



Valores eurocêntricos em jogo: Modificando o colonial através de uma perspectiva indígena¹

Eurocentric values at play: Modding the colonial from the indigenous perspective²

Rhett Loban
Thomas Apperley

Culturas de povos originários raramente são representadas em videogames, e quando são, suas representações geralmente acabam sendo feitas de forma imprudente. Os povos indígenas e as culturas de diversas partes do mundo têm sido representadas de maneiras que não respeitam ou mostram pouco conhecimento sobre os problemas que essas populações lidam. Por exemplo, no jogo australiano *Ty the Tasmanian Tiger* (Electronic Arts, 2002), o povo aborígene australiano está completamente ausente, sendo trocado por animais indígenas antropomorfizados, nos quais alguns usam pintura facial tradicional, enquanto a narrativa é sobre resgatar outros animais da “hora de sonhar” (*dreamtime*). Portanto, se observa que enquanto uma versão secular da cultura aborígene criada pelo colonizador branco é um elemento importante do jogo, seu povo está

¹ Publicado originalmente no livro *Video Games and the Global South*, editado por Phillip Penix-Tadsen e lançado pela ETC Press. Com o fim de preservar o texto original, as normas e estilos presentes no texto original foram mantidos na tradução.

² Tradução de Matheus Mendes Schlittler, mestrando em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas – Unicamp

ausente. O controverso jogo de celular *Survival Island 3: Australia Story* (NIL Entertainment, 2015) foi removido do Google Play e da Apple Store em janeiro de 2016, em grande parte por uma petição on-line que se preocupava com o jogo encorajar violência contra povos nativos australianos. O jogo representava aborígenes como “selvagens” que contribuíam com a dificuldade de sobreviver no *outback* australiano. Outros jogos também apropriaram de culturas e iconografias indígenas, como *Mark of Kri* (Sony Computer Entertainment, 2002), que utilizou da tradição de tatuagens faciais ou Tā moko dos Māori (povo originário de Aotearoa/Nova Zelândia) em personagens no jogo. Estes exemplos são decepcionantes, e parecem representar uma ocorrência comum na mídia comercial não-indígena.³

Entretanto, observa-se alguns jogos comerciais recentes aclamados pela crítica que lidam com culturas indígenas e questões oriundas de uma perspectiva indígena, por exemplo no jogo *Never Alone/Kisima Inŋitchuŋa* (E-Line Media, 2014), feito pela Upper One Games em parceria com o Conselho Tribal do Alasca da Enseada de Cook⁴. Interessado em explorar como uma perspectiva indígena pode ser trazida para jogos digitais de estratégia e jogos digitais de estratégia de guerra, este capítulo considera a prática de modificação de jogos digitais. Em jogos de estratégia, povos indígenas, assim como outros povos não-ocidentais, são frequentemente representados de uma forma generalizada não condizente com a realidade histórica, que ignora suas especificidades culturais e históricas como povos soberanos. Estamos interessados em como estas representações podem ser melhoradas através da modificação de jogos originais, com o fim de criar uma experiência mais detalhada e balanceada tanto para jogadores indígenas quanto para não-indígenas. Jogos de estratégia estão em uma zona de perigo para representações indígenas uma vez que eles simulam processos históricos complexos, muitas vezes — implicitamente ou explicitamente — incluindo a colonização do mundo por poderes europeus.

Este capítulo é uma colaboração entre dois pesquisadores, Rhett Loban e Thomas Apperley. Rhett é um nativo das Ilhas do Estreito de Torres, que são uma cadeia de ilhas no

³ “Jogos sérios” não-comerciais que lidam com conteúdos indígenas mais respeitosa e de forma mais autêntica já foram desenvolvidos; conferir Jakub Majewski, “Oldest Culture, Newest Medium: What emerges from the Clash?”, *Proceedings of DiGRA 2016 National Conference: Tensions* (2016)

⁴ Elizabeth LaPenseé, “Video Games Encourage Indigenous Cultural Expression.” *The Conversation*, 22 mar 2017.

Estreito de Torres, entre o Cabo York, a Austrália e Papua-Nova Guiné. Os nativos das Ilhas do Estreito de Torres são diferentes dos povos aborígenes do resto da Austrália. Este capítulo é um recorte de seu projeto de doutorado, no qual examina o uso de jogos de estratégia para ensino de História em contextos formais e não-formais. Thomas é um *Pakeha* (colono) neozelandês, que vem estudando e trabalhando em instituições universitárias australianas desde 2004, e ele é um dos três orientadores de doutorado de Rhett. Este capítulo junta seus interesses em comum por jogos de estratégia de guerra e é sobretudo uma colaboração, mas o mod⁵ discutido foi desenvolvido apenas por Rhett através de pesquisas com seus familiares e outros nativos do Estreito de Torres. Portanto, este capítulo tem duas vozes: “nós”, que se refere a Rhett e Tom; e Rhett falando na primeira pessoa do singular, que será indicado ao longo do texto.

Este capítulo possui três partes. Na primeira parte buscamos refletir como jogos de estratégia de guerra vem representado povos indígenas, com atenção principalmente tanto em seus aspectos problemáticos quanto em tentativas mais recentes de tentar ser mais inclusivo. Na segunda parte, Rhett disserta sobre sua pesquisa e o processo de fazer o mod “*Indigenous People of Oceania*”⁶, que adiciona uma perspectiva indígena para *Europa Universalis IV (EUIV)* (Paradox Interactive, 2013). Na terceira seção, iremos considerar os limites de trabalhar com mods nestes jogos, considerando como definições de nações e soberanias eurocêntricas estão integrados nas regras e mecânicas do jogo. Através dessa jornada iremos explorar a seguinte questão: as versões eurocêntricas de História e cultura que guiam jogos de estratégia que colocam pessoas indígenas e suas culturas fora da História podem ser transformados efetivamente através de uma perspectiva indígena a partir de práticas como modificações?

Antes de irmos adiante, a prática que chamamos de modificação é um termo guarda-chuva que abrange diferentes práticas. Podemos incluir modificações de software até o ponto que um novo jogo é criado⁷. Entretanto, outras práticas de modificação são menos abrangentes, como as

⁵ Abreviação de “modificação” (N. do T.)

⁶ Povos Indígenas da Oceania, em tradução livre (N. do T.)

⁷ Baptiste Monterrat, Elise Lavoué e Sébastien George, “Learning Games 2.0: Support for Gaming Modding as a Learning Activity”. *Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning, 2012*. Conferir também Ibrahim Yucel, Joseph Zupko e Magy Seif El-Nasr, “It Education, Girls and Modding.” *Interactive Technology and Smart Education 3.2* (2006), 144.

intervenções nos softwares que modificam jogos existentes, ou desenvolvem conteúdo adicional para eles. Algumas definições de mods chegam até ao hardware dos jogos⁸. Mas a característica em comum da modificação diz respeito à customização, adaptação ou o ato de remixar o jogo — ou conteúdos específicos do jogo — pelos jogadores, com o objetivo de encaixar seus desejos e interesses. Neste capítulo, “modificar” se refere ao processo de alterar os arquivos de um jogo com o fim de criar novos conteúdos ou uma nova versão para o jogo; enquanto o “mod” é o produto final da alteração.

Jogos de estratégia de guerra e culturas indígenas

Um grande tema de muitos jogos de estratégia de guerra é a colonização europeia, o que resulta a representação de povos indígenas em um problema crucial, uma vez que esses povos são as principais vítimas deste processo colonial. Enquanto as Nações Unidas não possuem uma definição estrita para a palavra “indígena”, a instituição salienta características comuns incluindo a auto-declaração como indígena; fortes conexões com territórios; sistemas sociais, políticos e econômicos distintos; línguas, culturas e credos únicos; e sobretudo, a existência de uma sociedade pré-colonial⁹. Pessoas indígenas já tinham Histórias autônomas pré-colonização¹⁰ e continuam batalhando pela conservação de suas tradições e culturas pós-colonização¹¹. São eles os “descendentes de habitantes anteriores de uma região que vivem em concordância com costumes sociais, econômicos e culturais tradicionais que são bruscamente distintos daqueles advindos de grupos dominantes”¹². Mesmo que grupos indígenas muitas vezes mantêm muitas características de suas formas de vida tradicionais, eles ainda são efetivamente definidos pelo colonialismo através de perspectivas da História dos colonizadores.

⁸ Walt Scacchi, “Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene”. *First Monday* 15.5 (2010), 2.

⁹ United Nations Permanent Forum on Indigenous Issues, “Fact Sheet: Who Are Indigenous Peoples?,” *United Nations Permanent Forum on Indigenous Issues*, 2006, https://www.un.org/esa/socdev/unpfii/documents/5session_factsheet1.pdf.

¹⁰ Franke Wilmer, *The Indigenous Voice in World Politics: Since Time Immemorial* (Sage, 1993), 97. Ver também Ted Robert Gurr, *Peoples Versus States: Minorities at Risk in the New Century* (U.S. Institute of Peace Press, 2000), 17.

¹¹ Wilmer, *The Indigenous Voice in World Politics*, 97

¹² Jeff Corntassel, “Who Is Indigenous? ‘Peoplehood’ and Ethnonationalist Approaches to Rearticulating Indigenous Identity,” *Nationalism and Ethnic Politics* 9.1 (2003), 78-80.

Jogos de estratégia de guerra também tendem a representar pessoas indígenas desta forma. Eles não são representados como povos soberanos, mas como sujeitos potenciais para serem colonizados ao estilo europeu. Os “atores” destes jogos são as nações e culturas historicamente associadas com colonização (por exemplo os Países Baixos ou a Grã-Bretanha), e qualquer conflito com civilizações indígenas é desbalanceado, tanto em questão de recursos disponíveis para cada lado da disputa, quanto a respeito da riqueza em detalhes históricos dados para suas culturas e histórias. Por exemplo, há uma tendência em jogos de estratégia e jogos de estratégia de guerra de agrupar povos indígenas juntos em uma maneira não-histórica, além de representar populações indígenas de forma genérica, como por exemplo na série de jogos *Sid Meier's Civilization*, que utiliza o termo genérico (e pejorativo) “bárbaro” para descrever populações nômades¹³. Em *Sid Meier's Civilization IV* (2K Games, 2005), as nações originárias dos Astecas e dos Maias são representadas individualmente, mas os povos nativos norte-americanos foram amalgamados de um jeito não-histórico e caracterizados como “Nativo Americano”. Problemas parecidos também são encontrados na expansão *WarChiefs* para o jogo *Age of Empires III* (Microsoft Game Studios, 2006) que adicionou mais alguns detalhes sobre os grupos jogáveis indígenas¹⁴. Em *Sid Meier's Civilization V*, a civilização da Polinésia é criada através de uma coleção confusa de temas polinésios: o líder da civilização é Kamehameha, o primeiro rei de Hawai'i/Havaí; seu esquadrão militar exclusivo é o guerreiro Māori, referenciando o povo originário de Aotearoa/Nova Zelândia; enquanto a melhoria exclusiva da civilização é o Moai (uma cabeça de pedra gigante) de Rapanui/Ilha de Páscoa.

Uma representação melhor de povos indígenas não é apenas “a coisa certa a se fazer”, mas ela também transforma os jogos em uma experiência mais recompensadora, vibrante e perspicaz para a comunidade em torno do jogo. Mesmo que alguns jogadores vão jogar com o objetivo de “ganhar” através de uma lógica colonial de conquista mundial, eles ainda podem se interessar no aspecto histórico do jogo ao ser mais “verdadeiro” ou “preciso”¹⁵. Pesquisas anteriores também já

¹³ Emily Bembeneck, “Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Identity,” in *Playing with the Past: Videogames and the Simulation of History*, eds. M. Kapell and A. Elliot (Bloomsbury, 2013), 81-82

¹⁴ Beth A. Dillon, “Signifying the West: Colonialist Design in *Age of Empires III: The WarChiefs*,” *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2.1 (2008): 129-144.

¹⁵ Apperley, “Modding the Historians' Code,” 185-198.

concluíram que alguns jogadores também jogam jogos de estratégia para explorar e representar (*roleplay*) realidades alternativas, também conhecidos como História contrafactual ou Histórias do “e se”¹⁶. Outros jogadores podem tentar representar “precisamente” a História tentando recriar impérios ou nações históricas, com o fim de compartilhar relatos ficcionais, chamados de relatórios pós-ação¹⁷. Muitos desses fãs de jogos históricos e de estratégia se identificam com eles em parte por conta das Histórias, culturas e povos representados neles. Em suma, adicionar detalhes de povos indígenas nos jogos enriquece as experiências dos jogadores.

O gênero de Jogo de Estratégia de Guerra sintetizado por *EUIV* conseguiu representar povos indígenas com mais detalhes que outros jogos. Por exemplo, na expansão *Europa Universalis IV: Conquest of Paradise* (Paradox Interactive, 2014), povos Nativos Norte-americanos são representados como culturas separadamente conceitualizadas através de mecânicas do jogo e decisões através de janelas *pop-up* e caixas de texto. Todos os povos Nativos Norte-americanos (incluindo Apaches, Hurões, Cheroquis, Siú, Comanches, Iroqueses, etc.) têm ou o benefício Nativo Norte-americano, ou de seu povo específico que são únicos para cada nação ou para grupos de nações. O jogo também introduziu um tipo específico de governo chamado “Conselho de Nativos”, uma religião única chamada “*Totemismo*”, e um conjunto único de prédios que só podem ser construídos por tribos Nativas norte-americanas. A expansão também oferece uma função especial para todas as nações Nativas norte-americanas chamada “Migração”, que permite o grupo migrar de uma província para outra, refletindo o estilo de vida pré-colonial nômade de alguns destes povos¹⁸. Federações entre os povos também podem ser formadas como um mecanismo de aliança defensiva para afastar invasores e defender seu povo, um reconhecimento da organização utilizada pelos Iroqueses do século XV.

Na expansão *Europa Universalis IV: El Dorado* (Paradox Interactive, 2015), os astecas,

¹⁶ Apperley, “Modding the Historians’ code,” 8; Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (Routledge, 2016).

¹⁷ Thomas Apperley, “Counterfactual communities: Strategy games, paratexts and the player’s experience of history,” *Open Library of the Humanities* 4.1 (2018): 1-22.; Souvik Mukherjee, *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books* (Palgrave, 2015).

¹⁸ History.com, “Native American Cultures,” A&E Networks, 2009, <https://www.history.com/topics/native-american-history/native-american-cultures>.

maias e incas são representados em grande detalhamento no que se diz respeito às suas religiões, que eram fundamentais para suas sociedades. Por exemplo, a religião asteca é refletida através da mecânica *Doom*¹⁹, que simula os elementos milenares da religião e cultura asteca. O valor de *Doom* é incrementado gradualmente de 0% a 100% através do tempo e de eventos no jogo, e quando chega em 100% graves penalidades são impostas na nação Asteca. Este valor pode ser diminuído através de sacrifícios, sendo possível no jogo pela opção de declarar guerra contra nações vizinhas através da *casus belli* “Guerra da Flor” com o fim de capturar prisioneiros para sacrifício (uma referência histórica real), ou através do sacrifício dos líderes de nações adversárias²⁰. Também deve ser notado que os elementos da cultura asteca que foram adicionados ao jogo são baseados em uma perspectiva estrangeira através de relatos de padres espanhóis.

Entretanto, mesmo com esses pacotes de expansão, grandes partes das Américas, África, Ásia e Oceania são representadas como terras “vazias” feitas para qualquer um colonizar em *EUIV*. Cada província retrata uma população nativa, mas não há opções de interação diplomática ou jogar com estes povos como com outras nações (por exemplo os Iroqueses ou os Astecas). Ao considerar a riqueza de detalhes do jogo, essas áreas se destacam como peculiares. A inclusão de mais nações indígenas, modelos, ideias e conteúdo *in-game* proveria jogadores com uma experiência muito mais consistente e, de certa forma, mais informativa.

Já que jogos como *EUIV* têm o potencial de oferecer múltiplas perspectivas da História²¹, adicionar uma perspectiva indígena através de modificações é consistente para uma experiência do jogador cada vez mais interativa e customizável. Uma vez que esses jogos são frequentemente criticados por apresentar uma versão “ocidental” da História de uma maneira que acaba excluindo outras culturas²², desenvolver um mod que acrescenta uma perspectiva indígena ao jogo é útil para estabelecer uma versão da História que abraça uma multiplicidade ao incluir diferentes povos indígenas. Outro trabalho sobre *Europa Universalis II* já destacou como o jogo pode ser utilizado

¹⁹ Optamos por deixar o nome da mecânica em inglês, uma vez que não há tradução oficial de *Europa Universalis IV* para o português. (N. do T.)

²⁰ Ross Hassig, *Aztec Warfare: Imperial Expansion and Political Control* (University of Oklahoma Press, 1995), 3, 10.

²¹ William Uricchio, “Simulation, History, and Computer Games,” in *The Handbook of Computer Game Studies*, eds. J. Raessens and J. Goldstein (MIT Press 2005), 335-336.

²² Souvik Mukherjee, “Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism,” *Games and Culture* 13.5 (2016), 3; Kacper Pobłocki, “Becoming-State,” *Focaal - European Journal of Anthropology* 39 (2002), 166.

de formas disruptivas de versões oficiais da História²³. Por essas razões, Rhett decidiu desenvolver um mod que adiciona detalhes culturais através da perspectiva indígena para *EUIV*, com o fim de permitir jogadores interessados a ser expostos à História autônoma e cultura de povos indígenas, de forma que desafie e problematize a visão eurocêntrica da História que se aprende nas escolas e no consumo da cultura popular, a mesma visão de mundo representada e implicitamente endossada em *EUIV*.

Uma solução nos mods?

Enquanto jogar um mod (assim como jogar um jogo) não necessita de treinamento inicial, alguns aspectos de criar um mod requerem habilidades bem específicas. Jogos como *EUIV* são feitos para serem modificados, e os fóruns on-line da Paradox Interactive são explicitamente abertos para mods, com *wikis* desenvolvidas pela comunidade feitas para auxiliar o usuário a criar o mod. Modificar jogos é um dos elementos das culturas de jogos que é frequentemente apontado por educadores como sendo uma área chave onde uma alfabetização não-oficial, mas importante para o trabalho, é desenvolvida²⁴. Já houveram outras iniciativas de criar conteúdos de jogos através de modificações que são mais pessoais e relevantes para pessoas indígenas. Isso é em paralelo com um interesse bem difundido em modificar jogos através de uma perspectiva cultural por artistas, ativistas e designers de jogos como uma forma de remixar mídias através do ponto de vista de populações locais marginalizadas²⁵. Importantes iniciativas indígenas incluem um projeto recente com jovens nativos norte-americanos canadenses. Jovens se envolveram em criações de conteúdos para jogos para representar as histórias dos Iroqueses, da forma que foram transmitidas por suas famílias²⁶. Ao convencer a comunidade Nativa norte-americana em Montreal a se envolver no desenvolvimento, jovens Mohawk transmitiram suas histórias de uma maneira

²³ Apperley, “Modding the historians’ code,” 185-198; Chapman, *Digital Games as History*.

²⁴ Thomas Apperley and Chris Walsh, “What Digital Games and Literacy Have in Common: A Heuristic for Understanding Pupils’ Gaming Literacy,” *Literacy* 46.3 (2012): 115-122.

²⁵ Padmini Ray Murray and Chris Hand, “Making Culture: Locating the Digital Humanities in India,” *Visible Language* 49.3 (2015): 141-155.

²⁶ Beth Aileen Lameman, Jason E Lewis and Skawennati Fragnito, “Skins 1.0: A Curriculum for Designing Games with First Nations Youth,” *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology* (2010): 105, 111.

respeitosa, ao mesmo tempo que aprendiam habilidades de programação que são frequentemente restritas para a população não-indígena. A este respeito, fazer mods é um bom exercício. Entretanto, embora modificar jogos muitas vezes seja utilizado como uma área restrita aos conhecimentos de Tecnologia da Informação, Ciências da Computação e desenvolvimento de jogos²⁷; também existe um potencial de se utilizar modificações como uma ferramenta de ensino para outras disciplinas como História e Estudos Culturais.

Rhett escolheu usar *Europa Universalis IV* como um estudo de caso pelo fato do jogo ter a ambição de apresentar alta precisão de detalhes históricos e por ter alto suporte e comunidades de modificadores, que são permitidos de divulgar seus mods através dos fóruns oficiais da Paradox Interactive. Mods em *EUIV* variam de modificações simples que alteram poucas condições variáveis com o fim de balancear melhor o jogo; até completas revisões do jogo que trocam seu cenário com uma ambientação completamente diferente, ao exemplo de “Songs of Ice and Fire Mod” — uma ambientação de *Game of Thrones* para *Europa Universalis*. Entretanto, é mais comum modificadores usarem mods para ajustar o jogo de uma forma que eles acreditam aprofundar sua precisão e seu realismo histórico. As modificações de *EUIV* geralmente tomam forma ao adicionar novos dados a mecânicas já existentes e conjuntos de dados, ao invés de criar novas funções do zero. A desenvolvedora Paradox Interactive incentiva mods na comunidade de *EUIV* e extrai informações deles, que são utilizadas para as novas iterações do jogo²⁸.

Algumas ferramentas para mods são amplamente acessíveis e estão disponíveis na própria interface do jogo. Outros exemplos comuns em jogos se encontram no “editor de cenário” em *Age of Empires* (Microsoft, 1997) e no “editor de mundo” de *Warcraft III* (Blizzard, 2002), que são ferramentas com o fim de construir mapas customizáveis e compartilháveis. Jogos de estratégia de guerra da Paradox Entertainment geralmente vêm acompanhados de ferramentas de modificação como o “Modo de modificação” em *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, 2016), uma interface dentro do jogo que tem como objetivo em ajudar nas modificações do jogo; além do “*Clausewitz*

²⁷ Magy Seif El-Nasr and Brian Smith, “Learning through Game Modding,” *Computers in Entertainment* 4.1 (2006): 18-19; Yucel, Zupko and El-Nasr, “IT Education, Girls and Game Modding,” 154.

²⁸ Trin Tragula, “Eu4—Development Diary—2nd of May 2017,” Paradox Interactive, 2 May 2017, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/eu4-development-diary-2nd-of-may-2017.1018557/>.

Maya Exporter”, que permite o modificador exportar modelos 3D do Maya para os jogos da Paradox Interactive. As ferramentas geralmente usadas para modificar *EUIV* incluem:

- O software de *EUIV*;
- Um programa de edição de código como um bloco de notas;
- Ferramentas específicas como o “*Clausewitz Maya Exporter*”;
- Acesso à internet para pesquisa histórica e guias de modificação.

Modificadores vão frequentemente mudar um arquivo apenas para alterar os arquivos de *script* dentro dos arquivos do jogo, ao invés de fazer uma mudança radical nos códigos que garantem os funcionamentos básicos do jogo. Um modificador, através dos arquivos de *script*, pode acessar e alterar a maior parte das interfaces de gráficos e modelos, grande parte das variáveis do jogo/conjuntos de dados e textos in-game.

O que faz o processo de criar um mod para *EUIV* diferente de outras formas de modificação é que para este, geralmente é necessário uma pesquisa histórica adicional. Em seu diário de desenvolvimento, Trin Tragula, desenvolvedor de conteúdos para a Paradox Interactive, descreve como o time de desenvolvimento dividiu a condução de pesquisa histórica ao longo do desenvolvimento do jogo em duas categorias:

- Pesquisa em bancos de dados relacionada às mecânicas dos jogos (como mecânicas de religiões) e caixas de *pop-up* sobre fatos históricos;
- Pesquisa de antecedentes históricos e conteúdos que envolvem a condição histórica inicial do jogo e as variáveis/caracterizações de cada província do jogo.²⁹

Estes também são os pontos comuns nos quais modificadores irão modificar o jogo, a não ser que suas intenções sejam de desenvolver mecânicas completamente novas.

Já que mods são frequentemente implementados para “corrigir” imprecisões percebidas, conduzir uma investigação minuciosa é necessário. Muitas fontes de informações podem ser utilizadas, entretanto na maior parte das vezes a internet tem grande parte das informações necessárias, mesmo que possa ser menos confiável que outras fontes. Outras fontes comuns são livros e documentários (como os encontrados no YouTube). Para o mod de *EUIV* desenvolvido

²⁹ Ibid.

por Rhett, “*Indigenous People of Oceania*”, relatos orais de sua família e de outros membros da comunidade dos Nativos do Estreito de Torres foram importantes. Família e História oral podem fornecer conhecimentos sobre Histórias e culturas indígenas que não estão disponíveis em outras fontes. Em algumas ocasiões, esses relatos orais podem confirmar o que já existe em outras fontes, ou podem também fornecer versões que variam fatos importantes vindos de outras fontes.

O próximo passo é colocar as informações históricas e culturais dentro do jogo. Esta etapa pode ser feita de várias maneiras. Por exemplo, a forma mais simples e mais óbvia de implementar as informações em *EUIV* é através de caixas *pop-up* ou de outros aspectos textuais do jogo como as ideias nacionais. Existem pequenos pedaços de texto que detalham um evento, práticas culturais, ou quaisquer outras informações históricas ou culturais. A caixa *pop-up* pode destacar um evento significativo em uma história ou cultura, frequentemente acompanhada de um modificador positivo ou negativo dentro do jogo. A abordagem que Rhett seguiu com o mod “*Indigenous People of Oceania*” foi criar uma nação jogável em um lugar que existe apenas um pedaço vazio de terra no jogo original. Muitas informações são necessárias para dar corpo ao jogo, para assim criar uma nação com tantos detalhes quanto às outras já existentes. Estes detalhes incluem bandeiras nacionais, modelos gráficos, ideais nacionais, informações da província, mecânicas extra, entre outros.

Para “*Indigenous People of Oceania*”, Rhett utilizou técnicas de modificação para criar novas tecnologias que refletem os estilos de vida diferentes (baseado em terra ou navegação marítima) dos povos oceânicos, e muitas outras novas nações indígenas (incluindo Mabuiag, Fiji, Hawai’i, Ngāi Tahu, Asaro, Gubbi Gubbi) com seus bônus de ideais no jogo e informações sobre a História destes povos, assim como a adição de novos credos religiosos presentes em suas culturas. Uma comparação entre o mapa original de *EUIV* e do mod “*Indigenous People of the Oceania*” mostra a inclusão de muitos grupos culturais na região do Pacífico no mapa do mod (ver figuras 1 e 2). O mod está longe de ser perfeito, mas ele fornece ao jogo uma perspectiva indígena na História da região, principalmente por dar detalhes específicos sobre as diferentes nações indígenas do Pacífico.

Figura 1: Mapa original de EUIV mostrando a Oceania



Fonte: *Europa Universalis IV*/Reprodução do autor

Figura 2: Mapa da Oceania do mod “Indigenous People of Oceania” de EUIV



Fonte: *Europa Universalis IV*/Reprodução do autor

O Código da Soberania

Apesar dos pontos positivos mencionados acima, Rhett concluiu que as ferramentas para modificação que estavam facilmente disponíveis tinham algumas limitações cruciais por conta de perspectivas eurocêntricas que dizem respeito a questões como soberania e até o conceito de nação que estão integrados nas regras e mecânicas do jogo. Mesmo que o mod “*Indigenous People of Oceania*” tenha tido sucesso em adicionar detalhes que representam vários aspectos de culturas indígenas, o mod ainda teve que trabalhar com conceitos europeus de nacionalidade, território e soberania. Desta forma, o processo de Rhett identificou as limitações de modificações em jogos ao demonstrar como a estrutura de *EUIV* limita a extensão na qual povos indígenas podem ser representados. Em um ponto de vista técnico e de design de jogos, modificar jogos como *EUIV* com o fim de representar povos indígenas através de suas próprias perspectivas é difícil, particularmente pela centralidade de muitas noções europeias de estado, nação e soberania que estão integradas no software do jogo.

Entende-se um povo soberano como aquele que tem total controle ou autoridade em uma região específica. Teóricos independentes liberais podem definir que soberania é a habilidade que o estado tem de controlar atores dentro de suas bordas, enquanto os realistas definem como habilidade de realizar grandes decisões, como por exemplo declarar uma guerra³⁰. Para Weber, soberania é o “monopólio do uso legítimo de força física” como uma característica definitiva de um Estado³¹. A soberania parece ser uma característica fundamental de um Estado, e percebe-se que um Estado não é apenas um governo, uma vez que o Estado rege uma área definida e continua existindo mesmo com mudanças de governos. Em *EUIV*, Estados históricos que exerceram soberania em seus territórios são comumente definidos com um nível de detalhamento, além de serem nações potencialmente jogáveis, enquanto territórios “vazios” ou “em branco” que estão prontos para a expansão colonial são habitados por povos que têm padrões de utilização de terra e sistemas de governo que não estão dentro das definições eurocêntricas de soberania. Um exemplo histórico infame foi o entendimento legal dos britânicos e dos colonos brancos da

³⁰ Janice Thomson, “State Sovereignty in International Relations: Bridging the Gap between Theory and Empirical Research,” *International Studies Quarterly* 39.2 (1995): 213-214.

³¹ Max Weber, *Politics as a Vocation* (Fortress, 1968), 1.

Austrália como uma “*Terra Nullius*”, ou seja, uma terra vazia, argumento utilizado para negar os direitos soberanos dos indígenas australianos e dos nativos das Ilhas do Estreito de Torres em cortes australianas até os anos 1990³².

O Estado é uma organização antiga, permeada de muita História, mesmo que seja definido através de noções modernas como lei, cidadania e responsabilidades de seus cidadãos³³. Estados, nações e estados-nações são intrinsecamente entrelaçados³⁴. Uma nação é centrada na ideia de uma herança cultural coletiva, unidade linguística ou um senso de identidade compartilhada com seus membros; enquanto o Estado é uma instituição definida principalmente pelo uso da força, a legitimação da instituição, a presença de corpos institucionais que operam funções governamentais e controle sobre um território³⁵. Um Estado-nação incorpora um conceito de um Estado definido por uma nação. Mas em qual momento a nacionalidade entra em questão?³⁶ Essa percepção pode estar relacionada com uma consciência nacional, uma identidade nacional, um processo de formação da nação ou alguma conexão ancestral. Smith argumenta que uma nação é manifestada através da criação de um nome coletivo, mitos/livros de memórias de História comunitária, leis e costumes comuns, cultura pública compartilhada e um território histórico³⁷. Entretanto, definir uma nação através de raça, língua, religião ou geografia é problemático ao levar em consideração as constantes integrações, fragmentações e transformações de credos, povos e culturas³⁸. Enquanto Histórias de colonos brancos reconhecem que alguns povos indígenas tiveram corpos políticos e administrativos significativos, eles também clamam que tais povos não tiveram hierarquias de autoridade ou governos formais³⁹. Esta interpretação sobre as nacionalidades

³² Stuart Banner, “Why Terra Nullius? Anthropology and property law in early Australia,” *Law and History Review* 23.1 (2005): 95-131.

³³ Global Policy Forum, “What Is a ‘State?’”

³⁴ James Paul, “Nations and States Part I: Nations and States—What’s the Difference?,” *Global Policy*, <https://www.globalpolicy.org/component/content/article/172/30345.html>; Peter Ravn Rasmussen, “Nations or States: An Attempt at Definition,” *Nations, States and Politics*, <http://www.scholias.org/nations/whatisanation.html>.

³⁵ Rasmussen, “Nations or States.”

³⁶ Walker Conner, “When Is a Nation?,” *Ethnic and Racial Studies* 13.1 (1990): 93; Anthony Smith, “When Is a Nation,” *Geopolitics* 7.2 (2002): 5.

³⁷ Smith, “When Is a Nation,” 17.

³⁸ Ernest Renan, “What is a Nation?,” in Ernest Renan, *Qu’est-ce qu’une nation?*, trans. Ethan Rundell (Presses-Pocket, 1992).

³⁹ Mervyn Meggitt, “Indigenous Forms of Government among the Australian Aborigines,” *Bijdragen tot de taal-, land-en*

indígenas também reflete como *EUIV* representa nações indígenas sem soberania ou governo, portanto, como territórios e não Estados.

Alguns povos indígenas foram documentados como tendo sistemas que são mais próximos da noção eurocêntrica de Estado e soberania. Historicamente, alguns dos nativos do Estreito de Torres da Austrália tinham propriedades em ilhas residenciais e áreas de plantio que poderiam ser passadas de geração a geração⁴⁰. Uma ilha em particular tinha sacerdotes feiticeiros que controlavam a população através do medo da magia negra. Europeus que registraram os costumes dos moradores da ilha entenderam os padres feiticeiros como um tipo de governo hereditário que poderia controlar os outros e tinham capacidade de impor suas próprias leis⁴¹. A extensão na qual os nativos do Estreito de Torres exerciam controle em suas terras foi crucial para o robusto reconhecimento do título de indígena nas cortes australianas nos anos 1990.

O principal desafio de utilizar *EUIV* para a inserção de perspectivas indígenas através de mods é o fato do jogo usar a visão de soberania de Estados-nação como ator fundamental e guia da História. Esses conceitos — nação, Estado e soberania — foram utilizados para ferir povos indígenas e culturas indígenas, uma vez que são estas as ferramentas conceituais que poderes colonizadores europeus e colonos brancos utilizaram para justificar o afastamento de povos Indígenas de suas terras e instituir novas formas coloniais de governança que ignoravam direitos tradicionais e títulos de nativos. *EUIV* oferece um escopo muito pequeno para questionar tais perspectivas, com a justificativa de não querer perturbar o desejo de ser “realista”⁴², o que pode potencialmente significar que “*Indigenous People of Oceania*” está criando uma experiência mais rica e diferente em uma simulação de colonialismo.

Conclusão

Alguns jogos de estratégia, como *EUIV*, se dão ao trabalho de representar povos indígenas como povos autônomos com heranças culturais ricas através de estéticas, jogabilidade, texto

volkenkunde 1 (1964): 163-180.

⁴⁰ Jeremy Beckett, *Torres Strait Islanders: Custom and Colonialism* (Cambridge University Press, 1990), 115-116.

⁴¹ *Ibid.*

⁴² Adrienne Shaw, “The Tyranny of Realism: Historical Representation and the Politics of Representation in Assassin’s Creed III,” *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 9.14 (2015): 20

escrito e narrativas históricas. Entretanto, esses povos só vêm sendo implementados através de conteúdos adicionais pagos que oferecem detalhes mais refinados de culturas indígenas regionais, uma medida que apoia um rebaixamento da História indígena a um nível secundário em comparação ao enredo eurocentrado. Portanto, existe um forte caso para *EUIV* acrescentar mais conteúdo indígena com o fim de melhorar os valores educacional e de entretenimento do jogo para todos os seus jogadores, assim como a lucratividade do jogo para os desenvolvedores e *publishers*. Além disso, há um grande escopo para jogadores criarem seus próprios conteúdos de jogos através de mods, assim como o mod de Rhett, “*Indigenous People of Oceania*”, o fez. Este processo também adiciona valor e experiência para o jogador de *EUIV*. Através de representações mais ricas e mais elaboradas de povos indígenas, jogadores não-indígenas podem ficar melhor informados sobre as Histórias indígenas nas quais ainda não são familiarizados. Também existe o potencial para os mods desses jogos serem utilizados como ferramentas expressivas para pessoas indígenas representarem suas próprias perspectivas da História. Mas é aqui que o principal problema aparece: a posição central de uma perspectiva eurocêntrica de definições de nação, Estado e soberania no design de jogos como *EUIV*. Modificar *EUIV* através da perspectiva indígena envolve necessariamente posicionar culturas indígenas em relação aos conceitos de nação, Estado e soberania que foram utilizados por poderes coloniais europeus e colonizadores brancos para justificar o afastamento de povos indígenas de suas terras por violência ou outros meios.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer à comunidade dos Nativos do Estreito de Torres em Queensland, Austrália. Também gostaríamos de agradecer Jakub Majewski por seu *feedback* detalhado em versões iniciais deste capítulo.

Bibliografia

APPERLEY, Tom. Modding the historians’ code: Historical verisimilitude and the counterfactual imagination. **Playing with the past: Digital games and the simulation of history**, v. 185, 2013.

_____. Counterfactual communities: Strategy games, paratexts and the player's experience of history. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 1, 2018.

APPERLEY, Thomas; WALSH, Christopher. What digital games and literacy have in common: a heuristic for understanding pupils' gaming literacy. **Literacy**, v. 46, n. 3, p. 115-122, 2012.

BANNER, Stuart. Why terra nullius? Anthropology and property law in early Australia. **Law and History Review**, v. 23, n. 1, p. 95-131, 2005.

BECKETT, Jeremy. **Torres Strait Islanders: custom and colonialism**. Cambridge University Press, 1990.

BEMBENECK, Emily Joy. Phantasms of Rome: Video games and cultural identity. Playing with the past: digital games and the simulation of history. In: KAPPELL, Matthew Wilhelm; ELLIOTT, Andrew BR (Ed.). **Playing with the past: Digital games and the simulation of history**. Bloomsbury Publishing USA, 2013.

CHAPMAN, Adam. **Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice**. Routledge, 2016.

CONNOR, Walker. When is a Nation?. **Ethnic and Racial studies**, v. 13, n. 1, p. 92-103, 1990.

CORNTASSEL, Jeff. Who is indigenous?'Peoplehood'and ethnonationalist approaches to rearticulating indigenous identity. **Nationalism and ethnic politics**, v. 9, n. 1, p. 75-100, 2003.

DILLON, Beth A. Signifying the west: colonialist design in Age of Empires III: The WarChiefs. **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, v. 2, n. 1, p. 129-144, 2008.

EHRMANN, Markus. The Status and Rights of Indigenous Peoples. **New Zealand Universities Law Review**, v. 14, n. 37, p. 38, 1990.

EL-NASR, Magy Seif; SMITH, Brian K. Learning through game modding. **Computers in Entertainment (CIE)**, v. 4, n. 1, p. 7-es, 2006.

EUIV Wiki. **Modding**. Disponível em:

<http://www.eu4wiki.com/Modding><http://www.eu4wiki.com/Modding>. Acesso em 23 fev 2024.

GLOBAL Policy Forum. **What Is a 'State'?**. Disponível em:

<https://www.globalpolicy.org/nationsa-states/what-is-a-state.html>. Acesso em 23 fev 2024.

GURR, Ted Robert. **Peoples versus states: Minorities at risk in the new century**. US Institute of Peace Press, 2000.

HASSIG, Ross. **Aztec warfare: imperial expansion and political control**. University of Oklahoma Press, 1988.

HISTORY.COM. **Native American Cultures**. Disponível em: <http://www.history.com/topics/nativeamerican-history/native-american-cultures>. Acesso em 23 fev 2024.

LAMEMAN, Beth Aileen; LEWIS, Jason E.; FRAGNITO, Skawennati. Skins 1.0: a curriculum for designing games with first nations youth. In: **Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology**. 2010. p. 105-112.

LAPENSÉE, Elizabeth. Video games encourage Indigenous cultural expression. **The Conversation**. Disponível em: <https://theconversation.com/video-games-encourage-indigenous-cultural-expression-74>. Acesso em 23 fev 2024.

LOBAN, Rhett “Indigenous People of Oceania Mod.” **Europa Universalis IV [mod]**. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/mod-indigenous-people-ofoceania.902625/>. Acesso em 23 fev 2024.

MAJEWSKI, Jakub. Oldest Culture, Newest Medium. What Emerges from the Clash. In: **Proceedings of the DiGRAA 2016 National Conference**. 2016.

MEGGITT, Mervyn J. Indigenous forms of government among the Australian Aborigines. **Bijdragen tot de taal-, land-en volkenkunde**, n. Iste Afl, p. 163-180, 1964.

MONTERRAT, Baptiste; LAVOUÉ, Elise; GEORGE, Sébastien. Learning Game 2.0: Support for game modding as a learning activity. In: **Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning**. 2012. p. 340-347.

MUKHERJEE, Souvik. **Video games and storytelling: Reading games and playing books**. Springer, 2015.

_____. Playing subaltern: Video games and postcolonialism. *Games and Culture*, v. 13, n. 5, p. 504-520, 2018.

NATIONAL Aboriginal and Islander Health Organisation. Sovereignty. Disponível em: www.kooriweb.org/foley/news/story8.html. Acesso em 23 fev 2024.

PARADOX Interactive. **Paradox Celebrates International Women's Day with DLC.**

Disponível em:

<http://www.europauniversalis4.com/news/paradox-celebrates-international-women's-day-dlc>.

Acesso em 23 fev 2024.

PAUL, James A. **Nations and States Part I: Nations and States—What's the Difference?.**

Disponível em: <https://www.globalpolicy.org/component/content/article/172/30345.html>.

POBŁOCKI, Kacper. Becoming-state. **Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization.** 2003.

RENAN, Ernest. "What is a Nation?." In Ernest Renan, **Qu'est-ce qu'une nation?.**

Presses-Pocket, 1992.

SCACCHI, Walt. **Computer game mods, modders, modding, and the mod scene.** First Monday, 2010.

SHAW, Adrienne. The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III. **Loading...**, v. 9, n. 14, 2015.

SMITH, Anthony D. When is a nation. **Geopolitics**, v. 7, n. 2, p. 5-32, 2002.

THOMSON, Janice E. State sovereignty in international relations: Bridging the gap between theory and empirical research. **International studies quarterly**, v. 39, n. 2, p. 213-233, 1995.

TRAGULA, Trin. Eu4 – Development Diary – 2nd of May 2017. **Paradox Interactive.** Disponível em:

<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/eu4-developmentdiary-2nd-of-may-2017.1018557/>. Acesso em 23 fev 2024.

UNITED Nations Permanent Forum on Indigenous Issues. "Fact Sheet: Who Are Indigenous Peoples?." Disponível em:

https://www.un.org/esa/socdev/unpfii/documents/5session_factsheet1.pdf. Acesso em 23 fev 2024.

URICCHIO, William. Simulation, history, and computer games. **Handbook of computer game studies**, v. 327, p. 338, 2005.

WEBER, Max. **Politics as a Vocation.** Fortress Press, 1968.

WILMER, Franke. **The indigenous voice in world politics: Since time immemorial.** Sage Publications, 1993.

XYLOZI, zitres and Vauvin. “**A Song of Ice and Fire Mod**” **Europa Universalis IV [mod]**.

YUCEL, Ibrahim; ZUPKO, Joseph; SEIF EL-NASR, Magy. IT education, girls and game modding. **Interactive Technology and Smart Education**, v. 3, n. 2, p. 143-156, 2006.

Referências Audiovisuais

BLIZZARD. Warcraft III: Reign of Chaos. Blizzard, 2002.

ENSEMBLE Studios. Age of Empires. Microsoft, 1997.

_____. Age of Empires III: The WarChiefs. Microsoft Game Studios, 2006.

FIRAXISGames. Sid Meier’s Civilization IV. 2K Games, 2005.

KROME. Ty the Tasmanian Tiger. Electronic Arts, 2002.

NIL Entertainment. Survival Island 3: Australia Story. NIL Entertainment, 2015.

PARADOX Development Studios. Clausewitz Maya Exporter. Paradox Interactive, 2016.

_____. Europa Universalis IV. Paradox Interactive, 2013.

_____. Europa Universalis IV: Conquest of Paradise. Paradox Interactive, 2014.

_____. Europa Universalis IV: El Dorado. Paradox Interactive, 2015.

_____. Hearts of Iron IV. Paradox Interactive, 2016.

SCE San Diego Studio. The Mark of Kri. Sony Computer Entertainment, 2002.

UPPER One Games. Never Alone. E-Line Media, 2014.