



Sid Meier's Civilization VI: uma análise dos conflitos armados simulados sob a ótica das teorias das relações internacionais

Sid Meier's Civilization VI: an analysis of simulated armed conflicts from the perspective of international relations theories

João Miguel Zantut de Matos, Universidade Federal de Rondônia,
<https://orcid.org/0000-0002-4563-3472>, miguelzantut44@gmail.com

Fabielle Rocha Cruz, Centro Universitário Internacional UNINTER,
<https://orcid.org/0000-0001-6364-8603>, fabielle.cruz@gmail.com

Resumo

Trata o presente artigo de verificar o uso de jogos digitais de estratégia, mais especificamente *Civilization VI*, como ferramentas facilitadoras para o aprendizado e aprofundamento prático de teorias e ideias das relações internacionais. Considera-se o crescente interesse da sociedade em notícias sobre os conflitos armados pelo mundo que acabou aproximando-os das teorias dos doutrinadores clássicos dos estudos da guerra. Entretanto, essa proximidade acabou levando também a equívocos na compreensão das teorias tanto por acadêmicos quanto pelos interessados no tema. Contrapõe-se a isso a necessidade de se promover uma forma simples e eficiente de aprendizado que permita aos estudantes descobrir e explorar por interesse próprio os desdobramentos da doutrina numa simulação para que possa compreender melhor a realidade em que vive.

Palavras-chaves: Relações Internacionais; Ensino; Letramento digital; Guerra.

Abstract

This article deals with verifying the use of digital strategy games, more specifically *Civilization VI*, as facilitating tools for learning and practical deepening of theories and ideas of international relations. It is taken into consideration the society's growing interest in news about armed conflicts around the world that ended up bringing them closer to the theories of the classical doctrinaires of war studies. However, this proximity also ended up leading to misunderstandings in the studies of the theories by both academics and those interested in the subject. Contrasted with this is the need to promote a simple and efficient way of learning that allows students to discover and explore for their own interest the developments of the doctrine through a simulation so that they can better understand the reality in which they live.

Keywords: International relations; Teaching; digital literacy; War.



1 Introdução

“A guerra nada mais é do que a continuação da política por outros meios”. Esta frase de Carl von Clausewitz (1996, p. xi) é uma das mais conhecidas nos estudos dos conflitos internacionais e, quando não é diretamente citada nas pesquisas, tende a fazer parte da base teórica que constrói os estudos de caso. Essa recorrência não é surpreendente, já que Clausewitz era especialista em estratégias de batalha e, além de ser um experiente militar prussiano, foi um dos primeiros a dar o grande passo nos estudos da guerra e dos conflitos armados. Dessa forma, é ainda menos surpreendente que o estudo da teoria desenvolvida em “Da guerra” (1996)¹ seja fundamental para um internacionalista ou para qualquer interessado em entender, de maneira mais completa, como se dá os conflitos armados.

Entretanto, essa constante aparição também pode vir atrelada a dois perigos: o uso despreocupado da doutrina e o conformismo com a teoria imediata advinda da citação. O primeiro caso trata da repetição “só para citar”, ou seja, aquela que ocorre na primeira oportunidade que se encontra de fazer qualquer relação sem necessariamente se preocupar com a comparação que realmente está sendo feita. Usando a teoria do militar prussiano para ilustrar esse caso, seria o equivalente a dizer que “a guerra é a continuação da política” no primeiro sinal de desavença partidária em meio a uma guerra. Tal correlação seria uma grosseira simplificação da teoria de Clausewitz e leva a uma conclusão errônea que, mesmo sendo equivocada, não deixa de ser frequente.

O segundo caso se refere aos que, em um primeiro contato com a citação, entenderam a ideia central da teoria, mas não buscaram um estudo aprofundado e tornam a repeti-la, levando a inadequações. Isso se dá porque, mantendo o exemplo anterior, por trás da ideia de Clausewitz – de que a guerra não é fenômeno autônomo e, por isso, seria um desdobramento da política por outros meios – há também as suas classificações, princípios e dimensões, com os três pré-fenômenos centrais que levam ao conflito armado, até as campanhas de Napoleão e Frederico II (o grande da Prússia) foram estudadas e fomentam aquela ideia.

¹ Uma das principais obras de Carl von Clausewitz, na qual é desenvolvida sua teoria da guerra.



Todos esses conceitos, análises e ideias estão atreladas e subentendidas àquela popular citação e são eles que levam ao seu reconhecimento. Entretanto, muitas pessoas tendem ao conformismo de repetir a mesma citação e limitam-se em torno da ideia central resumida em uma frase.

Ademais, não apenas Clausewitz é constantemente citado de maneira inadequada quando se trata de conflitos armados mas também Tucídides, Sun-Tsu, Miyamoto Musashi, Maquiavel e vários outros clássicos comumente são citados “só por citar” ou tem suas teorias e idéias limitadas ao conforto de uma única citação. Esse problema se agrava cada vez mais no mundo atual, no qual os conflitos armados e seus desdobramentos são sempre noticiados em tempo real e a opinião pública nessas matérias, além de ser crescente, tende a ser moldada nas opiniões de figuras públicas que não são preparadas para analisar um conflito internacional, seja ele armado ou não, de maneira crítica e embasada.

No presente artigo, busca-se discorrer sobre a alarmante necessidade dos estudantes de relações internacionais, bem como os jovens da sociedade civil – enquanto, muitas vezes, propagadores e algumas vezes filtradores de informações – de desenvolver um senso crítico para lidar e interpretar a maçante quantidade de informações sobre os conflitos armados que ocorrem em vários países. Para tanto, considera-se o letramento digital como um dos meios pelos quais esse senso crítico pode ser mais facilmente e gradativamente desenvolvido, já que vários desses estudantes e jovens já têm acesso ou são familiarizados com esses meios, mas ainda não os utilizam de maneira crítica.

2 Perspectiva das Relações Internacionais

Os conflitos armados internacionais têm ganhado cada vez mais visibilidade pelas mídias, já que tendem a ser notícias chocantes que impactam os leitores e, assim, atraem sua atenção. Em uma pesquisa conduzida pelo Dr. Richard Fletcher e pela Dr. Kristen Eddy, ambos Ph.D. voltados para a pesquisa do ramo jornalístico pela universidade de Oxford, apontaram que o acesso às notícias da guerra entre a Rússia e a Ucrânia tem crescido através das mídias mesmo com a distância geográfica com o conflito, isso porque “como vimos com outros grande eventos mundiais, as pessoas ligam mais a televisão para



ver as notícias em tempos de crises” (EDDY; FLETCHER, 2022). O estudo foi realizado em cinco países – Alemanha, Polônia, Inglaterra, Estados Unidos e Brasil – com um questionário com perguntas específicas sobre o conflito para estimar quantas pessoas estão acompanhando “de perto” e mostraram que, mesmo no país mais distante do conflito (o Brasil), aproximadamente 60% dos entrevistados estão atentos às notícias.

O estudo veio comprovando como tem crescido a atenção da sociedade para os conflitos armados, o que não é nenhuma surpresa dado o desenvolvimento crescente da mídia internacional desde a guerra fria quando a velocidade das informações passaram a ser cruciais para as tomadas de decisões. Uma das consequências que essa crescente necessidade de informações trouxe para a sociedade foi o que é conhecido por “efeito CNN”, isto é, o impacto direto na tomada de decisões que a maior cobertura da mídia proporciona. Em outras palavras, quanto mais as principais redes de notícias cobriam eventos e conflitos internacionais, mais rápida é a resposta de cada país. Por exemplo, a resposta ao terremoto no Haiti por diversos países foi muito mais rápida devido, também, à cobertura em tempo real do fenômeno natural.

Um dos desdobramentos que pode ser observado ao estudar o efeito CNN é aquele conhecido por “efeito Al Jazeera”² (grande central de notícias com base no Qatar) que defende que não somente as principais redes de notícias mas várias novas redes e novos meios de obter notícias também tem impactado diretamente a sociedade civil. O que tem se tornado cada vez mais perceptível atualmente, pois muitas pessoas descobrem assuntos ou eventos por *WhatsApp*, mensagem, *Instagram*, *Twitter* e outras mídias sociais que então as levam a pesquisar para melhor compreender o que têm acontecido. Similarmente, é cada vez mais comum ouvir alguém conversando sobre o que tem acontecido na Rússia ou na Ucrânia, por exemplo, independente do ambiente em que se passa a conversa, pois a pauta é motivo de comentários seja em uma universidade ou em um bar.

Esse interesse crescente nos conflitos armados e esse empenho da mídia em suprir o interesse com notícias atuais sobre o conflito também leva as pessoas a desenvolverem a sua própria opinião, assim, é ainda mais um motivo para explorar de maneira adequada os doutrinadores que desenvolvem o estudo sobre as guerras e os conflitos armados. Além

² Teoria desenvolvida por Philip M. Seib em “The Al Jazeera Effect: How the New Global Media Are Reshaping World Politics” (2008).



disso, esse aprofundamento atencioso é ainda mais importante para os acadêmicos de Relações Internacionais que vêm consolidando os conhecimentos adquiridos constantemente nas universidades com as notícias e informações publicadas diariamente. Afinal, são vastos os ramos de estudos dos internacionalistas e, quando se fala de conflitos armados, não é simples a aplicação prática de qualquer teoria uma vez que é difícil determinar todas as variáveis que compõem um conflito e muitas vezes algumas são imperceptíveis dependendo da fase do conflito.

Assim, é importante que outros meios de estudo sobre o conflito possam ser oportunos tanto para os estudantes de Relações Internacionais quanto para qualquer um que demonstre interesse em aprender melhor as teorias sobre a guerra.

Diante do exposto, entende-se a necessidade do desenvolvimento dos multiletramentos, ou seja, a capacidade de “ler” tudo o que está à disposição. Os multiletramentos, partindo das teorias propostas pelo New London Group (CAZDEN *et al*, 2021, p.14), propõe “criar condições de aprendizagem para uma plena participação social”, pois “o problema das diferenças assume importância crítica”.

A partir do trabalho destes autores, que são pesquisadores que se reuniram em 1996 para discutir os cenários da educação frente às mudanças causadas pela sociedade capitalista, entende que há uma necessidade de refletir de que modo os sujeitos atuam na sociedade. Isto quer dizer que observa-se o que é publicado, divulgado e distribuído nos mais diversos espaços e que a “leitura” já não é somente ler, mas interagir, publicar e questionar tudo o que é encontrado.

Com base na teoria dos multiletramentos, os mais diversos letramentos são possíveis porque supõem que cada meio necessita de uma leitura diferente. Por exemplo, um estudante da área de direito precisa de um letramento legal para compreender os textos oficiais, assim como um engenheiro precisa de letramento técnico para interpretar o que manuais e instruções apontam.

A ideia de que novas leituras são necessárias de acordo com o espaço em que uma informação é publicada pressupõe, então, que há diversos letramentos. Dessa forma, há o chamado “letramento digital”, que engloba as ações realizadas nos espaços digitais – não é apenas ler, mas divulgar, recortar, compartilhar e assim por diante. Gee e Hayes (2011, p. 35) indicam que as “mídias digitais são, em parte, como o letramento, com um sistema



de linguagem”, o que permite o entendimento de que ler e aprender em espaços digitais necessita de um novo entendimento do funcionamento.

Assim, retoma-se aquelas pessoas entrevistadas, que comentaram sobre acompanharem as guerras e conflitos externos, e passa-se a questionar: como e de onde saíram as informações? De que modo estas pessoas consumiram estas notícias, artigos e textos? Será que a leitura feita por elas é uma leitura crítica, reflexiva, que torna possível formar uma opinião sem pré-julgamentos?

Partindo destes pressupostos e da teoria do letramento digital como base para o desenvolvimento do trabalho com textos verbais e não verbais em espaços digitais, a próxima seção irá apresentar o uso de *Civilization VI* como ferramenta para desenvolver a leitura crítica de temas políticos por meio do letramento digital.

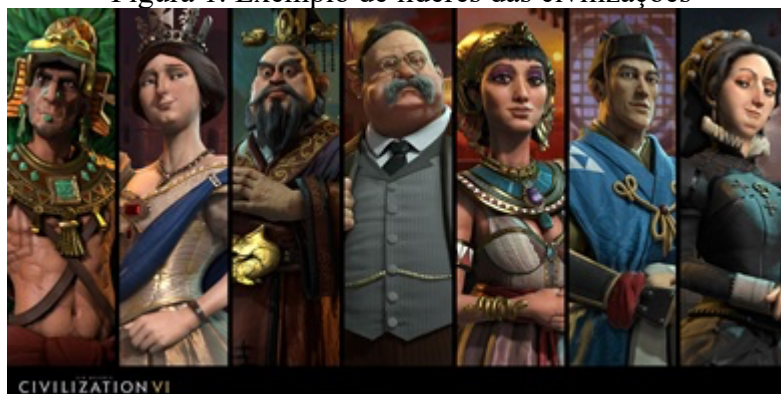
3 Apresentação do *Civilization VI*

Civilization VI é um jogo de estratégia baseado em turnos, desenvolvido pela Firaxis Games e lançado em 2016. Nele, os jogadores assumem o papel de líderes históricos e têm o objetivo de construir e desenvolver uma civilização desde os primórdios até a era moderna.

O objetivo principal do *Civilization VI* é alcançar uma das várias condições de vitória disponíveis. Essas condições incluem a vitória por Dominação, onde o jogador deve conquistar todas as outras civilizações; a vitória por Ciência, onde o jogador deve construir e lançar uma espaçonave para Alpha Centauri; a vitória por Cultura, onde o jogador deve se tornar a civilização mais influente do mundo; a vitória por Religião, onde o jogador deve espalhar sua religião por todo o mundo; e a vitória por Pontuação, onde o jogador com a pontuação mais alta até o final do jogo é declarado vencedor.



Figura 1. Exemplo de líderes das civilizações



Fonte: Firaxis Games (2016)

Ao início de cada novo jogo no Civilization VI, os jogadores têm a opção de escolher uma civilização para liderar. Cada civilização possui habilidades únicas, unidades exclusivas e um bônus especial, tornando cada jogo uma experiência diferente que se adequa à história da civilização que o jogador lidera. Além disso, uma das grandes vantagens de usar esse jogo como plataforma de simulação é que vários aspectos do jogo podem ser personalizados de forma que o cenário de cada evento pode ser pré ordenado pelo jogador, como tamanho do mapa, dificuldade e idade do mundo, recursos disponíveis, a presença ou não de nações bárbaras dentre outros.

Figura 2. Exemplo do cenário de Civilization VI



Fonte: Firaxis Games (2016)



No Civilization VI, o jogo se desenrola em turnos, onde cada jogador tem a oportunidade de realizar ações durante o seu turno. Durante o seu turno, você pode mover unidades, construir e melhorar cidades, pesquisar tecnologias, negociar com outras civilizações, entre muitas outras possibilidades. Após realizar todas as ações desejadas, passa-se o turno para o próximo jogador.

No início do jogo, todos começam com um pequeno grupo de unidades, incluindo um líder e um punhado de unidades iniciais. É importante explorar o mapa para descobrir novas terras, recursos naturais, cidades-estado e outras civilizações. A exploração adequada do mundo pode fornecer informações estratégicas valiosas e oportunidades de expansão.

A construção e o desenvolvimento de cidades são elementos essenciais no Civilization VI. As cidades podem ser fundadas em locais estratégicos para aproveitar recursos naturais, como rios, montanhas e litorais. À medida que a cidade cresce, também pode-se construir diferentes tipos de edifícios, melhorar terrenos ao redor da cidade, recrutar unidades militares e pesquisar tecnologias para avançar sua civilização.

Outro aspecto muito importante para ser mencionado é que a diplomacia desempenha um papel importante no Civilization VI. É possível, e tende a ser inevitável, negociar com outras civilizações, formar alianças, declarar guerra, fazer acordos comerciais e até mesmo espionar seus adversários. As relações diplomáticas podem ser fundamentais para o sucesso ou fracasso de cada civilização, então é importante estar sempre atento ao cenário geopolítico de cada jogo.

Conforme o jogo progride, as civilizações enfrentam vários desafios, como guerras com outras civilizações, crises internas, desastres naturais e necessidades de recursos. Para ter sucesso, é fundamental adotar estratégias avançadas, equilibrar a economia, construir exércitos fortes, expandir a influência cultural ou religiosa, e se adaptar às mudanças frequentes no jogo.

4 Análise do Jogo

Já tendo uma perspectiva do quão abrangente é o jogo através das suas mecânicas



e tecnologias e mantendo a perspectiva que ele pode ser usado para o aprendizado prático de teorias e conceitos das Relações Internacionais em período de conflitos armados, convém averiguar como se daria esse aprendizado e como é possível explorar esse desenvolvimento.

Também é válido reiterar o quão vantajoso é poder controlar as variáveis que afetam todos os cenários, já que todas as variáveis do cenário do jogo podem ser influenciadas pelo jogador e maioria até pré-selecionadas. Essa dinâmica é vantajosa pois o jogador pode experimentar diversas possibilidades e até testar o quanto cada variável afeta de fato, ou até invalida, cada tese. Para melhor ilustrar essa ideia, segue-se a análise das seguintes teses por meio do Civilization VI:

4.1 A Política por Outros Meios

A famosa frase "a guerra é a política por outros meios" do general prussiano Carl von Clausewitz pode também ser aplicada ao contexto do Civilization VI. A guerra é uma ferramenta estratégica que pode ser usada para buscar objetivos políticos, econômicos e até culturais que levem os jogadores à vitória. No jogo, a guerra pode ser motivada por diversas razões como por exemplo, a expansão territorial que tende a ser um dos principais motivos para iniciar uma guerra. O controle de recursos valiosos, territórios estratégicos e rotas comerciais podem incentivar uma civilização a buscar a conquista militar, pesando as suas vantagens contra a das demais civilizações.

Outra motivação para a guerra no jogo é a rivalidade diplomática que se dá quando diferenças ideológicas, rivalidades culturais e interesses divergentes levam a uma deterioração das relações diplomáticas, levando ao conflito armado como uma forma de impor sua visão política sobre outras civilizações. Outro incentivo ocorre por recursos escassos quando a busca por recursos naturais limitados, como petróleo ou minérios raros, é um fator que leva a uma guerra. A falta de acesso a esses recursos pode enfraquecer uma civilização e incentivá-la ou quase obrigá-la a tomar medidas militares para não ficar para trás.

Um último fator que também deve ser mencionado como incentivo à guerra é justamente pela proteção e segurança. Às vezes, a guerra é uma medida defensiva para proteger uma civilização contra ameaças iminentes. A construção de um exército



poderoso pode dissuadir possíveis agressores e garantir a segurança da civilização por um bom tempo.

Ainda sobre o conflito armado, a guerra no Civilization VI exige estratégias cuidadosas para alcançar os objetivos desejados e evitar que a civilização se torne um alvo em comum para todos. Por isso, além do planejamento militar e a mobilização de tropas há outras duas considerações que garantem uma vantagem no confronto: sítios/cerco e a diplomacia de guerra. Sobre o primeiro, ao cercar uma cidade inimiga, é possível enfraquecer suas defesas, cortar seu abastecimento e forçar sua rendição. O cerco, quando é bem planejado, é uma tática eficaz para subjugar um adversário sem a necessidade de uma batalha prolongada. Por outro ângulo, durante a guerra a diplomacia ainda desempenha um papel importante. O jogo permite formar alianças com outras civilizações ou persuadir cidades-estado a se juntarem à causa, aumentando as chances de sucesso e evitando ação direta de outras civilizações ainda que elas não concordem com o conflito.

Assim, a guerra no Civilization VI tem consequências que podem afetar significativamente o jogo. Primeiramente porque a guerra pode ter um impacto negativo na economia de uma civilização. A produção de recursos e a construção de melhorias podem ser interrompidas, afetando o crescimento e desenvolvimento da civilização. Em segundo plano pela diplomacia e reputação: Ações militares agressivas podem prejudicar as relações diplomáticas com outras civilizações. Uma reputação de agressor pode levar a alianças antagônicas e dificultar a negociação de acordos favoráveis. Ademais, a vitória militar pode permitir que sejam anexadas cidades inimigas, expandindo a civilização. No entanto, essa expansão territorial também traz desafios administrativos e necessidades de estabilização que podem ser um verdadeiro empecilho para o desenvolvimento quando uma dessas cidades anexadas passa por uma rebelião. Finalmente, a guerra pode ser usada para impor uma influência cultural ou religiosa sobre outras civilizações, convertendo cidades e enfraquecendo suas identidades culturais, também levando a rebeliões.

No Civilization VI, a guerra pode ser uma ferramenta política poderosa para alcançar objetivos estratégicos. Compreender as motivações para a guerra, desenvolver estratégias eficazes e lidar com as consequências são elementos cruciais para usar a guerra como uma forma de política e entender como ela também pode se comportar como a política, mas por outros meios.



4.2 Armadilha de Tucídides

A Armadilha de Tucídides é um conceito que se refere à possibilidade de conflito entre uma potência ascendente e uma potência dominante estabelecida. O termo foi empregado pelo renomado cientista político e professor de Harvard Graham Allison, inspirado na obra do historiador grego Tucídides, que observou a dinâmica perigosa que levou à Guerra do Peloponeso entre Atenas e Esparta. Atualmente, muito se fala na armadilha de tucídides quando a pauta é a ascensão da China, alguns já debatem até da Índia, que ameaça a hegemonia estadunidense. Entretanto, esse estudo tende a ser bem complicado pois há diversos fatores que devem ser analisados para chegar a uma conclusão considerável.

No contexto do Civilization VI, essa análise já é mais simples pois os fatores são limitados e podem ser controlados. No jogo, a Armadilha de Tucídides pode ser observada quando uma civilização emergente começa a desafiar o domínio de uma civilização já estabelecida. Isso pode ocorrer quando a civilização ascendente cresce rapidamente em termos de expansão territorial, força militar, recursos e influência global.

Há quatro sinais principais que podem indicar a formação da Armadilha tanto como já foi visto na história quanto durante um jogo de Civilization:

- a) Expansão rápida: A civilização ascendente pode estar expandindo seu império de maneira agressiva, colonizando novas terras e se aproximando dos territórios da civilização dominante;
- b) Aumento do poder militar: A civilização ascendente pode estar construindo um exército robusto e moderno, capaz de rivalizar com as forças da civilização dominante;
- c) Disputas territoriais: Conflitos sobre territórios disputados podem surgir quando a civilização ascendente se choca com a civilização dominante, resultando em tensões e possíveis confrontos militares;
- d) Rivalidade diplomática: À medida que a influência da civilização ascendente cresce, as relações diplomáticas com outras civilizações podem mudar. Alianças podem ser



formadas contra a civilização dominante, criando um cenário de polarização e tensões crescentes;

Outra vantagem de usar o jogo para aprender sobre a Armadilha de Tucídides é que o estudante pode experienciar em primeira mão como é a tomada de decisões em momentos de tensão como este. Paralelamente, a forma encontrada para solucionar essa tensão também se assemelha à maneira que isso se daria na realidade, seja por habilidades diplomáticas, estratégicas ou táticas. As maneiras de lidar com a Armadilha de forma a não ceder a guerra de imediato, no jogo, poderia se dar por:

- a) Diplomacia: Buscando alianças e parcerias com outras civilizações para fortalecer a sua posição. Também estabelecendo acordos comerciais e tratados de não agressão para criar um ambiente mais favorável.
- b) Balanceamento militar: Fortalecendo as defesas e mantendo um exército capaz de dissuadir potenciais agressores já se preparando para responder a provocações e agressões militares.
- c) Desenvolvimento econômico: Concentrando-se em expandir a economia para sustentar o crescimento e poder militar. Isso permite ao jogador voltar os investimentos para tecnologias avançadas e construir unidades mais poderosas.
- d) Jogadas estratégicas: Avaliando cuidadosamente todas as ações e evitando ao máximo provocar desnecessariamente a civilização dominante. Enquanto isso, o jogador vai planejando sua expansão territorial e diplomática com sabedoria para evitar conflitos prematuros.

A Armadilha de Tucídides no Civilization VI pode criar um ambiente tenso e desafiador, à medida que uma civilização ascendente busca desafiar a ordem estabelecida. Reconhecer os sinais dessa dinâmica perigosa é essencial para tomar decisões estratégicas e diplomáticas adequadas e ao compreender a natureza da Armadilha e aplicando estratégias inteligentes, os jogadores podem lidar com essa situação de maneira eficaz enquanto buscam pela vitória. Essa é uma das formas pelas quais o jogo pode ser usado



para entender de maneira prática um conceito importante para a análise dos conflitos armados e da geopolítica mundial, enquanto que de maneira mais simples e palpável para auxiliar na compreensão dos estudantes.

4.3 A Economia na Tomada de Decisões

A Grande Depressão de 1929, as Crises do Petróleo de 1969 e 1973 e a Crise de 2008 mostraram e lembraram o mundo todo o peso que a economia tem na estrutura de um país. Desde então ela tem sido um fator crucial nas decisões de todos os líderes mundiais diariamente, pois ela pode tanto impulsionar uma nação, se for gerida sabiamente, quanto afundá-la completamente, se for negligenciada. Similarmente, a economia desempenha um papel fundamental em Civilization VI, afetando as decisões estratégicas que os jogadores precisam tomar para o desenvolvimento e crescimento de suas civilizações. Uma economia saudável pode fornecer recursos, financiamento e poder para impulsionar várias áreas do jogo.

A economia influencia diretamente o desenvolvimento das civilizações do jogo e isso se dá de algumas maneiras. Uma economia forte permite que os jogadores adquiram os recursos necessários para expandir suas fronteiras, construir edifícios, produzir unidades militares, pesquisar novas tecnologias e desenvolver projetos. Além do mais, uma economia em ascensão pode sustentar o crescimento populacional, fornecendo alimentos e infraestrutura adequados para as cidades. Assim, populações maiores podem produzir e pesquisar mais, impulsionando o desenvolvimento da civilização. Ainda, uma economia sólida dá aos jogadores a possibilidade de construir edificações mais importantes, como fábricas, universidades, mercados e estruturas culturais que oferecem benefícios significativos tanto para o crescimento econômico quanto para o avanço tecnológico.

A economia também desempenha um papel crucial nas relações diplomáticas e, claro, no comércio de Civilization VI. Existem três formas principais pelas quais ela pode influenciar as decisões dos jogadores: pelos acordos comerciais, pelas alianças e pelas sanções. Quanto aos acordos, ter uma economia forte é de suma importância para conseguir estabelecer acordos comerciais lucrativos com outras civilizações. Pelo comércio, é possível conseguir recursos, tecnologia e riquezas, além de melhorar as



relações diplomáticas e alcançar estabilidade econômica. Sobre as alianças, uma economia avançada permite que os jogadores ofereçam apoio econômico para outras civilizações, fortalecendo alianças e influência política. Essa influência pode ser definitiva para obter apoio diplomático, cooperação militar e acesso a recursos escassos. Em matéria de sanções comerciais, uma economia fraca pode encorajar as demais civilizações a estabelecerem sanções ou até embargos comerciais para prejudicar a capacidade de comércio e limitar o acesso a recursos vitais.

Ainda, a economia também tem um impacto direto no poder militar e na estratégia dos jogadores, o que muitas vezes acaba sendo o grande diferencial entre um bom líder e um vencedor. É graças à economia que os jogadores poderão construir e manter um exército forte, isso inclui a produção de unidades militares avançadas, atualizações de equipamentos e a capacidade de financiar as campanhas militares. Ademais, ela também permite que os jogadores construam e mantenham as linhas de defesas adequadas para proteger as cidades e territórios contra ataques inimigos, o que demanda a construção de muros, fortalezas e unidades defensivas. Por fim, uma economia forte pode sustentar pesquisas avançadas na área militar, o que dá aos jogadores mais recursos para aprimorar suas unidades, estratégias de combate e táticas defensivas.

Dessa maneira, é evidente como a economia exerce uma influência significativa nas tomadas de decisões dos jogadores enquanto desenvolvem suas civilizações. Essa influência é forte e presente desde a formação da primeira cidade até as relações diplomáticas, no comércio, e no poder militar. Uma economia forte e estruturada é crucial para o sucesso, crescimento e desenvolvimento de uma civilização, tanto no Civilization VI quanto na realidade.

5 Considerações Finais

No mundo contemporâneo, onde os conflitos armados têm ganhado cada vez mais cobertura pela mídia, as teorias e ideias de doutrinadores clássicos do estudo da guerra também têm ganhado mais visibilidade. Entretanto, com a popularidade também veio o descuido e, conseqüentemente, se tornou frequente a citação dessas doutrinas de maneira equivocada. Com essa preocupação, através de um estudo prático, foi possível constatar



que o aprofundamento ou até a introdução dessas teorias e conceitos de estudo da guerra pode ser feito, até um certo marco, pelo uso de jogos digitais, como o Civilization VI.

As características e mecânicas do jogo puderam ser usadas como ferramentas para simular de maneira mais simples, enquanto gera entretenimento, a análise proposta pelos professores em suas teorias, sendo elas: a Armadilha de Tucídides e a Guerra como política por outros meios. Ademais, ainda foi possível averiguar que a explanação de um fator - que a economia é crucial na tomada de decisões - pôde ser facilitada para ser apresentada de maneira mais direta, prática, mas ainda completa.

Entretanto, também é essencial ter em mente que essa prática de simulação não pode ser feita em qual jogo e, sobretudo, que ela se dá através de um jogo criado para entreter. Assim, o aprendizado só é eficiente quando ele é o foco da experiência. Logo, se faz necessário que o jogo seja usado com um foco maior no viés da educação e da análise do que no entretenimento para que o aprendizado seja possível, o que demanda disciplina e interesse dos estudantes e acadêmicos. Portanto, ainda que Civilization IV seja um jogo, se realmente existir interesse no aprendizado, ele pode ser uma plataforma de simulação bem organizada e facilitadora para a compreensão de ideias não tão simples.

Por fim, é sempre importante frisar que a conclusão da guerra e a conquista de um acordo de paz eficaz só é possível a partir de uma interpretação adequada do conflito, tanto num jogo de estratégia quanto num conflito internacional. Dessa forma, o crescente interesse da sociedade nos conflitos armados, combinado com o uso de jogos digitais para facilitar o aprendizado do estudo dos conflitos pode ser um diferencial na formação de internacionalistas capazes de enxergar o caminho para a paz e de uma sociedade preparada para absorver as notícias diárias já com um senso crítico embasado.

Referências

ALLISON, Graham. **A Caminho da Guerra**: Os Estados Unidos e a China conseguirão escapar da Armadilha de Tucídides?. 1. ed. Intrínseca, 2017.

CAZDEN et al. **Uma pedagogia dos multiletramentos**. Desenhando futuros sociais. (Orgs. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa; Trad. Adriana Alves Pinto et al.). Belo Horizonte: LED, 2021.



CLAUSEWITZ, Carl von. **Da Guerra**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

EDDY, Kirsten; FLETCHER, Richard. **Perceptions of media coverage of the war in Ukraine**. Reuters Institute for the Study of Journalism, p. 1, 11 jun. 2022. Disponível em: <<https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/perceptions-media-coverage-war-Ukraine>>. Acesso em: 30 maio 2023.

GEE, James Paul. HAYES, Elisabeth R. **Language and Learning in the Digital Age**. United States: Routledge, 2011.