

**VIDEOGAMES E HISTÓRIA: REPRESENTAÇÕES DA SOCIEDADE E DO TEMPO EM  
RISE OF NATIONS**Cássio Remus de Paula<sup>1</sup>**RESUMO**

O presente artigo tem como objetivo apresentar as concepções da sociedade e do tempo encontrados no jogo eletrônico *Rise of Nations*, da Big Huge. Para tanto, utilizam-se recursos historiográficos voltados aos estudos da imagem estática e em movimento, a fim de se estabelecer um diálogo com a análise das representações contidas no *game*, como a sociedade, progresso, política, economia e outros aspectos.

Palavras-chave: *Rise of Nations*; videogames; representações.

**ABSTRACT**

The current article has as objective to present the world and time conceptions contained in the Big Huge's electronic game *Rise of Nations* and its relations to the related history representations. For that purpose, it is used, as historiographic resources, the studies of static and moving images, in order to set up a dialogue with the representations contained in the game, as the society, progress, politics, economy and other aspects.

Keywords: *Rise of Nations*; videogames; representations.

**VIDEOGAMES COMO OBJETO DE PESQUISA**

Desde a década de 1970, procura-se estabelecer definições sobre o que pode ser discutido pelos historiadores como nova história cultural, a qual foi adaptada diversas vezes até finalmente obter força na década de 1990. No decorrer do tempo, dentre tais adaptações, obteve-se conceitos como “a cultura do mérito”, “a cultura da empresa”, “a cultura do segredo” e, até mesmo, “a cultura do jogo”, como parte de uma “história cultural de tudo” (BURKE, 2008, p. 46) – muito embora, aplicada precisamente como a “cultura dos jogos virtuais”, haja grande resistência por parte dos historiadores no que diz respeito à utilização de *games* como objeto de pesquisa.

---

<sup>1</sup> Mestrando em História pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG).

Como o assunto constitui ainda uma grande novidade entre os historiadores, podemos refletir a partir das proposições daqueles que, de fora do campo da pesquisa história, buscaram refletir sobre a pesquisa. Peter Molyneux assim se posiciona:

Havia um mundo antes dos *games* e outro, bem diferente, depois. Ao tornarem compreensível e interativa uma tecnologia incredivelmente sofisticada em questão de segundos, a mudança que promoveram foi imensa. [...] Os jogos eletrônicos vão continuar transformando o mundo. Estamos vivendo uma época de mudanças e atravessando a evolução mais significativa da história dos *games* (MOLYNEUX, 2013, p. 7).

Tony Mott é ainda mais crítico. Ex-editor-chefe da *Edge*, uma das maiores referências sobre jogos eletrônicos dos Estados Unidos, além de *gamer*<sup>2</sup> há mais de trinta anos, deixa claro que a impressão genérica que se tem sobre os *videogames* é extremamente imatura:

Comparado à televisão, à literatura ou à música, o desprezado videogame não é compreendido por muita gente. Talvez não devêssemos esperar que fosse diferente [...]. Os livros são produzidos há centenas de anos, enquanto os filmes tiveram sua origem no fim do século XIX. Em termos comparativos, no que diz respeito à sua evolução, os videogames já aprenderam a andar, mas só agora estão começando a se alimentar sozinhos sem a ajuda de ninguém. E assim como crianças, que costumam ser frequentemente menosprezadas ou censuradas pelos adultos repressores, os *games* tendem a ser marginalizados, surgindo em geral na pauta dos comentaristas sociais apenas quando está na hora de mais uma rodada de condenação (MOTT, 2013, p. 8).

Além disso, sob uma perspectiva que tende a simplificar o assunto, o *videogame* ainda é grandemente associado a práticas meramente lúdicas ou infantis. Na internet, descobre-se que as pesquisas acadêmicas relacionadas aos jogos virtuais são majoritariamente voltadas às práticas pedagógicas ou psicológicas, senão totalmente técnicas e referentes à informática. De forma genérica, as pesquisas na História que abordam tal temática ainda são escassas, ou praticamente inexistentes.

Apesar desse manifesto de desinteresse sobre o assunto entre os historiadores, constata-se que a prática do jogo é algo que deve ser pensado na longuíssima duração, partindo do pressuposto de Huizinga. Para o mesmo, basta observar que os cães, quando brincam, delimitam suas próprias regras: “fingem ficar

---

<sup>2</sup> Termo utilizado para os apreciadores de jogos eletrônicos.

zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento” (HUIZINGA, 2000, p. 5). E, tal como todo jogo, existem limitações de regras – mordidas violentas, na atividade dos cães, significariam o fim da prática.

Muito embora o jogo possa estar associado para além do ludismo, como, por exemplo, o instinto de sobrevivência, que abrange até mesmo estruturas biológicas mais simples, como plantas, fungos ou até mesmo microrganismos, é mais coerente associá-lo às práticas do divertimento, dado que a estrutura etimológica da palavra *jogo* se direciona às atividades lúdicas. Tal palavra deriva do latim *iocus*, “passatempo sujeito às regras”. Por sua vez, o termo conhecido atualmente se refere ao *play* do inglês, que deriva de *plegan*, também da língua inglesa; ou ainda, à alemã *pflegen* e ao holandês *plegen* – que estão associados à prática de se jogar sem seguir um determinado número de regras, mais próxima ao ato de brincar (DE PAULA; STANCIK, 2013, p. 108; FILHO, 2008, p. 48); Ou, ainda, por exemplo, ao ato de simular, de maneira inconsciente, como os amantes que criam emoções virtuais e sentimentos que não os são, apenas para cumprir com sucesso a necessidade do fingimento (DUVIGNAUD, 1997, p. 33). Partindo dos conceitos associados a essas concepções, o *videogame* também remete ao lúdico, pois é cercado de regras mais ou menos estritas.

Tentando avançar nas possíveis definições do *jogo*, procura-se estabelecer conceitos da arte ao se apropriar do *videogame* como objeto, estabelecendo um vínculo entre a transmissão de representações de um determinado contexto histórico às formas visuais e sonoras. Se em uma fotografia que mostra uma árvore, por exemplo, já é possível de se projetar mentalmente sua distância e altura (GOMBRICH, 2005, pp.p19-20), em um *videogame* o jogador pode se aproximar e se afastar da árvore, visualizá-la de diversos ângulos, e quem sabe interagir com a mesma (aí, dependendo do tipo de interação que determinado *game* permite).

Uma árvore que apresente atributos precisos do real, por sua vez, não pode estar relacionada aos *games* da, por exemplo, geração *8 bits*<sup>3</sup> (e consequentemente em duas dimensões), ou seja, os *videogames* que se popularizaram a partir da década de 1970 e foram grandemente produzidos até o começo da década de 1990. De maneira prática, tais jogos apresentavam recursos gráficos bastante rudimentares, se analisados criticamente com o estágio atual de seu desenvolvimento. Mais do que nos jogos atuais, era necessária grande dedicação de quem Jacques Aumont associa como “parceiro ativo da imagem” (1993, p. 81). Se associado aos jogos *8 bits*, o mesmo cumpre o papel de jogador e interpreta os símbolos rudimentares projetados na tela como se estes fossem representações do real; ou seja, ainda utilizando o exemplo de Gombrich, o jogador deve supor que a imagem projetada – um tronco, galhos e folhagem – seja uma árvore.

Todos os processos simbólicos baseiam-se nos conceitos da representação. Não é difícil imaginar o objeto “jogo” como uma lacuna das representações não apenas voltadas às verossimilhanças da História, mas de todo o contexto fictício que

<sup>3</sup> O Atari 2600 e o *Nintendo Entertainment System* (NES, ou “Nintendinho” no Brasil), por exemplo. O termo *bit*, abreviação de *binary digit* (dígito binário), é utilizado para designar o potencial de memória de determinada geração de videogame.

outrora fora dedicadamente assimilado exclusivamente aos documentos historiográficos ou mesmo à literatura. Dado que temos a *verdade* como a “ontologia de um mundo que é composto por objetos únicos identificáveis, aos quais podemos atribuir certas propriedades” (ANKERSMIT, p. 186), é possível articular o ócio criativo com a construção de uma mentalidade voltada aos eventos da História. Mais exatamente, é possível se apropriar de conceitos do pressuposto da verdade a partir dos meios representativos sugeridos pelas produtoras de jogos virtuais. Portanto, pressupondo que os *games* representam eventos em específico, é seguro afirmar que, “as representações são 'sobre' o mundo no sentido de 'temacidade': mas não são 'sobre' o mundo. E certo que, em um contexto bastante específico, a noção de referência pode ser adequadamente utilizada em relação à representação” (ANKERSMIT, p.203). Partindo do pressuposto de Ankersmit, pode-se entender que o *videogame* é, portanto, um veículo de representações bastante tendencioso, sem praticamente neutralidade alguma e repleto de simbologias; dependendo da forma como um contexto é abordado por um *game*, ele há de influenciar o jogador acerca de seus valores, sejam eles heroizantes ou depreciativos.

No presente objeto da pesquisa, *Rise of Nations* (2003, Big Huge), porém, é difícil de se estabelecer noções voltadas às heroizações e depreciações, assim como o é também em outros jogos de estratégia em tempo real. Não se trata de um jogo de heróis ou vilões, dado que tal *game* funciona como um simulador estratégico de aspecto político-militar: expansão de territórios, progresso tecnológico, diplomacia e superioridade econômica, por exemplo, são objetivos comuns a todas as facções presentes em uma só partida, seja ela aliada, inimiga, ou do próprio jogador. Por isso, as questões vinculadas às representações de tal *game* são direcionadas aos fatores militares, cívicos, econômicos e tecnológicos, além de simbologias políticas. Tais elementos, dotados de inúmeras simbologias, não são apresentados de maneira óbvia; por esse motivo, *Rise of Nations* necessita de uma leitura histórica para que obtenha um sentido em suas representações simbólicas. Foi para tanto que me propus a sugerir noções sobre a sociedade e o tempo presentes nesse jogo.

## QUESTÕES DO TEMPO E HISTÓRIA EM *RISE OF NATIONS*

*Rise of Nations*, jogo lançado originalmente em 2003 e produzido pela Big Huge, é um *game* do gênero *real time strategy* (RTS)<sup>4</sup>, ou “estratégia em tempo real”, e encontra-se disponível exclusivamente para microcomputadores. Possui uma

---

<sup>4</sup> O gênero RTS implica em uma série de características, dentre as quais as mais pertinentes são: a visão distante do cenário do jogo, de modo que o jogador parece enxergar do alto de suas paisagens, com a possibilidade ou não de aproximar, afastar e girar a câmera; um recorte temporal específico, que abranja uma ou diversas eras; contexto histórico ou fictício – este, podendo apresentar universos *tolkianos* do passado, ou distopias *asimovianas* do futuro; coleta de recursos dispostos pelo cenário (como por exemplo, madeira, alimento, metais, dentre outros); a construção de maneira quase livre de sociedades à escolha do jogador, como cidades, estabelecimentos militares, mercados, templos, etc.; a diplomacia como recurso de negociações políticas e comerciais entre as facções presentes no mesmo cenário, e; a construção de forças armadas à escolha do jogador, de forma que o mesmo pode optar pelos tipos de unidade mais pertinentes para se usufruir no contexto da partida. Tais itens podem valer tanto para o modo de jogo *singleplayer*, ou seja, contra a inteligência artificial, quanto para o *multiplayer*, que implica na presença de outros jogadores na mesma partida.

expansão, “Thrones and Patriots” (2004) (Tronos e Patriotas), e uma versão *gold*<sup>5</sup> (ouro) (2005), além de ter sido remasterizado em alta definição pela Skybox, versão lançada pela Steam em 2014.

Porquanto a história já tenha sido retratada em grandes recortes temporais no gênero RTS, *Rise of Nations* apresentou especificidades que possibilitaram seu destaque dentre os demais *games*. Seu criador, Brian Reynolds, já havia sido responsável por *Sid Meyer’s Civilization II* (1996, Microprose Software), *game* de PC e Mac que pode ser resumido como “lidar com combates; aprender diplomacia; o desenvolvimento da tecnologia; gerenciar a expansão geográfica do seu império; a crescente população; e garantir a felicidade do seu povo” (MCCARTHY, 2013, p. 297). O contexto de *Rise of Nations* é similar, mas a forma como a mecânica da sociedade administrada pelo jogador funciona é única:

[*Rise of Nations*] parece um jogo de estratégia histórica qualquer; na verdade, quase todos os aspectos da interface e da mecânica o fazem parecer algum outro jogo de estratégia histórica. [...] [Porém], o efeito é profundo: não é um jogo de levar o oponente à destruição ou à submissão, e sim de território e tecnologias; de tornar sua facção territorialmente maior e industrialmente superior, e não simplesmente mais forte. Os trabalhadores gerenciam a si mesmos, os recursos não acabam e os assentamentos conquistados se juntam a você em vez de inutilizar metade do mapa. Trata-se de progresso e velocidade, não da preocupação com coisas menores (MEER, 2013, p. 540).

Ou seja, diferente dos jogos antecessores do gênero RTS, *Rise of Nations* implica na administração de sociedades, e não apenas povos, como em *Age of Empires* (1997, Ensemble Studios) e *Age of Empires 2* (1999, Ensemble Studios); isso significa que o jogador deve atentar a quatro fatores em específico: militar, cívico, econômico e tecnológico, além da evolução de eras. E, também diferentemente de *Civilization* (1991, Microprose Software) e seus sucessores, *Rise of Nations* implica em partidas rápidas, que podem ser jogadas de uma só vez: seu modo “batalha rápida” normalmente não ultrapassa as três horas de duração, o que, para os padrões de *videogames*, é uma duração breve.

As eras são oito e implicam em recortes tanto de longa ou longuíssima quanto de curta duração, aludindo à ideia de que as mudanças mais perceptíveis das sociedades no tempo ocorreram durante o século XX. Mais exatamente, porquanto a primeira e segunda eras tangem à Idade Antiga; a terceira e quarta, respectivamente, à Idade Média e Moderna; e a quinta ao período do Iluminismo, a sexta, sétima e oitava diziam respeito quase exclusivamente ao século XX. Portanto, *Rise of Nations* se apropria e recorta diferentemente a concepção tradicional dos períodos históricos. Porquanto uma única era implique em um

<sup>5</sup> “Expansão” é o nome dado ao pacote de atualização que apresenta conteúdo extra. No caso de *Rise of Nations*, adiciona formas de política e nações, campanhas e maravilhas do mundo adicionais. A versão *gold* de um jogo implica no lançamento de seu título adicional com a expansão já incluída.

recorte de mais ou menos dois mil anos de história, como é o caso do segundo período do jogo, três eras abrangem apenas o século XX: a sexta diz respeito às indústrias do século XIX até aproximadamente a Primeira Guerra Mundial; a sétima, quase exclusivamente do período entre guerras à Segunda Guerra Mundial; a oitava, da Guerra Fria à atualidade.

Percebe-se, nesse recorte de eras, que o jogo dá grande destaque à contemporaneidade. O conceito de que o século XX possa abranger três contextos diferentes de mudanças significativas alude à ideia de que os moldes teóricos construídos lentamente a partir do Iluminismo transformaram o final do século XIX e o porvir do século XX em mil anos em cem<sup>6</sup> (KOSELLECK, 2006, pp. 317-321); a partir dessa impressão, contextualizar grandes mudanças em um recorte relativamente pequeno do tempo não foi uma dificuldade, e não apenas no que diz respeito às tecnologias, mas também às guerras; afinal, o século XX foi a grande decepção de uma projeção de *belle époque*<sup>7</sup>.

Por sua vez, dado que *Rise of Nations* apresenta vinte e quatro nações jogáveis, é necessário atentar ao fato que, a exemplo das três eras finais, nem toda nação diz respeito aos respectivos contextos da Era Industrial, Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria. Mas, ao mesmo tempo, tais nações “excluídas” do contexto existem de maneira paralela aos adventos das denominadas eras da “História Universal”. É necessário que o jogador tenha a sensibilidade de compreender que, por exemplo, porquanto a Idade Média se apresenta no decorrer do *game*, a China coexista ao período de maneira independente. Algumas estranhezas vão além: por exemplo, a nação norte-americana durante a Idade Antiga. O que o jogador deve fazer é supor que se trata de nativos ameríndios, ou ainda, que se trata de uma porção da Grã-Bretanha (a Inglaterra, por exemplo, se levar em consideração a colonização) ou de sua totalidade – mesmo que os britânicos sejam uma facção exclusiva presente no *game*.

Mas não tracemos um mapa mental do globo para nos referirmos a este jogo. Suas partidas rápidas criam contextos verossímeis e inverossímeis, quando configuradas para lançarem nações aleatórias no mesmo cenário. Não é difícil, por exemplo, que no mesmo cenário se apresentem bantos, japoneses e iroqueses. Os mapas geopolíticos que traçamos mentalmente, de cada nação em determinado período, não existem no modo de “batalha rápida”; este modo parece mais uma reescritura da história, como se o jogo oferecesse ao seu espectador uma maneira

---

<sup>6</sup> Ideia exposta por Ludwig Büchner ao explicar o progresso do século XIX. Atentava à ideia de “hoje em dia o progresso de um século equivaler ao de milênios nos tempos antigos” (BÜCHNER, 1884, *apud* KOSELLECK, 2006, p. 321).

<sup>7</sup> Erich Fromm, em posfácio à obra literária “1984”, de George Orwell, explica que “a esperança na perfeição individual e social do homem, claramente colocada em termos filosóficos e antropológicos nos escritos de filósofos iluministas do século XVIII e nas obras de pensadores socialistas do século XIX, permaneceu inalterada até o período pós-Primeira Guerra Mundial. Esta guerra [...] foi o início do desenvolvimento que levou, num tempo relativamente curto, à destruição da tradição ocidental de esperança, que contava dois mil anos de idade, e sua transformação num sentimento de desespero” (FROMM, 1961, pp. 367-368). Para saber mais, ler FROMM, Erich. 1961. *In*: ORWELL, George. 1984. São Paulo: Companhia das Letras, pp. 367-379, 2015.



própria de tê-la conduzido. Ou seja, embora cada nação possua seus bônus e especificidades, atenta-se que o contexto conduzido à partida dependa da sorte do jogador e de seus demais participantes.

Superadas estas estranhezas, é pertinente que se atente ao processo de avanço de eras contidas no *game*. A transição das mesmas não ocorre de maneira instantânea. Os produtores tiveram o cuidado de perceber certa demora de transição de um período para outro, não sem inserirem um sistema de pesquisas que serve de pré-requisito para explorar a era seguinte. Mais exatamente, existe uma cota de progressos necessários antes de se evoluir de período. Como exemplo bem genérico, para que o jogador possa explorar a Idade Média, ele deve dominar elementos presentes na Idade Antiga: escrita, matemática, cunhagem etc. Cada elemento, dividido nos quatro setores de pesquisa (militar, cívico, econômico e tecnológico), tem um custo e um tempo determinados para ser dominado. Ao se cumprir a cota de avanços, o jogador pode então optar pelo progresso de era: não também sem arcar com um custo de recursos acumulados, estabelecido pelo jogo (que, em *Rise of Nations*, consistem em: alimento, madeira, metal, petróleo, moeda e conhecimento<sup>8</sup>). Os avanços dos quatro setores, assim como o avanço de cada era, não ocorrem também de maneira instantânea: o jogador deve aguardar para que a pesquisa seja completada, para então usufruir das vantagens que cada uma apresenta. Esse sistema de progresso é uma espécie de árvore tecnológica [Figura 1] que se encontra, exclusivamente, nas bibliotecas construídas por cada nação.



[Figura 1]: Árvore tecnológica de *Rise of Nations* referente ao primeiro período. A primeira coluna em horizontal diz respeito às eras disponíveis para se progredir; as colunas em vermelho, azul, verde e amarelo são referentes aos respectivos setores: militar, cívico, econômico e tecnológico. Os quadrinhos com cores preenchidas já foram pesquisados; os adjacentes são pesquisas disponíveis; os foscos indicam que é necessário pesquisar o quadrinho anterior, respectivo à coluna em horizontal, antes que estejam acessíveis (para alcançar a era III, por exemplo, é necessário passar pela era II. O mesmo vale para cada setor). Imagem reproduzida pelo autor em 24 fev. 2016.

Cada “espera” de transição temporal, como já dito, pode ser referente tanto à longa quanto à longuíssima duração, ou seja, pode representar lentas assimilações de progresso que podem superar os séculos; repele-se, assim, a leitura da

<sup>8</sup> No *game*, o metal e o conhecimento só se encontram disponíveis para acúmulo a partir da segunda era (meados da Idade Antiga, com exceção dos gregos, que têm o bônus de acumular conhecimento desde a primeira era); o petróleo, da sexta (Idade Industrial).

história como um calendário, sujeita ou inclinada ao que Le Goff aponta como “dois progressos essenciais: a definição de pontos de partida cronológicos (fundação de Roma, Era Cristã, Hégira, e assim por diante) e a busca de uma periodização, a criação de unidades iguais, mensuráveis, de tempo: dia de vinte e quatro horas, século etc.” (LE GOFF, p. 13, 1990); assim, portanto, *Rise of Nations* não transmite a impressão errônea de que, por exemplo, a Idade Clássica deu lugar à Idade Média em questão de pouquíssimos anos (em meados do século V).

Por sua vez, as eras retratadas no *game* são apresentadas de maneira exclusiva para cada nação. Ou seja, elas não funcionam de maneira universal para todos: cada rival, aliado, neutro ou inimigo, deve alcançar o progresso de forma independente. Este progresso está vinculado a diversos sentidos, sejam eles técnicos, urbanos, políticos, religiosos, educacionais ou militares (para sobrepôr outros povos). Portanto, não é incomum que a nação A esteja a uma, duas ou mais eras à frente da nação B, por exemplo. Este modelo de independência temporal é uma forma de deixar o jogo mais competitivo, não sem aludir ao fato de que uma nação pode estar, em diversos sentidos, mais obsoleta em relação às demais.

Algumas nações, porém, possuem bônus de progresso. Por exemplo: no início de uma partida, os russos já possuem um item do setor cívico preenchido. Isso implica no fato de que esta nação já possui a vantagem de possuir uma cidade a mais, em relação à inicial (que é a capital). As demais nações, para disponibilizarem suas respectivas segundas cidades, precisam investir no primeiro item do setor cívico. Neste exemplo, implica-se que os russos têm uma vantagem em relação à expansão de territórios – afinal, os russos têm “o poder da pátria-mãe”, conforme aponta o próprio jogo. Este bônus implica no fato de a nação russa possuir, no mundo real, uma grande porção geopolítica de território.

Ora, toda nação tem seus “poderes” ímpares, que implicam em bônus referentes à história, de maneira mais ou menos precisa. Os alemães têm “o poder da indústria”: investimentos referentes à produção de alimentos, madeira e metal são mais baratos; os turcos têm “o poder do cerco”: artilharia mais eficiente e econômica, assim como investimentos militares mais baratos; os bantos têm “o poder da migração”: cidades mais baratas, limite de população superior, movimento das unidades a pé mais velozes; e assim por diante.

Além disso, cada nação possui unidades militares exclusivas. Durante as primeiras eras, os egípcios têm posse de unidades a camelo, bigas e mamelucos, por exemplo. Os norte-americanos, durante o iluminismo, possuem patriotas como unidades de infantaria; os alemães, durante a Segunda Guerra Mundial, têm posse da divisão de *Volkgrenadiers* (os quais portam rifles automáticos *STG-44*), metralhadoras *MG42* e *Tiger Tanks* [Figura 2], e assim por diante. Além disso, os uniformes são extremamente precisos, mesmo sem se tratar de unidades exclusivas: assim como a estrutura arquitetônica das construções de cada nação (nações árabes, por exemplo, têm prédios com adornos abobadados e domos esféricos dourados).





Figura 2: exército alemão pronto para o combate, durante a sétima era de *Rise of Nations*. Na imagem, pode-se reparar em suas unidades exclusivas: *volkgrenadiers*, metralhadoras *MG-42* e *Tiger Tanks*. Percebe-se também que as unidades não exclusivas, como os antitanques ou blindados leves, por exemplo, são também precisas quanto aos modelos da nação de sua época. Imagem reproduzida pelo autor em 24 fev. 2016.

Tanto civis quanto unidades militares demoram alguns segundos para serem criados, implicando em um período de curto prazo. Mais exatamente, a espera para a criação de uma unidade de infantaria significa que a mesma está sendo treinada; ou a espera de criação de um tanque de guerra significa que o mesmo está sendo construído; ainda, o tempo de espera para a criação de civis implica no tempo em que os mesmos levam da gestação até o momento de aptidão para o trabalho braçal.

A importância bélica apresentada no jogo, por sua vez, é essencial. Não basta que se construam unidades de maneira aleatória, por parte do jogador. Toda unidade tem uma vantagem e uma desvantagem. Um piqueiro, por exemplo, terá vantagens sobre a cavalaria inimiga, mas será extremamente vulnerável contra um arqueiro; da mesma forma que um encouraçado, que se sobressai contra um contratorpedeiro, é extremamente desvantajoso diante de um submarino de guerra. Portanto, o jogador deve atentar às forças bélicas de seus inimigos (utilizando espões, por exemplo,) para que possa subjugá-los a partir das desvantagens das unidades de preferência do mesmo.

Enfim, peculiaridades como essas percebidas e inseridas com muita atenção por parte dos produtores criam um sentido identitário para cada nação e tipo de unidade – peculiaridades estas que não eram tão enfatizadas em jogos RTS

anteriores e tornavam as facções rivais muitas parecidas umas com as outras. Tais minúcias criaram um sentido de tempo que deram legitimidade à história presente em *Rise of Nations*.

## **SIMBOLOGIAS EM MARAVILHAS DO MUNDO, CONSTRUÇÕES E RECURSOS RAROS**

*Rise of Nations*, além de apresentar bônus exclusivos para cada nação, alude a diversos conceitos presentes em estruturas e recursos aleatórios encontrados pelo cenário de uma partida. Cabe a cada nação, a cada partida, usufruir de tais estruturas e recursos.

O jogo apresenta dezessete maravilhas do mundo. Conforme a nação atinge determinada era, pode construir as maravilhas relativas a seu tempo<sup>9</sup>. Só se pode construir uma unidade de determinada maravilha por vez (por exemplo, não pode haver dois Jardins Suspensos na mesma partida). Se várias nações estiverem construindo a mesma maravilha ao mesmo tempo, permanece a que for concluída primeiro pelas mãos dos cidadãos. A construção das demais maravilhas pares, ainda em progresso, é automaticamente destruída, e os recursos gastos para a criação da mesma é devolvida para as respectivas facções.

Tais maravilhas são repletas de simbologias. Cada uma delas traz bônus exclusivos para a nação que estiver em sua posse, e não existem restrições de nações que possam construí-las (os iroqueses, por exemplo, podem construir o Taj Mahal).

As simbologias ocorrem de maneira semelhante às peculiaridades de cada nação: é necessário que o jogador obtenha sensibilidade para interpretá-las. Por exemplo, a posse da pirâmide de Gizé oferece coleta extra de alimentos. Ao jogador menos atento, pode parecer que a estrutura simplesmente dá alimentos extra, como se fosse uma fonte natural de tais recursos. Mas a posse da pirâmide é apenas um ícone que representa a fertilidade das terras aos arredores do delta do rio Nilo (JACQ, 2007, pp. 35-36): daí a extração bônus da coleta de alimentos. Da mesma forma, a posse de Versailles implica no bônus de conhecimento – aludindo à intelectualidade presente na França por volta do século XVIII (CORVISIER, 1980, pp. 271). A posse do programa espacial, ainda, permite que o jogador obtenha total visão do cenário – maravilha que representa o domínio de satélites e a supervisão onipresente dos adventos globais.

Por sua vez, não são apenas as maravilhas que são dotadas de simbologias, mas todas as construções disponíveis no jogo.

Os templos são um notável exemplo. A construção de um templo implica na expansão de fronteiras da nação em sua posse. Novamente, o jogador deve estar atento para seu significado: a expansão representa os adeptos da

---

<sup>9</sup> São elas: o colosso de Rhodes, os Jardins Suspensos, a pirâmide de Gizé, o Coliseu, a Cidade Proibida, o Exército de Terracota, o Forte Vermelho, a Torre de Porcelana, o Tempo de Tikal, o Angkor Wat, o palácio de Versailles, a Estátua da Liberdade, o Taj Mahal, a Torre Eiffel, o Kremlin, o programa espacial e o *supercollider* (acelerador de partículas).

religião referente à nação. Cada templo construído implica em uma ligeira ampliação de bordas territoriais, como se as porções antes neutras ou sob a posse de rivais aderissem à fé compartilhada pela população da respectiva facção. Conforme a nação progride, surgem novas formas de se fortalecer a fé, e conseqüentemente, expandir ainda mais as bordas de território: religião, monoteísmo, existencialismo. Os templos, portanto, servem de item para a dominação ideológica, que traz a adesão de grupos vizinhos, antes fora do alcance da influência daquela sociedade. Pode-se afirmar também que tais construções representam o aumento da moral e bem-estar da sua população: até mesmo o alcance de ataque das unidades a distância (como arqueiros e lanceiros) aumenta ligeiramente.

Mas a fé não é a única função do templo. Ele serve de vetor econômico para a coleta de impostos. Em uso conjunto dos mercados, os templos tornam-se poderosas fontes de recursos monetários: fazem-se *upgrades* econômicos, como a taxação, a vassalagem, o contrato social e o imposto de renda. Automaticamente, as caravanas vêm a coletar mais recursos monetários de cada cidade, dos quais vão diretamente para os fundos de recursos do jogador.

Outra construção importante é a universidade, que pode ser entendida como uma instituição de produção de conhecimento. Cada universidade suporta até sete estudantes, que devem ser entendidos como símbolos de um grupo – da mesma forma que a população padrão de cada nação chega a apenas duzentos, de maneira simbólica. Quanto mais universidades, mais pesquisadores; quanto mais pesquisadores, mais conhecimento acumulado para a nação. O conhecimento é um dos recursos essenciais para ativar o progresso de tecnologias e eras, e pode-se adquirir um *boost* do mesmo investindo em descobertas como a alfabetização, a prensa, o método científico, a instituição, a pesquisa e os supercomputadores.

O conhecimento é necessário também para a construção de bombas atômicas, disponíveis a partir da sétima era, e que podem ser transformadas em ICBM nucleares<sup>10</sup> a partir da oitava.

Tratando-se das armas nucleares presentes no jogo, não é possível afirmar que exista um sistema de dissuasão presente na inteligência artificial. Mais exatamente, parece que os rivais virtuais não têm compaixão ou medo de retaliação, tratando-se dessas bombas. Quando os mesmos adquirem requisitos suficientes para construí-las em seus silos, não hesitam em bombardear seus inimigos, estejam eles em posse ou não dos mesmos mísseis<sup>11</sup>: a explosão reduz as cidades a zero de pontos de vida, o que significa que o envio de tropas para uma cidade arrasada implica na tomada instantânea pelos mesmos. A punição para o uso de tais armas, porém, é o embargo econômico: a nação não pode comprar ou vender recursos no mercado por determinado tempo. Além disso,

<sup>10</sup> O ICBM, ou *intercontinental ballistic missile* (míssil balístico intercontinental) foi o modelo de mísseis responsáveis pela dissuasão entre Estados Unidos e União Soviética no decorrer da Guerra Fria (1946-1989). Dentre os mais fabricados estavam os LGM-30F Minuteman norte-americanos e os SS-11 Sego e SS-20 Saber soviéticos (ABRIL COLEÇÕES, 2010, pp. 70-148).

<sup>11</sup> As nações rivais só utilizam armas nucleares se configuradas com a dificuldade “tough”, “tougher” ou “toughest”, que equivalem a “difícil”, “mais difícil” e “difícilimo”.



ativa-se um “relógio do *Armageddon*”, que implica no número de explosões nucleares possíveis de ocorrerem antes de todos os jogadores chegarem ao *game over*. Quando a contagem chega a 1, as facções automaticamente cedem aos lançamentos de mísseis.

É possível, porém, antes de cada partida, ativar ou desativar a opção de permitir o uso de armas nucleares. Mas, mesmo durante uma partida com a opção ativada, é possível investir na cara tecnologia de blindagem de mísseis, que automaticamente o imuniza de ataques lançados pelos silos inimigos.

Enfim, dentre tantos recursos e tecnologias que cedem vantagens às nações em suas posses, existe ainda uma forma de se obter bônus diante dos rivais: a coleta de recursos raros.

Os recursos raros são fontes infinitas de bônus encontrados aleatoriamente pelo cenário da partida. São dezenas de recursos diferentes, os quais também surgem pelo mapa conforme a era em que a referente nação se encontra. Do papiro ao urânio, recursos raros têm dois objetivos primários: um bônus militar, cívico, econômico ou tecnológico, e a extração de até duas fontes padrão (alimento, madeira, metal etc.). E, novamente, presencia-se uma série de simbologias históricas presentes nestes bônus.

Um exemplo, dentre tantos recursos raros, é a laranjeira (que no jogo recebe o nome de “citrus”). Ao se enviar um mercador para extrair seus bens [Figura 3], a nação responsável automaticamente extrai alimento e madeira infinitamente.



Figura 3: um mercador (representado pela moradia) extraíndo os recursos de uma laranjeira. Imagem reproduzida pelo autor em 24 fev. 2016.

Ora, a princípio, pode parecer absurdo que uma única laranjeira forneça alimento e madeira necessários para auxiliar uma nação toda. O que os produtores do *game* procuraram transmitir, porém, é mais complexo: a posse da laranjeira alude ao fato de que a nação domina a plantação de várias árvores do mesmo tipo.

Ainda insistindo no exemplo, o bônus que a laranjeira oferece à nação de sua posse é a cura automática de unidades marítimas. Ou seja, as embarcações da nação em questão recuperam seus pontos de vida automaticamente sobre o mar (ou sob, no caso dos submarinos), sem a necessidade de serem enviadas para a manutenção nos cais (embora nos cais, os reparos sejam realizados de forma mais ágil).

A cura automática das embarcações é uma alusão ao fato de que o consumo de laranjas combate o escorbuto – doença extremamente comum, principalmente no período das grandes navegações, que atingia os tripulantes de navios pela carência da vitamina C, a qual é ricamente encontrada na laranja e outras frutas cítricas (DE CARVALHO, 2006, p. 5). Obviamente, no sentido literal, a coleta da laranja não é responsável pelo imediato reparo de navios, mas sua posse representa tripulações mais saudáveis em relação às demais; proveniente disso, é como se o “citrus” poupasse a perda de vidas de marinheiros potencialmente doentes, compensando a nação com o bônus da cura automática.

Mas o “citrus” é apenas um exemplo das dezenas de recursos raros que podem se dispor em uma partida. A coleta de urânio, por exemplo, barateia e agiliza a construção de armas nucleares; a coleta da obsidiana melhora o ataque de unidades ou construções que utilizam flechas; o sal barateia o custo de unidades de infantaria, servindo de salário para os soldados e poupando maiores despesas.

Talvez o objetivo secundário da existência dos recursos raros seja forçar a diplomacia entre nações. Um mercador pode ser enviado apenas dentro do próprio território ou do território da nação aliada. Isso significa que, dependendo da necessidade da nação em coletar um recurso raro – recursos que proveem madeira em um mapa desértico, por exemplo, são extremamente importantes – tem-se a opção de entrar em guerra (para conquistar a porção) ou se aliar com a nação de posse daquele recurso, para que se usufrua da coleta do mesmo.

A extração de recursos raros, tal como a posse de maravilhas do mundo e o usufruto correto dos bônus exclusivos de cada nação são métodos de vantagem que o jogador deve buscar obter para aliar a uma atenta administração dos quatro fatores presentes no jogo. As simbologias presentes nos diversos elementos presentes da iconografia e iconologia devem ser constantemente interpretadas, como já dito, pelo “parceiro ativo da imagem”.

## REPRESENTAÇÕES GEOPOLÍTICAS E ESTATAIS

Ao contrário de outros RTS que sempre enfatizaram sistemas de defesa literalmente sólidos, apresentando a possibilidade de se construir muralhas – entram no rol as séries e títulos *Age of Empires*, *Empire Earth*, *Warzone 2100*, *Command and Conquer*, dentre outros – em *Rise of Nations* preferiu-se apresentar o sistema de bordas, que nada mais é que fronteiras entre as nações presentes nas partidas.

Dado que se presume que a expansão territorial de cada facção seja mais ou menos extensa (mas nunca em proporções globais), provavelmente os produtores pensaram que seria inverossímil que cada uma se isolasse com barreiras físicas no intuito de se protegerem. Ao invés disso, criou-se um sistema de atrito: se o jogador enviar unidades em uma nação neutra, por exemplo, as mesmas perderão pontos de vida severamente, como punição por violar seu território; em nações inimigas, também perderão pontos de vida, mas sob o pretexto de estarem longe de suas fontes de suprimento: por isso, o jogo possibilita o envio de carroças ou caminhões de provisões junto das tropas no *front* inimigo. Tais unidades atingem um raio razoável de alcance quando fora do território da própria nação, e embora não se saiba exatamente o que carregam, presume-se que sejam alimentos e remédios<sup>12</sup>.

O sistema de atrito apresentado pelo *game* varia conforme as pesquisas relacionadas às torres de defesa (ou *bunkers*, por exemplo, se relativo à sua própria era) são cumpridas. Tais torres representam, justamente, a defesa da nação em si: as pesquisas relacionadas às mesmas cumprem papéis de fidelidade e patriotismo.

A começar pelos *upgrades* relacionados ao sistema de atrito: eles se dispõem em quatro níveis, e podem ser atingidos conforme o avanço de eras. Cada nível pesquisado implica em atritos cada vez maiores na presença de tropas inimigas, desde que as caravanas de suprimentos sejam destruídas. Tais níveis são, respectivamente: fidelidade, juramento, patriotismo e nacionalismo. É como se forças invisíveis retirassem os pontos de vida dos inimigos; e, além disso, as torres dispõem da opção de transformar civis em unidades de combate: um recurso que pode ser útil em situações de defesa de emergência.

Mas, porquanto as torres sejam relativamente baratas para se construírem e possuam um raio de pequeno alcance, existe também a opção de se construir fortes (que também variam de nome e aspecto conforme a era) – que podem surpreender o inimigo desatento se o mesmo não tiver o cuidado de destruí-los antes com sua artilharia, aviões bombardeiros, navios pesados (ou exclusivamente de artilharia) ou mísseis. De qualquer forma, usufruindo do sistema de atrito e construções de defesa, o jogador pode, até certo ponto, se defender das ameaças inimigas sem a antiga necessidade de dispor de muralhas e outras barreiras físicas.

---

<sup>12</sup> As carroças e caminhões de provisões são necessárias apenas a partir da dificuldade *tough* (equivalente a difícil).



No que tange às representações estatais presentes no jogo – ou seja, referentes aos sistemas políticos e governamentais disponíveis –, é importante considerar que só é possível testemunhar as mesmas com a expansão *Thrones and Patriots* instalada.

O senado é a construção que possibilita que o jogador escolha qual cidade de sua posse será a capital. Isso implica que, na configuração padrão de jogo, o inimigo deve capturar e assimilar a capital da nação para destruí-la completamente e, assim, tomar todas as suas cidades secundárias para si. Por sua vez, a assimilação da capital ocorre de maneira mais rápida, caso o jogador já tenha conquistado outras cidades secundárias – quanto mais conquistar cidades da nação em guerra para sua posse, mais rápida será a conquista da capital. O tempo de assimilação ocorre para que a nação sob ataque tenha tempo de reconquistá-la, antes de o inimigo impor sua cultura sobre a cidade subjugada – mais ou menos o que, por exemplo, aconteceu em Paris entre 1940 e 1944: a cidade esteve sob domínio alemão, mas não teve sua cultura assimilada, sendo devolvida para o povo francês após a reconquista da cidade por parte dos Aliados<sup>13</sup>.

Mas, também, além da importância de definir a capital, o senado dispõe de seis governos diferentes que podem ser escolhidos pelo jogador: despotismo e república até a terceira era, monarquia e democracia até a quinta era, e, finalmente, socialismo e capitalismo da sexta à oitava era. Dentre cada par de opções disponíveis, o jogador tem o direito de escolher apenas uma; conforme as novas opções surgem com o passar dos períodos, porém, o jogador pode escolher novamente uma das duas apresentadas. A cada governo escolhido, a nação recebe um patriota, que é uma figura que condiz com o regime equivalente.

Despotismo, monarquia e socialismo são opções de regimes voltados principalmente ao setor militar. Escolher tais governos implica no recebimento de, respectivamente, “o déspota”, “o monarca” e “o camarada”. Com a escolha de tais regimes, a nação vem a receber o bônus do barateamento das unidades militares, bem como o usufruto do patriota no *front* para abastecer as forças armadas, cumprindo a mesma função das caravanas de suprimento. República, democracia e capitalismo, por sua vez, são opções voltadas principalmente ao setor econômico, e seus respectivos patriotas são “o senador”, “o presidente” e “o CEO”. A opção de selecionar tais governos implica no aumento do limite de produção dos recursos e bônus na coleta de petróleo (na seleção do CEO); além disso, seu respectivo patriota cura as unidades próximas.

Por sua vez, as nações dispostas em uma partida não hão de, necessariamente, escolher regimes políticos verossímeis às suas relações históricas; ora, os norte-americanos podem muito bem optar pelo socialismo, e os

---

<sup>13</sup> A reconquista de Paris, em 25 de agosto de 1944, foi relativamente fácil para os Aliados, dado que a última grande resistência nazista na França se encontrava dentro do bolsão de Falaise. Por sua vez, a Europa estava longe de ser libertada, dado que a Operação Market Garden, ocorrida em setembro do mesmo ano nos Países Baixos, foi considerada um fracasso (VÁZQUEZ, 2009, pp. 134-137).

russos, pelo capitalismo, por exemplo. Tudo depende de como a nação rege seu governo e visa suas necessidades.

Diferenças de regimes podem servir de pretexto para o jogador usufruir da diplomacia, se assim o desejar, forjando alianças e declarando guerra a seus inimigos de ideologias. De qualquer forma, a expansão *Thrones and Patriots* possibilitou que *Rise of Nations* se tornasse mais político, distanciando-se ainda mais dos conceitos comuns, em RTS, de submissão do inimigo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A princípio, o presente artigo abordaria questões dos jogos RTS históricos de maneira genérica, dando ênfase em *Age of Empires* de maneira similar à dada em *Rise of Nations*. Isso não foi possível dada a extensão de questões simbólicas e representativas contidas em cada título.

Mas o presente artigo me foi um desafio. Já escrevi sobre jogos tanto de aspectos históricos, como os que retratam a Segunda Guerra Mundial, quanto sobre jogos totalmente fictícios, como os que retratam distopias do futuro. Mas é a primeira vez que escrevo sobre um RTS, e admito que a ausência de citações no corpo do texto causa certo mal-estar. Como historiadores, temos o costume de parafrasear (ideias e falas completas) em quantidades razoáveis, e a repentina falta de informação historiográfica acerca de uma pesquisa pode soar estranha; e, como dito, pode soar extremamente descritiva. Como incitei no início do presente texto, as pesquisas relacionadas aos *games* são geralmente voltadas à psicologia, pedagogia e informática – e, acrescento aqui, muitas vezes com teor bastante tendencioso, da mesma forma que algumas fontes midiáticas emitem a depreciação dos jogos eletrônicos, culpando os *videogames* por aberrações comportamentais. O mesmo parece ocorrer em instituições de ensino superior, mas, como exceção a toda regra, tem-se uma pequena, mas forte presença de historiadores dos *games* no Brasil<sup>14</sup>.

Tal como a maioria dos jogos RTS, *Rise of Nations* não promove uma releitura da história, mas oferece uma reescritura da mesma, principalmente pelo fato de não possuir um roteiro predeterminado.

Embora o jogo enfatize a presença de nações conquistadoras, algumas em particular foram omitidas, como os portugueses ou os babilônicos (estes estão incluídos como porção do povo persa, mas não de maneira independente). Existem exceções à regra, como a presença de tais nações apenas no modo de campanha (muito similar ao jogo de tabuleiro *War*), da mesma forma que ocorre com os brasileiros, mas nações como estas não se dispõem no modo de batalha rápida.

---

<sup>14</sup> É o caso dos prezadíssimos Dr. Marco Antonio Stancik, Karen K. Kremer e Luiz Gustavo Soares, assim como o Dr. Antônio Paulo Benatte, que permitiu a expansão de minhas pesquisas voltadas aos *videogames* em meu ingresso no mestrado.

Porém, mesmo que *Rise of Nations* omita algumas nações jogáveis, ele oferece simulações de eventos históricos dos mais diversos gostos, desde a batalha de Termópilas (mais ou menos em 480 a.C.), entre gregos e persas, até a batalha do Somme (1916), entre alemães e anglo-franceses.

De qualquer forma, o pesquisador que se dedicar aos *games* há de encontrar um universo vastíssimo de possibilidades e questionamentos. Apenas no que diz respeito às representações, podem-se encontrar inúmeras alternativas de pesquisa não apenas para a contribuição da história, mas também da geografia, psicologia, música, artes, pedagogia, dentre outros. Dado o número de títulos e contextos que podem ser encontrados no universo dos *games*, escrever sobre não há de ser um problema.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRIL Coleções (Org.). Artilharia Pós-1945. In: *Coleção Armas de Guerra*. São Paulo: Abril, v.14, 2010.

ANKERSMIT, Frank. *Representação e Referência*. Disponível em: <<https://bibliotecaonlinedahisfj.files.wordpress.com/2015/02/ankersmit-f-representac3a7c3a3o-e-referenc3aancia.pdf>>, acesso 03 fev. 2016.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papyrus Editora, 1993.

BÜCHNER, Ludwig. 1884. In: KOSELLECK, Reinhart. *Futuro Passado: contribuições à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, pp. 321, 2006.

BURKE, Peter. *O que é História Cultural?* Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

\_\_\_\_\_. *Testemunha ocular: história e imagem*. Bauru: EDUSC, 2004.

CORVISIER, André. *História Moderna*. São Paulo: Difel Difusão Editorial S.A., 1980.

DE CARVALHO, Diana Maul. Doenças dos escravizados, doenças africanas? In: *Usos do Passado – XII Encontro Regional de História ANPUH-RJ*. Arquivo Público do Estado do Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <<http://www.rj.anpuh.org/resources/rj/Anais/2006/conferencias/Diana%20Maul%20de%20Carvalho.pdf>>, acesso 25 fev. 2016.

DE PAULA, Cássio Remus; STANCIK, Marco Antonio. *Videogames e Guerra: representações sobre a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), de Wolfenstein 3D a Call of Duty: World at War*. In: *Ateliê de História UEPG*. Ponta Grossa, v.1, n.2, p.107-148, 2013. Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/ahu/article/viewArticle/6503>>, acesso 02 fev. 2016.

DUVIGNAUD, Jean. *El Juego del Juego*. Santafé de Bogotá, Colômbia: Fondo de Cultura Económica LTDA, 1997.

FROMM, Erich. 1961. In: ORWELL, George. 1984. São Paulo: Companhia das Letras, pp. 367-379, 2015.

GOMBRICH, Ernst. Sobre a interpretação da obra de arte: o quê, o porquê e o como. In: *Cadernos e Arquitetura e Urbanismo*. Belo Horizonte: PUC Minas, 2005, v.12, n.13, pp. 11-26. Disponível em: <[http://www.pucminas.br/imagedb/documento/DOC\\_DSC\\_NOME\\_ARQUI20070514090829.pdf](http://www.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20070514090829.pdf)>, acesso 02 fev. 2016.

HUIZINGA, Johann. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

JACQ, Christian. *O Egito dos Grandes Faraós*. Rio de Janeiro: Betrand Brasil, 2007.

KOSELLECK, Reinhart. *Futuro Passado: contribuições à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Campinas: Editora de CAMPINAS, 1990. Disponível em: <<http://memorial.trt11.jus.br/wp-content/uploads/LE-GOFF-Hist%C3%B3ria-e-Mem%C3%B3ria.pdf>>, acesso 14 fev. 2016.

MCCARTHY, David. Civilization II. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, p. 297, 2013.

MOLYNEUX, Peter. Prefácio. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, pp. 6-7, 2013.

MOTT, Tony. Introdução. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, pp. 8-11, 2013.

VÁZQUEZ, Juan. O Dia D sob o ponto de vista das forças alemãs. In: *Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.23, pp. 125-137, 2009.