

A história do mundo como grande estratégia

: a simulação da modernidade no jogo eletrônico *Europa Universalis IV*

*Hermano do Amaral Pinto Neto**

Doutorando em Relações Internacionais pela
Universidade de São Paulo (USP)

Resumo

A indústria de entretenimento pode se apresentar como um importante meio de divulgação histórica e de popularização e naturalização de argumentos historiográficos e representações da história. Essa dinâmica também se faz presente em jogos eletrônicos que mobilizam o conhecimento histórico para simular períodos, processos, estruturas e acontecimentos históricos específicos. A retórica procedural dos jogos divulga e reafirma argumentos historiográficos através de suas representações normativas para um público não-especializado. Este artigo objetiva analisar a presença de noções e argumentos de história do mundo no jogo *Europa Universalis IV*. Através da análise crítica dos mecanismos do jogo e sua justaposição com a literatura especializada de história do mundo, será constatado que o jogo reproduz uma visão integracionista da história do mundo, que informa o entendimento da história por seus consumidores. Com a sua simulação histórica de zonas interativas, comércio internacional e difusão tecnológica, a retórica procedural de *Europa Universalis IV*, fundamentada em conhecimento historiográfico especializado, como a teoria do sistema-mundo, reproduz sua própria interpretação da história do mundo e pode convencer os jogadores no mesmo sentido.

Palavras-chave Divulgação histórica – História e jogos eletrônicos – Retórica procedural – História mundo – *Europa Universalis IV*.

Submissão

15/09/2021

Aprovação

24/02/2022

Publicação

22/10/2022

* Agradeço à prof.^a dr.^a Sara Albieri, titular da Universidade de São Paulo (USP), pelas discussões valiosas que levaram à concepção inicial deste artigo.

The World History as Grand Strategy: The Simulation of Modernity in the Videogame *Europa Universalis IV*

Abstract

The entertainment industry can be an important medium for historical divulgation and the popularization and naturalization of historiographical arguments and representations of history. This dynamic is also present in video games that mobilize historical knowledge in order to simulate specific historical periods, processes, structures and events. The games' procedural rhetoric divulges and reaffirms historiographical arguments through its rules-based representations to a non-specialized public. This article aims to analyse the presence of notions and arguments of world history in the game *Europa Universalis IV*. Through the critical analysis of the game's mechanisms and the juxtaposition with specialized literature on world history, we verify that the game reproduces an integrationist viewpoint of world history, which informs its consumers' understanding of history. With its historical simulation of interactive zones, international trade and technological diffusion, the procedural rhetoric of *Europa Universalis IV*, based on specialized historiographical knowledge, such as the world-systems theory, reproduces its own interpretation of world history and can persuade its players towards it.

Keywords Historical Divulgation – History and Video Games – Procedural Rhetoric – World History – *Europa Universalis IV*.

La historia del mundo como gran estrategia: la simulación de la modernidad en el videojuego *Europa Universalis IV*

Resumen

La industria del entretenimiento puede presentarse como un medio importante de divulgación histórica y de popularización y naturalización de argumentos historiográficos y representaciones de la historia. Esta dinámica también está presente en los videojuegos que movilizan el conocimiento histórico para simular períodos, procesos, estructuras y eventos históricos específicos. La retórica procedimental de los juegos difunde y reafirma argumentos historiográficos a través de sus representaciones normativas para un público no especializado. Este artículo tiene como objetivo analizar la presencia de nociones y argumentos de la historia del mundo en el juego *Europa Universalis IV*. A través de un análisis crítico de los mecanismos del juego y su yuxtaposición con la literatura especializada de historia del mundo, se verificará que el juego reproduce una visión integracionista de la historia del mundo, que informa la comprensión de la historia por parte de sus consumidores. Con su simulación histórica de zonas interactivas, comercio internacional y difusión tecnológica, la retórica procedimental de *Europa Universalis IV*, basada en conocimientos historiográficos especializados, como la teoría del sistema-mundo, reproduce su propia interpretación de la historia del mundo y puede convencer a los jugadores en el mismo sentido.

Palabras clave Divulgación histórica – Historia y videojuegos – Retórica procedimental – Historia mundo – *Europa Universalis IV*.

De forma geral, o século XIX testemunhou a formação e institucionalização da ciência moderna na Europa Ocidental. A história, enquanto um campo do conhecimento científico, não escapou dessa tendência, que coincide com a última etapa da ascensão e consolidação do Estado nacional. Na época, a disciplina de história se formou em serviço de um projeto político de legitimação e reprodução dos primados de seus respectivos Estados nacionais. A história, nesse sentido, encontrava a sua razão de ser na construção de uma narrativa política que justificasse o domínio do Estado e criasse, entre os seus habitantes, um sentimento de passado e origem comum que orientasse a sua nacionalidade compartilhada. Por isso, é possível dizer que a historiografia produzida no século XIX foi uma historiografia essencialmente nacional, tomando o Estado e um povo – uma *nação* – como o seu objeto de análise e ponto de referência. Ao longo do século XX, enquanto as ciências gradualmente se libertavam de suas institucionalidades originais do século precedente, os historiadores também começaram a pensar em um conhecimento histórico que ultrapassasse os limites da história política e da história nacional.

Nesse sentido, a Escola dos Annales merece destaque especial como um grande movimento que levou à revisão dos objetos e das preocupações da disciplina. Com o confinamento político-nacional superado, surgem os primeiros historiadores modernos que irão atrás de uma *grande* história, uma história de longa duração que incorpora temas políticos, mas também leva em consideração perspectivas econômicas e sociais. É um novo tipo de conhecimento histórico que, sobretudo, se liberta das amarras nacionais. É nesse espírito que Fernand Braudel publica, em 1949, a obra *O Mediterrâneo e o mundo mediterrâneo na época de Filipe II*, uma ode não só à *longue durée*, mas principalmente ao sistema de Estados, culturas e economias que conformavam o mundo mediterrâneo da época. Dos seus princípios em meados do século até a atualidade, passando pelo inovador modelo dos encontros trans civilizacionais de William McNeill e pela teoria do sistema-mundo de Immanuel Wallerstein, a história do mundo desafia o historiador a observar o quadro geral para identificar processos, tendências e práticas que se reproduzem sistematicamente em escala mundial ou regional e que interagem entre si, condicionando-se mutuamente. Nas palavras de Bruce Mazlish, as abordagens de história do mundo coincidem em sua

“preocupação com processos e padrões sistemáticos entre uma ampla variedade de fenômenos históricos e naturais que afetaram diversas populações”.¹ Nesse sentido, os limites artificialmente impostos pelos territórios nacionais de cada Estado são superados por uma historiografia cuja razão de ser não é mais simplesmente construir uma história nacional para a legitimação política de um Estado nacional. Pelo contrário, trata-se do estudo de estruturas históricas de longa duração em um campo cada vez mais interdisciplinar e desterritorializado, configurando um dos pilares da história do mundo.

Hodiernamente, o conceito de história do mundo confunde-se com o de história global. Em uma tentativa de separar os conceitos, Mazlish aponta ao menos três grandes diferenças entre ambos os campos. Em primeiro, há uma distinção semântica entre global e mundial, sendo que global remete ao globo terrestre em sua integridade física enquanto mundial denota um mundo de civilizações humanas que não necessariamente cobrem o planeta inteiro, permitindo interpretações cognitivas e mais localizadas de mundo (Novo Mundo, terceiro mundo etc.). Em segundo, a história global se destina especificamente à identificação e ao rastreamento dos fatores da globalização no passado. O ponto de partida, portanto, é o presente fenômeno da globalização, o que se confunde, também, com a terceira diferença: a história global se preocupa com processos e fenômenos que devem ser estudados globalmente, enquanto a história do mundo permite o estudo com um recorte espacial mais restrito, em torno de sistemas-mundo, e de processos históricos, em escala mundial ou regional, que não necessariamente se confundem com os atuais fatores da globalização. Ambos os campos, portanto, podem coexistir simbioticamente.

Tendo em vista o quadro brevemente exposto acima, este artigo pretende discutir criticamente noções e perspectivas de história do mundo no jogo eletrônico *Europa Universalis IV*. Produzido e publicado pela empresa sueca Paradox Interactive, o jogo foi primeiramente lançado em 13 de agosto de 2013. Desde então, ainda permanece em desenvolvimento pela empresa, através de novos conteúdos gratuitos ou pagos desenvolvidos em diálogo com os jogadores. Nele, os jogadores podem controlar qualquer Estado no mundo em um período que se estende de 1444 até 1821. A terminologia de Estado é, aqui, generosa e simplificada, sendo o modelo do Estado westfaliano aplicado de maneira mais ou menos generalizada aos países e facções que compõem o mapa mundial do jogo, desde sociedades pré-colombianas e subsaarianas até a dinastias asiáticas e os próprios Estados europeus, em prol da simplificação da

¹ MAZLISH, B. “Comparing Global History to World History”. *The Journal of Interdisciplinary History*, v. 28, n. 3, p. 385-395, 1998. p. 387.

jogabilidade para o entretenimento do consumidor. Em suma, *Europa Universalis IV* é um jogo de grande estratégia que simula simplificadaamente a política, a economia e a cultura da modernidade, incluindo o comércio internacional, a colonização, a evolução tecnológica e as reformas religiosas em seu âmbito, sendo a agência do jogador orientada pelo princípio da competição interestatal e pela busca da hegemonia no sistema de Estados. Nesses termos, *Europa Universalis IV* se apresenta como um importante bem de consumo da indústria cultural que mobiliza o conhecimento histórico, sobretudo a história do mundo, para fornecer entretenimento aos seus consumidores.

A escolha deste objeto de estudo se deveu ao fato de entendermos o jogo fundamentalmente como uma obra de divulgação histórica onde há interatividade entre o consumidor e o conhecimento histórico. O seu público, em sua maioria não-especializado, pode ser considerado culto na medida em que geralmente possui um grau mínimo de escolaridade e interesse ativo pelo conhecimento histórico, com as devidas ressalvas. Entendeu-se o jogo, também, como uma reprodução de um conhecimento histórico não-ficcional. Apesar de adentrar no campo de uma história contrafactual no momento em que o jogador inicia a sua campanha por hegemonia com um determinado Estado a partir de 1444, o caminho percorrido até 1821, como veremos, apresenta uma argumentação histórica, por parte dos desenvolvedores do jogo, bastante sofisticada, embora simplificada, que carrega consigo uma importante teoria da mudança. Isso ocorre devido à existência, nos jogos eletrônicos em geral, do que é chamado de uma retórica procedural.

A retórica procedural se diferencia da retórica científica porque, ao contrário do uso de argumentação científica, ela emprega uma ordem normativa por ela mesma criada que tem como consequência o convencimento do jogador. Em um jogo como *Europa Universalis IV*, a retórica procedural se apresenta, por exemplo, como uma série de regras de jogabilidade que orientam a ação do jogador em relação a um fenômeno histórico, como a colonização. Na tentativa de simular a colonização, o jogo apresenta um conjunto de regras e pressupostos – de sua interpretação particular da colonização – que poderão ser compreendidas como verdadeiras pelo jogador. Nas palavras do acadêmico americano Ian Bogost, “ao apresentar um argumento através de ‘representações normativas’ [em vez da] argumentação oral, escrita ou visual, jogos digitais convencem de maneiras diferentes do que os tipos de argumentação mais convencionalmente estudados”.² Nesse sentido, a simulação da modernidade em *Europa Universalis IV* defende, através de sua retórica procedural, uma série de

² Apud KOEBEL, G. “Simulating the Ages of Man: Periodization in *Civilization V* and *Europa Universalis IV*”. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, v. 10, n. 17, p. 60-76, 2017. p. 62.

postulados da história do mundo, com alta capacidade de alcance entre um público maleável ao aprendizado histórico. Com cerca de 20 mil jogadores diários,³ o jogo possui, portanto, um impacto não insignificativo na divulgação do conhecimento histórico entre um público não-especializado.

Este artigo se insere em uma pioneira genealogia de pesquisa de história e videogames, na qual a academia brasileira sempre desempenhou papel de vanguarda. Entre os primeiros estudos a despontarem no tema, é preciso dar destaque para a obra de Christiano Britto Monteiro dos Santos, doutor em História Comparada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e atualmente professor adjunto da Universidade Federal Fluminense (UFF), cuja pesquisa buscou analisar as representações da Segunda Guerra Mundial em jogos de tiro em primeira pessoa (sobretudo as séries *Medal of Honor*, *Call of Duty* e *Battlefield*) e seus impactos no ensino de História e na construção de memória histórica. Sua apresentação no XXII Simpósio Nacional de História (2003) é um dos marcos iniciais importantes para o campo no Brasil. Em sua dissertação de mestrado, Santos revela a íntima conexão entre o complexo militar dos Estados Unidos e a produção de videogames para entretenimento, compreendendo-os como um “instrumento de instituições governamentais estadunidenses”.⁴ O autor constata que os jogos contribuem para uma “vivência indireta de processos históricos [e que] apesar de [serem] um recurso indireto, este ainda assim é envolto de um manto de *vivência direta*, na clara posição de buscar uma percepção de que o conteúdo dos jogos se trata da verdade sobre aqueles eventos”.⁵ Em outras palavras, Santos confirma a potencialidade e, frequentemente, a intencionalidade da construção de memória histórica através da retórica procedural dos jogos, embora ele não utilize esse termo.

Entre os outros autores brasileiros que merecem destaque neste momento inicial de inauguração da área de estudos de videogames, Lynn Alves, pedagoga, pesquisadora e docente da Universidade Federal da Bahia (UFBA), possui extensa produção acadêmica sobre diversos jogos digitais e suas interfaces, estudando-os sob a ótica de seu potencial de ensino e aprendizagem. Em um proveitoso artigo de revisão da bibliografia pertinente no cenário internacional, onde Alves traça a origem do campo no exterior para os meados dos anos 1980 (com o trabalho de Patricia Greenfield sendo um dos

³ STEAM. “Europa Universalis IV”. Disponível em: «<https://steamcharts.com/app/236850>». Acesso: 15 set. 2021.

⁴ SANTOS, C. B. M. dos. *Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial*. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2009. p. 116.

⁵ *Ibidem*, p. 116.

primeiros),⁶ a autora cita o contexto da emergência do chamado *homo game*, empregando expressão do pesquisador italiano Gianfranco Pecchinenda:

Pecchinenda nos apresenta a emergência de um novo homem: o *homo game*, integrado a uma realidade tecnológica, mais autônomo e independente, que se constitui em uma hibridação entre o console, o software, a mente que joga e o jogador que ativa tudo. Para o autor, o software pode ser considerado metaforicamente como um elemento externo, o jogador como a alma, o espírito, a mente (o elemento interno) e o console como o produto derivante das interações entre o interno e o externo. Neste contexto, o jogador é o animador de todo o processo, independente de quem joga, o que conta é ser comunicativo.⁷

Como proposta de percurso, Alves apresenta três sugestões. Em primeiro, os docentes devem trabalhar com videogames em sala de aula para “identificarem nos discursos interativos dos games, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais etc. que podem ser exploradas e discutidas com os discentes”.⁸ Em segundo, deve haver uma aproximação entre professores e desenvolvedores, a fim de facilitar e aprimorar a tradução do desenvolvimento de jogos em um cenário pedagógico. Em terceiro, incita a compreensão dos jogos como fenômenos culturais complexos que demandam maior nuance em sua recepção, em vez de automaticamente designá-los como agentes negativos no aprendizado. Por último, Alves conclui com um convite para maiores estudos no tema, em um caráter de urgência diante da proliferação dos jogos digitais, que desde 2008 apenas se intensificou – assim como a bibliografia especializada no tema.

Nos anos seguintes, surgiram outros autores brasileiros que possuem publicações de alto impacto na área, incluindo: Eucídio Pimenta Arruda, historiador, educador e docente da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), tendo desenvolvido pesquisa de doutorado sobre elementos da retórica procedural e sociabilidade de *Age of Empires III*,⁹ um jogo de estratégia em tempo real que, apesar de ser de outro gênero de estratégia, se aproxima da proposta, periodização e popularidade de *Europa Universalis IV*; Diogo Trindade Alves de Carvalho, cuja tese de doutorado se dedicou à

⁶ GREENFIELD, P. M. *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1984.

⁷ ALVES, L. “Relações entre os jogos digitais e a aprendizagem: delineando percurso”. *Educação, Formação & Tecnologias*, v. 1, n. 2, p. 3-10, 2008. p. 5.

⁸ *Ibidem*, p. 8.

⁹ ARRUDA, E. P. *Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

análise da incidência do pensamento geopolítico anglo-saxão em uma série de jogos,¹⁰ inclusive *Victoria II*, também desenvolvido pela Paradox e sucessor de *Europa Universalis IV* na periodização da história do mundo realizada pela empresa; Marco de Almeida Fornaciari, cuja dissertação de mestrado também analisou as representações da Segunda Guerra Mundial na franquia *Call of Duty*,¹¹ além do artigo publicado em conjunto por Marcella Albaine Farias da Costa, Christiano dos Santos e Guilherme de Almeida Xavier, que aborda criticamente as interconexões entre os jogos eletrônicos e as narrativas de história neles contidos, em perspectiva comparada com o ensino de História no Brasil;¹² e o artigo escrito em coautoria por Helyom Viana Telles e Lynn Alves, sobre a interface games-ensino de história.¹³ Entre autores estrangeiros, é possível destacar, entre outros, Kurt Squire,¹⁴ Adam Chapman,¹⁵ Todd Harper,¹⁶ e Jens Seiffert e Howard Nothhaft,¹⁷ além da notável coletânea editada por Matthew Wilhelm Kapell e Andrew B. R. Elliot, contando com a contribuição de diversos autores e diversos estudos, abordando ainda mais diversos jogos.¹⁸

Este artigo, por conseguinte, se apresenta como mais uma contribuição para esse campo de estudos, entendendo *Europa Universalis IV* como um importante vetor para a divulgação de correntes de história do mundo entre um público não-especializado, promovendo, intencionalmente ou não, seu convencimento através de sua retórica procedural. Inserida em um produto de entretenimento, consumido em horários de lazer, descontração e diminuído senso crítico por seus jogadores, esta retórica procedural promove uma naturalização dessas correntes de teoria da história entre seu público. Mais do que uma obra de divulgação histórica, através de sua retórica

¹⁰ CARVALHO, D. T. A. de. *Pensamento geopolítico anglo-saxão: oposições entre os poderes navais e continentais no mundo dos games (2010-2015)*. Tese (Doutorado em História) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

¹¹ FORNACIARI, M. de A. *A guerra em jogo: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008*. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2016.

¹² COSTA, M. A. F. da; SANTOS, C. B. M. dos; XAVIER, G. de A. “Os games como possibilidade: que história é essa?” *Educação Básica Revista*, v. 1, n. 1, p. 107-124, 2015.

¹³ TELLES, H. V.; ALVES, L. “Ficção e narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História”. *Tecocogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, n. 11, p. 115-130, 2015.

¹⁴ SQUIRE, K. *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III*. Tese (Doutorado) – Indiana University, [s. l.], 2003.

¹⁵ CHAPMAN, A. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge, 2016.

¹⁶ HARPER, T. “Rules, Rhetoric and Genre: Procedural Rhetoric in Persona 3”. *Games and Culture*, v. 6, n. 5, p. 395-413, 2011.

¹⁷ SEIFFERT, J.; NOTHHAFT, H. “The Missing Media: The Procedural Rhetoric of Computer Games”. *Public Relations Review*, v. 41, n. 2, p. 254-263, 2015.

¹⁸ KAPPELL, M. W.; ELLIOT, A. B. R. (Org.). *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury, 2013.

procedural o jogo pode ser tornar um significativo mecanismo de convencimento de seus consumidores, orientando-os para uma certa interpretação da história afastada do ambiente de debate acadêmico, mas informada, ainda assim, por este.

Tal interpretação, como será constatado neste artigo, se baseia fundamentalmente na corrente integracionista da história do mundo, que tem em William McNeill sua principal referência.¹⁹ Em suma, é um entendimento de teoria da mudança que coloca que os encontros e as trocas entre civilizações funcionam como os motores da história, em contraponto a uma interpretação que postule que as civilizações se desenvolvem de maneira autônoma e que suas trocas seriam inconsequentes. Nesse sentido, McNeill define a história do mundo como o estudo das interações entre povos de diversas culturas.²⁰ Consequentemente, noções como o comércio de longa distância, a expansão religiosa e até o alastramento de doenças, entre outras variáveis trans civilizacionais, constituem o principal combustível para o motor da mudança segundo a interpretação integracionista da história do mundo. Quais dessas noções aparecem precisamente em *Europa Universalis IV* será discutido ao longo das próximas páginas.

Em primeiro lugar, é necessário fazer uma ressalva quanto à periodização do jogo. Em um artigo recente, Greg Koebel, pesquisador registrado junto à Universidade de Regina, no Canadá, rejeita que sua periodização se enquadre entre as correntes integracionistas da história do mundo. Em suma, Koebel compara *Europa Universalis IV* com outros jogos históricos de estratégia publicados pela Paradox. Com efeito, a empresa sueca parece seguir uma periodização relativamente comum em suas publicações: o jogo *Imperator* cobre a Antiguidade Clássica, a série *Crusader Kings* o período medieval entre 867 e 1453, a série *Europa Universalis* o período moderno entre 1444 e 1821, a série *Victoria* o período industrial entre 1833 e 1936 e a série *Hearts of Iron* o período contemporâneo entre 1936 e 1945. Crucialmente, as regras do jogo (e, portanto, sua retórica procedural) mudam em cada publicação, conforme o período simulado. Todos os jogos têm, como pontos comuns, a simulação de períodos históricos, retratados através de processos em um determinado mapa onde os atores políticos se encontram. No caso de *Crusader Kings*, por exemplo, o mapa do jogo se estende da Europa à Índia e os jogadores controlam famílias nobres, em vez de países, em uma clara alusão às representações da Idade Média no senso comum. No caso de *Europa Universalis*, pelo contrário, o mapa cobre o mundo inteiro e os jogadores controlam países, com os indivíduos desaparecendo. Trata-se de um argumento em prol

¹⁹ MCNEILL, W. H. *The Rise of the West: A History of the Human Community*. Chicago: University of Chicago Press, 1963.

²⁰ MAZLISH, B. “Comparing Global History to World History”. *The Journal of Interdisciplinary History*, v. 28, n. 3, p. 385-395, 1998. p. 386.

da institucionalização do poder, do surgimento do Estado moderno e do sistema de Estados, buscando sintetizar as principais transformações das estruturas políticas no período contemplado.

Koebel, em suma, considera essas periodizações uma rejeição da corrente integracionista da história do mundo por parte da Paradox, porque as regras do jogo se alteram conforme cada período e publicação: “[no lugar de] etapas progressivas, que compartilham das mesmas leis universais de mudança histórica, os desenvolvedores da Paradox veem uma série de épocas com ‘motores da mudança’ tão distintos que são impossíveis de serem modelados em um único código de jogo”.²¹ Inexplicavelmente, Koebel simultaneamente considera que “a Paradox emprega um entendimento de periodização articulado por Green”,²² se referindo ao artigo de William Green de 1995, no qual o mesmo se proclama um defensor do “tratamento integrado da evolução da civilização”.²³ Portanto, é preciso apontar ou uma má leitura de Green, por parte de Koebel, ou uma incoerência em seu próprio artigo, onde ele corretamente emprega a periodização de Green para caracterizar as publicações da Paradox, mas equivocadamente rejeita o seu caráter integracionista. Com efeito, para caracterizar essa periodização, Koebel reproduz um trecho do artigo de Green, o qual também reproduzimos visto que ele é explicativo da teoria da mudança por trás não só de *Europa Universalis IV*, mas também de todas as publicações da Paradox:

Idealmente, todas as periodizações deveriam ser baseadas nos conceitos disciplinados de continuidade e mudança. Épocas históricas deveriam exibir continuidades importantes de longo prazo, e momentos de transição entre épocas deveriam envolver a dissolução de velhas continuidades e a construção de novas. Nós devemos identificar como forças históricas poderosas interagiram entre si para gerar formas particulares de mudança em velocidades particulares. Para tal, nós precisamos de uma teoria da mudança.²⁴

Qual então, seria a teoria da mudança implícita em *Europa Universalis IV*? É possível destacar algumas dinâmicas pelas quais podemos identificar argumentos historiográficos sendo afirmados pela retórica procedural do jogo. Em primeiro lugar, é importante apontar para a própria periodização do jogo. A data de início, 10 de novembro de 1444, foi escolhida por marcar a Batalha de Varna, em que a última cruzada foi derrotada decisivamente pelos otomanos, abrindo alas para a sua posterior

²¹ KOEBEL, G. “Simulating the Ages of Man: Periodization in *Civilization V* and *Europa Universalis IV*”. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, v. 10, n. 17, p. 60-76, 2017. p. 66.

²² Ibidem, p. 69.

²³ GREEN, W. A. “Periodizing World History”. *History and Theory*, v. 34, n. 2, p. 99-111, 1995. p. 99.

²⁴ Ibidem, p. 101.

expansão.²⁵ O ano final de 1821, por sua vez, representa a morte de Napoleão Bonaparte. O jogo, portanto, se enquadra em larga medida na periodização clássica do que se entende por Idade Moderna, que tradicionalmente se inicia com a expansão otomana e a Queda de Constantinopla e se encerra com a Revolução Francesa. Aqui, é importante notar que o período simulado por *Europa Universalis IV* coincide com o ponto de inflexão da periodização histórica de William Green, isto é, a descoberta das Américas pelos europeus, em 1492. Portanto, coincide com o momento em que a história do mundo realmente toma contornos mundiais e o sistema-mundo eurasiático começa a se expandir para as Américas e a África subsaariana, o que eventualmente levará à globalização da história global.

Dentro desse macroperíodo, o jogo emprega periodizações menores, porém, elucidativas do tipo de teoria da história que reproduz: a Era da Descoberta, a Era da Reforma, a Era do Absolutismo e a Era das Revoluções. Não há datas específicas para essas eras, sendo determinadas por condições especificadas na programação do jogo, mas elas cobrem em média períodos de noventa anos que correspondem à cronologia dos eventos históricos que simulam. Em toda era, há objetivos específicos para os jogadores cumprirem. Na Era da Descoberta, por exemplo, jogadores devem descobrir a América e ocupar territórios em dois continentes. Na Era da Reforma, os jogadores têm objetivos religiosos e coloniais, e assim por diante. Logo de imediato, verifica-se um certo eurocentrismo indevido na distribuição dessas eras, na medida em que elas representam fenômenos que tiveram a Europa como centro. Naturalmente, é preciso admitir, como Green faz, que a grande história deve seguir a ação dos atores mais influentes. Mesmo assim, verifica-se um certo caráter normativo no funcionamento dessas eras em *Europa Universalis IV*, na medida em que elas impõem objetivos e mecanismos de jogo ao jogador que, em última instância, moldam a sua ação (e interpretação da história) – uma ação que simula uma ação histórica, conforme o entendimento hodierno da história moderna de uma empresa sueca de desenvolvimento de jogos. Sobre esse tema, é importante notar que:

Para os historiadores e para os desenvolvedores de jogos históricos, a divisão do tempo histórico em “eras” e “épocas” é um exercício útil e, até necessário. Para os historiadores, essas divisões produzem uma coerência, estrutura e narrativa para um fluxo contínuo de experiências humanas. Para os desenvolvedores de jogos históricos, tal periodização torna a

²⁵ Nota-se que, em *Europa Universalis III*, a data de início original era 1453, o ano da queda de Constantinopla, em maior consonância com as periodizações tradicionais do fim da Idade Média e início da Idade Moderna. A mudança de 1453 para 1444 em sua continuação pode ser atribuída à popularidade dos bizantinos entre o público da Paradox. Em suma, os jogadores gostariam de ter a possibilidade de jogar com o Império Bizantino e evitar seu desaparecimento. Por isso, a data inicial foi transferida para 1444, perto o suficiente da data original, mas ainda sendo um marco notório da expansão otomana.

mudança ao longo do tempo mais fácil de ser representada no mundo racional da programação dos jogos. Embora historiadores e desenvolvedores de jogos tenham diferentes razões para adotar a técnica da periodização, ambos necessariamente interagem com os mesmos argumentos historiográficos sobre a periodização (e, por extensão, engajam os seus leitores e jogadores nesses argumentos).²⁶

Em segundo lugar, é preciso investigar as dimensões espaciais do jogo. É aqui que a simulação da modernidade realmente se torna interessante, do ponto de vista historiográfico. Apesar do mapa mundial inteiro e as interações políticas e econômicas entre todos os países serem simuladas ao longo de todo o jogo, partes significativas do mapa – e das respectivas interações entre os Estados – se encontram escondidas do olho e da agência do jogador, a depender do período e do espaço em que se joga. Para a melhor compreensão, esse mecanismo do jogo é ilustrado na imagem abaixo:

Figura 1 O mundo segundo Florença em 1444



Fonte *Europa Universalis IV*.

No exemplo acima, escolheu-se iniciar uma campanha do jogo (ou seja, o nome dado ao ato de jogar) como a República de Florença, um Estado mercantil italiano historicamente bem conectado ao mundo mediterrâneo, no ano inicial de 1444. Observa-se notadamente que apenas uma parte do mapa mundial está visível da perspectiva da Florença. A Europa está descoberta, bem como o norte-africano e o Oriente Próximo (incluindo a Anatólia, o Levante, o Egito e o litoral do mar Vermelho). Além deste espaço físico, entretanto, o mapa é encoberto por uma textura de pergaminho branca, significando *terra incógnita*, da qual Florença não tem

²⁶ KOEBEL, G. "Simulating the Ages of Man: Periodization in *Civilization V* and *Europa Universalis IV*". *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, v. 10, n. 17, p. 60-76, 2017. p. 60.

conhecimento ou possibilidade de interação direta. Em outras palavras, o jogador de Florença não poderá conduzir diplomacia, movimentar unidades militares ou observar acontecimentos além da área já revelada. Em comparação, se o jogador iniciar uma campanha de jogo na mesma região, com o Grão-Ducado da Toscana, em 1756, ano do início da Guerra dos Sete Anos e próximo ao período final do jogo, a situação é notadamente diferente:

Figura 2 O mundo segundo Florença em 1756



Fonte *Europa Universalis IV*.

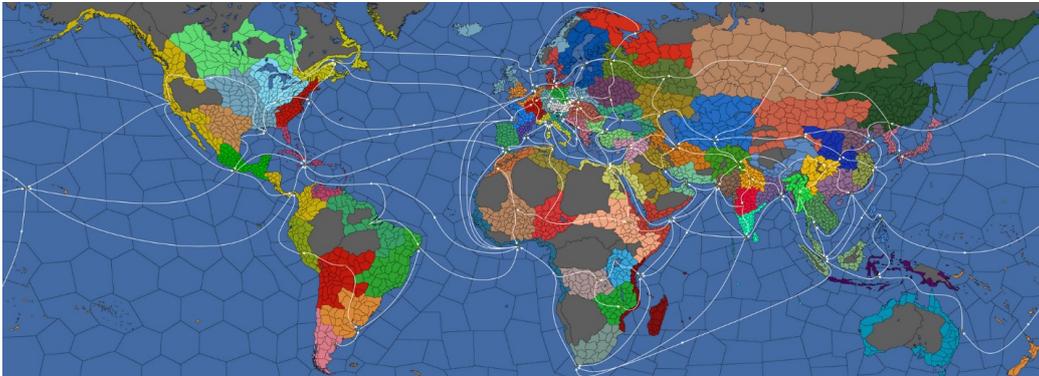
O mundo conhecido do Estado toscano se expandiu exponencialmente, bem como o espaço com o qual o jogador, baseado em Florença, pode interagir diretamente (conduzir diplomacia com os Estados, movimentar tropas e frotas, enviar mercadores para influenciar e usufruir do comércio local etc.). Nota-se que embora o referencial geográfico do jogador tenha permanecido o mesmo (o Estado toscano), o seu espaço de atuação cresceu significativamente, passando a incluir quase todas as Américas, a Ásia e partes da África e da Oceania. Essa mudança se deve ao diferente critério temporal. A primeira imagem retrata o espaço de jogo de Florença em 1444. A segunda retrata o mesmo espaço de jogo da mesma unidade política, mas ajustado devido a alterações no critério temporal. Ambas dialogam, evidentemente, com visões de história do mundo.

À primeira vista, tal representação e simulação da modernidade pode parecer essencialmente anti-integracionista, em uma abordagem que enfatiza a diversidade regional e que, em última instância, as interações entre as civilizações são inconsequentes, sendo que elas se desenvolveriam largamente de maneira autônoma. Apesar de essa realidade de isolamento ser retratada e simulada pelo jogo para o caso das

sociedades pré-colombianas antes da conquista europeia (sendo que o jogo posteriormente simula o colapso dessas sociedades devido às epidemias colombianas, como ocorreu historicamente), não é o que ocorre com o mecanismo de *terra incógnita* ilustrado acima. Há duas principais razões para isso: o sistema de comércio mundial e o sistema de inovação tecnológica, que serão tratados mais adiante. No momento, é importante ressaltar que esses espaços visíveis ao jogador nada mais são do que uma representação visual e prática do conceito integracionista de ecumene de William McNeill.²⁷ Empregando a nomenclatura alternativa de zonas interativas, essa dinâmica fica ainda mais evidente. Em 1444, a República Florentina pode interagir diretamente com o seu entorno regional, ou seja, com o espaço que configura o sistema-mundo na qual ela está inserida. Evidentemente, o sistema-mundo simulado no jogo é espacialmente menor do sistema-mundo eurasiático da literatura por razões de jogabilidade, mas conceitualmente ambos se encontram no mesmo plano. Assim como McNeill afirma que os encontros civilizacionais são o motor da história, o motor do jogo é justamente a expansão da zona interativa do jogador para incluir novos espaços e novas civilizações.

Essa dinâmica é reforçada pelo fato de que essas variadas zonas interativas dialogam entre si dentro do jogo de maneira fundamental para a simulação global. Essas interações entre as zonas interativas são cruciais para o jogador, mesmo quando elas ainda estão encobertas pela *terra incógnita*. Como mencionado acima, um exemplo muito claro desse fenômeno é o sistema de comércio mundial simulado pelo jogo. Em suma, cada território tem um bem de consumo comercializável, cujo valor é representado de forma monetária dentro de sua respectiva zona comercial (por exemplo, o mar Adriático é uma zona comercial centrada em torno de Veneza; o golfo de Bengala é uma outra zona centrada em Calcutá, e assim por diante). O volume monetário dessas zonas – representando a sua riqueza – não é estático. Dependendo da interação entre os Estados, a riqueza pode fluir de uma zona para outra, através de rotas comerciais. Um dos objetivos do jogo é justamente acumular as maiores receitas comerciais possíveis, provenientes da concentração da riqueza global na zona comercial de seu respectivo Estado. Em outras palavras, um jogador deve fazer escoar a riqueza da zona comercial original (como, o golfo de Bengala) para a zona comercial de sua metrópole (como a zona de Sevilha, na Espanha), através de intervenções nas rotas comerciais que não precisam ser detalhadas neste artigo.

²⁷ MCNEILL, W. H. "The Changing Shape of World History". *History and Theory*, v. 34, n. 2, p. 8-26, 1995.

Figura 3 Zonas e rotas comerciais

Fonte *Europa Universalis IV Community Wiki*.

No mapa de jogo acima, dividido em territórios individuais, as zonas comerciais são representadas por cores. Por sua vez, as rotas comerciais são representadas por flechas. É essencial apontar para o fato de que o fluxo comercial, representado no jogo, é de mão única (indicado pelas flechas). O destino final de todas as rotas comerciais são aquelas zonas comerciais localizadas na Europa. Em outras palavras, o jogo simula o comércio internacional como um fluxo contínuo de riqueza para a Europa. O fluxo comercial pode ser intensificado ou pode ser retido no Oriente dependendo da ação do jogador, mas nunca poderá haver uma inversão do fluxo comercial do Ocidente para o Oriente, ou seja, a riqueza europeia nunca poderá ser escoada para a Ásia e outras zonas comerciais da semiperiferia ou da periferia.

A apresentação do sistema mundial de comércio nesses moldes certamente envolve um grau de fatalismo histórico e eurocentrismo implícito, na medida em que a retórica procedural do jogo apresenta a ascensão do comércio mundial como uma inexorável e inevitável movimentação de riqueza da periferia e semiperiferia para a Europa Central. O jogo, portanto, elege não simular rotas importantes que envolviam a transferência de riqueza das metrópoles europeias para a Ásia, como a exportação de prata pelas potências europeias para a importação de produtos do Oriente. Ao mesmo tempo, no entanto, o jogo simula a famosa rota de Manila, em que a prata espanhola era exportada diretamente das Américas para o Oriente, trazendo de volta bens de luxo ao continente, embora o direcionamento do fluxo comercial permaneça estático (da América para a Ásia). Isso demonstra o conhecimento, por parte dos desenvolvedores, da complexidade do intercâmbio comercial entre a Europa e a Ásia. Portanto, deve-se considerar sua escolha de manter o fluxo de riqueza estático e voltado para a Europa como uma abstração do comércio mundial, embasada no argumento historiográfico do

sistema mundo wallersteiniano, com a ascensão gradual da Europa à condição de centro. Nesse sentido, trata-se menos de um fatalismo histórico fundamentado em perspectivas eurocêntricas indevidas, mas sim um argumento historiográfico inserido na retórica procedural do jogo a partir da abstração do comércio mundial e da circulação da riqueza, com a Europa assumindo a posição de centro na divisão internacional do trabalho.

Ainda assim, a estaticidade das rotas comerciais, com seu envio inexorável de riqueza para a Europa, é uma das grandes críticas da comunidade de jogadores sobre a simulação da modernidade em *Europa Universalis IV*, em uma rejeição do fatalismo histórico que, na prática, representa. Ao pesquisar as palavras-chave “EU4” e “dynamic trade”, síntese da proposta de intervenção da comunidade, no Google, há nada menos que 1540 resultados; quando se pesquisa a segunda no domínio dos fóruns oficiais da Paradox, há 403 ocorrências; no subfórum oficial do jogo na plataforma Reddit, há 142. As variadas demandas podem ser resumidas em demandas por rotas comerciais dinâmicas, isto é, onde o fluxo de riqueza pode ser revertido ao longo da rota pela ação dos jogadores, baseado não só em noções lúdicas de jogabilidade, mas também na agência do jogador de mudar a história em suas campanhas, em uma perspectiva contrafactual.²⁸ Nesse sentido, consideramos que essa rejeição seja direcionada não ao argumento historiográfico em si (pois não se trata de negar a formação da Europa Central na economia mundo como ocorreu em nossa realidade, mas sim da proposição de uma história contrafactual baseada na agência do jogador), mas sim ao fatalismo implícito aparece na simulação. Em outras palavras, jogadores que iniciem campanhas com países orientais gostariam de poder reverter o quadro da ascensão europeia com suas próprias ações ao longo da simulação. De imediato, é possível observar que a inserção dos jogadores como países periféricos têm o potencial de lhes fazer questionar as implicações fatalistas e eurocêntricas da retórica procedural de *Europa Universalis IV*, promovendo seu senso crítico através de sua inserção pessoal, ao longo de horas de jogo, em uma posição desvantajosa e periférica na simulação dos ciclos de acumulação europeus. Essa vivência indireta e direta, para empregar os termos de Christiano dos Santos, pode ser capaz de instruir os jogadores sobre os efeitos negativos do imperialismo europeu no resto do mundo, tendo valor pedagógico implícito.

Além dessa discussão, o que verdadeiramente nos importa, de uma perspectiva da história do mundo, é o fato de que as rotas comerciais, que escoam a riqueza de zona para zona, sempre existam e sempre estejam em operação no jogo, independentemente

²⁸ [VLISA]. “If I could guarantee one thing for EU5... it be dynamic trade routes”. *Reddit*, 3 dez. 2017. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/eu4/comments/7hdyhq/if_i_could_guarantee_one_thing_for_eu5_it_be/>. Acesso: 4 fev. 2022.

de serem separadas por *terra incógnita*. Desse modo, continuando o exemplo de acima, a riqueza de uma zona comercial da China pode acabar escoando para a zona comercial de Florença ainda em 1444, mesmo que Florença não tenha capacidade de interação direta com a China. Ainda assim, a riqueza de bens de consumo chineses, abstraída em um valor monetário, contribui para a receita mercantil da República Florentina, conforme os procedimentos do jogo. Esta dinâmica comercial é um claro argumento da Paradox em favor de um pensamento integracionista, na medida em que o comércio mundial é totalmente integrado e que as zonas de interação, mesmo separadas politicamente, influenciam de maneira determinante umas às outras na esfera comercial. Em última instância, devido ao funcionamento global deste sistema de comércio internacional, o jogo fundamentalmente funciona como uma simulação histórica simplificada da teoria do sistema-mundo de Immanuel Wallerstein, partilhando dos mesmos princípios gerais (inclusive da divisão centro-periferia do comércio internacional, acima apresentada). Nas palavras de Koebel:

Devido às características do meio dos videogames, *Europa Universalis IV* segue mais de perto a interpretação mais sistêmica ou materialista dessa escola historiográfica, encontrada na tese do sistema-mundo de Immanuel Wallerstein [...] de fato, a cronologia de *Europa Universalis IV* (que ocorre de 1444 a 1821) se aproxima muito da cronologia de Wallerstein do estabelecimento e da consolidação do moderno sistema-mundo (1450-1815). Os pilares gêmeos que determinam e constroem o jogo, a rede internacional de comércio e o Estado nacional westfaliano, aderem de perto aos elementos duais do sistema-mundo de Wallerstein. Isto é, a divisão de trabalho mundial que dirige as decisões a nível “mundial”, e a emergência do Estado nacional burocrático que dirige as decisões no nível local ou nacional.²⁹

Em paralelo, não podemos negligenciar o sistema de evolução tecnológica do jogo, um dos alicerces fundamentais de *Europa Universalis IV*, que define o grau de eficiência administrativa (sobretudo fiscal), poderio militar e capacidade diplomática e naval de um determinado Estado. Essencialmente, o nível tecnológico determina seu grau de desenvolvimento e condiciona a expansão de sua zona de interatividade. A evolução tecnológica, na simulação, é dada através do processo de difusão das chamadas instituições. As instituições são uma abstração de avanços tecnológicos e de ordens institucionais relacionadas a fenômenos históricos que os desenvolvedores acreditaram ter sido determinantes para a evolução tecnológica ao longo da história. Novamente, uma certa periodização eurocentrista emerge na listagem dessas instituições: feudalismo, Renascimento, colonialismo, a prensa móvel, o comércio global,

²⁹ KOEBEL, G. “Simulating the Ages of Man: Periodization in *Civilization V* and *Europa Universalis IV*”. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, v. 10, n. 17, p. 60-76, 2017. p. 69.

manufaturas, iluminismo e industrialização. Quando determinados requisitos cronológicos e materiais emergem no jogo, uma dessas instituições pode emergir em um determinado território. A partir deste momento, o custo da inovação tecnológica aumenta gradualmente com o tempo para todos os Estados até que as instituições cheguem, por processo de difusão, até os seus territórios centrais. Em resumo, o jogo subscreve à tese da história do mundo para definir o seu sistema (simplificado e abstraído) de evolução tecnológica. Segundo o entendimento de Green:

[Os historiadores do mundo] compreendem a difusão como o principal mecanismo pelo qual o progresso tecnológico era realizado. É um processo pelo qual civilizações distintas dispersam técnicas especializadas, produtos, organização e cultura para fora em direção às regiões adjacentes, assim como pedras jogadas em águas paradas geram um movimento centrífugo de ondas. A difusão de produtos e modos de comportamento avançados infiltrou e seduziu os povos bárbaros na periferia das regiões civilizadas. Ondulações culturais convergentes, provenientes de várias civilizações distintas, produziram ação e reação, trocas, transformações e ajustes entre as civilizações. A guerra era um meio da difusão, mas o comércio era o seu principal veículo.³⁰

Nesse sentido, o sistema simplificado de difusão tecnológica em *Europa Universalis IV* se apresenta como mais uma afirmação dos preceitos integracionistas da história do mundo no jogo, talvez ainda mais importante e determinante para o jogador do que o sistema de comércio internacional (na medida em que há outras receitas além de receitas comerciais para um Estado, enquanto a evolução tecnológica é extremamente necessária para a construção da hegemonia regional ou global do jogador ao longo da simulação, afetando capacidades administrativas, diplomáticas, militares e navais).

Seria proveitoso notar que este sistema de difusão nem sempre foi usado no jogo. Em seu lançamento, em 2013, o jogo contava com um sistema de evolução tecnológica que se assemelhava muito mais a uma história da autonomia das civilizações do que com as correntes integracionistas. Originalmente, os Estados eram divididos em grupos tecnológicos (ocidental, médio-oriental, leste-asiático, americano, subsaariano etc.) que determinavam o ritmo da inovação tecnológica. De maneira geral, quanto mais perto geograficamente um grupo tecnológico se situasse da Europa Ocidental, mais acelerada seria a sua inovação tecnológica. Evidentemente, esse sistema de jogo não levava em consideração trocas trans civilizacionais e redobrava o determinismo e o eurocentrismo implícitos do jogo e da franquia (enquanto, originalmente, uma simulação da expansão europeia e da construção do capitalismo global). A única maneira de promover uma

³⁰ GREEN, W. A. "Periodizing World History". *History and Theory*, v. 34, n. 2, p. 99-III, 1995. p. 104.

aceleração da inovação tecnológica em Estados não-ocidentais era promover um processo que era chamado de ocidentalização, que reclassificava a categoria tecnológica inferior do Estado em questão para o grupo tecnológico ocidental, que era superior, mas o desestabilizava internamente, em uma alusão às mais diversas teorias da modernização que passam por processos de ocidentalização, impulsionados pela ação estatal.

No entanto, ao longo do processo de desenvolvimento do jogo, esse sistema rígido de grupos tecnológicos e ocidentalização foi alterado para o sistema de difusão tecnológica que encontramos atualmente, introduzido de forma gratuita na versão 1.18 de *Europa Universalis IV*, a atualização que acompanhou o lançamento da expansão paga *Rights of Man* em 11 de outubro de 2016: “criou-se um novo sistema de tecnologia, com o emprego das Instituições, sem mais ocidentalização ou grupos tecnológicos diretamente divergentes”,³¹ lê-se nas notas da atualização. É interessante notar que a reformulação do sistema tecnológico foi tão importante para o desenvolvimento em longo prazo do jogo que o estúdio escolheu disponibilizar o novo sistema de difusão de forma gratuita e obrigatória para todos os jogadores, inserido no conteúdo da atualização, gratuita e obrigatória, 1.18. O novo sistema tecnológico poderia ter sido incluído no conteúdo pago e opcional da expansão *Rights of Man*, que lançou junto com a atualização gratuita, mas o estúdio, durante o processo de desenvolvimento, decidiu não fazê-lo, integrando o sistema de difusão na base do jogo. Com efeito, o novo sistema tecnológico foi uma mudança de paradigma na série *Europa Universalis*, que sempre contara com grupos tecnológicos distintos e eurocêntricos; no primeiro jogo (publicado em 2000), não havia a possibilidade de ocidentalização, colocando países não-europeus em desvantagem tecnológica permanente; no segundo (2001), a ocidentalização estava restrita a poucos países; no terceiro (2007), era uma possibilidade mais aberta, mas ainda rara e custosa; no quarto (2013), houve a mudança de paradigma para um sistema de difusão consoante com as perspectivas integracionistas da história do mundo e do desenvolvimento tecnológico.

Deveras, é primordial notar que se passou de um sistema extremamente determinista e eurocêntrico (que afirmava, através da retórica procedural, que a Europa Ocidental era naturalmente mais propícia à inovação tecnológica, comparada com sociedades de outras regiões) para um sistema de difusão que não necessariamente privilegia a Europa. Embora as instituições tenham sido classificadas conforme uma visão europeia, nada garante que elas surjam inicialmente no continente europeu. Na

³¹ “Patch 1.18”. *Paradox Wikis, Europa Universalis IV Wiki*, 2017. Disponível em: <https://eu4.paradoxwikis.com/Patch_1.18>. Acesso: 4 fev. 2022.

tabela abaixo, descrevemos as condições necessárias (e relevantes para a análise) para o aparecimento de instituições no mapa do jogo; a partir de sua província de origem, a mesma instituição se alastra às regiões vizinhas por difusão.

Quadro 1 Instituições e condições de aparecimento em *Europa Universalis IV*

Instituições	Condições de aparecimento
Renascimento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ano posterior a 1450 ▪ Província localizada na Itália
Colonialismo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ano posterior a 1500 ▪ Província costeira localizada na Europa, Ásia ou África ▪ O Estado tem que ter descoberto a América
Prensa Móvel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ano posterior a 1550 ▪ Província deve ter religião Protestante ou Reformada, ou província localizada na região da Alemanha
Comércio Global	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ano posterior a 1600 ▪ Província localizada na zona comercial mais valiosa do mapa ▪ O Estado deve ter presença dominante nesta zona
Manufaturas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ano posterior a 1650 ▪ Não há requisito geográfico
Iluminismo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ano posterior a 1700 ▪ Província localizada na Europa OU possui uma universidade, ou o Estado possui regime parlamentarista
Industrialização	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ano posterior a 1750 ▪ Província localizada na zona comercial mais valiosa do mapa OU ano posterior a 1760

Fonte Elaboração do autor.

Dessa forma, é possível observar que as únicas instituições cuja origem é restrita ao continente europeu são o Renascimento e a Prensa Móvel (apesar de admitir-se a possibilidade de esta surgir em uma província protestante, na prática é muito difícil haver uma província protestante fora da Europa dentro do marco temporal estabelecido). Certamente, as condições de aparecimento favorecem o surgimento de instituições na Europa indiretamente, como as exigências em torno das zonas comerciais mais valiosas, que tendem a ser localizadas na Europa já que toda a riqueza é

escoada para lá, como discutido acima. Entretanto, nada impede a um jogador, em uma campanha com um país fora da Europa, de se esforçar para fabricar as condições para o aparecimento de uma instituição em seu próprio território. Assim, por exemplo, um jogador no Extremo Oriente poderá facilmente criar as condições para que a instituição das Manufaturas surja em seu território, assim como outras. Tendo sua origem fora da Europa, os países europeus tendem a ficar para trás na corrida tecnológica, tendo em vista que uma instituição surgida na Ásia, América ou na África demora mais para chegar à Europa pelo processo de difusão, do que uma instituição surgida na Europa propriamente dita.

Por conseguinte, é possível afirmar que o novo sistema tecnológico implementado com a atualização 1.18 em *Europa Universalis IV* é muito mais flexível e dinâmico do que seu predecessor, outrora baseado em teorias da modernização e ocidentalização. Nesse sentido, além de ser um sistema mais respeitoso para povos não-europeus (que, afinal, não devem ser considerados cognitivamente inferiores aos povos europeus, como o sistema precedente sugeria), adotando uma perspectiva que se aproxima de ideias pós-coloniais no reconhecimento da capacidade epistêmica de todas as sociedades e rejeitando a tese da superioridade ocidental em matéria de inovação, é um sistema que embasa o desenvolvimento tecnológico em condições materiais que podem e frequentemente são influenciadas pela agência do jogador, independentemente de onde ele jogue. Em linhas gerais, é um sistema que rejeita o fatalismo e o determinismo histórico, apesar de ainda favorecer as tendências históricas que levaram ao desenvolvimento tecnológico da Europa e a Grande Divergência; em outras palavras, é uma retórica procedural que sustenta outro paradigma de desenvolvimento tecnológico e reproduz um argumento historiográfico de que a tecnologia se desenvolve conforme condições materiais e se alastra por difusão, mas ao mesmo tempo valoriza a agência do jogador e o potencial crítico e contrafactual da simulação.

Com efeito, a transição abrupta entre os paradigmas tecnológicos da franquia *Europa Universalis* demonstra a presença e a incidência do debate historiográfico sobre o desenvolvimento de jogos e em sua recepção pelo público. A esse respeito, Olli Mikael Heiniö utiliza a nomenclatura de desenvolvedores-historiadores e jogadores-historiadores,³² que julgamos ser tão engenhosa quanto é provocativa. Em primeiro lugar, é necessário apontar que os desenvolvedores-historiadores da Paradox configuram um público não-especializado; em outras palavras, os desenvolvedores-historiadores são programadores que trabalham com história, mas não são historiadores

³² HEINIÖ, O. M. *Europa Universalis IV and Fairly Radical History(ing)*. Dissertação (Mestrado em Estudos Europeus) – Faculdade de Artes, Universidade de Helsinki, Helsinki, 2019.

especializados em si. Mesmo quando há um desenvolvedor com formação de historiador, este se define primariamente como um programador, aparentemente por não ter atuação profissional na área. Um desenvolvedor de conteúdo de *Europa Universalis IV*, identificado nos fóruns oficiais pelo nome de usuário Trin Tragula, admite haver programadores na empresa que possuem diplomas universitários em história por coincidência, mas que não existe pessoal especializado exclusivamente em pesquisa histórica e que “para trabalhar [na Paradox], você precisaria trabalhar diretamente com o jogo também.”³³ Outro desenvolvedor, Henrik Hansson, confirma que não existe o emprego de historiadores profissionais em jogos da Paradox,³⁴ ao contrário do que conhecidamente acontece em outras empresas de jogos digitais de renome, como a Ubisoft. Com efeito, não há historiadores com atuação profissional nos créditos de *Europa Universalis IV*.³⁵ O mesmo Trin Tragula esclarece que o trabalho de pesquisa histórica, enquanto programador, consiste em consultar bibliografia especializada (sobretudo manuais e livros-texto), buscar referências online e dialogar com a comunidade no subfórum de Sugestões, comprovando um importante traço de interatividade entre os desenvolvedores-historiadores e os jogadores-historiadores no âmbito do debate historiográfico no desenvolvimento de jogos da Paradox.³⁶

Nesse quadro, a alteração do sistema tecnológico de uma teoria da mudança autonomista para uma teoria da mudança integracionista sugere a mobilização do conhecimento histórico pelos desenvolvedores-historiadores, apesar da carência de especialização. Ao mesmo tempo, é possível que essa alteração tenha sido feita devido ao feedback dos jogadores-historiadores, que discordavam do sistema de evolução tecnológica do jogo e dialogaram com os desenvolvedores-historiadores, durante o processo de desenvolvimento do jogo, para a reforma do sistema tecnológico, como ocorre hodiernamente, por exemplo, com as demandas por um sistema de comércio mais dinâmico. Em seus diários de desenvolvimento, que apresentam futuras mudanças no jogo à comunidade de jogadores, os desenvolvedores da Paradox abordaram a

³³ [Trin Tragula]. “As posted before some of us do have a background in university but” [Comentário no tópico online “EU4 – Development Diary – 2nd of May 2017”]. *Paradox Forum*, May 2017. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-2nd-of-may-2017.1018557/#post-22754522>>. Acesso: 7 fev. 2022.

³⁴ HANSSON, H. [Groogy]. “We don’t really, we are armchair historians just like everyone else” [Comentário no tópico online “Does Paradox Interactive have historians on staff when making a new game/expansion?”]. *Reddit*, Mar. 2018. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/paradoxplaza/comments/82xx98/does_paradox_interactive_have_historians_on_staff/dvdmahh/?utm_source=reddit&utm_medium=web2x&context=3>. Acesso: 6 fev. 2022.

³⁵ “Credits”. *Paradox Wikis, Europa Universalis IV Wiki*, 2017. Disponível em: <<https://eu4.paradoxwikis.com/Credits>>. Acesso: 6 fev. 2022.

³⁶ [Trin Tragula]. “EU4 Development Diary – 2nd of May 2017”. *Paradox Forum*, May 2017. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-2nd-of-may-2017.1018557/>>. Acesso: 6 fev. 2022.

temática a partir da perspectiva da jogabilidade e do entretenimento: “há aspectos do jogo com os quais estávamos contentes, mas que não nos contentam muito mais. Nosso sistema tecnológico, basicamente originário de *Europa Universalis I*, é muito baseado em grupos tecnológicos rígidos, punindo nações fora da Europa”.³⁷ No diário abordando e apresentando especificamente o novo sistema de instituições e difusões tecnológicas, essa preocupação dos desenvolvedores é citada novamente:

Uma das partes do jogo que não mudou muito desde *Europa Universalis I* é o conceito de grupos tecnológicos e desenvolvimento tecnológico ao redor do mundo. Nós adicionamos conceitos, como a ocidentalização, e ajustamos este mesmo, mas no final a Europa sempre teve uma enorme vantagem desde o primeiro dia de jogo, e muitas opções divertidas de jogo se encontram limitadas o mais longe que você está [da Europa]. Então é isto o que vai acontecer [na versão] 1.18 [...]: o grupo tecnológico de um país não mais afetará a pesquisa de tecnologias.³⁸

Nesse sentido, a introdução do sistema de instituições tecnológicas e difusão, em substituição do sistema de grupos tecnológicos e ocidentalização, parece ter partido da iniciativa própria dos desenvolvedores, a fim de aprimorar a jogabilidade e experiência de jogo em campanhas iniciadas fora da Europa, em nome do entretenimento e da diversão do jogador. Deste ponto de vista, a incidência direta do debate historiográfico e do feedback dos jogadores-historiadores não é evidente. Entretanto, é lógico afirmar que uma mudança profunda no jogo como esta partiu de um contexto em que tantos jogadores quanto desenvolvedores estavam insatisfeitos com a situação original, caso contrário a atualização do sistema tecnológico – gratuita e obrigatória – não teria sido posta em prática. Tal intervenção em um sistema essencial do jogo, executada no terceiro ano de desenvolvimento do quarto jogo de uma franquia originalmente lançada no ano de 2000, pressupõe uma insatisfação prévia com o sistema original.

De fato, ao se vasculhar os fóruns oficiais da Paradox, é possível encontrar uma miríade de tópicos demonstrando a insatisfação com o sistema de ocidentalização nos anos precedentes a atualização, onde um membro da comunidade escreveu, em março de 2016, que “obviamente a ocidentalização não está em um estado que os desenvolvedores ou a maioria dos jogadores apreciem”,³⁹ ao passo em que sugeria a

³⁷ ANDERSSON, J. [Johan]. “EU4 – Development Diary – 12th of May 2016”. *Paradox Forum*, 2016. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-12th-of-may-2016.929369/>>. Acesso: 6 fev. 2022.

³⁸ Idem. “EU4 – Development Diary – 26th of May 2016”. *Paradox Forum*, 2016. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-26th-of-may-2016.937696/?prdxDevPosts=1>>. Acesso: 6 fev. 2022.

³⁹ [Frogbait]. “A possible change to Westernization”. *Paradox Forum*, Mar. 2016. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/a-possible-change-to-westernization.915723/>>. Acesso: 6 fev. 2022.

equalização de todos os grupos tecnológicos ao grupo ocidental. Outro tópico previa exatamente a introdução de um sistema de difusão tecnológica, denunciando o então sistema como sendo binário;⁴⁰ outro clamava pela substituição de grupos tecnológicos por variáveis dinâmicas,⁴¹ enquanto outro, efetivamente, mobilizou conhecimento historiográfico para propor um novo sistema tecnológico,⁴² indicando a existência, na prática, da dimensão dos jogadores-historiadores e das críticas construtivas embasadas em conhecimento especializado (no caso, nas teses de Niall Ferguson).⁴³ Admite-se, no entanto, que as evidências, apesar de generalizadas, são anedóticas. Um estudo de recepção mais abrangente e aprofundado, que investigasse a recepção de ambos os sistemas tecnológicos, o diálogo entre os jogadores-historiadores e os desenvolvedores-historiadores e a mobilização de conhecimento historiográfico, bem como o poder de convencimento da retórica procedural no jogo de forma geral, além dos limites deste artigo, seria proveitoso para confirmar essas conclusões preliminares.

Nesse quadro, um tópico de alto impacto no fórum, publicado em setembro de 2015 (ou seja, oito meses antes da atualização 1.18), comprova um certo nível de interatividade entre os jogadores e desenvolvedores na questão. Nele, o usuário que publicou o tópico exige um processo de ocidentalização mais difícil e realista na mecânica do jogo, ao qual um desenvolvedor, Martin Anward (sob o nome de usuário “Wizzington”), responde que os processos de ocidentalização “reais” teriam levado países à bancarrota na realidade e que teriam ocorrido após o marco temporal de *Europa Universalis IV* (ou seja, após 1821, apesar de outro desenvolvedor, Johan Andersson, ter afirmado que a ocidentalização no jogo era originalmente inspirada pelo governo do czar Pedro, o Grande, na Rússia, na virada do século XVII para o XVIII).⁴⁴ Portanto, Anward conclui que seria impossível haver uma ocidentalização realista no jogo, devido a questões tanto históricas (o marco temporal) quanto de jogabilidade (a ruína financeira do processo), e que seria preferível sua remoção por inteiro do que

⁴⁰ [kviiri]. “Westernization, Innovation and Isolation”. *Paradox Forums*, Feb. 2016. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/westernization-innovation-and-isolation.909339/>>. Acesso: 6 fev. 2022.

⁴¹ [yuri-teta]. “Tech groups and Westernization”. *Paradox Forum*, Sept. 2015. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/tech-groups-and-westernization.883277/>>. Acesso: 6 fev. 2022.

⁴² [DominusNovus]. “Alternative to Westernization/Tech Groups”. *Paradox Forum*, Mar. 2016. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/alternative-to-westernization-tech-groups.913576/>>. Acesso: 6 fev. 2022.

⁴³ FERGUSON, N. *Civilization: The West and the Rest*. London: Penguin, 2011.

⁴⁴ ANDERSSON, J. [Johan]. “Ehh, its based on what peter did for Russia in the early 18th century” [Comentário no tópico online “Europa Universalis IV Development Diary 24: The Heir of Rome”]. *Paradox Forum*, Mar. 2013. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/europa-universalis-iv-development-diary-24-the-heir-of-rome.677489/page-5#post-15212381>>. Acesso: 6 fev. 2022.

incrementar sua dificuldade, negando qualquer mudança.⁴⁵ O comentário de Anward provocou desconforto entre os demais por seu caráter negativo em vez de propositivo. Quando questionado sobre a admissibilidade de melhorias no sistema de tecnologia e ocidentalização, Anward respondeu: “é claro que [o sistema] pode ser melhorado e que a discussão vale a pena, mas a tentativa de tornar a ocidentalização mais ‘realista’ enquanto o sistema tecnológico permanece altamente abstraído só resultará no enfraquecimento [do resto do mundo], então tente fazer essa discussão do ponto de vista da jogabilidade se suas sugestões devem ser consideradas”.⁴⁶

De imediato, há três importantes dimensões no diálogo entre Anward e a comunidade: (i) o anseio da comunidade por maior realismo histórico e mudanças no sistema tecnológico, (ii) a preocupação dos desenvolvedores com a jogabilidade, e (iii) a abertura dos desenvolvedores a uma reforma do sistema tecnológico, levando em conta tanto a jogabilidade quanto as reivindicações da comunidade. Nesse quadro, há um evidente diálogo entre os jogadores-historiadores e os desenvolvedores-historiadores em busca de um ponto de equilíbrio entre a jogabilidade de *Europa Universalis IV* (ou seja, o entretenimento) e sua simulação da realidade histórica. Nessa troca, assim como no quadro geral, é possível perceber a insatisfação da comunidade com ambos os lados dessa equação, assim como desenvolvedores em busca de uma solução que atendesse às demandas da comunidade, simultaneamente mantendo o lazer da jogabilidade e a autenticidade da simulação histórica. Oito meses depois dessa discussão, a solução encontrada pelos desenvolvedores foi o sistema de instituições e difusão tecnológica na atualização 1.18, com a extinção do processo de ocidentalização, como já indicado por Anward no tópico de setembro de 2015.

Na ausência de estudos de recepção com amostras mais abrangentes e dados mais acessíveis, a reação da comunidade ao anúncio das mudanças em si pode ser proveitosa. No diário detalhando as mudanças do sistema tecnológico, publicado em 26 de maio de 2016, constam 432 reações da comunidade no total, divididas em três categorias (*concordo*, *útil* e *discordo* – dessas, 340 eram *concordo*, 54 eram *útil* e apenas 38 eram *discordo*). Em outras palavras, o índice de rejeição geral da comunidade que frequenta o fórum (e, portanto, de maneira geral a que se envolve mais com o jogo e com seu

⁴⁵ ANWARD, M. [Wizzington]. “‘Real’ westernization was mostly countries bankrupting themselves trying to reform their militaries and happened after the EU4 era” [Comentário no tópico online “Paradox, please real westernization”]. *Paradox Forum*, Sept. 2015. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/paradox-please-real-westernization.882621/#post-19965337>>. Acesso: 6 fev. 2022.

⁴⁶ Idem. “Of course it could be improved and is worth discussion, but trying to make westernization more ‘real’ while the tech” [Comentário no tópico online “Paradox, please real Westernization”]. *Paradox Forum*, Sept. 2015. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/paradox-please-real-westernization.882621/page-4#post-19969815>>. Acesso: 6 fev. 2022.

desenvolvimento) foi de apenas 8,8%. No mesmo tópico, um comentário de Andersson afirmando que não haveria mais ocidentalização no novo sistema colecionou 132 reações, sendo 87 útil, 40 concordo e apenas 5 discordo.⁴⁷ Posteriormente, em um diário publicado em 18 de outubro de 2016, o primeiro após o lançamento da atualização 1.18 e da expansão *Rights of Man*, Andersson nota que a equipe está “extremamente feliz com a enorme popularidade [dessa versão]”,⁴⁸ indicando que todos os novos conteúdos em geral, incluindo o novo sistema tecnológico, haviam sido bem recebidos pela comunidade, ao menos segundo a aceção da Paradox.

Por um lado, a introdução do novo sistema tecnológico demonstra o debate historiográfico engendrado em *Europa Universalis IV* e conduzido pelo público não-especializado. Por outro, ela também demonstra os limites do poder de convencimento da retórica procedural dos jogos, que, no caso, não teria sido capaz de convencer o público sobre o sistema tecnológico autárquico e fundamentado nas teorias de modernização que originalmente reproduzia. Com a crítica dos jogadores-historiadores, os desenvolvedores-historiadores modificaram a retórica procedural de *Europa Universalis IV* para reproduzir uma outra historiografia, esta, por sua vez, mais ligada à perspectiva integracionista da história do mundo. Os indícios discutidos acima apontam na direção de que considerações acerca da jogabilidade e da experiência de jogo, tanto por parte dos desenvolvedores quanto por parte dos jogadores, foram tão importantes quanto a autenticidade da simulação histórica. Há, em verdade, um ponto de equilíbrio entre o fator do entretenimento e o que se entende por ser a verdade histórica dos motores da mudança, sendo o novo sistema tecnológico o resultado dessa busca por equilíbrio. Mesmo admitindo-se a remota possibilidade de que as correntes integracionistas da história mundial não tenham tido incidência direta sobre o novo sistema de maneira intencional por parte dos desenvolvedores, seus preceitos são, ainda assim, reproduzidos pela nova retórica procedural de jogo devido às regras da simulação que a elas se assemelham.

Ao longo deste artigo, portanto, foi possível apontar em *Europa Universalis IV* diversas características de jogo que permitiram identificar a incidência do conhecimento histórico e do debate historiográfico em seu desenvolvimento, produzido por um público não-especializado para um público não-especializado. Foi demonstrado como o

⁴⁷ ANDERSSON, J. [Johan]. “There is no westernisation” [Comentário no tópico online “EU4 – Development Diary – 26th of May 2016”]. *Paradox Forum*, May 2016. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-26th-of-may-2016.937696/#post-21265441>>. Acesso: 6 fev 2022.

⁴⁸ Idem. “EU4 – Development Diary – 18th of October 2016”. *Paradox Forum*, Oct. 2016. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/developer-diary/eu4-development-diary-18th-of-october-2016.975428/>>. Acesso: 6 fev. 2022.

jogo, através de sua retórica procedural, incorpora e reproduz certos princípios da história do mundo, tendo como ponto de referência básico a teoria do sistema-mundo de Immanuel Wallerstein e, de forma geral, a perspectiva integracionista da história do mundo, capitaneada por McNeill. Para os padrões da indústria do entretenimento e da mídia dos jogos digitais, é possível verificar que *Europa Universalis IV* apresenta um debate historiográfico surpreendentemente sofisticado. Desse modo, a obra atua como um instrumento de divulgação histórica – não da pequena história, cujos fatos e factoides são descartados imediatamente pela história contrafactual produzida pela agência do jogador ao jogar o jogo, mas sim da grande história, cujos grandes processos e encontros trans civilizacionais orientam o jogo e o jogador em sua totalidade, promovendo uma imersão significativa do jogador na teoria da mudança que é lá reproduzida e arguida.

Afinal, o pesquisador francês Clément Dussarps, em um estudo específico sobre os jogos da Paradox *Crusader Kings II* e *Europa Universalis IV*, embora afirme que os jogos por si só não são suficientes para a transmissão adequada do conhecimento histórico (subestimando o poder de convencimento da retórica procedural e as teses de história do mundo por ela reproduzidas), identifica ao menos três níveis de aprendizado neles contidos. No primeiro nível, o jogo aparece como um intermediário entre saberes, se constituindo principalmente como “um suporte, um material de ilustração e um intermediário da informação”,⁴⁹ como, por exemplo, posições geográficas e situações históricas. No segundo nível, ele se apresenta como suporte para a “análise e compreensão de conceitos ou de situações mais ou menos complexas”,⁵⁰ como, nesse caso, a teoria do sistema-mundo e perspectivas integracionistas da história do mundo simplificadas. No terceiro nível, no entanto, os jogos podem se apresentar como um suporte para o “desenvolvimento do espírito crítico, notavelmente na capacidade de identificar os erros do jogo”,⁵¹ como foi o caso, discutido acima, da adoção tardia do paradigma da difusão tecnológica e da rigidez do sistema de comércio mundial.

O terceiro nível, o nível da crítica, se apresenta como o nível mais interativo e valioso dos jogos eletrônicos enquanto instrumentos de divulgação histórica. Não obstante, não é possível negligenciar os outros níveis de aprendizado e reprodução do conhecimento histórico, mesmo que equivocado, através da retórica procedural. Não é à toa, por exemplo, que *Europa Universalis IV* figure no banner da página do curso de

⁴⁹ DUSSARPS, C. “Le Jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire: l'exemple de *Crusader Kings 2* et *Europa Universalis 4*”. *Sciences du jeu*, n. 13, 2020. p. 22.

⁵⁰ Ibidem, p. 22.

⁵¹ Ibidem, p. 23.

História da Universidade de Antuérpia⁵² – é o reconhecimento de que os jogos eletrônicos históricos, além de serem instrumentos de suporte úteis para o ensino, também são protagonistas da divulgação do conhecimento histórico e reproduzem, em seus sistemas computadorizados, simplificados e abstraídos, o debate historiográfico complexo e uma teoria da história sofisticada que diretamente impacta o público não-especializado muito mais do que uma publicação acadêmica de impacto e de público limitado poderia fazer no curto prazo. Por isso, a análise das teorias de história presentes em tais jogos é imprescindível para aprimorar os esforços gerais de divulgação e educação histórica, além dos confins acadêmicos. Este artigo foi mais uma contribuição nesta direção, e também se apresenta como mais um chamamento para a inclusão dos jogos eletrônicos na agenda de pesquisa de historiadores que busquem compreender as diversas representações e apropriações da história entre o público em geral.

⁵² UNIVERSITY OF ANTWERP. “Bachelor of History”. Disponível em: <<https://www.uantwerpen.be/en/study/programmes/all-programmes/bachelor-history/?fbclid=IwAR2wPqKGsAdjEDvhnQ9e6RGwzChaCKIDbJxdk1dVJroIokDC-7qXsnAJKc>>. Acesso: 15 set. 2021.