

A HISTÓRIA MEDIEVAL VISTA DE CIMA: IMAGENS DOS GRUPOS POPULARES EM AGE OF EMPIRES IV

Medieval history as seen from above: images of popular groups in Age of Empires IV

L'histoire médiévale vue d'en haut: images de groupes populaires dans Age of Empires IV

Bruno Marconi da Costa¹

Resumo: O presente artigo tem como objetivo analisar as representações dos grupos populares presentes na obra neomedieval *Age of Empires IV* (2021). A partir da abordagem da história vista de baixo, utilizaremos o método de análise de *gameificação* proposto por Raul Busarello, combinado com as reflexões historiográficas de Felipe Augusto Ribeiro, de modo a compreender como os camponeses são apresentados mecanicamente e dentro da narrativa do jogo. O trabalho consiste de uma apresentação dos aspectos da jogabilidade de *Age of Empires IV* e a função do aldeão dentro da sociedade representada no jogo, assim como uma análise das campanhas dos Ingleses e dos Franceses. A narrativa encontra a mecânica: como tomamos o lugar de um comandante feudal, o discurso histórico também se aproxima das narrativas tradicionais e elitistas do medievo, de modo a se apresentar como uma “história vista de cima”. Os camponeses, quando a favor de seus governantes, são vistos como heróis e patriotas, e quando revoltosos são perpetuadores do caos.

Palavras-chave: Idade Média. Gameificação. *Age of Empires*. História vista de baixo. Camponeses medievais.

Abstract: The present article aims to analyze the representation of popular groups in the neomedieval game *Age of Empires IV* (2021). Based on the approach of history from below, we will employ the method of gamification analysis proposed by Raul Busarello, combined with the historiographical reflections of Felipe Augusto Ribeiro, in order to comprehend how peasants are mechanically and narratively portrayed within the game. The study consists of an exposition of the gameplay aspects of *Age of Empires IV* and the role of the villager within the society depicted in the game, as well as an analysis of the English and French campaigns. The narrative meets mechanics: as we assume the role of a feudal commander, the historical discourse also aligns with the traditional and elitist narratives of the Middle Ages, presenting itself as a “history from above” Peasants, when in favor of their rulers, are depicted as heroes and patriots, whereas when in revolt, they are portrayed as perpetuators of chaos.

¹ Doutor em História Comparada pelo Programa de Pós-Graduação em História Comparada da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGHC-UFRJ). Professor Adjunto de História Antiga e Medieval da Universidade Federal de São João Del-Rei, São João Del-Rei, Minas Gerais, Brasil. E-mail: brunomarconi@ufsj.edu.br. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5509982910493824>; ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-8699-2415>

Keywords: Middle Ages. Gamefication. Age of Empires. History from below. Medieval Peasants.

Résumé: Le présent article vise à analyser les représentations des groupes populaires dans l'œuvre néomédiévale *Age of Empires IV* (2021). En s'appuyant sur l'approche de l'histoire d'en bas, nous utiliserons la méthode d'analyse de la gameficação proposée par Raul Busarello, combinée aux réflexions historiographiques de Felipe Augusto Ribeiro, afin de comprendre comment les paysans sont représentés mécaniquement dans la narration du jeu. L'étude se compose d'une exposition des aspects du gameplay d'*Age of Empires IV* et du rôle du villageois au sein de la société représentée dans le jeu, ainsi que d'une analyse des campagnes anglaises et françaises. La narration rencontre la mécanique : en assumant le rôle d'un commandant féodal, le discours historique s'aligne également sur les récits traditionnels et élitistes du Moyen Âge, se présentant comme une "histoire vue d'en haut". Les paysans, lorsqu'ils sont en faveur de leurs dirigeants, sont représentés comme des héros et des patriotes, tandis que lorsqu'ils se révoltent, ils sont dépeints comme des perpétuateurs du chaos.

Palabras clave ou Mots clés: Moyen Âge. Gamefication. Age of Empires. Histoire vue d'en bas. Paysans médiévaux.

Introdução

No dia 21 de agosto de 2017, a gigante da tecnologia Microsoft anunciou o desenvolvimento de *Age of Empires IV* (aqui também referido como AOEIV), a ser produzido pela empresa canadense Relic Entertainment Inc. (MATULEF, 2017; RELIC ENTERTAINMENT INC., 2021). Como o título sugere, é a quarta edição de uma das séries mais bem sucedidas de jogos eletrônicos, referência do gênero *Real-Time Strategy* (Estratégia em Tempo Real - daqui em diante RTS). O que destaca essa série é que elas buscam trazer inspirações históricas para o jogo: na primeira edição lançada em 1997, o jogador lidera sua "civilização" do Paleolítico à Idade do Ferro; a segunda edição é chamada de *Age of Empires II: Age of Kings*, foi lançada em 1999, se passa na Idade Média e foi a mais bem sucedida de todas; seis anos depois foi lançado *Age of Empires III*, ambientado na Idade Moderna, das grandes navegações europeias até a Era das Revoluções na transição do século XVIII para o XIX.

Apesar de *Age of Empires IV* ser o sucessor da série, a empresa não continuou com a sucessão temporal. Ao invés de adentrar na Idade Contemporânea a partir do século XIX, retornou para o período do *game* que lhe deu mais projeção: a Idade Média. O lançamento ocorreu no dia 28 de Outubro de 2021, em uma época relevante para as representações neomedievais² na esfera pública. O sucesso de séries como *Game of Thrones* (2011-2018),

² Não é nosso objetivo desenvolver o conceito de neomedievalismo neste trabalho. O campo da análise das produções neomedievais está em expansão, com diversos autores discutindo distintas abordagens possíveis para

House of the Dragon (2022) e *Lord of the Rings: The Rings of Power* (2022) foi de grande relevância na recente construção de narrativas fantásticas baseadas em convenções, clichês e tropos referentes à Idade Média.

Contudo, o neomedievalismo não se restringiu apenas à Indústria Cultural. O contexto era, e continua sendo no momento da escrita deste trabalho, de ascensão da extrema-direita mundial desde o começo da década de 2010, que tem como uma de suas estratégias construir uma nostalgia pseudohistórica sobre o medievo para sustentar um retorno às origens da Europa cristã a partir de uma invenção negacionista do passado pautada em militarismo, xenofobia, racismo, machismo, LGBTfobia e autoritarismo³.

As empresas dedicadas a produzir games com referências simbólicas medievais precisaram responder a essa ascensão da extrema-direita e seu uso da Idade Média. A Paradox Development Studio, por exemplo, lançou o jogo *Crusader Kings III* em Setembro de 2020 e buscou apresentar uma versão mais diversa e conectada da Idade Média do que nas edições precedentes, representando a pluralidade cultural medieval de forma inclusiva e com mais possibilidades de imersão (PERRY, 2020). *Age of Empires IV*, porém, não seguiu o mesmo caminho. A empresa continuou apostando no discurso tradicional presente nos outros jogos da franquia: uma Idade Média masculina, guerreira, violenta e uma reprodução de um discurso historiográfico tradicionalista que Patrick Geary chamou de "O Mito das Nações" (GEARY, 2005).

Considerando que as mídias digitais da contemporaneidade são importantes veículos de disseminação de saberes históricos na perspectiva da História Pública, o presente artigo tem como objetivo identificar como os grupos populares, especificamente os camponeses, são representados no jogo *Age of Empires IV*. Nos basearemos nas reflexões da abordagem historiográfica da “história vista de baixo” para levantar questões sobre como a narrativa do *game* pode ser relevante para a construção de uma consciência histórica perigosa, que constrói empatia com os grupos dominantes do passado.

Nesse sentido, a análise de grupos populares em jogos eletrônicos neomedievais não é um tema inexplorado: autores como Kevin Moberly e Brent Moberly destacaram como em

o tema. Uma definição possível de neomedievalismo, que adotamos aqui, está presente em Albuquerque (2019, p. 21).

³ Diversos autores têm se dedicado ao estudo dos abusos da Idade Média por parte de grupos da extrema-direita global. No Brasil, temos pesquisadores dedicados a esse assunto. Destacamos aqui alguns desses trabalhos de Pachá (2019), Lanzieri Junior (2021), Guerra (2021) e Ribeiro (2022).

RPGs e MMORPGs os NPCs do “terceiro estado” são sempre representados dentro de uma idealização mitificada das estruturas políticas, econômicas, sociais e culturais da Idade Média de forma a evidenciar os aspectos do individualismo romantizado do esforço e do mérito valorizados na contemporaneidade, ou seja, apenas coadjuvantes das feitos heróicos do jogador (MOBERLY e MOBERLY, 2012).

Tendo essas reflexões como referência, devemos apontar que a representação de trabalhadores em jogos de RTS é distinta daquela de RPGs e MMORPGs analisados por Moberly e Moberly. Nosso objetivo, dessa maneira, não é analisar a precisão histórica do jogo, e sim avaliar que tipo de história está sendo comunicada. Para identificar as imagens dos aldeões, utilizaremos a metodologia apontada por Raul Inácio Busarello que aponta os “cinco pilares da *gameficação*” para observar a função do camponês no aspecto mecânico dos jogos RTS e a narrativa sobre os grupos populares presente em duas campanhas do jogo (Os Normandos e Guerra dos Cem Anos). A principal hipótese a ser apresentada aqui é que há uma relação direta entre o aspecto mecânico do jogo - em que se controla uma série de “unidades” por uma visão “de cima” – e a narrativa histórica, manifestada em um discurso do passado baseado em uma representação corporativa da sociedade medieval inserida em uma história tradicional, nacionalista e baseada nos grandes homens (portanto, também uma história “vista de cima”).

Os “cinco pilares da *gameficação*”.

Para a abordagem do presente artigo, utilizaremos a definição proposta por Raul Inácio Busarello. Para ele, “gamificação é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para a simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos” (BUSARELLO, 2018). Desta forma, Busarello cita Kapp ao afirmar que resulta na gamificação os elementos utilizados nos jogos ou em atividades divertidas têm o intuito de promover o engajamento e o aprendizado, culminando em comportamentos positivos em relação a essas práticas, inclusive sendo utilizado em espaços alheias a jogos, como as forças armadas, comércio, indústria, educação e meio corporativo.

Ao analisar a gamificação em diálogo com a mediação do conhecimento, o autor apresenta que o processo é baseado em cinco tópicos estruturais, como pontas de um

pentágono indicado na Figura 1: aprendizagem, motivação e engajamento, narrativa, pensar como jogos e mecânicas de jogos.

Figura 1 – Variáveis que contemplam a gamificação.



Fonte: Busarello (2018, p. 118).

a) **Aprendizagem:** um jogo precisa que o jogador aprenda seus elementos internos, o que incentiva a adaptação do conteúdo. Aqui, o autor destaca a importância de formas de jogos para a psicologia da educação, gerando interesse e uma nova motivação para os alunos saírem da rotina. Já é reconhecido no campo da Pedagogia o quanto jogos são ferramentas relevantes para o processo de ensino-aprendizagem, e mesmo a própria franquia *Age of Empires* já foi utilizada e pesquisada para esse propósito⁴.

b) **Motivação e engajamento:** o autor aponta que jogos se baseiam em teorias psicológicas que utilizam modelos motivacionais, de modo a envolver aspectos cognitivos, emocionais e sociais do jogador. Cognitivos, porque envolve o estabelecimento de uma sistematização de tarefas menores e maiores; Emocional, porque envolve o sentimento de

⁴ Sobre o uso de games na educação, correlacionando-os com as áreas da saúde, psicologia, ciências sociais, direito e matemática, ANTUNES e RODRIGUES, 2022. Tratando diretamente da série *Age of Empires*: Arruda (2009), Silva (2010), Evangelista (et. al., 2012), Rosa (2020, p. 80-98).

sucesso e fracasso; social, devido ao conjunto de relacionamentos e interações que ela promove. Nesse sentido, destacamos o quanto *Age of Empires* é uma franquia que pode ser jogada de forma individual e em grupo, em formato *Multiplayer* – construindo uma comunidade ativa em redes sociais, canais de transmissão e fóruns na Internet.

c) **Narrativa:** geralmente, quando se lê uma narrativa (histórica ou ficcional), o indivíduo tem a experiência de uma história a qual não está incluída como ator. No caso do jogo, essa pessoa vive, de forma virtual, aquela história e o desenvolvimento dessa narrativa depende da sua agência. Portanto, o jogo coloca o conjunto de ações dentro de um determinado espaço e tempo controlados e localizados (um determinado lugar, com um certo passado, presente e futuro). Em suas palavras, "toda história abrange um personagem realizando ações em algum lugar, que devem respeitar as regras do ambiente narrativo e da história criada" (BUSARELLO, 2018, p. 121). Jogos exploram experiências fundamentais para construir a memória, a comunicação e o conhecimento dos jogadores. Essa é uma característica especial dos chamados “jogos históricos”, que exploraremos mais adiante.

d) **Pensar como jogos:** nesse ponto, o autor explora a questão referente a aceitar as regras do jogo. Quando o jogador adota um personagem, o sujeito se transforma em outro, adaptado às condições impostas no jogo em que se deve cumprir metas claras, divididas em objetivos de curto prazo para chegar a uma meta maior. Nesse sentido, o jogador reconhece como legítimo um sistema baseado em metas, regido por determinadas regras, em que se recebe *feedbacks* sobre suas respostas para que possa ajustar suas ações e que se entra de forma voluntária. *Age of Empires* é um jogo no qual o jogador adota a posição de um comandante, rei ou senhor, que deve guiar suas tropas para a vitória. Entender as limitações e possibilidades dessa posição faz se desenvolver estratégias para chegar aos objetivos, tais como posicionamento das tropas e administração dos recursos disponíveis.

e) **Mecânica:** a mecânica compreende um conjunto de elementos que orienta as ações do jogador, ou seja, sua funcionalidade e regras. Ela se relaciona diretamente com a *dinâmica*, isto é, as interações entre o jogador e o jogo propriamente dito, assim como a *estética* - as emoções que o jogador sente durante a interação com o jogo. No caso de um jogo eletrônico, a mecânica é o conjunto de ações possíveis dentro da própria programação, que define inclusive o estilo do jogo e, ao mesmo tempo que limita as ações do jogador, também as possibilita. *Age of Empires* possui todas as mecânicas clássicas de um *RTS*, *Real-Time*

Strategy Game, ou Jogo de Estratégia em Tempo Real, que serão exploradas na próxima seção.

Felipe Augusto Ribeiro reorganiza os níveis de análise que um historiador deve se dedicar para analisar um jogo eletrônico: “a) o conteúdo do jogo (as representações históricas); b) o jogo em si (um produto de entretenimento interativo dentro da cultura *pop*); c) o jogador; d) o contexto de produção (a equipe, a empresa, suas intenções, consultores, mercados, nichos)” (RIBEIRO, 2021, p. 318). Consideramos que os pontos “a” e “b” dialogam profundamente com a proposta de Busarello – os aspectos narrativos e mecânicos, em seu nível lúdico. O ponto “c” pode ser compreendido na interação entre jogador e a interface do jogo, e o ponto “d” é um estudo externo ao jogo, que não trataremos aqui.

Neste trabalho, analisaremos a representação dos grupos populares em *Age of Empires IV* a partir de dois elementos dos cinco apresentados acima: primeiro, suas imagens e participação na *mecânica* do jogo – isto é, o que é ser um aldeão ou camponês no jogo escolhido. A seguir, identificaremos a representação dos camponeses no elemento *narrativo*, ou seja, quando o jogo localiza o jogador em um tempo e espaço - no caso, constituindo uma determinada narrativa histórica com objetivos definidos em que o jogador deve cumprir certas tarefas pré-definidas para vencer.

A sociedade corporativa e o lugar do aldeão na mecânica de *Age of Empires IV*

A série *Age of Empires* faz parte de um gênero mais amplo de jogos, chamado “jogos de estratégia”. De acordo com a *Encyclopedia of Video Games* editada por Mark J. P. Wolf, os jogos de estratégia têm como principal característica a ênfase no uso cuidadoso e planejado de recursos para alcançar a vitória. AOE faz parte de um subgênero dos jogos de estratégia chamado *Real-Time Strategy* (sigla RTS) – Estratégia em Tempo Real (SCHUT, 2021). Se diferencia de outros tipos de jogos de estratégia por não ser em turnos (como nas séries *Civilization*), mas sim com ação em tempo real, o que deixa o jogo em um ritmo mais acelerado. Compartilha esse gênero com outros jogos como as séries *Warcraft*, *Starcraft* e *Command & Conquer*.

Falando sobre propostas de abordagens teórico-metodológicas para games de estratégia, Ribeiro levanta algumas questões importantes, em diálogo direto com os autores que refletem sobre medievalismos e neomedievalismos nos jogos. Este autor considera que

visões clássicas, como de Daniel Kline, costumam se dedicar a analisar o uso da narrativa histórica medieval em jogos de RPG, que oferece a criação de personagens e a possibilidade de um escapismo da vida ordinária de forma socialmente aceita. Contudo, um RTS precisa de métodos específicos:

em AOE2 ou TWM2 os jogadores não incorporam personagens, nem sequer os criam, muito menos atrelam a sua experiência a uma relação íntima com ele. As civilizações e facções, fora dos modos de jogo historicizado, são 'caixas de ferramentas' para os jogadores, que escolhem o melhor conjunto para vencer. Assim, o conceito de 'medievalismo participativo' - derivado da ideia de 'medievalismo experimental', cunhada por Tison Pugh e Angela Jane Weisl -, útil em outras ocasiões, infelizmente se torna ineficiente. [...] o recurso à Idade Média, em *Age of Empires* e *Total War*, está muito mais ligado a estratégias de abordagem por meio de representações, que integram uma gramática, uma linguagem pela qual o jogo operacionaliza a imersão e viabiliza o alcance de seus objetivos (RIBEIRO, 2021, p. 319).

Seguindo essa importante ressalva de Ribeiro, a seguir explicitaremos o proceder do jogo, para ao fim da seção refletir a posição dos aldeões nessa produção.

Visualmente, o jogo se assemelha a olhar para um grande tabuleiro pré-definido, mas que muda a cada sessão, chamado de *mapa*. O jogador se coloca na posição de um comandante, que, com o uso do seu cursor, avança no tempo da “Idade das Trevas”⁵ até a “Idade dos Impérios” de forma a conseguir a vitória - geralmente alcançada militarmente, pela conquista da base dos seus oponentes. As peças desse tabuleiro a serem controladas pelo jogador são *unidades* e *construções*, que são obtidas em troca de *recursos* espalhados pelo mapa (madeira, comida, ouro e pedra). *Construções* representam prédios fixos (com exceção dos Mongóis) que servem para criar novas unidades, melhorar as já existentes ou protegê-las de ataques dos adversários, assim como lugares de recolha dos recursos espalhados pelo mapa. Exemplos de construções são o Centro da Cidade, o Quartel General, o Estábulo, as Fazendas e o Campo Madeireiro. Já *unidades* são móveis, e podem ser divididas em três: unidades econômicas (aldeões, barcos de pesca, mercadores), que servem para recolher recursos espalhados pelo mapa, fazer novas construções ou reparar as já existentes; unidades militares (cavaleiros, lanceiros, arqueiros, etc.), que têm algum poder de ataque para derrotar as unidades inimigas; e unidades religiosas, que não se enquadram em nenhuma das duas últimas (como, por exemplo, monges).

⁵ A noção de “Idade das Trevas” já foi plenamente contestada pela historiografia. Como indicação inicial para esse debate, apontamos Le Goff (2005), Franco Junior (2001), Baschet (2006) e Silva (2019).

O que destaca *Age of Empires IV* dos demais congêneres é o fato de este se propor um “jogo histórico”, em que a ambientação se dá na Idade Média. O jogador pode escolher comandar o que chamam de uma “civilização”⁶, um conjunto interno de mecânicas que se referenciam em determinadas culturas da medievalidade. *Age of Empires II*, em sua versão Definitiva, possui, com todas as DLC, 43 “civilizações” jogáveis. Já o jogo base de AOEIV consta com as seguintes “civilizações”: Dinastia Abássida, Chineses, Sultanato de Delhi, Ingleses, Franceses, Sacro-Império Romano, Malineses, Mongóis, Otomanos e Rus. Com a expansão “A Ascensão dos Sultões”, lançada em novembro de 2023, foram incluídos os Bizantinos e os Japoneses, assim como variações de “civilizações” originais: Aiúbidas, Joana D'Arc, Ordem do Dragão e Legado de Zhu Xi.

No que diz respeito à forma de jogar dessas “civilizações”, existe uma distinção crucial entre AOEIV e AOEII. Enquanto o que as diferencia em AOEII é apenas o acesso a esta ou aquela “unidade” ou “tecnologia”, em AOEIV cada uma dessas “civilizações” tem um sistema próprio e único. A seguir, alguns exemplos: os Mongóis, por serem considerados nômades, possuem construções móveis, ou seja, que podem se deslocar pelo mapa. Os Rus dependem da caça para o desenvolvimento de sua economia, com vantagens sendo concedidas para o abate de animais selvagens. Os Chineses enriquecem com o uso de “funcionários”, unidades especiais que recolhem recursos bônus de cada atividade. Isso dá um tratamento mais especial e plural para o jogo, que busca reconhecer que a forma de organização das diferentes sociedades espalhadas no globo não passaram pelo mesmo modelo econômico, político ou militar, como outros jogos da franquia podem transparecer.

Uma importante mecânica que todas as edições da franquia contêm é o “avanço de era”, dando a sensação de uma evolução histórica, ainda que linear. O jogo possui quatro etapas, que buscam representar subdivisões da Idade Média, e o jogador deve passar de uma a outra para ter acesso a unidades e construções com mais poder. As quatro etapas são representadas por um algarismo romano e um título: I: Idade das Trevas; II: Idade Feudal; III:

⁶ Apesar de não ser o escopo do presente trabalho, é de suma importância destacar que o jogo, ao utilizar o conceito das “civilizações”, trabalha com a ideia de unidades culturais bem definidas e coerentes entre si - como se existisse uma ontologia dos povos do passado. Essa compreensão essencialista, raiz constituinte da historiografia tradicional nacionalista dos séculos XIX e XX, foi criticada de forma aguda pelas reflexões propostas pela História Global, que aponta essa ideia como tendo como base a narrativa explicativa da formação das nações europeias. Por esse motivo, utilizaremos a terminologia entre aspas, para deixar claro que é a compreensão do jogo, e não nossa. Para a problematização dessa terminologia assim como novas propostas epistemológicas sobre a Idade Média a partir do olhar do Sul Global (SILVEIRA, 2019).

Idade dos Castelos e IV: Idade dos Impérios. Apesar de manter a terminologia existente no *Age of Empires II*, o avanço de uma era para a outra em *Age of Empires IV* é feito através da construção de marcos (*landmarks*). O jogo termina quando todos os marcos do inimigo são destruídos. Cada “civilização” tem seus marcos, que representam genericamente construções reais, e cada “avanço de era” faz o jogador escolher entre dois deles. A seguir, três exemplos: os Ingleses (Figuras 2 e 3) podem avançar da Idade das Trevas para a Idade Feudal construindo uma Abadia dos Reis (emulação, dentro do jogo, da Abadia de Westminster) ou um Palácio do Conselho (que representa o Palácio de Westminster); já os Franceses (Figuras 4 e 5) podem construir uma Câmara do Comércio (que representa as Feiras de Champagne) ou uma Escola de Cavalaria (que, curiosamente, é referência à *École de Cavalerie* de Saumur, uma construção do século XVIII); os Abássidas, por sua vez, possuem uma dinâmica diferente: o único marco necessário para o “avanço de era” é a Casa da Sabedoria (Figura 6), a qual vai construindo novas alas para continuar evoluindo.

Figura 2 – “Abadia dos Reis”, marco de “avanço de era” para os Ingleses.



Fonte: Wiki Age of Empires Fandom: Abbey of Kings

Figura 3 – “Palácio do Conselho”, marco de “avanço de era” para os Ingleses.



Fonte: Wiki Age of Empires Fandom: Council Hall

Figura 4 – “Câmara do Comércio”, marco de “avanço de era” para os Franceses



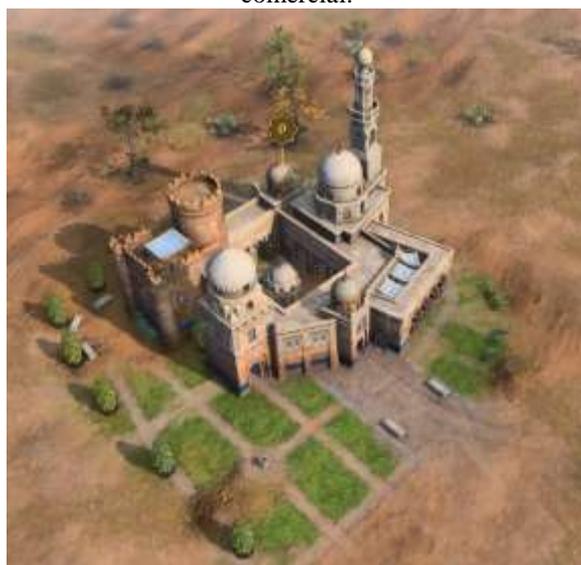
Fonte: *Wiki Age of Empires Fandom: Chamber of Commerce*

Figura 5 – “Escola de Cavalaria”, marco de “avanço de era” para os Franceses



Fonte: *Wiki Age of Empires Fandom: School of Cavalry.*

Figura – A “Casa da Sabedoria”, dos Abássidas, com todas as alas construídas: econômica, militar, cultural e comercial.



Fonte: *Wiki Age of Empires Fandom: House of Wisdom*

Após apresentar de forma geral os principais aspectos mecânicos do jogo, é importante refletir sobre como isso é realizado na prática. O jogo padrão de *Age of Empires IV* pode ser para um jogador – contra a Inteligência Artificial – ou para vários – o *multiplayer*, de dois a oito integrantes no total, que podem ser divididos em até quatro times diferentes. Nesse jogo padrão, todos começam com a mesma quantidade de recursos, unidades e construções. Está disponível um batedor – cavaleiro leve com visão ampliada para explorar o que está desconhecido no mapa, seis aldeões e uma construção chamada “centro da cidade”. Nos dedicaremos, a seguir, a descrever aspectos mecânicos e estéticos desses aldeões.

A figura do aldeão é uma das bases mecânicas essenciais dos RTS. Produzida na construção que é o centro da base militar, recebe outros nomes em outros jogos do mesmo estilo: camponês, peão, trabalhador ou colono. É a principal unidade econômica, constituindo a espinha dorsal da jogabilidade – em partidas profissionais ou entre aqueles que possuem mais experiência, o jogador deve produzir novos aldeões até o final do jogo, pois quanto maior seu número, melhor é a geração de recursos para a produção de unidades militares e seus aprimoramentos.

Em *Age of Empires IV*, assim como em outros jogos da franquia, os aldeões são a unidade mais versátil da economia: com eles, os jogadores recolhem os recursos do mapa, constroem novos prédios, consertam aqueles que foram danificados e podem ser utilizados para entrar em torres e outras construções para a defesa. Isto é, o aldeão não possui uma posição socioprofissional específica: o mesmo que trabalha, por exemplo, como lenhador para acumular madeira, pode ser remanejado sem nenhum prejuízo para uma fazenda, uma mina de ouro ou de pedra e para a construção de algum prédio. Não possuem funções de guerra relevantes, sendo facilmente derrotados por unidades militares treinadas em construções como quartéis, campos de arqueiros e estábulos para cavalaria.

Nesse sentido, apesar de não ser exclusivo de jogos que pretendem reproduzir a temporalidade medieval, *Age of Empires IV*, devido a essa ambientação, acaba por representar a divisão social proposta pela Igreja medieval que foi desenvolvida por Georges Duby em estudo considerado clássico na medievalística europeia. Este autor chamou essa divisão de “imaginário do feudalismo” (DUBY, 1994). Esse imaginário se baseia em um conjunto de teorias desenvolvido no contexto social da Igreja dos séculos XI e XII, especificamente nas obras de Adalberon de Laón (c. 947-1031) e Gerard, bispo de Cambrai (c. 975-1051). Esses autores consideram que o corpo da Igreja (*Ecclesia*) é um só, porém que existe desigualdade

natural entre os homens. Dessa maneira, para que o objetivo cósmico da salvação cristã seja alcançado, deve haver uma divisão social perfeita em três ordens: os *oratores* (os que oram), os *bellatores* (os que guerreiam) e os *laboratores* (os que trabalham).

Apesar de ter sido dominante por um período, esse imaginário da tripartição não foi imutável durante a Idade Média. Jesús Ángel Solorzano Telechea e Jelle Haemers destacam as mudanças na própria compreensão de “ordem”, que passou a ser substituída pela ideia de “estado” na Idade Média. De acordo com os autores,

una sociedad de los órdenes no es lo mismo que una sociedad de los estados, pues esta última surgió en Europa hacia el 1200 para designar a los nacientes grupos sociales, ya que el concepto de orden era inadecuado para reflejar la nueva realidad sociológica, sobre todo la popular y urbana (SOLORZANO TELECHEA e HAEMERS, 2014, p. 25).

Ambas as compreensões se baseiam, para os teóricos medievais, numa metáfora corporativa, um todo orgânico. Por exemplo, a Igreja é a extensão do corpo de Cristo, ou a cidade é uma comunidade fechada e autossuficiente em si. Contudo, a sociedade de ordens, tal como apontada por Duby, se baseia em uma desigualdade natural e divina entre esses grupos, definido de forma descendente pela transcendentalidade. Já uma sociedade de estados destaca uma desigualdade jurídica, porém humana e surgida das contingências do mundo, entre as pessoas – o que permitia uma série de organizações sociais que não reproduzem esse imaginário feudal tradicional, e identificar essa diferença nos permite compreender a pluralidade social medieval em suas diversas manifestações. Como expressam os autores:

La consideración de la sociedad medieval como feudo-señorial y violenta ha de ser reconsiderada, puesto que, en primer lugar, los componentes señorial y vasallático fueron sólo dos elementos más de la dinámica socio-política y, de otra, la violencia y el desorden convivieron con formas de orden y regulación de la violencia. Los habitantes de las ciudades participaron en todo tipo de organizaciones formales (cofradías de oficios, religiosas y piadosas), como informales (grupos de interés y de amistad); además, hubo movilidad social en el interior del grupo de estatus, como lo señalan los distintos estudios sobre movilidad entre los intelectuales, los eclesiásticos e, incluso, los artesanos (SOLORZANO TELECHEA e HAEMERS, 2014, p. 29).

Apesar disso, o imaginário geral sobre a Idade Média reproduz a ideia de um período homogêneo, imóvel e preso na mesma compreensão de sociedade por mil anos. Isso é facilmente identificável no ensino de história do Brasil. Douglas Mota Xavier de Lima, em

recente análise dedicada aos livros didáticos brasileiros, indica o quanto a tripartição tradicional da sociedade feudal continua presente no ambiente escolar:

A priori, segundo as atividades realizadas em sala de aula, é possível indicar o predomínio de figuras masculinas, imagens de monarcas e a repetição da iluminura francesa do século XIII com o monge, o cavaleiro e o camponês para representar a sociedade das três ordens (LIMA, 2021, p. 410-411).

A série *Age of Empires* reproduz essa ideia corporativa quando distingue as unidades do jogo entre militares, religiosas e aldeões. Esse imaginário social teorizado por membros do clero da Idade Média Central possui afinidades com a proposta do jogo em dois aspectos principais. Primeiro, a representação desses aldeões do jogo se baseia em sua *unidade conceitual* pelo fato de, mecanicamente, serem indistinguíveis entre si. Um *laboratore* é igual a todos os outros *laboratores*, cumprem as mesmas funções e atividades econômicas, independente da etapa do jogo. O mesmo não acontece entre os *bellatores* – por ter o foco na guerra, as unidades militares são divididas entre vários tipos diferentes – lanceiros, arqueiros, cavaleiros leves e pesados, infantarias e unidades de cerco (catapultas, manganelas, trabucos, até canhões). Essa pluralidade das unidades militares contrasta com a uniformidade dos aldeões, que são considerados uma massa amorfa e sempre com a mesma função: trabalhar. Dessa maneira, o jogo, apesar de adotar algum certo tipo de visão de dinamismo temporal na mecânica do “avanço de eras”, esses aldeões não se modificam no tempo. Acaba por reproduzir em sua jogabilidade, intencionalmente ou não, um clássico preconceito sobre a Idade Média: a de que seria um período sem mobilidade social, estagnado, contraposto ao reino das oportunidades e da meritocracia do capitalismo.

A segunda afinidade mecânica do jogo com a concepção corporativa de sociedade por ele adotada é o apagamento absoluto dos *conflitos sociais internos*. Na mecânica do jogo baseado na guerra, o conflito se limita apenas à “civilização” inimiga. As unidades militares, econômicas e religiosas, por serem controladas pelo mesmo ente (o jogador), se apoiam mutuamente para a vitória, assim como é concebida a sociedade medieval em sua visão organicista. Dessa maneira, não existe qualquer tipo de possibilidade de uma revolta camponesa ou formas de resistência social por parte dos aldeões – permitindo apenas um

olhar “visto de cima” do passado, corroborando uma consciência histórica tradicionalista e que defende que a unidade (nacional?) é preferível a lutas sociais⁷.

O que podemos apontar é que essa representação dos aldeões na mecânica do jogo reproduz um conjunto de ideias preconcebidas sobre a Idade Média, sustentada por uma narrativa tradicional corporativa que não inclui a possibilidade de uma história vista de baixo. A ideia de tripartição em ordens do imaginário do feudalismo, a imobilidade social, a unidade conceitual sobre o trabalho e a ausência de conflitos sociais colocam esses aldeões na posição secundária de figurantes da história contada em cada partida. O protagonismo, devido ao caráter bélico do jogo, recai nas unidades militares. Como veremos a seguir, isso é reproduzido, também, no aspecto narrativo.

Os grupos populares nas narrativas das campanhas de *Age of Empires IV*.

Podemos enquadrar toda a série *Age of Empires* em um gênero de jogos chamado “Jogos Históricos”. Kappel e Elliot definem os jogos históricos como aqueles em que jogadores podem influenciar o resultado de batalhas, campanhas e mesmo “civilizações” inteiras do passado, e apontam três questões fundamentais:

1) Antes de mais nada, o que significa história? Que tipo de história?; 2) O que queremos dizer com jogos? Jogos podem ser tratados como um todo em sua relação com a história? Diferentes tipos de jogos engajam com a história de diferentes formas? 3) E sobre as intenções? Antes de tentar avaliar se jogos podem ensinar história, nós também precisamos decidir se um jogo com tema histórico está realmente tentando fazê-lo em primeiro lugar (KAPPEL e ELLIOT, 2013, p. 4).

Nesse sentido, é importante apontar que os “jogos históricos” possuem uma narratividade própria típica desse gênero, mas que podem estar diretamente conectados a uma tradição narrativa que nos é familiar.

Essa narratividade dos “jogos históricos” é construída a partir de elementos *intrínsecos* que lhe conferem coerência interna, assim como representações que se remetem a

⁷ Pode-se argumentar que os dois pontos mecânicos aqui apontados são características intrínsecas dos jogos RTS, não observável apenas na série *Age of Empires*. Porém, outros jogos que se passam na Idade Média, como *Total War II: Medieval*, *Mount & Blade* e *Crusader Kings*, com propostas mais complexas de sistemas sociais, possuem em suas mecânicas a possibilidade de “atualizar” unidades, em que camponeses podem se tornar soldados profissionais, assim como a mecânica de revoltas de populações insatisfeitas com o governo do jogador. Em *Age of Empires*, qualquer tipo de revolta é impossível, e quando aparece na narrativa é vista como inimiga do jogador, como abordaremos na próxima seção. Uma interessante comparação entre TWM2 e AOEII está presente em Ribeiro (2021).

um conhecimento *externo*, construído com referência nos currículos educacionais assim como outras obras da Indústria Cultural como filmes, livros e séries. Por isso, como afirma Salvatti e Bullinger, os “jogos históricos” oferecem um senso do passado generalista e verdades metafóricas mas que, por dialogar com esse contexto externo, acaba por “borrar” as fronteiras entre a História como conhecimento e a História como entretenimento (SALVATTI e BULLINGER, 2013).

Sobre essa apropriação e representação da História para a confecção de jogos eletrônicos, três modos diferentes foram apontados por Robson Scarassati Bello: I) jogos que pretendem reconstituir narrativamente a História “tal como foi” através de um narrador que segue personagens; II) jogos que se apropriam de elementos da História, mas não pretendem serem “históricos”; III) jogos que sintetizam estruturas de espaços e processos históricos (BELLO, 2016, p. 60). O autor localiza o *Age of Empires* no terceiro modo, em que o jogo se preocupa com a simulação de grandes coletivos, uma estrutura social, a passagem do tempo e o processo histórico. Isso certamente é verdadeiro para o modo do jogo de cenário aleatório, de *single player* ou *multiplayer*. Contudo, no modo campanha, que nos deteremos a seguir, *Age of Empires* possui muitas características do primeiro modo: “Estes jogos simulam um tempo passado que não mais existe e tentam inserir os jogadores como agentes individuais na história, acompanhando o cenário e os eventos narrados, e exigindo deles a ilusão de descrença para que se sintam pertencentes àquele mundo” (BELLO, 2016, p. 62). Apontamos isso, pois no “modo campanha” já existe uma História oficial pré-determinada e, para vencer e avançar no jogo, o jogador deve cumprir uma série de missões que seriam uma reconstituição de um passado considerado “realmente existente”, de acordo com a narratividade intrínseca e extrínseca do jogo.

Age of Empires IV até o momento possui cinco diferentes campanhas. Em cada uma das missões, existe um vídeo que apresenta os objetivos e o contexto histórico daquele cenário, um texto explicativo sobre algum evento ou figura histórica relevante e um vídeo complementar sobre aspectos da guerra medieval - armas, estratégias, táticas e demais curiosidades. Escolhemos dois momentos específicos dessas campanhas, em que os grupos populares são apresentados de forma distinta, porém representativa do tipo de discurso nacionalista que o jogo propõe: a missão “1364, Caos”, da campanha “A Guerra dos Cem Anos”, e a missão “1216, Dover”, da campanha “Os Normandos”.

No site oficial do jogo, a campanha sobre a Guerra dos Cem Anos possui a seguinte descrição:

Devastada por anos de incursões ingleses, a França deve reunir todas as suas forças para resistir ao massacre. Ao longo de um século, este frágil país evolui pela virtude cavalheiresca de sua cavalaria, pela determinação feroz de uma camponesa chamada Joana d'Arc e pela força explosiva do canhão. Durante a campanha da Guerra dos Cem Anos, os jogadores defenderão a França, inverterão o rumo da guerra e forjarão as bases da nação francesa.

O discurso nacionalista é evidente, e os grupos populares são apresentados nessa narrativa em função do quanto eles auxiliam ou não a “fundação da nação francesa”. Isso fica ainda mais explícito na missão “1364, Caos”, cujo texto inicial de apresentação é o seguinte: “Tomando o trono em 1364, o rei Carlos V da França se tornou o delfim. Enfrentando ameaças de camponeses, mercenários e invasores, o primeiro teste de seu poder seria trazer ordem a um reino em caos”. Após o carregamento da missão, o vídeo inicial explicita o que acontecia na França nesse ano: mercenários rebeldes, invasores ingleses e, o que mais nos interessa para o objeto deste artigo, os camponeses.

Figura 7 – Texto e imagem de abertura da missão “1364, Caos”



Fonte: O autor.

O vídeo de apresentação dessa missão é mais expressivo ainda. Destacamos aqui suas primeiras frases, aquelas referentes aos camponeses: após o título "Desordem", representando um selo de uma mão segurando uma tocha, imagens do campo e mapas são acompanhados de uma narração feminina: “Entre 1358 e 1370, a França estava o caos. Rebeliões de camponeses, grupos agressivos de mercenários e guerra civil destruíam o país. Os camponeses se rebelaram, matando seus senhores e criando o caos”. Nessa última frase, a imagem é tomada por uma silhueta de pessoas segurando ancinhos, enxadadas e demais objetos de trabalho no campo, lançando um grito.

Figura 8 – Visão dos camponeses revoltosos a partir da narrativa histórica de *Age of Empires IV*



Fonte: O autor.

O primeiro objetivo da missão é retomar as vilas de Jouy e Croisy, ocupadas pelos camponeses rebeldes, comandando o exército do rei para atacá-los. Observando o começo do jogo, o exército inimigo é composto de unidades muito fracas, com pouco poder, mas com um número maior do que o do jogador. Enquanto isso, o jogador possui ao seu dispor unidades militares treinadas, com poder muito maior. Na prática, facilmente o jogador consegue realizar um verdadeiro massacre daqueles que estavam “criando o caos”.

Figura 9 – Os exércitos do jogador em azul, com cavalaria e unidades militares, contra o exército dos camponeses em vermelho, unidades de pouco poder.



Fonte: O autor.

Como já apontamos anteriormente, não é nosso objetivo aqui apontar se o jogo é preciso ou não – o que levaria a uma longa exposição sobre o complexo processo histórico das revoltas sociais do século XIV e, em especial, as *Jacqueries* francesas.⁸ Nosso principal objetivo é analisar o tipo de narrativa historiográfica presente nele, ou seja, que história está sendo contada e ensinada, no que diz respeito às presenças e ausências. Claramente, o jogo propõe que os camponeses são inimigos do jogador, pois este está no comando de tropas leais ao delfim. Contudo, esse tipo de narrativa não é original. O jogo adota um discurso clássico nas fontes aristocráticas sobre as revoltas, que são reproduzidas por uma historiografia tradicional e nacionalista europeia.

Destacamos, aqui, uma dessas principais fontes medievais que expressam o movimento dos camponeses franceses durante as *Jacqueries* a partir do olhar da nobreza atacada: as *Crônicas* de Jean Froissart. Este autor é reconhecido como um dos principais relatos narrativos medievais sobre os eventos da Guerra dos Cem Anos, a partir da exaltação dos valores cavaleirescos da aristocracia. Armand Strudel afirma que suas crônicas são

⁸ O tema das revoltas medievais, urbanas ou rurais, foram exploradas por uma série de historiadores desde o século XIX. Apontaremos aqui algumas obras que servem de apoio para reflexões sobre esse fenômeno: Mollat e Wolff (1993), Hilton (2003) e Cohn (2004, 2006). Especificamente sobre as *jacqueries*, destaca-se a recente obra de Firnhaber-Baker (2021).

um documento insubstituível do imaginário aristocrático do século XIV: ideal de bravura, de honra e cortesia, atrás do qual aparecem em filigrana a miséria do povo, as extorsões da soldadesca, as injustiças e perversões dos príncipes (STRUDEL, 2002, p. 761. *apud* GUIMARÃES, 2020, p. 543).

Dessa maneira, apesar de tratar de diversos temas espalhados por sua vasta obra, Froissart costuma adotar uma visão das ações dos camponeses baseada nos interesses da nobreza. Adotar acriticamente o seu discurso, portanto, é reconhecer a narrativa dos grupos dominantes como o espelho da verdade histórica. Tendo em vista que não possuímos registros escritos dos camponeses que participaram das revoltas, e suas memórias passaram por processos de *damnatio memoriae*, o olhar sobre esses eventos é parcial por parte do grupo vencedor e ignora a pluralidade de atores do passado (CHALLET, 2009).

Como apontado por Ricardo da Costa, esses camponeses eram vistos como bestas, no sentido medieval do termo: grupos sociais entre a natureza selvagem e a humanidade (COSTA, 2002). Isso fica evidente na descrição da revolta por Froissart, que sempre destaca o aspecto violento dos camponeses.

mataram o cavaleiro, a dama e os filhos, grandes e pequenos, e incendiaram tudo. Logo foram a um castelo e ali ainda fizeram pior, pois prenderam o cavaleiro e o ataram a uma estaca muito fortemente, e muitos violaram a mulher e a filha diante do cavaleiro. Depois mataram a mulher, que estava grávida, a sua filha e todos os filhos, e o marido, depois de torturá-lo, queimaram-no e destruíram o castelo (FROISSART, 1988, p. 251).

Esse não é o único tipo de produção histórica sobre as revoltas sociais medievais. A partir do século XX, uma série de outros autores se dedicaram a buscar reflexões críticas sobre essas fontes dos grupos dominantes, e outras abordagens e interpretações foram desenvolvidas. Contudo, os produtores de *Age of Empires IV* ignoram essas contribuições historiográficas e *decidem* manter a narrativa histórica tradicional, nacionalista, baseada na “história vista de cima” – em um processo denominado por Andrew Salvati e Jonathan Bullinger de “autenticidade seletiva” (SALVATI e BULLINGER, 2013). Consideramos que isso ocorre devido a essa narrativa sobre o passado ser condizente com a mecânica do jogo que reproduz uma sociedade corporativa e que, portanto, qualquer grupo social que não obedeça ao modelo social deve ser combatido.

Isso fica evidente em um outro momento narrativo de *Age of Empires IV*: a campanha da “civilização Ingleses”, denominada “Os Normandos”. O cenário escolhido é “1216,

Dover”. Sua descrição diz “A gestão precária da Inglaterra por parte do rei João desencadeou uma invasão para derrubar seu governo frágil”. O discurso narrativo, nesse caso, está dentro do próprio decorrer do jogo, e não em vídeos entre uma missão e outra. O contexto que essa missão remete é o conjunto de rebeliões nobiliárquicas que se sucederam à assinatura da Magna Carta pelo rei João-Sem-Terra em 1215. O jogador é colocado no lado legalista, defendendo os interesses da monarquia contra os barões rebeldes e seus aliados de além do Canal da Mancha, os franceses.

A missão começa com um cerco do exército francês à cidade de Dover, controlada por tropas do rei. Após a expulsão dos soldados inimigos, o jogo chama atenção para a entrada de um novo personagem no combate. A narradora diz: “Enquanto a guarnição do castelo frustrou o primeiro ataque francês e se preparava por um segundo, uma nova força de resistência se armava na região rural francesa”. A câmera se desloca para a parte sul do mapa, onde um grupo de arqueiros liderados por uma unidade especial chamada *Willikin* aparecem em uma vila afastada. A narradora continua: “Um hábil arqueiro e patriota feroz conhecido como *Willikin de Weald* começou a reunir uma resistência à invasão francesa. Determinado a manter a coroa nas mãos do rei João, *Willikin* reuniria todos os arqueiros disponíveis para a causa”. A missão, dessa maneira, se desenvolve em dois fronts: a defesa da cidade de Dover e o controle dos arqueiros em uma “guerrilha” liderada por essa figura, *Willikin*.

Figura 10 – Narração sobre a figura de Willikin de Weald, representado com uma coroa acima da unidade por ser uma unidade com poderes especiais.



Fonte: O autor.

A principal fonte de interpretação dessa campanha certamente está presente no conjunto de obras chamada *Flores Historiarum*, produzida por uma série de cronistas ingleses medievais – especificamente *Roger of Wendover*. Nela, *Willikin de Weald*, também conhecido como *William of Cassingham*, é descrito da seguinte maneira:

Um certo jovem, de nome William, um guerreiro e um legalista [ao rei João] que desprezava aqueles que não o eram, reuniu um grande número de arqueiros nas florestas e locais desertos [de Kent e Sussex Weald], todos eles homens da região, e o tempo todo atacaram e perturbaram o inimigo, e como resultado de sua intensa resistência, muitos milhares de franceses foram mortos (WENDOVER, 1887, p. 182).

Ao pesquisar sobre essa figura tão específica, nos deparamos com uma interessante interpretação publicada em 1941 por G. R. Stephens. No contexto da Segunda Guerra Mundial em que a Inglaterra era bombardeada por nazistas e o temor de incursões terrestres, o autor se dedica a escrever sobre o “certo jovem William”, responsável por “virar a mesa” de uma invasão ocorrida seiscentos anos antes. O autor então se dedica a identificar os diferentes nomes nas fontes em que ele é citado, sua origem, o território em que empreendeu a guerrilha e a cronologia de sua vida. Finaliza seu artigo com um parágrafo de impacto.

Essa é a imagem incompleta, mas colorida, de um dos heróis negligenciados da Inglaterra. Holinshed [Raphael, cronista inglês do século XVI], tendo-o elogiado pela sua lealdade e pelos seus feitos corajosos, foi levado a exclamar: 'Ó digno cavalheiro [*gentleman*, no original] de sangue inglês!' Devido às névoas que cercam o passado, não podemos ter certeza se William de Cassingham foi um cavalheiro, nem que tivesse sangue inglês. Mas temos a evidência dos registros dos reis que reinaram no século XIII de que ele era digno (STEPHENS, 1941, p. 223).

Esse testemunho historiográfico nos ajuda a compreender a narrativa presente em *Age of Empires IV*, e fica mais claro ainda quando comparamos com a forma que os grupos populares franceses são representados. Ao contrário dos desordeiros, violentos e traidores camponeses das Jacqueries, Willikin de Weald, por ser legalista, era herói. Não havendo certeza se essa figura era da nobreza ou não, o que podemos destacar é que quando alguém está ao lado do rei - portanto, ao lado da posição adotada pelo jogador ao participar das campanhas de AOEIV - ele é visto, com destaque para a terminologia, como um *patriota*. A narrativa do jogo, portanto, reafirma essa interpretação nacionalista da Idade Média, inclusive na escolha dos conceitos utilizados para descrever seus protagonistas e vilões.

Considerações Finais: reflexões a partir da História Vista de Baixo.

Na Tese VII de sua clássica obra “Sobre o Conceito de História”, Walter Benjamin descreve um dos princípios das reflexões do campo historiográfico da História Vista de Baixo:

A empatia com o vencedor beneficia, sempre, portanto, esses dominadores. Isso diz tudo para o materialista histórico. Todos os que até hoje venceram participam do cortejo triunfal, em que os dominadores de hoje espezinham os corpos dos que estão prostrados no chão. Os despojos são carregados no cortejo, como de praxe. Esses despojos são o que chamamos de bens culturais. O materialista histórico os contempla com distanciamento. Pois todos os bens culturais que ele vê têm uma origem sobre a qual ele não pode refletir sem horror. Devem sua existência não somente ao esforço dos grandes gênios que os criaram, como à corvéia anônima de seus contemporâneos. Nunca houve um monumento da cultura que não fosse também um monumento da barbárie. E, assim como a cultura não é isenta de barbárie, não o é, tampouco, o processo de transmissão da cultura. Por isso, na medida do possível, o materialista histórico se desvia dela. Considera sua tarefa escovar a história a contrapelo (BENJAMIN, 1987, p. 225).

O que Benjamin aponta no trecho acima é que nossa visão sobre o passado é parte integrante do conjunto de conflitos do presente. Quando lançamos nosso olhar para a história e reproduzimos a versão dos dominadores, construímos uma relação de empatia com os grupos dominantes contemporâneos como continuadores desse processo. Dessa maneira,

propõe que o historiador deve “escovar a história a contrapelo”, isto é, procurar os discursos dos dominados, dos grupos explorados e apagados da narrativa tradicional dos vencedores.

O que tentamos demonstrar no presente trabalho é que *Age of Empires IV* reproduz essa narrativa tradicional, tanto na própria mecânica do jogo quanto em seu texto histórico mais explícito. É um dos múltiplos agentes que atua sobre o que Jorn Rüsen chama de “consciência histórica”: “operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de forma tal que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo” (RÜSEN, 2010, p. 57).

Como apontamos, o discurso de *Age of Empires IV* não é novidade - ele reproduz visões muito consolidadas na historiografia, na literatura, no cinema e em outros objetos da cultura, baseados em fontes específicas dos grupos dominantes do passado. Contudo, é importante destacar que, assim como outros de seu gênero, AOEIV não é um livro didático ou um filme. É um jogo, que envolve a imersão em uma atividade de hipervelocidade que faz com que o jogador experencie em trinta minutos a evolução de mil anos de uma sociedade que sai da “Idade das Trevas” e chega à “Idade dos Impérios”. Existe um apelo relevante que dialoga com a nossa sociedade cada vez mais veloz, e que destoa, por exemplo, da Idade Média que é ensinada na escola - sendo muito mais atrativo devido ao seu caráter lúdico, de entretenimento.

Este trabalho pretende, portanto, levantar questões sobre como jogos eletrônicos em geral, e AOEIV em particular, participam de certa posição no discurso contemporâneo. Em um contexto em que certo discurso sobre a Idade Média é constantemente resgatado para defender posições antidemocráticas, esses jogos podem ser fontes para informação que concordam, ou não, com esses abusos do passado. Nesse sentido, no campo da didática de história, o uso de jogos, inclusive eletrônicos, em sala de aula, tem se tornado cada vez mais comum - e é de grande valor que essas tecnologias sejam adotadas pelos professores e instituições de ensino. Exatamente por isso, buscamos dar nossa contribuição a uma visão crítica, de modo a apontar as estratégias narrativas que fazem parte do texto histórico assim como da própria mecânica do jogo. Se buscamos desenvolver o ensino da História da Idade Média que promova a dignidade humana, a tradicional história militar, feudal, corporativa e nacionalista deve ser questionada por uma abordagem que não apague ou domestique, e sim que valorize a ação dos grupos historicamente explorados, oprimidos e marginalizados.

Referências

- ALBUQUERQUE, M. C. **Por trás da Capa e da Espada: O Neomedievalismo em “Príncipe Valente” (1939-1940), de Hal Foster.** Dissertação de Mestrado, UFPel. Pelotas, 2019.
- ANTUNES, J. RODRIGUES, E. S. J. "Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre games na educação". **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 48, 2022. p. 1-22.
- ARRUDA, E. P. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos nos jogadores?** Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte: UFMG, 2009.
- BASCHET, Jérôme. "Introdução: Por que se interessar pela Europa Medieval?". In: **A Civilização Feudal: do Ano 1000 à colonização da América.** São Paulo: Globo, 2006. p. 23-46.
- BELLO, Robson Scarassati. **O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade, em Assassin's Creed (2007-2015).** Dissertação de Mestrado apresentada ao PPGHS-USP. São Paulo: USP, 2016.
- BENJAMIN, W. **Magia e Técnica, arte e política.** São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BUSARELLO, R. I. "Fundamentos da gamificação na geração e na mediação do conhecimento". In: SANTAELLA, L.; NESTERIUK S.; FAVA, F. (Eds.). **Gamificação em Debate.** São Paulo: Blucher, 2018, p. 115-126.
- CHALLET, Vincent. "Peasant's revolts memories: damnatio memoriae or hidden memories?" In: DOLEZALOVÁ, Lucie. **The making of Memory in the Middle Ages.** Leiden: Brill, 2009.
- COHN, Samuel K. **Popular Protest in Late Medieval Europe.** Manchester: Manchester University Press. 2004
- COHN, Samuel K. **Lust for Liberty - The politics of social revolt in medieval europe, 1200-1425.** Massachusetts: Harvard University Press, 2006.
- COSTA, R. "Revoltas camponesas na Idade Média - 1358: a violência da Jacquerie na visão de Jean Froissart (1337-1405). In: CHEVITARESE, André (org.). **O campesinato na História.** Rio de Janeiro: Relume Dumará / FAPERJ, 2002, p. 97-115. Disponível em: <https://www.ricardocosta.com/artigo/revoltas-camponesas-na-idade-media-1358-violencia-da-jacquerie-na-visao-de-jean-froissart>. Acesso em: 22/10/2023.
- DUBY, Georges. **As Três Ordens e o imaginário do Feudalismo.** Lisboa: Estampa, 1994.
- ELLIOT, Andrew B. R., KAPELL, Matthew Wilhelm. "Introduction: To Build a Past That Will 'Stand the Test of Time' - Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives." In: ELLIOT, Andrew B. R., KAPELL, Matthew Wilhelm (editors). **Playing with the Past - Digital Games and the Simulation of History.** New York: Bloomsbury, 2013. p. 1-30.
- EVANGELISTA, Jean Lucio Santos et. al. "Utilização do jogo para PC 'Age of Empires' como ferramenta didática para aulas de História Antiga. In: **Revista Semiárido De Visu**, v.2, n.3, p.338-346, 2012.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. "Introdução: O (pré)conceito de Idade Média". In: **Idade Média: O nascimento do Ocidente**. São Paulo: Brasiliense, 2001. p. 9-20.

FROISSART, Jean. **Crônicas**. Madrid: Siruela, 1988.

GEARY, P. **O Mito das Nações: a invenção do nacionalismo**. São Paulo: Conrad, 2005.

GUERRA, Luiz Felipe Anchieta. "Neomedievalismo político no Brasil contemporâneo". In: BERTARELLI, Maria Eugênia; BIRRO, Renan Marques & PORTO JUNIOR, João Batista da Silva (orgs.). **Medievalismos em olhares e construções narrativas**, v. 1. Ananindeua (Pará): Itacaúnas, 2021.

GUIMARÃES, M. L. "Jean Froissart". In: SOUZA, Guilherme Queiroz de, NASCIMENTO, Renata Cristina de Sousa (org.) **Dicionário: cem fragmentos biográficos**. Goiânia: Tempestiva, 2020. p. 539-546.

HILTON, Rodney. **Bond Men Made Free - Medieval Peasant Movements and the English Rising of 1381**. New York: Routledge. 2003.

LANZIERI JÚNIOR, C. **Cavaleiros de cola, papel e plástico: sobre os usos do passado medieval na contemporaneidade**. Campinas: D7, 2021.

LE GOFF, Jacques. "Tornar-se Medievalista". In: **Em busca da Idade Média**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005. p. 15-50.

LIMA, Douglas Mota Xavier. "A Idade Média nos livros didáticos". In: VIANNA, Luciano José (org). **A História Medieval entre a formação de professores e o ensino na educação básica do século XXI - Experiências nacionais e internacionais**. Rio de Janeiro: Autografia, 2021. p. 394-415.

MATULEF, J. Age of Empires 4 revealed with Relic at the helm. In: **Eurogamer**. 22 de Agosto de 2017. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/age-of-empires-4-revealed-with-relic-at-the-helm>. Acesso em: 22/10/2023.

MOBERLY, K., MOBERLY, B. "For your labor I will give you treasure enough: Labor and the Third-Estate in Medieval-Themed Role-Playing Games". In: ROBINSON, Carol L.; CLEMENTS, Pamela. **Neomedievalism in the media: essays on films, television and electronic games**. New York: The Edwin Mellen Press, 2012. p. 307-338.

MOLLAT, Michel et WOLFF, Phillipe. **Ongles bleus, Jacques et Ciompi - Les révolutions populaires en Europe aux XIVe et XVe Siècles**. Paris: Flammarion. 1993.

PACHÁ, P. Por que a extrema direita brasileira ama a Idade Média europeia. In: **Portal Viomundo**. 05/04/2019. Disponível em: <https://www.viomundo.com.br/politica/paulo-pacha-por-que-a-extrema-direita-brasileira-ama-a-idade-media-europeia.html>. Acesso em 22/10/2023.

PERRY, D. M. "What to do When Your Video Game Gets Co-opted by Neo-Nazis". In: **One Zero**. 22 de Maio de 2020. <https://onezero.medium.com/what-to-do-when-your-video-game-gets-co-opted-by-neo-nazis-193880841495>. Acesso em: 22/10/2023.

RELIC ENTERTAINMENT INC. **Age of Empires IV**. [Microsoft Windows, Xbox]. Jogo digital dirigido por Adam Isgreen e Quinn Duffy, distribuído por Microsoft. 2021.

RIBEIRO, F. A. "Impérios, Castelos e Guerras, Muitas Guerras: A 'Idade Média' em Ação nos Videogames (1999-2019)". In: VARGAS, Lorena da Silva (org.) **Medievalismo: A Idade Média nos imaginários moderno e contemporâneo**. Curitiba: Appris, 2021. p. 303-324.

- RIBEIRO, F. A. "Brasil (Neo)Medieval: Idiossincrasias de um uso do passado". In: **Blog do Polo Interdisciplinar de Estudos do Medievo e da Antiguidade (POIEMA-UFPEL)**, 2022. Disponível em: https://wp.ufpel.edu.br/poiema/texto-brasil-neomedieval-idiossincrasias-de-um-uso-do-passado/#_ftn1. Acesso em 10/04/2024.
- ROSA, João Victor. **Videogames e ensino de história: aspectos práticos no uso didático**. Dissertação de Mestrado apresentada ao PPGHS-USP. São Paulo: USP, 2020.
- RÜSEN, Jörn. **Razão histórica: teoria da história: fundamentos da ciência histórica**. Brasília: Editora UNB, 2010.
- SALVATI, A. J., BULLINGER, J. M. "Selective authenticity and the playable past". In: KAPPELL, Matthew Wilhem, ELLIOTT, Andrew B. R. **Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013. p. 153-163.
- SCHUT, K. "Strategy Games". In: WOLF, M. J. P. **Encyclopedia of Video Games - The Culture, Technology, and Art of Gaming**. Santa Barbara: ABC-CLIO, LLC. 2021. p. 1000-1003.
- SILVA, Cristiani Bereta da. Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes. In: **Antíteses**, vol. 3, n. 6, jul.-dez. de 2010, pp. 925-946.
- SILVA, Marcelo Cândido da. "Introdução". In: **História Medieval**. São Paulo: Contexto, 2019. p. 7-14.
- SILVEIRA, Aline Dias. História Global da Idade Média: Estudos e propostas epistemológicas. **Roda da Fortuna. Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievo**, 2019, Volume 8, Número 2, pp. 210-236.
- SOLÓRZANO TELECHEA, Jesus Ángel; HAEMERS, Jelle. "Los grupos populares en las ciudades de la Europa Medieval: reflexiones en torno a un concepto de historia social". In: BOLUMBURU, Beatriz Arízaga; HAEMERS, Jelle; SOLÓRZANO TELECHEA, Jesús Ángel. **Los grupos populares en la ciudad medieval europea**. Logroño: Instituto de Estudios Riojanos, 2014. p. 17-52.
- STEPHENS, G. R. "A note on William of Cassingham". **Speculum**, vol 16, no. 2, Apr, 1941. p. 216-223.
- WENDOVER, Roger de. **The Flowers of History (Flores Historiarum)**. Edited by Henry G. Hewlett. Volume 2. London: Eyre and Spottiswoode, 1887.

Recebido em: 11 de abril de 2024

Aceito em: 01 de julho de 2024
