



REFLEXÕES ACERCA DA REPRESENTAÇÃO DO MEDIEVO E DA GUERRA MEDIEVAL ATRAVÉS DO AGE OF EMPIRES: AGE OF THE KINGS II

Hericy Andrade Monteiro¹

Universidade Federal de Sergipe

Resumo: De modo geral, as Tic's têm revolucionado o mundo de maneira ímpar, porém, mesmo que com muitas destas contribuições, ainda há um receio quanto a aplicação das mesmas em alguns setores da sociedade. Estudando então o jogo Age of Empires II: Age of Kings, essa pesquisa pretende analisar a relevância histórica do mesmo, observando em seu conteúdo a forma em que são abordados temas da Idade Média, principalmente, a parte bélica, principal enfoque do jogo.

Palavras Chave: Jogos, História Medieval e Guerra

Reflections on the representation Middle Age and Medieval War through The Medieval Age Empires: The Age of Kings II

Abstract: In general, the Tic's have revolutionized the world in a unique way, but even with that many of these contributions, there is still a fear for their implementation in some sectors of society. Studying then the game Age of Empires II: Age of Kings, this research aims to analyze the historical significance of it, noting in its content the way they are addressed themes of the Middle Ages, especially the part of war, the main focus of the game.

Keywords: Games, Medieval History and War

¹ Graduado em História Licenciatura pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Pós-Graduação *Lato senso* em Ensino de História: Novas Abordagens (FSLF). Integrante do Vivarium – Laboratório de Estudos da Antiguidade e do Medievo (Núcleo Nordeste). E-mail: hericy@gmail.com



Introdução

Mesmo com os avanços tecnológicos nas últimas décadas, certos preconceitos ainda não foram quebrados no tocante às mídias serem prejudiciais na educação de crianças e adolescentes, e em sua formação enquanto cidadãos.

Vários acusaram o cinema, a televisão, os desenhos animados e as histórias em quadrinhos, de serem dispersivos, amorais, demonizando-os tanto de forma figurativa quanto na forma real, atribuindo a esses veículos principalmente a culpa de atos de violência que acontecem na sociedade.

O videogame e a Internet hoje são os novos “demônios” que precisam ser “exorcizados”. Trabalhos já mostraram que os videogames tem um papel significativo no processo de aprendizagem dessa nova geração, mesmo que o jogo em si não seja destinado a isso. Fora esses aspectos referentes ao processo de ensino-aprendizagem, outras pesquisas constataram não só o desenvolvimento intelectual, como também o desenvolvimento dos reflexos e da rapidez de raciocínio nos jogadores.

Vários autores visualizam que hoje o indivíduo é formado dentro de uma ótica imagética, visual e interativa. Vê-se a necessidade então de incorporar as NTIC's (Novas Tecnologias da Informação e Comunicação) e as novas formas lúdicas de aprendizado nas escolas.

É fato que hoje os jovens e adolescentes estão mais próximos dos seus Orkut®, Facebook®, Twitter® e dos videogames. O mercado dos jogos eletrônicos vem crescendo exponencialmente desde 2000, chegando, no ano de 2005, ao crescimento obtido por esse segmento de US\$9,4 bilhões; no ano de 2008, esse crescimento chega a estuendos US\$21,4 bilhões e uma estimativa de crescimento para o ano de 2012 de pelo menos US\$ 40 bilhões.² Esses valores não só demonstram o dinheiro envolvido no negócio dos jogos eletrônicos, como também refletem no crescimento do uso dos jogos por parte de uma faixa etária jovem, usuária das redes sociais já citadas e que fazem parte da mesma geração visual.

² Informações obtidas do artigo “Apesar da crise mundial, videogames tem recorde de vendas” publicado em 16 de janeiro de 2009 no endereço: http://idgnow.uol.com.br/computacao_pessoal/2009/01/16/apesar-da-crise-mundial-videogames-tem-recorde-de-vendas-em-2008/. Visitado no dia 20/11/2010.



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

E como não poderia deixar de acontecer, um filão bastante explorado tanto pelo mundo dos jogos eletrônicos, quanto pelo cinema, Livros e também pelo universo das histórias em quadrinhos é a Idade Média.

O Medieval, muitas vezes, é lido e idealizado de uma forma diferente, cheio de criaturas fantásticas e magia, fábulas e seres místicos, príncipes e princesas, que enchem o imaginário comum e, com certeza, vendem bastante, tornando-se, assim, um gênero bastante rentável nos mais diversos tipos de mídia existentes.

A intenção desse trabalho é observar como a narrativa histórica é construída pelo jogo *Age of Empires II: Age of Kings®*, como fonte para a pesquisa, e a partir desse jogo observar a representação feita da Idade Média em dois aspectos cruciais dentro da mídia já citada: a forma como a temporalidade compreendida como Idade Média é abordada no *Game*, e como a guerra no medieval é retratada e qual a sua importância no contexto apresentado.

Age of Empires: Um pouco Sobre a Franquia

A franquia **Age of Empires** nos trouxe uma série de jogos eletrônicos do tipo multi-plataforma desenvolvida pelo Ensemble Studios e lançada pela Microsoft Games. Esta plataforma é uma das mais aclamadas dentro do gênero de estratégia em tempo real, tornando-se um símbolo dentro da categoria, abrindo as portas para uma torrencial chegada de jogos de simulação, baseados no resgate de fatos, de personagens históricas, enfim, na reconstrução de um pano histórico como enredo para os *games*.

O primeiro *game* lançado pela franquia seguiu o título homônimo à série, “**Age of Empires**”, caracterizando-se por abordar um largo período histórico que vai desde a anunciação de eventos da Pré-história até a Antiguidade, em que apresenta um enfoque privilegiado das Civilizações Egípcia, Grega, Babilônica e ao Império do Sol Nascente de Yamato. Dentro deste primeiro título lançado, é possível através de pacote de expansão “**Rise of Rome**”, adquirido através da compra separada, penetrar nos meandros do apogeu da civilização romana, podendo observar sua expansão militar entre outras opções.

Posteriormente, em 1999, em resposta ao grande sucesso obtido pelo primeiro *game*, é lançada a sua sequência Batizada de “**Age of Empires II: Age of the kings**”. Seguindo a mesma tendência do jogo anterior, mas, apresentando em especial melhorias



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

bastante significativas na inteligência artificial do jogo. Neste episódio, o resgate histórico acaba sendo dado a fenômenos bélicos da Idade Média em especial, como também a eventos que permeiam o processo de transição entre este período e o advento da Idade Moderna.

Como veremos adiante, o que nos impeliu a realizar uma análise em especial a este episódio da franquia, se justifica devido à abordagem oferecida pelo jogo ao Medieval, quando observamos que houve boa utilização das informações oferecidas pelos trabalhos historiográficos durante as apropriações do jogo sobre o período.

Aproveitando o clima de sucesso do jogo, a produtora da franquia, no ano de 2002, lança uma *spin-off* da série, chamado “**Age of Mythology**”, que, procurando uma nova perspectiva, tenta se afastar da característica reconstituição histórica que tornou famosa a franquia, para se aproximar do universo mitológico, oferecendo um enfoque em específico a mitos fundadores de três culturas em especial: o Mundo Grego, o Egípcio e o Nórdico.

Em 2005, foi lançado, até o presente momento, o último título da franquia, intitulado “**Age of Empires III**”. Neste episódio, somos levados novamente a reconstituição histórica, desta vez abordando a Idade Moderna. Em relação aos anteriores, as inovações apresentadas pelo *game* são diminutas, apresentando basicamente a mesma essência, diferenciando-se apenas por apresentar ao público consumidor a oportunidade de compra de dois pacotes de expansão do *game*: o primeiro, chamado “**The Warcheafs**”, permite a inserção no *game* de algumas civilizações nativo-americanas e mesoamericanas como os Astecas, Iroqueses e Siux. De outra forma, o pacote de expansão “**The Asian Dynasties**” permite a adesão dos povos asiáticos ao jogo, em especial, a História do Japão, China e Índia.

Por fim, destacamos uma característica bastante crucial de toda a franquia **Age of Empires**, que é o enfoque das estruturas econômicas e bélicas das sociedades retratadas em seus episódios, bem como as trocas e interações culturais entre os povos descritos, entre outras questões, até por se tratar de um jogo essencialmente de estratégia. Esses dois aspectos são supervalorizados no decorrer da narrativa e eles serão objetos de nosso enfoque.

Analisando então o segundo episódio da série, “**Age of Empires II: Age of the Kings**”, buscaremos tecer alguns breves comentários acerca da caracterização do



medieval neste Jogo, utilizando como referencial de análise, algumas considerações historiográficas desenvolvidas por medievalistas, em especial, o aporte oferecido por Georges Duby, Jérôme Baschet e Jacques Le Goff.

O mundo medieval segundo o Age of Empires

Dentro da ótica do jogo, é interessante perceber como o AOE II lida com as temporalidades propostas dentro da própria historiografia para traçar esquemas de avanço, rearranjar todos os seus elementos e, aos poucos, ir distribuindo-os em torno de uma lógica interessante em que cada elemento se mistura e consegue fazer-se presente.

Tomando como ponto de partida as Idades e suas “evoluções” dentro do jogo, podemos observar de forma simples como ele introduz conceitos básicos da historiografia e como ele trabalha a periodização, embora durante os jogos não haja a exibição de datas.

As Idades funcionam aqui como uma forma de periodização do momento em que o jogo passa para situar o jogador, porém elas funcionam dentro do jogo como um fio condutor que coloca o jogador dentro de uma lógica de fatos e acontecimentos que ele deve percorrer para que ele consiga desenvolver-se bem em cada etapa. Tomemos a Idade inicial em que geralmente os jogos começam, a Idade das trevas como exemplo:

Após o colapso final do Império Romano do Ocidente no século V, a Europa Ocidental mergulhou em um longo período de barbárie, a ilegalidade, e recuo econômico que veio a ser conhecida como a Idade das Trevas. A infra-estrutura dos romanos, incluindo obras públicas, tribunais, polícia, educação, registros escritos, cunhagem, e o comércio, em grande parte haviam desaparecido. Invasores germânicos do norte dos rios Reno e Danúbio adotaram uma estrutura política tribal baseada na lealdade a fortes guerreiros locais. Uma recuperação gradual foi promovida por três influências principais: líderes excepcionais que estabilizaram grandes áreas, a Igreja Católica (em funcionamento a partir de Roma e Irlanda), que preservou e espalhou um pouco de aprendizado, e as economias revitalizada baseada na agricultura (especialmente a lã e o comércio de pano).³

³ Tradução livre do Age of Empires II: Age of the Kings Manual, p. 34.



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

A visão da Idade das Trevas apresentada pelos idealizadores do AOE II é, então, de uma época meramente estagnada economicamente, de um período que a história conhece sob o nome de Alta Idade Média ou Antiguidade Tardia, divergindo das visões de historiadores. Segundo Le Goff:

De um declínio, eles fizeram uma regressão. Amalgamaram uma tripla barbárie: a sua, a do mundo romano decrépito e a das velhas forças primitivas anteriores ao verniz romano liberadas pela dissolução desse verniz sob os golpes das invasões. Em primeiro lugar, regressão quantitativa. Eles destruíram vidas humanas, monumentos, equipamento econômico. Queda demográfica, perda de tesouros de arte, ruína de rotas, oficinas, entrepostos, sistemas de irrigação, culturas. Destruição continuada, porque das ruínas e monumentos antigas retiram-se pedras, colunas, ornamentos. Incapaz de criar, de produzir, o mundo bárbaro "reutiliza". Nesse mundo empobrecido, subalimentado, enfraquecido, uma calamidade natural completa o que o bárbaro começou. A partir de 543 a peste negra vinda do oriente devasta a Itália, a Espanha e grande parte da Gália durante mais da metade de um século. Depois dela, chega-se ao fundo do abismo, o trágico século 7º, para o qual somos tentados a ressuscitar a velha expressão "idade das trevas".⁴

É possível então a princípio não só perceber uma unidade no discurso, como também uma unidade nos períodos apresentados; o AOE II utiliza-se dos períodos de longa duração da história para lidar com cada uma das particularidades apresentadas e assim poder inseri-las dentro da sua mecânica de jogo.

Foi Le Goff quem propôs essa periodização de longa duração da Idade Média. Essa proposta é utilizada por alguns historiadores, como Jérôme Baschet, que afirma em seu livro *A Civilização Feudal*:

A longa idade média é uma ferramenta preciosa para romper com as ilusões do renascimento e dos Tempos Modernos. Com relações a estes últimos, transformados em uma fase da longa idade média, Jaques Le Goff sublinha

⁴ LE GOFF, Jacques. **A civilização do ocidente medieval**. São Paulo: EDUSC, 2005, p. 37.



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

com ênfase que “o conceito de modernidade aplicado aos Tempos Modernos deve ser descartado ou senão guardado entre as velharias”. Quanto ao século XVI, ele constitui ainda menos uma ruptura, visto que a idéia de renascimento é consubstancial à própria Idade Média. Se se fala de renascimento carolíngio, de renascimento do século XII e, depois, dos séculos XV e XVI, e se, ainda no fim do século XVIII, os revolucionários tem necessidade do mito do retorno à Antiguidade para romper com a ordem antiga, é porque a incapacidade de pensar a novidade de outro modo que um retorno a um passado glorioso é uma das marcas de continuidade da longa idade média (com a qual a modernidade começará a romper na virada do século XVIII, dando nascimento à idade moderna da história, como mostrou Reinhart Kosellek).⁵

O AOE II desenvolve então uma mecânica hábil para mostrar para caracterizar esses problemas, a proeminência aqui de recursos básicos como Madeira e Comida para a sobrevivência da civilização nesse estágio do jogo, a completa inexistência aqui do trato com Ouro, seja na forma de moeda de troca para comércio, ou nas outras funções que o recurso apresenta como os próprios metais brutos necessários, por exemplo: forjar utensílios metálicos.

A principal forma de material utilizado em construções era a madeira para o aquecimento em todo o medievo. No AOE II, é um recurso indispensável para erguer estruturas, principalmente nos períodos iniciais do jogo, e ainda é o mais fácil de obter, pois geralmente nas ambientações os jogadores começam seus acampamentos cercados por florestas de diversos tamanhos.

A comida aparece como uma fonte de subsistência importante, atrelado ao AOE II e, sobre as funções que esse recurso tem no jogo, podemos perceber a importância dele na criação de Unidades Militares, principalmente os camponeses necessários para lidar com todo o trabalho no jogo, desde construção até a própria agricultura.

O jogo nos apresenta a dificuldade de viver e trabalhar em uma Idade das Trevas medieval por formar uma série de impedimentos e, por que não dizer também,

www.veredasdahistoria.com

⁵ BASCHET, Jérôme. **A civilização Feudal: Do ano 1000 à colonização da América**. São Paulo: Globo, 2006, p. 44 – 45.



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

simplicidades nas Estruturas e Unidades, pois todas elas necessitam apenas dos recursos de madeira e comida para serem construídas e treinadas.

Temos a estrutura do Quartel Militar logo no início, proporcionando ao jogador a possibilidade de criar tropas. A primeira Unidade que podemos citar é o *Militia*. Dentro dessa ótica, podemos observar o porquê do jogo utilizá-la, já que poderia ser simplesmente pelo fato que *Militia* em inglês (língua original do jogo) quer dizer milícia, porém essa mesma palavra tem um significado contextual diferente, segundo Baschet (p. 15, 2005): “Nos textos latinos da época romana clássica, a *militia* é o exército de Roma, o conjunto dos Soldados.” Ainda segundo Baschet, o mesmo termo pode ser encontrado no século X com o significado de serviço público e, observando o termo *milites*, vemos que essa palavra respondia o significado completo da vida pelas armas. Então, podemos perceber que o fato da primeira Unidade de combate chamar-se *Militia*, não está de todo fora de um contexto mais amplo da terminologia Antiga e Medieval, já que no jogo essa era demonstrada no momento de transição já explicitado anteriormente.

Logo, a princípio torna-se perceptível a importância dos recursos. Não é por menos que o jogo inteiro é baseado na posse ou não desses recursos para que o jogador possa construir Estruturas e treinar Unidades, porém, mais ainda, esses recursos estão intimamente ligados as Idades pelas quais o jogador passa no AOE II.

Após a Idade das Trevas, a segunda Idade apresentada pelo AOE II é a Idade Feudal:

O Império Franco montado por Carlos Magno no século IX pode ser considerado o fim da Idade das Trevas na Europa e o início da Era Feudal. Grupos tribais bárbaros que invadiram grande parte da Europa Ocidental foram dando lugar as mais bem organizadas potências regionais. A igreja em Roma foi oferecendo um tecido unificador social. Carlos Magno tentou reanimar aprendizagem e incentivou um novo interesse pelas artes. Seu império fraturado após sua morte, no entanto, novas ondas de bárbaros desfizeram muito do seu trabalho. Poder político e econômico deslocou-se de reis aos senhores locais, que governou deslocando-se dentro de uma

www.veredasdahistoria.com



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

*hierarquia de vassalagem. As pessoas comuns trabalhavam a terra para suportar a hierarquia de nobres e clérigos acima deles.*⁶

Mais uma vez, o AOE II nos apresenta a uma narrativa que se baseia em um período da Idade Média marcado pela formação e expansão do império Franco no século VIII até a sua separação no fim do século X. No jogo, poucos paralelos são inicialmente perceptíveis entre o que o jogo apresenta e o que é representado na “versão oficial” da história, mas é a partir dos detalhes no jogo que podemos traçar uma série de paralelos que ligam o que acontece no AOE II e a representação feita em si dos acontecimentos que ocorreram nesse período.

Logo, notamos a necessidade aqui de uma utilização maior de outro Recurso que até então seguia sem importância na Idade anterior: o Ouro. Como já foi mostrado anteriormente, além do ouro representar o metal precioso em si, há referências também a todos os outros metais necessários à sociedade que está sendo construída e desenvolvida pelo jogador, desde o ferro ao bronze. Além disso, o ouro representa as moedas, o dinheiro. Segundo Le Goff:

*Desde a época carolíngia, outro produto de exportação para o oriente é o ferro, ou melhor, as espadas – espadas francas - abundantes nos documentos muçulmanos da alta idade média. Mas aqui tratava-se de um produto de luxo, um produto trabalhado, fruto da habilidade dos ferreiros bárbaros, especializados[...]*⁷

Então, segundo Le Goff, é durante o período carolíngio que começa não só um aumento do comércio como também uma espécie de reconhecimento dos ferreiros francos e suas espadas pelo mundo muçulmano como foi possível observar. Fazendo as ligações com o AOE II, é durante a Idade Feudal que o aparecem duas Estruturas que representam o que foi dito por Le Goff, isto é, o Ferreiro e o Mercado.

O Ferreiro tem uma importância imprescindível para o jogo, pois é a partir dele que é possível melhorar todas as Unidades, em seus pontos de ataque e defesa, tonando-as mais resistentes contra os ataques inimigos. Essa estrutura ainda continua com sua

www.veredasdahistoria.com

⁶ Tradução livre do Age of Empires II: Age of the Kings Manual, p. 34.

⁷ LE GOFF, Jacques. *Op.cit.*, p.199.



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

enorme importância, pois a cada Idade avançada pelo jogador, novas tecnologias vão surgindo para que possam ser pesquisadas e suas Unidades e Estruturas melhoradas cada vez mais.

O mesmo pode-se dizer do Mercado, uma estrutura que surge de forma simples com a Unidade Carros de Troca, que permite ao jogador ganhar certa quantidade de ouro a partir do comércio feito com seus aliados, além do desenvolvimento de tecnologias que auxiliam a vida do jogador no descobrimento de rotas para comércio e acumulação de Ouro. Então, é possível perceber aqui nesse estágio do jogo como ele vai tornar-se mais complexo com inserção de mais um elemento importante, no caso, o Ouro. Sua influência vai crescendo a cada Idade que o jogador avança tornando-se indispensável para a manutenção das civilizações criadas no AOE II.

A Idade seguinte se chama Idade do Castelo que é retratada da seguinte forma:

Castelos começaram a aparecer em toda a paisagem da Europa no nono século como senhores locais procurados para solidificar seu poder. Castelos protegiam-nos dos vizinhos e forneciam um porto seguro a partir do qual guerreiros montados podiam atacar e controlar o país vizinho. Típica da Idade do Castelo foi a conquista de Gales por Eduardo I da Inglaterra. Colocando uma série de castelos enormes em pontos estratégicos em todo País de Gales, Edward realizou sua conquista com um mínimo de luta. Os castelos eram inexpugnáveis para os guerreiros espalhados de Gales. Os soldados ingleses de dentro dos castelos poderiam sair em seu lazer e controlar a condução do comércio, reunião de culturas, e cobrança de impostos. A Idade do Castelo testemunhou um aumento da população, crescimento econômico, aumento do comércio, as Cruzadas à Terra Santa, um novo interesse pelas artes, o surgimento de cavaleiros, e a formação de grandes reinos.⁸

A Idade do Castelo compreende aqui aos séculos XI até o século XIII, provavelmente o nome dado pelo AOE II ao período que advém do termo **Encastelamento**, também conhecido por **Encelulamento**, que remete a uma divisão celular da sociedade medieval, mas que não era apenas composta pelo Castelo. Segundo Le Goff, outras três células eram bastante importantes na formação da sociedade medieval: o senhorio, a aldeia e a paróquia.

Relacionando isso ao AOE II, é nesse momento do jogo que surge uma série de Estruturas que antes não existiam, e as antigas ganham novas “evoluções”, ficando cada

⁸ Tradução livre do Age of Empires II: Age of the Kings Manual, 1998, p. 35.



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

vez mais complexas e com outras utilidades. O mesmo podemos falar das Unidades que continuam com o seu papel e ganham também “evoluções”, que as tornam mais fortes.

Dentro das novas estruturas nós temos o Monastério, que possui uma função interessante. Ela é a única estrutura que produz Unidades que não causam dano nos inimigos, porém essas mesmas unidades podem trazer um enorme desequilíbrio a um combate. Mas por que isso?

O Monastério treina uma unidade chamada Monge. Esses monges são as únicas unidades capazes de segurar as relíquias do jogo, que são diversas e estão espalhadas pelo mapa do game e depois de capturar as relíquias eles devem levá-las ao monastério e ganhar os benefícios por elas concedidos; além disso, são as únicas Unidades capazes de curar os seus aliados quando eles estão feridos e também podem converter Unidades inimigas em aliadas, podendo desequilibrar uma partida quando bem utilizados.

Dentro disso tudo, podemos identificar certos conceitos como a conversão, aqui representada de inimigos em aliados, o papel que a conversão religiosa, representava nesse momento, e como ela aparece no jogo de forma interessante, definindo inimigos e aliados. Outro ponto interessante é uma espécie de bônus que as relíquias guardadas no Monastério proporcionam ao jogador: um aumento em suas reservas de Ouro.

Nesse momento, quando acontece o surgimento das universidades, a Europa do século XIII é a “bela Europa” das cidades e escolas que passam a surgir; no século XII, as escolas urbanas se multiplicam. Porém o fenômeno das grandes escolas de ensino superior só surge no século XIII com a primeira universidade fundada, a de Bolonha, em 1154, porém recebendo o *status* de universidade pelo papa somente em 1252.

No AOE II a Estrutura Universidade tem um papel diferente de todas as outras. A sua singularidade vem do fato de que ela não treina qualquer tipo de Unidade; com ela, é possível desenvolver técnicas que propiciam um melhoramento, tanto nas Estruturas quanto nas Unidades. Esse papel refere-se essencialmente à função da pesquisa que as universidades européias do século XIII desenvolveram socialmente; essa foi a forma que os desenvolvedores do game encontraram para integrar as universidades no campo de Estruturas do AOE II.

Inserir-se aqui uma função bastante importante nos combates contra os inimigos no AOE II, a Oficina de Cerco. Essa Estrutura tem a função de treinar as Unidades equivalentes às armas de cerco no jogo. Aqui, estão presentes o Mangonel, o Aríete



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

(que aqui aparece numa forma mais modernizada, com um carro de cobertura para impedir que os soldados embaixo dele sejam atingidos por flechas) e, por fim, a Balestra, um engenho capaz de disparar setas ou flechas enormes.

Essas Unidades criadas pela Oficina de Cerco tornam-se importantes à medida que as muralhas e estruturas vão ficando cada vez mais resistentes devido às muitas tecnologias pesquisadas pelo jogador e aos avanços obtidos pelo mesmo. As armas de cerco não são uma invenção do medievo, pois algumas delas datam inclusive do período romano. Segundo Duncan B. Campbell, as armas de cerco surgem de uma necessidade de impor uma maior agilidade às tropas que invadiam cidades muradas ou fortes: “Esses métodos, sozinhos ou combinados, oferecem ao sitiante, a chance de apoderar-se de cidades fortificadas de forma mais rápida”.⁹ As armas de cerco passam por mudanças no decorrer do tempo, assim como acontecia com as mais diversas tecnologias, armamentistas ou não.

O fato da Estrutura responsável aparecer apenas durante a Idade do Castelo no AOE II refere-se principalmente ao período compreendido pelos séculos XI e XIII, quando elas foram amplamente utilizadas durante a Reconquista espanhola e, posteriormente, no empreendimento das Cruzadas. Nesse período, as armas de cerco passam a ser utilizadas durante as invasões, mesmo sem o surgimento da ciência balística e dos cálculos de precisão, que virão posteriormente.

Vale ressaltar também a importância vital não só da tecnologia sobrevivente do antigo Império Romano, como também o contato comercial e militar ocorrido com o mundo islâmico, que servia como ponte de ligação entre regiões do oeste asiático, como Índia e China e o oeste europeu; com certeza, privilegiou-se o desenvolvimento desse tipo de armamento como fala David Nicolle:

Tão importante quanto à tecnologia do cerco que havia sobrevivido de Roma foi a influência do mundo medieval islâmico. Não só a civilização islâmica foi a mais tecnologicamente espirituosa que mundo já tinha visto, mas os contatos do amplo comércio tornou-se um canal vital para as idéias militares, não apenas os desenvolvidos pelos exércitos islâmicos em si, mas também os da Índia e da China.¹⁰

⁹ CAMPBELL, p. 05, 2005.

¹⁰ NICOLLE, p 08, 2002



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

E, por último e não menos importante, temos o surgimento da Estrutura Castelo no AOE II. A Estrutura já citada parece com algumas características importantes: uma delas é que ela funciona tanto como Estrutura para treinamento de Unidades quanto como Estrutura de defesa do território em seus arredores.

Cada castelo é capaz de treinar Unidades singulares da cultura escolhida pelo jogador, cada uma tem um unidade única que só poderá ser treinada a partir da construção da Estrutura Castelo. Como exemplo, temos os Ingleses que possuem como Unidade única o Homem do Arco-Longo (ou *Longbowman* no original).

Os Homens do Arco-Longo eram arqueiros especializados em um modelo diferente do usual muito difundido na Inglaterra e que a curta distância poderia até ser perfurar armaduras; historicamente, eram essas unidades que faziam frente a cavalaria inimiga, utilizando suas flechas para atingir os cavaleiros a distância em uma ataque realizado em forma de arco atirando a flecha para cima e posteriormente ganhando uma maior força devido a ação da gravidade sobre o projétil. Segundo Andrew Ayton:

Muito tem sido escrito sobre o impacto da arquearia inglesa no século XIV, e para alguns historiadores esta foi uma característica central da "revolução de infantaria". Não é que o tiro com arco foi um novo recurso de guerra. Nem, de fato, a evidência sugere que arcos Edwardianos¹¹ tinha varais significativamente maiores do que os utilizados no passado (o ponto é que quanto mais tempo o arco tinha, maior o seu potencial). O que fez a arquearia inglesa tão devastadora no século XIV foi o grande número de arqueiros empregados. A coroa inglesa tendo explorado com êxito o talento natural de compatriotas com o arco. Os arqueiros eram formados por homens capazes de desencadear talvez uma dúzia de eixos por minuto iria produzir uma tempestade de setas, que em intervalos de até metros deixavam os homens vestidos de malhas e armaduras, e e montados em cavalos vulneráveis a lesões, além de causar confusão e perda de ordem para atacar formações. Conforme a armadura tornou-se mais completa, uma seta com a ponta em forma de punhal foi desenvolvida para perfurá-la. Longe de ser deixado para trás pelos avanços na tecnologia de armadura, o arqueiro inglês, principalmente se montado, tinha-se tornado um lutador versátil que poderia ganhar a vida fora do belicismo. Seu arco era barato, embora os melhores fossem feitos a partir importados espanhóis ou italianos, eles poderiam ser comprados por um xelim¹². Armadura do arqueiro no corpo era geralmente bastante leve como a brigandine ou gibão acolchoado, com um bascinet aberto na frente ou chapéu em forma de

www.veredasdahistoria.com

¹¹ Referentes ao período em que a Inglaterra era governada por Eduardo I

¹² Unidade monetária inglesa equivalente a vigésima parte de uma Libra



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

*chaleira, mas ele era capaz de participar de forma efetiva em combates corpo a corpo se necessário.*¹³

A outra utilidade do castelo, é claro, entra na proteção das cercanias; o castelo então serve de morada para o senhor e seus familiares e pessoas próximas, proteção tanto dos arredores como dos que habitavam o local e como um ponto para organização das tropas do senhor e para traçar táticas antes das batalhas, sendo elas próximas ou distantes do local de origem do castelo. Segundo Le Goff:

*O senhorio designa o território dominado pelo castelo e engloba as terras e os camponeses que têm o seu senhor. O senhorio compreende, portanto, as terras, os homens, as rendas, ao mesmo tempo que a exploração das terras e a produção dos camponeses; e também um conjunto de direitos que o senhor exerce em virtude de seu direito sobre o corpo da nobreza feudal.*¹⁴

Ainda sobre os castelos vale com certeza citar a sua riqueza cultural e de costumes que cercavam toda a nobreza como, por exemplo, os filhos de vassalos que eram enviados para receber treinamento no castelo.

Por fim, a última Idade disponível no AOE II que é Idade Imperial:

*A ascensão de grandes reis e sua busca pela formação de um império trouxe ao final da Idade Média que pode ser chamado de sistema idade imperial. O sistema feudal estava sendo substituído por reis que governavam sozinhos suas nações, na Inglaterra, França, Espanha e Escandinávia. O comércio e as cidades foram crescendo em tamanho e poder. O Renascimento estava em andamento na Itália e se espalhando por toda a Europa. Tecnologia e o aprendizado ultrapassaram os do mundo antigo. Armas de fogo e outras inovações pôs fim ao domínio militar de cavaleiros e castelos. Este fim da Idade Média pode ser marcado por vários acontecimentos importantes, incluindo a captura turca de Constantinopla, a descoberta do Novo Mundo, contato comercial por via marítima com a Ásia e Reforma de Martinho Lutero.*¹⁵

A *Imperial Age* no AOE II corresponde aos acontecimentos ocorridos entre os séculos XIV e XV, quando algumas monarquias começam a se formar, a exemplo da Inglaterra, França e Espanha. Nos séculos XIV e XV começou-se uma crise que obrigou a cristandade a recuar o modo com que vinha se expandindo. A curva demográfica

¹³ AYTON, p.203-205. 1999.

¹⁴ LE GOFF, p.78-79. 2007

¹⁵ Tradução livre do Age of Empires II: Age of the Kings Manua, 1998, p. 32.



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

começa a diminuir devido à grande quantidade de mortes causadas pela peste negra, em 1348; os bancos italianos chegam a falência devido a grande quantidade de moedas emitidas, principalmente a príncipes, que, endividados, aproveitavam-se dos empréstimos cedidos pelos bancos e muitas vezes não pagavam o que conseguiam. Além disso, o emprego crescente da moeda como forma de troca começa a intervir principalmente no sistema de trabalho feudal; com o crescimento do trabalho livre assalariado os senhores agora precisam se adaptar às novas formas de trabalho existentes. Porém a classe feudal percebe essa crise e passa a empregar outras formas de obter o lucro. Segundo Le Goff:

Após um momento de perturbação, a classe feudal adapta-se, substitui largamente o cultivo dos campos pela criação de animais, que rende mais e, a partir daí, transforma a paisagem rural ao multiplicar os enclosures. Ela modifica os contratos de exploração rural, a natureza dos rendimentos senhoriais e de seu pagamento, inicia-se no manejo da moeda corrente e da moeda de conta, cuja hábil utilização lhe permite fazer ante as mutações monetárias. Mas, é claro, só os mais poderosos, os mais hábeis ou os mais bem sucedidos tiram proveito disto, enquanto outros são prejudicados.¹⁶

Porém, mesmo com esse joguete da classe senhorial, o alto índice de morte entre os trabalhadores valorizou seus salários; sendo assim, muitos deles começaram a crescer e deter mais posses do que antes; isso era possível a eles devido a natureza do seu trabalho. Junto a isso podemos somar a grande quantidade de batalhas que surgiram como forma de sanar os problemas por meio da guerra. Todavia, mesmo com toda essa crise, a cristandade conseguiu se reorganizar, principalmente a partir da centralização de figuras que mais tarde dariam origem as monarquias francesa, inglesa e espanhola.

Mas de que forma aparecem todas essas características no AOE II? E resposta se dá de forma simples, por meio das tecnologias.

Na quarta Idade do jogo quase não existem mais Estruturas ou Unidades novas, visto que tudo que deveria ter sido construído pelo jogador estará provavelmente feito e organizado; esta Idade serve então como um foco de desenvolvimento tecnológico. Aí, as Estruturas como o Castelo, a Universidade, o Mercado e o Ferreiro desempenham papéis importantes para o surgimento dessas novas Unidades.

¹⁶ LE GOFF, p. 102. 2005



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

As pesquisas desenvolvidas na Universidade, a ciência balística, a alquimia e a pólvora possibilitaram o surgimento de novas armas: o Canhoneiro, uma unidade especializado em tiro a longa distância através de mosquetes. Também surgem navios equipados com grandes canhões, chamados aqui de Galeão Canhão (*Cannon Galleon* no original); surgem também os canhões de bombardeio como arma de cerco. As antigas torres que passam a disparar flechas empregam agora o uso do canhão.

No Mercado surge a guilda, que reduz o preço de compra e venda dos produtos para melhorar os recursos disponíveis para o jogador, modificando assim sua condição econômica, e manipulando os materiais existentes em sua pilha de recursos conforme a ocasião e funcionalidade.

O castelo passa a produzir também armas de cerco chamadas trabucos, que causam mais dano e possuem um maior alcance que as normalmente produzidas pela Oficina de Cerco; além disso, as únicas Unidades produzidas por essa Estrutura passam por uma melhoria, fazendo delas mais fortes. Ela também ganha uma nova habilidade que se chama Espiões, contratados por um preço para adquirir informações sobre o inimigo.

Por fim, as novas tecnologias surgem com a Estrutura Ferreira, que tem como função produzir armaduras mais completas, aumentando a produção. Armaduras de placas e de anéis mais fortes passam a ser produzidas pelos ferreiros, pois o tipo de armamento encontrado e as condições das batalhas exigem armaduras mais resistentes que as anteriores.

Como foi possível observar, o AOE II condensa todos cinco séculos que comumente correspondem ao que é chamado de Idade Média em quatro grandes blocos chamados *Idades*. A partir das características apresentadas por cada uma dessas microtemporalidades existentes no jogo vimos como foi possível associar momentos históricos, com o que foi apresentado. Porém ainda existe um fator crucial dentro da abordagem utilizada para construir essa representação: a guerra.

O AOE II é um jogo que tem como seu foco o enfrentamento entre os personagens, fazendo com que, mesmo existindo outros elementos, como a possibilidade de emular comércio, trocas e até mesmo vassalagem, ainda sim o fator guerra se torne importante, talvez até o mais crucial dentro do que ocorre no jogo, pois é apenas através da derrota bélica que o jogador pode assim vencer uma partida. Mas que



guerra é essa apresentada no jogo? De que forma que esse elemento é apresentado? Como isso acontece? De qual guerra estamos falando?

A proteção como uma tática: a guerra na Idade Média

O primeiro ponto a ser destacado se refere ao fato de que a execução das batalhas campais no medievo era de ordem raríssima. Tal consideração ajuda a acabar imediatamente com a visão errônea de que no Medievo a execução destes tipos de enfrentamento acontecia na mesma medida e na mesma quantidade característica de outros períodos históricos.

Na verdade, torna-se até possível apontar eventos muito raros, que de tão excepcionais acabaram se perpetuando no imaginário do homem medieval, graças às suas dimensões épicas, como ocorreu com o chamado *Domingo de Bouvines* no ano de 1214.¹⁷

Desta forma, o *fazer a guerra* no Medievo consistia muito mais na execução de combates poucos sangrentos, com a característica de centrar-se em um pequeno número dotado de combatentes, apresentando-se como pequenas escaramuças pouco mortíferas, às quais procuravam mais restituir a honra perdida através da vingança, das pilhagens e ataques aos bens em geral, do que propriamente atingir um objetivo final de derramamento desmedido de sangue propriamente dito. Logo, podemos até concluir que, no Medievo, poucos são os eventos de maiores dimensões em que contaram com uma grande quantidade de combatentes, vítimas e também de eventos com grande alargamento temporal.¹⁸

Grandes cavaleiros, como Guilherme, o Marechal, consagrados muitas vezes pela fama obtida nos grandes torneios, lamentavam-se a vida toda, por não terem tido a oportunidade de participar de grandes batalhas campais, como foi aquela Batalha em Bouvines, naquele domingo do ano de 1214. Isto se dá porque, neste momento, o que era bastante comum, como já dito, era apenas a ocorrência de uma “serie de

¹⁷ DUBY, 1993 e 1995.

¹⁸ BASCHET, 2006



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

escaramuças, escandida de vez em quando por alguns impulsos agressivos mais intensos, que constituíam o elemento picante na existência da cavalaria”.¹⁹

Por conseguinte, esta natureza bélica medieval, constituída em suma de pequenas razias com pouco derramamento de sangue – pelo menos no sentido da *faide* para com seus atores – e pela quase total ausência de grandes batalhas campais no decorrer dos séculos, é justificada tomando como referencial o fundamento bélico que perpassa as ações de boa parte dos dirigentes militares medievais durante a Idade Média Central, a qual corresponde à valorização dos fatores de *defesa/proteção* frente aos de *ataque/avanço*.

Dáí é que, partindo desta premissa, um dos grandes teóricos da Guerra, Charles Oman:

*Sostiene que durante la etapa plenomedieval – por lo menos desde la generalización del uso de la piedra en la construcción de fortalezas a lo largo del siglo XI hasta la introducción de las bocas de fuego en el siglo XIV – hubo una absoluta superioridad de las técnicas defensivas – particularmente de las relacionadas con la edificación de fortificaciones – sobre las ofensivas.*²⁰

Consequentemente, as práticas bélicas medievais se caracterizavam pelo uso intensivo das chamadas guerras de desgaste, que se caracterizavam por minar lentamente as forças do exército inimigo, desestabilizando, empobrecendo e enfraquecendo a sua resistência através das cavalgadas, dos cercos que não permitiam a entrada de alimentos nas fortalezas, promovendo, assim, a fome generalizada como instrumento de guerra, o que ao término dela possibilitava, em geral, o controle efetivo de pontos fortes estratégicos para uma tomada posterior definitiva do território em questão, que ia desde um castelo até uma fortificação.²¹

Estas práticas procuravam assim lentamente enfraquecer o adversário através da devastação dos territórios e de cercos aos acampamentos inimigos que conduziam a situação de fome, transformando-a em uma arma de guerra, de forma que, com o passar

¹⁹ DUBY, 1993, p.80.

²⁰ GARCIA FÍTZ, 2008, p.16.

²¹ PORRINAS GONZÁLEZ, 2003.



do tempo, se tornava fácil conquistar pontos estratégicos para a tomada em definitivo do território em questão.

Assim, a estratégia fundamental da guerra medieval sempre foi a “*aproximação indireta*” frente ao inimigo em questão. Daí é que as práticas das chamadas cavalgadas e das guerras de desgaste costumavam se converterem em verdadeiras *guerras de assédio*, cuja pressão psicológica exercida pela superioridade militar costumava atingir com eficácia os mesmos fins que uma guerra feita com o uso da força armada poderia obter.

Uma Idade da Guerra

Então, depois do que foi dissertado, retornamos as questões iniciais. Mas que guerra é essa apresentada no jogo? De que forma que esse elemento é apresentado? Como isso acontece? De qual guerra estamos falando? Para iniciar irei citar o próprio jogo:

A tradição e o entendimento popular da vida militar europeia na idade média, tem declarado um domínio do cavaleiro nos campos de batalha entre os anos 800 até 1400. Cavaleiros foram encerrados em armaduras de placas e atacando em carga com suas lanças, investindo contra tropas a pé de forma a decidirem a batalha no combate corpo a corpo entre seus iguais. A era do cavaleiro veio ao fim quando a infantaria restabeleceu um papel proeminente no campo de batalha, com armas novas (Armas de fogo) e reavivando habilidades (formação de lanceiros). Essa visão nutrida pela arte focada nos cavaleiros e ignorando completamente os camponeses que lutavam a pé. Dando a impressão errada de que a guerra medieval era dominada pelos cavaleiros.

As tropas a pé eram muito importantes para os exércitos na Idade média, eram elas que lutavam corpo a corpo com outras tropas e cuidavam da invasão de outros castelos, ou seja, tendo um valor decisivo em ambos os lados.

A guerra medieval foi dominada por assédios de um tipo ou outro. Batalhas em campo aberto não eram frequentes. Os exércitos jogavam um tipo de xadrez, manobrando exércitos para dominar castelos e cidades importantes e fugindo de grandes combates em campo aberto onde as forças podiam ser dizimadas.

Apenas nestas raras ocasiões de batalha em campo aberto era que os cavaleiros podiam aparecer dizimando adversários, porém o mais importante era o uso em conjunto da infantaria, das tropas de ataque à distância e da cavalaria. Também eram importantes fatores que sempre influenciaram a batalha, como uso inteligente de terreno, moral da tropa, liderança, disciplina e tática.²²

²² Tradução livre do Age of Empires II: Age of the kings, 1999.



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

Esse trecho tirado diretamente do jogo nos passa uma ideia em total consonância com o que vimos anteriormente: uma guerra que era deflagrada por meio de invasões a castelos, cidades e fortificações, sem a errônea visão da imensa batalha campal que costumamos imaginar quando pensamos no tema.

O Age of Empires é um jogo com um caráter quase totalmente combativo, focando na relação entre a produção de riquezas e a sua conversão em tropas e melhoria de equipamentos, tanto para o aumento dessa mesma produção, quanto para a melhoria de tropas. O jogador faz o papel de senhor feudal tendo que administrar as Unidades (tudo que se move no AOE e que depende de uma capacidade populacional para ser sustentado) e Estruturas (tudo que é construído pelo jogador) disponíveis e às vezes até pode formar coalizões que muito facilmente podem ser observadas como obtenção de vassalagem.

No AOE, a forma que foi encontrada para retratar a característica de assalto a fortificações contidas na guerra medieval é simples: o jogo só acaba quando a fortificação inimiga cair, não importando quantas escaramuças e batalhas em campo aberto acontecerem entre os envolvidos, pois só há vencedor quando um dos dois lados invade a fortificação do inimigo e a domina.

Quase todas as Unidades podem combater no AOE, porém a eficiência da Unidade em questão é quem determina. Um exemplo: um aldeão comum pode combater, mas ele nunca terá a mesma capacidade de combate de uma Unidade própria para isso, como a infantaria ou os arqueiros.

Essas Unidades de combate são várias e distintas no AOE, no entanto, a representação de uma classe combatente já se faz presente desde o início por meio da eficiência em combate e também da especialização; as Unidades de combate tem apenas essa função, formando assim um corpo único e não homogêneo de especialidades no combate, como combate corpo a corpo à pé, combate montado, combate a longa distância, armas de cerco; tudo isso aparece no jogo dinamizando e especificando que é uma “classe” de Unidades que é própria para o desempenho do combate e com suas especialidades, como os piqueiros, cavalaria leve, cavalaria pesada, arqueiros, besteiros, infantaria, que costuma estar atrelada também a forma como você organiza suas tropas e



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

as posiciona no momento de combate, e também a forma como são construídos os acampamentos.

Primeiro não há um padrão para a construção dos acampamentos no AOE. É de total caráter pessoal que acontece a construção, pois cabe ao jogador analisar as melhores áreas de construção, levando em conta não só o terreno como também a disponibilidade dos recursos na região escolhida, visto que eles são importantes para o desenvolvimento mais completo do seu acampamento fortificado. Dentro desse acampamento podem constar desde os quartéis, as igrejas, as casas, o ferreiro, o mercado, o castelo e, dependendo do jogador, até minas, serrarias e plantações. É o jogador que vai ditar o que tem ou não em sua fortificação que é limitada “apenas” por sua vontade, pois é possível construir imensas muralhas por todo mapa do jogo.

A importância aqui é poder conquistar o acampamento inimigo e, com isso, claro, surgem uma série de outras benesses, como os botins também já citados, que assumem um caráter diferente no AOE. No jogo o butim é materializado na tomada das fontes de recursos do inimigo, uma vez que não existe uma moeda corrente no jogo; tudo é construído por meio dos recursos disponíveis ao jogador, que são quatro: Pedra, Madeira, Comida e Ouro.

Os três primeiros aparecem no jogo de forma literal, ou seja, são os próprios materiais empregados principalmente nas construções e manutenção de tropas. Já o ouro aparece com um valor agregado, pois representa não só o próprio valor monetário, como também outros metais indispensáveis para o armamento como ferro e o aço. Sendo assim, a posse dos recursos do inimigo é a forma que o butim se caracteriza no AOE.

Entretanto, no jogo não existe o resgate, por motivos óbvios, já que o próprio jogador é o senhor feudal sem uma representação palpável no jogo, ou seja, sem uma Unidade que o represente; fica impossível capturá-lo para obter resgate. Isso também ocorre em outras Unidades, não sendo possível capturá-las.

Como foi possível observar a guerra representada no jogo acontece sob os moldes historiográficos, uma guerra própria de invasão e tomada de castelos e butins, sem a presença das grandes batalhas campais como costuma ser retratado na historiografia contemporânea.



Conclusão

O olhar que é possível ter da Idade Média a partir do AOE II é, com certeza, de uma época perigosa, com inúmeros enfrentamentos, uma época em que a estrutura social, a princípio rígida, leva um certo tempo para ser quebrada, fato que inclusive no jogo não ocorre, pois há uma estatização das Unidades sendo que os papéis são extremamente definidos para cada uma delas.

Porém, acima de tudo, é uma época de desenvolvimento, e, a todo o momento, o AOE II nos mostra uma Idade Média renovadora, algo muito longe do tempo estático do que se costuma pensar. Muito disso ocorre devido a forma que o jogo nos insere nas tecnologias, por exemplo, trazendo uma série de inovações, que, para a época, fizeram toda a diferença e ajudaram com certeza a sociedade a prosseguir de uma forma mais cômoda e simples; isso é ainda mais notório no que se refere ao desenvolvimento da tecnologia militar, com armas e armaduras cada vez mais eficazes.

Então, o AOE II é um jogo que trabalha todos esses aspectos sobre a concepção, construção e interpretação de uma Idade Média diferenciada e dinâmica através do computador. Independente de discutir a pertinência ou veracidade dos discursos apresentados sobre a Idade Média, o que pretendo aqui é confrontar se existem semelhanças entre os discursos apresentados pelo jogo e pela história “oficial”. E por que não utilizar o AOE II como ferramenta didática?

Tendo em vista a importância da ludicidade e do discurso histórico aplicado em ambos os casos, podemos perceber a validade e pertinência no uso do jogo como ferramenta didática, e discutir a transposição quase que fílmica da narrativa histórica, porém, diferente do que acontece com os filmes, cuja interação fica apenas pelo campo emocional, com o game essa interação atinge patamares diferentes. Ouso dizer maiores, visto que o jogador realmente interage e participa da narrativa, construindo em conjunto com o jogo uma história ou participando dela.

Então, podemos assim concluir que o medieval apresentado pelo **Age of Empires II: Age of The Kings®** está em consonância com o que é produzido atualmente pela historiografia em termos literários, embora o jogo não se preocupe de fato em “transpor a realidade de forma fiel”. Mesmo assim, vemos que os argumentos construídos sustentam-se muito bem, apresentando para os jogadores uma Idade Média consistente, principalmente nos aspectos bélicos.



VEREDAS DA HISTÓRIA

2º Semestre de 2011

Ano IV - Ed. 2 - 2011

www.veredasdahistoria.com

ISSN 1982-4238

Bibliografia:

- Age of Empires II: Age of the Kings Manual.** 1998.
- BRADBURY, Jim. **The Medieval Siege.** Ed. Boydell Press, Woodbridge, UK. 1998.
- BASCHE, Jérôme. **A civilização Feudal: Do ano 1000 à colonização da América.** São Paulo: Globo, 2006.
- CROMPTON, Samuel Willard. **100 Guerras que mudaram o mundo.** Rio de Janeiro: Ediouro. 2005.
- DUBY, Georges. **Guilherme Marechal ou O Melhor Cavaleiro do Mundo.** Rio de Janeiro: Graal, 1995.
- _____. **O Domingo de Bouvines: 27 de julho de 1214.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970.** 17. ed São Paulo, SP: Loyola, 2008.
- GARCÍA FITZ, Francisco. **Las Navas de Tolosa.** Barcelona: Ariel, 2008.
- _____. ¿Hubo estrategia en la Edad Media? A propósito de las relaciones castellano-musulmanas durante la segunda mitad del siglo XIII. **Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto: História,** Porto, série II, v.15, n. 2, p. 837-854, 1998.
- LE GOFF, Jacques. **A civilização do ocidente medieval.** São Paulo: EDUSC, 2005.
- MITCHINSON, Rosalind. **A history of Scotland.** London: UK, ed. Routledge, 2002.
- PEREIRA, Nilton Mullet. Imagens da Idade Média na Cultura escolar. **AEDOS,** vol.2, No. 2, 2009. Visitado no dia 12/05/2012. Disponível para consulta em: <http://www6.ufrgs.br/ppghist/aedos/ojs-2.2ed3/index.php/aedos/article/view/183/142>
- PORRINAS GONZÁLEZ, David. La percepción de la guerra del *Poema de Mio Cid*: entre la realidad y la distorsión. **Revista de Historia Militar,** Madrid, n.94, p. 163-204, 2003.

www.veredasdahistoria.com