

Evoluir para Vencer

A teoria evolucionista da antropologia nos jogos Civilization

Autor: Sandro Albernaz Massarani

Disciplina: EGH00062 Teoria Antropológica Clássica

Introdução

Não somente na Antropologia, mas também nas mais diversas ciências humanas, muitos de seus estudiosos acabam tendo uma perigosa tendência a descartar ou não aprender as chamadas teorias clássicas, muitas sendo oriundas da segunda metade do século XIX, período de formação dessas disciplinas.

Acontece que essas teorias clássicas, hoje de certa forma ultrapassadas no meio acadêmico, se vestem com uma roupagem científica cartesiana, que por fornecer respostas mais acessíveis e objetivas a perguntas complexas, acabaram se enraizando nas escolas e livros didáticos, moldando o pensamento de incontáveis indivíduos ao redor do planeta.

A teoria do Evolucionismo Cultural¹, talvez seja, para os antropólogos, o melhor exemplo desse processo. Mesmo que nos círculos universitários o evolucionismo já tivesse recebido desde 1896 sua maior crítica, quando Franz Boas escreve “As Limitações do Método Comparativo da Antropologia”, a influência do pressuposto evolucionista, cunhado principalmente por teóricos como Lewis Morgan, Sir James Fraser e Sir Edward Tylor, se faz presente nos mais diversos ramos da sociedade.

Nesse pequeno texto busco apresentar como o Evolucionismo Cultural tem sido a teoria central na criação de jogos de estratégia para computadores. Para servir de base para esse estudo eu escolhi a série best-seller *Civilization*, que desde 1991 já vendeu milhões de unidades e teve várias sequências que pouco alteraram seu conceito original. Devido ao alcance desses jogos, me parece que o evolucionismo torna-se muitas vezes a única forma de explicação que alguém acaba recebendo sobre a origem e a diversidade do homem.

Começarei com uma breve recapitulação da teoria evolucionista cultural, tentando extrair a sua essência, para depois comentar sobre a origem do *Civilization* e

¹ Lembrando que toda vez que me referir ao evolucionismo no texto, estarei me referindo ao evolucionismo como visto no início da antropologia como ciência, o Evolucionismo Cultural, principalmente o de Morgan, Fraser e Tylor, e não o de Darwin ou outro, a não ser quando destacado. Seguindo o conselho de Celso Castro (2005), devo notar que não podemos falar em uma escola evolucionista, pois os teóricos que desenvolveram o evolucionismo na antropologia tinham pensamentos bem distintos.

principalmente como suas características se relacionam e se identificam com os pressupostos dessa teoria clássica da antropologia.

Evolucionismo Cultural

Durante a segunda metade do século XIX o conceito de evolucionismo estava presente com muita força nas discussões acadêmicas, adquirindo uma posição central nos estudos realizados.

Apesar da impactante influência de Charles Darwin, o evolucionismo como estudado pelos antropólogos tem uma direção um pouco distinta, já que a mudança humana, para esses últimos, é necessariamente progressiva, determinista, benéfica para todos os envolvidos. Os antropólogos, nesse caso, foram mais influenciados por Herbert Spencer e o pressuposto básico do evolucionismo na antropologia seria o de “reduzir as diferenças culturais a estágios históricos de um mesmo caminho evolutivo.” (CASTRO, 2005, p.27).

É nítida, logo, a importância da ideia de progresso como sendo uma força motriz do pensamento ocidental desde o Iluminismo. O progresso estaria ligado com o acúmulo de conhecimento e de tecnologia, que aliados a razão, elevaria a moral, o bem-estar e a felicidade humana. O homem, dotado de racionalidade, é capaz de entender e explicar o mundo a sua volta.

O Evolucionismo Cultural, portanto, é um pensamento baseado em um determinismo profundo, na medida que as civilizações teriam surgido a partir de um único ponto, uma suposta origem comum, e também chegariam, no estágio final, ao mesmo ponto. Esse ponto final seria uma sociedade urbana e industrializada, logicamente semelhante a Inglaterra Vitoriana. É uma teoria que já nasce com sua conclusão pronta. A natureza é uma só, o homem é um só. Há por trás uma unidade psíquica do homem², na medida que o avanço nas sociedades possa se dar em velocidades distintas, porém a estrutura cognitiva é a mesma. Temos potencialmente, não importa a etnia ou o lugar no mundo, as mesmas capacidades, já que “o selvagem

² Como desenvolvida por Adolf Bastian (MERCIER, 1974).

não é um tipo diferente de ser, comparado com seu irmão civilizado”. (FRASER, 2005, p.120).

O evolucionismo vai ter como arcabouço prático o chamado método comparativo, que busca ver no “selvagem” um tipo de “museu vivo”, e com isso o estudo desses povos “atrasados” na corrida evolucionista serviria para entendermos como o homem “avançou” ao longo da história. O método comparativo, logo, funciona como um conjunto de ligações que “nos capacita a tomar emprestado os elos de uma cadeia de evidências para suprir as faltas em outra.” (FRASER, 2005, p.120), como se pudéssemos classificar as sociedades como um quebra-cabeças, e o método comparativo nos indicaria as peças presentes e ausentes em cada povo.

O método comparativo evolucionista parte então da premissa que o mesmo fenômeno etnológico tenha surgido em todos os lugares da mesma maneira, o que foi rebatido por Boas, ao argumentar que o “mesmo fenômeno étnico pode se desenvolver a partir de diferentes fontes.” (BOAS, 2004, p.31). Porém, a crítica de Boas, apesar de sua contundência dentro do meio acadêmico, muitas vezes não é divulgada nem considerada fora das universidades (e algumas vezes nem dentro delas).

Criando Civilizações

Apenas alguns poucos videogames podem ser considerados pontos-chave e responsáveis pelo crescimento desenfreado da indústria de jogos que vem se desenrolando desde o final da década de 1970 (KENT, 2001). Esses jogos são marcos centrais na medida que ou avançam as técnicas de criação e design, ou atingem uma parcela da população que em condições cotidianas não se interessariam em ficar horas e horas na frente de um computador, um console ou um fliperama. Mais raros ainda são os jogos que conseguem ambas as proezas, e *Civilization*, criado por Sid Meier é um desses.

Meier já era um nome reconhecido no ramo pelos seus jogos criados durante a década de 1980, quando trabalhou basicamente de *freelancer* para a Microprose, desenvolvendo simuladores de vôo e o até hoje aclamado e relançado *Sid Meier's*

Pirates! (1987), que busca retratar a vida de um pirata conquistador e explorador do Caribe³. Em 1990 Meier cria *Railroad Tycoon*, onde agora o jogador é um dos grandes barões responsáveis pela implantação das ferrovias no século XIX, e precisa administrar de forma minuciosa não somente a construção das linhas férreas, mas também suas ações na bolsa de valores e as finanças de sua empresa. Sou um grande admirador destes dois jogos, inclusive os tenho ainda instalados nos meus computadores.

Porém, penso que foram dois lançamentos de 1989 que influenciam de forma irreversível o mercado dos videogames de estratégia e que abrem caminho para *Civilization: SimCity* de Will Wright e *Populous* de Peter Molyneux. Em *SimCity* o objetivo é criar e desenvolver uma cidade, você sendo o prefeito. Já comentei sobre a importância de *SimCity* em outra oportunidade⁴, e *Populous* vai ainda além ao colocar o jogador no papel de um Deus, que molda o destino de seu povo.

Ciente do sucesso desses jogos, Meier irá se juntar ao veterano programador e designer Bruce Shelley⁵, especialista em jogos de tabuleiro, e em 1991 *Civilization* chega ao mercado, sendo posteriormente escolhido pela *Computer Gaming World* o melhor jogo já criado⁶, gerando uma série com diversas continuações e muitas imitações.

Superando o teste do tempo: a Árvore Tecnológica

A premissa da série permaneceu a mesma após mais de vinte anos. Escolha uma civilização entre as possíveis, e através da evolução de um conjunto de aspectos militares, culturais, científicos e diplomáticos, obtenha a vitória. O jogo ocorre em “turnos”, cada um jogando de uma vez. O primeiro *Civilization* dava mais destaque ao aspecto militar, mas com o passar do tempo outros tipos de estratégias para a vitória foram sendo refinadas, e torna-se então possível vencer sem precisar atacar

³ Enquanto escrevo este artigo acabo de receber a notícia que *Pirates!* Acaba de ser lançado para o iPad, 24 anos após sua criação, um testemunho de sua qualidade.

⁴ *SimCity* – O Jardim de Will Wright. (ver http://www.massarani.com.br/FGHQ_SimCity.html)

⁵ Shelley, alguns anos depois, seria um dos criadores de outra grande série de jogos de estratégia, *Age of Empires*, também de caráter evolucionista.

⁶ <http://www.cdaccess.com/html/pc/150best.htm>

o oponente. Essa variedade de caminhos para a vitória, torna a longevidade do programa bem elástica.

Não vejo necessidade de discorrer sobre as regras e detalhes dos jogos, e vou me ater principalmente nos seus aspectos gerais. Mas vale a pena destacar que todos esses jogos são de uma qualidade excelente, e o *Civilization* é provavelmente o responsável pelo surgimento da síndrome “apenas mais um turno”, onde fica difícil parar de jogar em determinados momentos, já que sempre há algo a se fazer, a se resolver⁷. O que não podemos de forma alguma, sendo até radical nesse ponto, é usarmos esses jogos como única ou principal fonte sobre a origem e diversidade dos povos, como substituto a estudos antropológicos, sociológicos, e históricos, e isso tem acontecido com frequência⁸.

A chamada Árvore Tecnológica (*Tech Tree*) é o que molda todo o sistema da série *Civilization* e que claramente é uma influência da teoria evolucionista. No início do jogo cada civilização só pode aprender algumas poucas “tecnologias”, e cada uma acaba sendo um pré-requisito para outras, avançando assim na escada do conhecimento, afinal “Invenções e descobertas mantêm relações sequenciais ao longo das linhas do progresso humano e registram seus sucessivos estágios.” (MORGAN, 2005, p.44).

Curiosamente, o *Civilization V*, que em 2011 é a versão mais recente, é o que possui a Árvore mais linear e limitada entre todos os jogos da série, com uma forte hierarquia entre as tecnologias, possuindo, assim como o monogenismo evolucionista, apenas um ponto de partida e um ponto final de chegada. A primeira tecnologia que obrigatoriamente toda a civilização deve aprender é a Agricultura, e a última é a Tecnologia do Futuro (*Future Tech*).

Essas tecnologias também podem ser negociadas e até presenteadas em relações diplomáticas entre as civilizações, o que configura um difusionismo cultural e

⁷ Muitas brigas tive em casa quando garoto, no início da década de 1990, já que não conseguia me arrumar a tempo de ir para a escola no horário, pois queria “reinar” supremo sobre o planeta, seja com romanos, japoneses, mongóis, e outros.

⁸ Não só jogos de videogames, mas também programas de televisão, cujos canais “especializados” muitas vezes tem tendências etnocêntricas e evolucionistas.

envolve também o conceito de dádiva⁹. Porém, essas trocas muitas vezes são desvantajosas e infrequentes, praticamente não influenciando no andamento do jogo.



O início da Árvore Tecnológica, representando a Era Antiga¹⁰

Você pode até jogar o *Civilization* em um mapa que represente o planeta Terra e que coloque as civilizações em seus locais aproximados de origem. Porém, muitas partidas, que podem durar mais de dez horas, são jogadas em terrenos randômicos, colocando as civilizações em pontos aleatórios. Apesar do jogo individualizar cada civilização com características especiais, como líderes históricos com habilidades próprias, e unidades e construções únicas, a Árvore Tecnológica é praticamente a mesma, já que “os próprios povos derivam de um estoque original comum” (MORGAN, 2005, p.55) e a árvore trata a “humanidade como homogênea em

⁹ Apesar da dádiva como vista por Macel Mauss não ser ponto determinante em *Civilization*, ela tem proeminência em vários outros jogos, principalmente quando há vários jogadores conectados na internet em um mesmo ambiente virtual.

¹⁰ A imagem da Árvore inteira pode ser vista em http://well-of-souls.com/civ/images/tech_tree3.jpg

natureza, embora situada em diferentes graus de civilização” (TYLOR, 2005, p.76), não importando qual povo você joga nem qual lugar você começa.

Novamente o conceito de unidade psíquica se faz presente, onde a humanidade “dispõe de um número limitado de 'ideias elementares', combinadas de maneiras diversas.” (MERCIER, 1974, p.42). Podemos dizer que essas ideias elementares são refletidas no *Civilization* como a Árvore da Tecnologia.

Quanto mais rápido você avança na Árvore Tecnológica, mais próximo da vitória estará. O método comparativo fica visível nas várias tabelas existentes no jogo, colocando listas de rankings e situando o jogador na partida. Essas tabelas refletem o pensamento de que a humanidade “avança em escalões (...), não uma ao lado da outra, mas em linhas dispersas, cada uma num grau diferente de atraso com relação ao líder.” (FRASER, 2005, p.116).

Taxonomia

Enquanto Lewis Morgan dividiu o progresso humano em três fases, Selvageria, Barbárie e Civilização, o *Civilization V* divide em cinco: Era Antiga, Era Clássica, Renascença, Era Moderna e Era Futura.

O interessante é o papel da propriedade nessa comparação, já que de todos os evolucionistas, Morgan foi o que teve talvez mais longevidade devido a apropriação de alguns de seus pensamentos por Karl Marx e Fridrich Engels, principalmente no tocante a importância da propriedade. Para Morgan, a dominância da propriedade, “como uma paixão acima de todas as outras, marca o começo da civilização”, que seria o último estágio. (MORGAN, 2005, p.53). Já nos jogos de *Civilization* a propriedade se confunde com a própria origem de um povo, na medida em que cada sociedade começa apenas com uma unidade de colonos (*settlers*) cuja função é fundar uma aldeia, para que assim se inicie o longo caminho da evolução. Sem a propriedade não há sobrevivência, muito menos jogo.

Tanto Lewis Morgan como *Civilization* baseiam suas ideias evolucionistas em uma classificação bem inflexível. São “descobertas” importantes, marcos cruciais, que

fazem cada sociedade avançar pelos sucessivos estágios da humanidade. Mas será que a escala evolucionista e rígida de *Civilization* é aceita sem restrições por todos os jogadores?

Observei uma discussão iniciada em um post datado de 3 de janeiro de 2011 no fórum CivFanatics¹¹ intitulado “Tem a Árvore Tecnológica de *Civilization V* algum sentido?” E mesmo sem um aprofundamento antropológico, os usuários parecem se dividir em dois grupos. Um que defende a utilização da Árvore, mesmo a achando mais linear que o normal nessa última versão, e outro, minoritário, que deseja ver esse aspecto evolucionista eliminado do jogo.

O comentário de um usuário denominado Poke parece refletir a discussão de nosso texto: A Árvore Tecnológica é “algo fundamental nos jogos *civ* Toda a pesquisa é bem teleológica, com um objetivo e sua solução completamente definidos, chegando em passos matemáticos (*discrete steps* no original). No mundo real, isso é bem cego, você pode ter um objetivo, mas o caminho para chegar nele é menos que definido, sempre há alternativas.” Uma sugestão bem interessante parte do usuário Harvestmoon, que defende a posição de que “qualquer tecnologia deve poder ser pesquisada em qualquer momento”, desde o início do jogo. Ele logo é rechaçado por JohnnyW: “o quão idiota seria descobrir o banco antes da moeda? Ou a física antes da matemática? *C'mon...*”. E a discussão continua.

Conclusão: “você apenas sabe”

Será que Sid Meier, quando criou o *Civilization*, estava consciente do evolucionismo? Chegamos a um ponto chave da minha ponderação, na medida que em uma entrevista cedida para o jornalista Benj Edwards, do prestigiado site Gamasutra¹², Meier afirma que apenas “tinha alguns poucos livros com a linha do tempo da história”, e que não havia a preocupação de fazer com que o jogo refletisse de forma apurada os fatos históricos. Foi Bruce Shelley quem escreveu as partes mais voltadas para a história, como a Civilopedia, uma enciclopédia de praticamente tudo que está presente no jogo. Meier chega a dizer que “você não

¹¹ Podemos acompanhar a conversa em <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=406325>

¹² http://www.gamasutra.com/view/feature/1523/the_history_of_civilization.php A entrevista é excelente.

precisa pesquisar para saber o que existe, você apenas sabe (grifo meu).” Desculpe o sarcasmo, mas já que Meier não precisa estudar nem pesquisar o que já existe, a questão é: o que existe? O que você simplesmente sabe? Nesse caso, o que Meier afirma que apenas existe, e que ele simplesmente sabe, é a herança evolucionista da antropologia que permeia nossa educação e meios de comunicação, já que isso foi refletido de forma cristalina em seu jogo mais famoso.

Há implicações ainda maiores quando sabemos que escolas estão adotando os jogos de *Civilization* nas aulas de história¹³, como um novo professor. É lógico que esses jogos despertam o interesse de pessoas em aprender mais sobre as ciências humanas, e até seguir carreira acadêmica, sendo este que lhes escreve um exemplo claro disso. A questão é que a teoria antropológica já trilhou um excitante e diversificado percurso desde o evolucionismo, e muitas vezes isso não é retratado, tornando essa clássica teoria um sinônimo daquilo que “você apenas sabe”.

¹³ <http://fysm-126.wp.trincoll.edu/2010/09/27/civilization-iii-the-new-high-school-history-teacher/>

Referências Bibliográficas

BOAS, Franz. *Antropologia cultural* (org. Celso Castro). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

CASTRO, Celso (org.). *Evolucionismo cultural: textos de Morgan, Tylor e Frazer*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

DeMARIA, Rusel; WILSON, Johnny L. *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. Estados Unidos: McGraw-Hill Osborne Media, 2003.

FRAZER, James George. O escopo da antropologia social. In.: CASTRO, Celso (org.).

Evolucionismo cultural: textos de Morgan, Tylor e Frazer. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Estados Unidos: Three Rivers Press, 2001.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva. In.: *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MERCIER, Paul. *História da antropologia*. Rio de Janeiro: Eldorado, 1974.

RAILTON, Jack. *The A to Z of Classic Computer Games*. Estados Unidos: Allison & Busby, 2005.

STOCKING Jr., George W. (org.). *A formação da antropologia americana, 1883-1911: antologia Franz Boas*. Rio de Janeiro: Contraponto/UFRJ, 2004.

TYLOR, Edward. A ciência da cultura. In.: CASTRO, Celso (org.). *Evolucionismo cultural: textos de Morgan, Tylor e Frazer*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.