de unidades bélicas e para a produção de distritos e edifícios militares, sem deixar de lado a acumulação de recursos financeiros, culturais, científicos e religiosos que também podem auxiliar na conquista de territórios adversários. Todavia, o(a) jogador(a) sofre penalidades caso não guerree de maneira estratégica, pois regras de “penalidade de belicosidade” influenciam a partida mudando alguns parâmetros do sistema de diplomacia das IAs que controlam outras civilizações.

O sentido histórico produzido por meio dessas procedimentalidades é melhor compreendido quando podemos articular entre si os conceitos empregados pelo próprio jogo. Todavia, ao contrário da experiência polissêmica esperada no uso de conceitos históricos (KOSELLECK, 2006), o que o jogo oferece é um quadro fechado de definições prescrito na sua

⁷ Hélia Santos prefere chamar esses elementos de “mecânica do jogo”, algo que ela define como o “conjunto de elementos disponíveis para a interação e modificação do estado de jogo, a partir da agência tanto do jogador quanto dos agentes artificiais controlados pela IA” (SANTOS, 2010, p. 81). Mantivemos o uso do conceito de “procedimentalidade” para tratarmos de aspectos mais gerais do jogo, tendo em vista que ele se relaciona mais diretamente à produção de sentido histórico, conforme demonstrado por Silva (2017), embora também utilizemos o termo “mecânica” para situações mais específicas.

Civilopédia, isto é, um amplo glossário que abrange todos os conceitos usados nessa experiência lúdica. Ao contrário da enorme riqueza contida na polissemia do conceito de “cultura”,⁸ por exemplo, a *Civilopédia* o apresenta para nós como um elemento cujo único sentido está associado à ideia de evolução civilizacional progressiva: “Cultura é a maneira com a qual você avança pela árvore cívica, desbloqueando novas políticas e governos [...]”.

Um conceito central para o desenvolvimento das situações de guerra no jogo é o de *casus belli*. Trata-se de uma expressão em latim historicamente utilizada para designar um fato que justifique uma declaração de guerra. De acordo com a *Civilopédia*, “em *Civilization VI*, são seus motivos declarados para entrar em guerra contra outra civilização e afetam a atitude de outras civilizações em relação a você, como refletido pela penalidade de belicosidade na diplomacia”. A penalidade de belicosidade vai variar entre os doze *casus Belli* presentes no jogo, além de serem maiores em eras consideradas “mais avançadas”, como a “Era da Informação”, que representa o tempo atual em que vivemos. Os *casus belli* são “guerra formal”, “guerra surpresa”, “guerra santa”, “guerra conjunta”, “guerra de reconquista”, “guerra de protetorado”, “guerra de libertação”, “guerra colonial”, “guerra territorial”, “guerra de Era de Ouro”, “guerra de retaliação” e “guerra ideológica”. Embora não seja possível descrever aqui cada uma das situações em que essas justificativas de guerra são desbloqueadas no jogo, é interessante notar que elas se referem de maneira bastante vaga a eventos históricos concretos, como as Cruzadas (“guerra santa”) ou as colonizações imperialistas do século XIX na África e na Ásia (“guerra colonial”), por exemplo. Ao não problematizar as relações de poder envolvidas em cada uma dessas situações históricas, o jogo claramente naturaliza a dominação militar sem abrir espaço para uma necessária reflexão acerca de outras percepções possíveis a respeito desses eventos e processos, a exemplo do caráter hediondo dos diversos genocídios a eles atrelados. Restringem-se, desse modo, as potencialidades de significado desses conceitos, reduzindo as experiências do passado às quais eles dizem respeito e limitando igualmente os futuros alternativos que eles permitiriam visualizar.

Outra mecânica ligada à guerra são as chamadas “emergências”. Estas podem ser convocadas como resposta a atos considerados reprováveis por duas ou mais civilizações. As outras

⁸ A este respeito, conferir, por exemplo, a “delimitação sistemática” para o conceito proposta pelos antropólogos Alfred Kroeber e Clyde Kluckhohn na década de 1950. Os autores encontram já à época centenas de definições, que foram sistematizadas em sete grupos e seus respectivos subgrupos em seus processos específicos e mais ou menos sincrônicos de desenvolvimento, a partir do qual o conceito é dividido, então, de acordo com as suas definições “descritivas”, “históricas”, “normativas”, “psicológicas”, “estruturais”, “genéticas” e “incompletas”, demonstrando, portanto, a riqueza das possibilidades interpretativas contidas neste único conceito (KROEBER e KLUCKHOHN, 1952).

civilizações na partida podem se unir para combater um inimigo comum dentro de um número de turnos limitado, porém a possibilidade de participação depende das relações diplomáticas da civilização do(a) jogador(a) com outras civilizações e cidades-estados. Caso consigam completar o objetivo, são recompensadas com bônus dentro do jogo; caso contrário, a civilização alvo da “emergência” é que ganha o bônus. As “emergências” são “militar”, “de Cidade-Estado”, “religiosa”, “nuclear” e “de traição”. Neste caso, essa mecânica, inaugurada com a expansão *Rise and Fall* de *Sid Meier's Civilization VI*, propõe ao(à) jogador(a) alguma reflexão sobre a consequência de atos abomináveis, como, por exemplo, a utilização de uma bomba atômica num cenário em que tal ato é desqualificado por meio de um consenso diplomático. No entanto, essa impressão logo é desfeita pela constatação de que, no jogo, esse tipo de ação consertada funciona, na verdade, como uma oportunidade para enfraquecer oponentes que estão mais próximos de ganhar a partida. Tudo é reconduzido à disputa interimperialista que impulsionaria o progresso da civilização universal.

Por fim, é importante mencionar como o conceito de “bárbaro” é empregado no jogo. Os bárbaros são personificados em inimigos que surgem em “postos avançados” ao longo de todo o jogo, e representam um empecilho à civilização, uma vez que seu único objetivo é arruinar, sem uma motivação aparente, os distritos e edificações erguidos pelos(as) jogadores(as). Enquanto tais, só resta eliminá-los militarmente, sob pena de que eles destruam tudo aquilo que sua civilização conseguiu construir.

O conceito de “bárbaro” foi historicamente utilizado para designar os grupos humanos que se oporiam ao processo civilizatório. No caso brasileiro, por exemplo, este conceito tem sido designado para justificar o massacre de indígenas, da população liberta e pobre das favelas, dos movimentos contestatórios que se rebelaram contra as atrocidades do poder imperial e republicano etc., ou, ao menos, para legitimar uma hierarquia social cujo ápice era ocupado por uma aristocracia branca (GUIMARÃES, 1988; MALDI, 1997; MARQUES, 2014; OLIVEIRA, 2003; PUNTONI, 2002; SCHWARCZ, 1993).⁹ Este conceito também foi usado ao longo do século XIX como justificativa colonialista pelas potências imperiais europeias (FEIERMAN, 1993) – não é demasiado lembrar que, como supunha John Stuart Mill, “o despotismo é um modo de governo legítimo para se lidar com os bárbaros, desde que a finalidade seja seu avanço” (apud HOBSBAWM, 2011, p. 60). O emprego do conceito de “bárbaro” no jogo colabora, portanto, para a naturalização desse

⁹ Sidney Chalhoub dá destaque à ideia de “classes perigosas”, uma expressão que, junto a tantas outras, foram utilizadas como sinônimos de “bárbaros” objetivando naturalizar as desigualdades sociais no Brasil (CHALHOUB, 1996).

modo dicotômico de perceber o mundo e as relações sociais, desdobrando-se possivelmente no uso da força tomado como forma legítima de extermínio das diferenças.

Histórias nacionais

Nós também analisamos de maneira mais específica as representações (“registros instanciais”) da história do Brasil no jogo aqui analisado. Isso foi feito por meio do confronto entre o uso de determinados conceitos e personalidades especificamente atrelados à história brasileira com a discussão historiográfica a este respeito.

D. Pedro II foi escolhido pela franquia como o “avatar” da civilização brasileira. Essa é uma escolha interessante, uma vez que a ideologia nacionalista de seu governo (GUIMARÃES, 1988) é a que mais se aproxima do conceito de “civilização” empregado pelo jogo.

Sua imagem, tratada como “magnânima”, carrega um bônus atrelado à facilidade em arrebanhar “grandes personalidades”, isto é, grandes artistas, militares, profetas, mercadores, cientistas etc., que concedem vantagens ao jogador para o desenvolvimento de sua civilização. De fato, a imagem de d. Pedro II é associada pela historiografia ao patrocínio da ciência e das artes como forma de fazer do país uma “nação civilizada” de acordo com os padrões europeus (GUIMARÃES, 1988). No entanto, nenhuma menção é feita no jogo ao fato de que esse progresso civilizacional foi, na verdade, algo restrito aos interesses aristocráticos e diretamente comprometido com a manutenção do sistema escravista (SCHWARCZ, 1993).

O jogo também associa certos recursos naturais à geografia brasileira. É muito interessante notar que o geógrafo brasileiro Aziz Ab’Saber é citado quando o(a) jogador(a) descobre o Pantanal, uma das maravilhas naturais mundiais que concede algumas vantagens aos(às) jogadores(as) que ocupam os seus territórios adjacentes. Outro recurso natural e econômico associado ao Brasil é o café. Caso o(a) jogador(a) opte por jogar numa simulação do planeta Terra, com seus continentes e oceanos semelhantes aos reais, perceberá que esse recurso aparece no território correspondente ao brasileiro como mais um recurso natural dentre outros, mas nada é dito a respeito da estreita ligação entre o produto e a manutenção de um sistema social escravista igualmente responsável por graves consequências ambientais (MARQUESE e TOMICH, 2009). Por fim, a floresta tropical brasileira (“Amazônia”) também fornece bônus de ciência, comércio, religiosidade e cultura ao jogador, reafirmando assim a tópica das “riquezas naturais” brasileiras como aquilo que garantiria a especificidade da nossa civilização (LOWANDE, 2014).

A unidade comum de guerra naval a distância (“navio de guerra”) é substituída, no caso brasileiro, pelo navio “Minas Gerais”, um encouraçado do tipo *Dreadnought* que efetivamente não existiu durante o Império, uma vez que só foi adquirido na Primeira República (WALDMANN JÚNIOR, 2013).¹⁰ Isso se deve ao fato de que toda grande civilização também deveria ser uma potência militar, e a superioridade naval foi de suma importância para a manutenção da ordem no mundo latino-americano. Por outro lado, nomes associados a uma ideia de heroísmo ligada às ações da Armada e do Exército, como o Duque de Caxias, também foram responsáveis pelo massacre da população pobre brasileira em nome justamente desse ideal civilizacional (JANOTTI, 2005).

A civilização brasileira também possui dois “distritos” (uma unidade territorial no espaço possuído pelo jogador, que se soma a outros ao longo da partida em função do acúmulo de “cultura” e das conquistas militares), capaz de produzir bônus de “serviços de entretenimento”: “Carnaval” e “Copacabana”. Estes dois distritos funcionam no jogo como um importante recurso para a manutenção da felicidade dos governados que, a qualquer momento, podem deixar de ser leais aos governantes e se rebelarem contra eles. Aqui as relações entre “resistência” e “consenso” são naturalizadas por meio de critérios que seriam mensuráveis objetivamente, ao passo que a historiografia brasileira tem mostrado o quão complexo é este tema, em especial no que se refere aos estudos sobre a escravidão (MATTOSO, 2003; GORENDER, 1990) – o conceito de “escravo” ou “escravismo”, diga-se de passagem, não aparece em nenhum momento no jogo. Isso é reforçado no texto que abre o jogo quando a civilização escolhida é o Brasil: exorta-se d. Pedro II, o avatar que representa o(a) jogador(a) no espaço virtual, a observar os brasileiros “no carnaval dançando o samba e celebrando seus grandes feitos [...]”. Com isso, o jogo se apoia no estereótipo de que o povo brasileiro é festivo, avesso a conflitos e de que o samba, o carnaval, resultados de nossa “miscigenação cultural”, de nosso “sincretismo”, e as lindas praias (“Copacabana”) que, na visão estrangeira, lhe servem de cenário, são os aspectos que nos caracterizam enquanto “povo”. Além de reduzir toda a diversidade cultural brasileira aos já velhos símbolos e estereótipos de nossa brasilidade, produzidos sobretudo no período da Segunda Guerra Mundial como forma afastar a imagem de totalitarismo da ditadura varguista (OLIVEIRA, 2003; TOTA, 2014), essa é uma representação que silencia a sangrenta história de conflitos sociais que se produziu ao longo de nossa história como forma de resistir justamente ao padrão civilizacional único naturalizado pelo jogo (SODRÉ, 2010).

¹⁰ Na versão anterior, as tropas de infantaria moderna eram substituídas pelos “Pracinhas”.

Por fim, é interessante verificar como o jogo apresenta a história do Brasil em sua *Civilopédia*. Os indígenas, que segundo o texto ocupavam apenas a costa e a bacia amazônica (!), são apresentados como “seminômades que subsistiam com a caça, pesca, agricultura migrante, guerras tribais e canibalismo”, reforçando assim velhos estereótipos produzidos pela historiografia nacional (MONTEIRO, 2001). Com destaque maior no Brasil colônia e Império, uma pequena parte do texto é destinada à Primeira República e à Era Vargas, ignorando completamente a experiência democrática de 1945-64,¹¹ e saltando para o Golpe de 1964, tratando de todos esses aspectos de modo reducionista e produzindo uma enganosa narrativa em que os conflitos estão ausentes. Sobre o período ditatorial, o jogo ainda se filia a uma versão negacionista do golpe de 1964: “embora seus métodos tenham sido duros, a nova junta militar era menos violenta do que outras do continente. Além disso, ela promovia o capitalismo, a modernização e acordos internacionais, tornando-a popular com as classes baixa e média, mesmo durante os anos de prisões, torturas e execuções sem devido processo legal”.¹² Corroborando o sentido histórico presente no jogo, a guerra, o genocídio e a arbitrariedade de Estados autoritários aparecem como preços que deveríamos pagar pelo progresso da civilização.

Considerações finais

Como pudemos perceber, o jogo articula conceitos históricos importantes em procedimentos que produzem uma ideia de sentido histórico bastante problemática. O conceito de “guerra” se torna central para as procedimentalidades propostas pelo jogo. Ele pode ser considerado um “conceito histórico” por articular em torno de si uma experiência do tempo específica, mas atrelada ao sentido histórico mais geral de um progresso civilizacional unilinear e universal. Para isso, ele conta com diversos outros conceitos auxiliares, como *casus belli* e “emergências”. Ao conceito de guerra é incorporada uma ideia de sentido histórico para a qual o futuro é aberto por uma tomada de atitude no presente norteadas pelo abandono de uma posição de inferioridade do passado. A ação motivada pelo progresso civilizacional justificaria, assim, ações violentas voltadas para a apropriação de territórios alheios. Naturaliza-se, portanto, a guerra no interior de um processo histórico que separaria as verdadeiras civilizações daquelas que não se mostraram aptas à história. Por fim, percebe-se que “história” aqui atrela-se à uma concepção de progresso civilizacional que se caracteriza como uma metanarrativa da modernização

¹¹ Neste ponto o jogo também reproduz uma característica da historiografia brasileira: o pequeno interesse pelo período que vai de 1945-1964 (FERREIRA, 2010).

¹² Sobre as relações entre negacionismo e ensino de história, cf. Lowande, Fonseca e Fernandes, 2019.

(LOWANDE, 2018), excluindo deste conceito outras formas de experiência do tempo, tanto mais significativas quanto hoje podem ser consideradas as únicas figurações de futuro possíveis diante da catástrofe ambiental a que o modo de vida moderno/capitalista/ocidental tem nos conduzido (DANOWISK e CASTRO, 2017; STENGERS, 2015).

Em relação à contribuição de uma suposta “civilização brasileira” para a civilização humana, conforme enquadrada em *Civilization VI: Rise and Fall*, pudemos mostrar que são destacados apenas elementos discursivos de uma história nacional que permitam contribuir com a metanarrativa civilizatória proposta pelo jogo. Esses aspectos retomam traços de uma historiografia elitista que se esforçou por suprimir os conflitos no interior de uma narrativa oficial sobre história do Brasil. Opera-se uma cisão entre cultura erudita e popular, sendo que a primeira, produzida em associação com as elites dirigentes, teria a função de dirigir o processo civilizacional a partir do Brasil, enquanto que a segunda, identificada com o “samba” e com o “carnaval”, serviria apenas para manter as massas felizes com os destinos que lhes são impostos. Ao colocar recursos naturais e destinos coletivos a serviço de uma única visão de processo histórico, o jogo não contribui para uma percepção do futuro enquanto possibilidade aberta à diversidade de expectativas moldada pela pluralidade de experiências. Os que porventura discordarem dessa racionalidade unicamente voltada ao progresso econômico e científico como condutor do progresso civilizacional por meio da disputa bélica, cultural ou religiosa (mas, como vimos, sobretudo a primeira), a esses o jogo reserva a categoria de “bárbaros”, cujo extermínio é legítimo e necessário para progresso. Bárbaros, no território brasileiro, portanto, seriam todos(as) os(as) indígenas(as), africanos(as) escravizados(as), trabalhadores(as) e visionários(as) que resistiram à exploração que lhes foi imposta em nome da civilização.

A noção de “*rise and fall*” não ameniza, portanto, a concepção unilinear de progresso civilizacional proposta pelo jogo. Ela funciona mais como uma espécie de bonificação para o(a) jogador(a) que melhor se enquadrar na ideia de sentido histórico prescrita de antemão, pois essa mecânica apenas acrescenta bônus ou ônus relacionados ao sucesso no desenvolvimento da civilização escolhida. Todas as outras procedimentalidades conduzem à ideia mestra de sentido do jogo, isto é, à metanarrativa do progresso civilizacional universal.

Essas nossas constatações não pretendem entrar no mérito do potencial positivo ou negativo deste tipo de produto para o aprendizado histórico, até mesmo porque a divisão entre jogos *serious*, isto é, estritamente educacionais, e *non-serious*, ou seja, voltados primordialmente para

o entretenimento e para o mercado, tem sido questionada em estudos teóricos mais recentes (TELLES, 2016). Acreditamos que elas possam, todavia, subsidiar discussões futuras que se façam a respeito do potencial dessas ferramentas para o aprendizado histórico.

Referências Bibliográficas

ARRUDA, E. P. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. **Ensino Em Re-Vista**, v. 18, n. 2, p. 287-297, Julho/Dezembro 2011.

ASSUNÇÃO, M. R. Histórias do Balaio: historiografia, memória oral e as origens da balaiada. **História oral**, n. 1, p. 67-89, 1998.

BELLO, R. S. História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores. **Café História – história feita com cliques**, 2017. Disponível em: <<https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>>. Acesso em: 08/02/2019.

BENTIVOGLIO, J. A história conceitual de Reinhart Koselleck. **Dimensões**, v. 24, p. 114-134, 2010.

BONNEUIL, C.; FRESSOZ, J.-B. **The Shock of the Anthropocene: The Earth, History and Us**. London; New York: Verso, 2017.

CHALHOUB, S. **Cidade Febril: cortiços e epidemias na Corte imperial**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

COSTA, M. A. F.; SANTOS, C. B. M. ; XAVIER, G. A. Os games como possibilidade: que história é essa? **Educação Básica Revista**, v. 1, n. 1, p. 107-124, 2015.

DANOWSKI, D.; CASTRO, E. V. **Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins**. Desterro [Florianópolis]: Cultura e Barbárie: Instituto Socioambiental, 2017.

DAVIS, H.; TODD, Z. On the importance of a date, or decolonizing the Anthropocene. **ACME: An International Journal for Critical Geographies**, v. 16, n. 4, p. 761-780, 2017.

FEIERMAN, S. African histories and the dissolution of world history. In: BATES, R. H.; MUDIMBE, V. Y.; O'BARR, J. **Africa and the disciplines: the contributions of research in Africa to the Social Sciences and Humanities**. Chicago: University of Chicago Press, 1993. p. 167-212.

FERREIRA, J. Apresentação: Dossiê - 1946-1964: a experiência democrática no Brasil. **Tempo**, Niterói, v. 14, n. 28, p. 11-18, Junho 2010.

FOOTE, R. Who rules entertainment industry? Video games vs. film & music. **KFVS12**, 2016. Disponível em: <<http://www.kfvs12.com/story/31140647/who-rules-the-entertainment-industry/>>. Acesso em: 08/02/2019.

GORENDER, Jacob. Violência, consenso e contratualidade. **A escravidão reabilitada**. São Paulo: Editora Ática S.A., 1990.

GUIMARÃES, M. S. Nação e civilização nos trópicos: o Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro e o projeto de uma história nacional. **Estudos históricos**, Rio de Janeiro, n. 1, p. 5-27, 1988.

HARAWAY, D. Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: making kin. **Environmental Humanities**, v. 6, p. 159-165, 2015.

HOBSBAWM, E. J. **A era dos impérios, 1875-1914**. São Paulo: Editora Paz e Terra Ltda., 2011.

- JANOTTI, M. L. M. Balaiada: construção da memória histórica. **História (São Paulo)**, v. 24, n. 1, p. 41-76, 2005.
- JASMIN, M. G. História dos conceitos e teoria política e social: referências preliminares. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 20, n. 57, p. 27-38, Fevereiro 2005.
- KIRSCHNER, T. C. A reflexão conceitual na prática historiográfica. **Textos de história**, v. 15, n. 1/2, p. 49-61, 2007.
- KOPENAWA, D.; ALBERT, B. **A queda do céu: palavras de um xamã yanomami**. São Paulo: [s.n.], 2015.
- KOSELLECK, R. **Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.
- KROEBER, A. L.; KLUCKHOHN, C. **Culture: A critical review of concepts and definitions**. Cambridge: Papers. Peabody Museum of Archaeology & Ethnology, Harvard University, 1952.
- LOWANDE, W. F. F. **As coleções do Museu Nacional no século XIX: patrimônio cultural e identidade nacional pela perspectiva dos naturalistas**. Museus e patrimônios: as coleções criam conexões. Alfenas: [s.n.]. 2014. p. 57-69.
- LOWANDE, W. F. F. A história transnacional e a superação da metanarrativa da modernização. **Revista de Teoria da História**, v. 20, n. 2, p. 219-245, Dezembro 2018.
- LOWANDE, W. F. F.; FONSECA, V. P.; FERNANDES, P. O. C. A Ditadura de 1964-1985 na iniciação à docência: o ensino entre o dever de memória e as disputas midiáticas. **História & Ensino**, Londrina, v. 25, n. 1, p. 353-372, Janeiro/Junho 2019.
- MALDI, D. De confederados a bárbaros: a representação da territorialidade e da fronteira indígenas nos séculos XVIII e XIX. **Revista de Antropologia**, São Paulo, v. 40, n. 2, p. 183-221, 1997.
- MALERBA, J. Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na era digital. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 37, n. 74, 2017.
- MARQUES, G. Do índio gentio ao gentio bárbaro: usos e deslizes da guerra justa na Bahia seiscentista. **Revista de História**, n. 171, p. 15-48, Julho/Dezembro 2014.
- MARQUESE, R.; TOMICH, D. O Vale do Paraíba escravista e a formação do mercado mundial do café no século XIX. In: GRINBERG, K.; SALLES, R. **O Brasil Imperial, volume II: 1831-1870**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.
- MATTOSO, Katia. **Ser escravo no Brasil**. 3ª ed. – São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MONTEIRO, J. M. **Tupis, tapuias e historiadores: estudos de história indígena e do indigenismo**. UNICAMP. [S.l.]. 2001.
- NEVES, I. B. C.; ALVES, L. R. G.; BASTOS, A. O. **Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades**. XI SBGames, Culture Track - Short Papers. Brasília, DF: [s.n.]. 2012. p. 192-195.
- OLIVEIRA, L. L. Sinais da modernidade na era Vargas: vida literária, cinema e rádio. In: FERREIRA, J.; DELGADO, L. D. A. N. **O tempo do nacional-estatismo: do início da década de 1930 ao apogeu do Estado Novo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003. p. 241-286.
- PUNTONI, P. **A Guerra dos Bárbaros: povos indígenas e a colonização do Sertão Nordeste do Brasil, 1650-1720**. São Paulo: Hucitec; Editora da Universidade de São Paulo; Fapesp, 2002.

REDAÇÃO E-COMMERCE BRASIL. A indústria de jogos eletrônicos, um setor em ascensão no Brasil. **E-Commerce Brasil**, 2016. Disponível em: <<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/>>. Acesso em: 08/02/2019.

RÜSEN, J. **Razão histórica. Teoria da história**: os fundamentos da ciência histórica. Brasília: Ed. UNB, 2001.

SANTOS, H. V. A. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame**. Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo. 2010.

SARLO, B. **Tempo passado**: cultura histórica e guinada subjetiva. São Paulo; Belo Horizonte: Companhia das Letras; UFMG, 2007.

SCHWARCZ, L. M. **O espetáculo das raças**: cientistas, instituições e questão racial no Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

SILVA, A. A. **Aprendizagem histórica e jogos eletrônicos**: a consciência histórica entre o conhecimento e a simulação. Anais do XXIX Simpósio Nacional de História. Brasília: [s.n.]. 2017.

SODRÉ, M. Sobre a identidade brasileira. **IC - Revista Científica de Información y Comunicación**, n. 7, p. 321-330, 2010.

STENGERS, I. **In catastrophic times**: resisting the coming barbarism. [S.l.]: Open Humanities Press; Meson Press, 2015.

TELLES, H. V. Um passado jogável? Simulação digital, videogames e história pública. **Revista Observatório**, v. 2, especial 1, maio 2016.

TELLES, H. V.; ALVES, L. **Ensino de história e videogame**: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. XI Seminário SJEEC: Jogos eletrônicos - Educação - Comunicação. [S.l.]: [s.n.]. 2015.

TOTA, A. P. **O amigo americano**: Nelson Rockefeller e o Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

UOL. Bilheteria do cinema mundial bate recorde de arrecadação em 2016. **UOL - Filmes e séries**, 2017. Disponível em: <<https://cinema.uol.com.br/noticias/efe/2017/03/23/bilheteria-do-cinema-mundial-bate-recorde-de-arrecadacao-em-2016.htm>>. Acesso em: 08/02/2019.

WALDMANN JÚNIOR, L. **As negociações para a limitação dos armamentos navais sul-americanos**: o caso dos encouraçados no período entre as guerras mundiais. I Semana de Pós-Graduação em Ciência Política da UFSCar. São Carlos - SP: [s.n.]. 2013.

WEINSTEIN, B. História sem causa? A nova história cultural, a grande narrativa e o dilema pós-colonial. **História**, São Paulo, v. 22, n. 2, p. 185-210, 2003.