

# MEDIEVALISMO, VIDEOGAMES E OS HISTORIADORES

---

Vinicius Marino Carvalho

A Idade Média está em toda parte, embora não de maneiras que historiadores prontamente reconhecem. De obras de fantasia a discursos políticos, nossa sociedade se mede a todo momento contra uma multitude de “medievalismos”: imaginações contemporâneas de uma medievalidade fictícia, que ora a pintam como um passado retrógrado e inescapável, ora como uma mítica era de ouro imaculada pela modernidade e o liberalismo. Dialogar com estes discursos é um desafio a profissionais da história. Por um lado, por se tratarem essencialmente de mitos, estas Idades Médias contemporâneas não respeitam os mesmos critérios de evidência professados pela academia, tampouco reconhecem historiadores como gatekeepers culturais. Por outro, elas amiúde perpetuam ideias problemáticas que precisam ser devidamente endereçadas.

O medievalismo nos videogames, em particular, é um fenômeno que recebeu grande atenção de estudiosos nos últimos anos. O tópico já foi tema de livros (ex. Kline, 2014) e até mesmo seu próprio congresso, *The Middle Ages and Modern Games*, coorganizado pela Universidade de Winchester e pelo site *Public Medievalist* – ele própria uma página dedicada a abordar o tema dentro de uma perspectiva da história pública.

Não é difícil entender o apelo. Embora o medieval não seja o período mais explorado por jogos históricos – a honra pertence, por larga margem, à Segunda Guerra Mundial – alguns dos games de maior sucesso na história da mídia pertencem ao gênero comumente chamado de fantasia medieval. Por exemplo, as franquias *The Elder Scrolls*, *The Witcher*, *Dark Souls*, *Dragon Quest*, *World of Warcraft*, certos jogos da série *Assassin’s Creed*, sem contar a longa tradição de games inspirados no RPG de mesa *Dungeons & Dragons*. Todos esses games já foram objeto de numerosos estudos e artigos de opinião discutindo a propriedade e cabimento de suas noções de “medievalidade”. O fato de até mesmo universos fictícios como os destas propriedades intelectuais serem frequentemente mobilizados nestes debates mostra que o vocabulário do medievalismo não se limita à acurácia histórica. Pelo contrário, ele opera no campo da autenticidade – i.e. de uma qualidade afetiva (Cooper, 2021: 161) que nos passa a sensação subjetiva de se estar em uma Idade Média, o que quer que esta seja.

Entender as a origem desses afetos e as razões que os levam a se proliferar, muitas vezes em consonância com mudanças maiores no zeitgeist, é uma tarefa muito mais complexa, mas também mais frutífera, do que simplesmente engajar games históricos a partir de um pedestal professoral, apontando erros e celebrando acertos. Ela também contribui para um diálogo mais proveitoso entre a academia e a indústria de entretenimento, que passa a ser vista não mais como antagonista, e sim uma parceira em um debate aberto e complexo.

No âmbito dos games, fomentar esse diálogo requer adotar novas metodologias de análise. Antes de mais nada, é preciso resistir à tentação de tratar o game como um filme – ou qualquer outra mídia não participativa. Jogos eletrônicos são melhor entendidos como máquinas: por trás de uma lataria de elementos representacionais, eles são regidos por uma circuitagem abstrata de mecânicas e algoritmos expressos em linhas de código. Estes elementos são tão capazes de produzir argumentos sobre o passado quanto figurinos, cenários, linhas de diálogo e trilhas sonoras.

Esse medievalismo cibernético se manifesta, em primeiro lugar, nas próprias regras do jogo. Nos games *Medieval: Total War* e *Total War: Medieval II*, por exemplo, as facções principais são separadas por províncias controladas por facções genéricas, chamadas de “rebeldes”. Estes povos não têm a condição de se expandir ou ameaçar as facções principais de qualquer forma significativa: estão

---

CARVALHO, Vinicius Marino. Medievalismo, videogames e historiadores. *Medievalismos*. In: *Sacralidades Medievais* (site). Disponível em: <https://sacralidadesmedievais.com/textos-semanais>.

<https://sacralidadesmedievais.com/>



lá tão somente para providenciar ao jogador um alvo fácil para suas primeiras conquistas. Ao representar a Europa medieval desta forma, porém, os jogos adotam uma perspectiva nacionalista e teleológica, argumentando que certos países (ex. Inglaterra, França) estavam destinados a vingar como grandes impérios, enquanto que outros (ex. Irlanda, País de Gales) só existiram para serem conquistados.



Em segundo lugar, como Robert Houghton recentemente demonstrou (2021), os próprios objetivos de um jogo podem condicionar suas ideias de medievalidade. Ao atribuir mais pontos de experiências à morte de inimigos que ao cumprimento de missões, por exemplo, um RPG encoraja seus jogadores a solucionar problemas por meio da força. Ampliada ao contexto de um jogo online multijogador, esta simples escolha pode culminar em uma população virtual altamente competitiva e agressiva – e, por consequência, em um juízo afetivo sobre aquela Idade Média fictícia como uma era das trevas em que impera a violência atávica

Há casos, também, em que o próprio código se presta a argumentos históricos. O jogo de estratégia *Crusader Kings 2*, por exemplo, permite que religiões organizadas enviem missionários para converter povos pagãos. Há, porém, uma penalidade invisível que dificulta a conversão de pagãos nórdicos ao islã – segundo as anotações do código, porque povos escandinavos gostam muito de beber álcool. Este argumento não aparece em momento algum do jogo. A única forma de tomar conhecimento dele é vasculhando o arquivo correspondente na pasta do game.

Por fim, não podemos esquecer que videogames são uma mídia participativa, em que jogadores muitas vezes assumem o papel de coautores. Certos gamers insistem em jogar o jogo do seu jeito, mesmo que isto não case com as vontades dos desenvolvedores – por exemplo, empregando estratégias pacifistas em jogos de conquista. Outros chegam até a modificar o próprio game – uma prática conhecida como *modding* – para testar ideias diferentes ou corrigir o que interpretam como erros históricos. Como demonstrou Cooper (2021), muitos destes mods são medievalistas em sua natureza, propondo alterações que desafiam as noções de medievalidade dos desenvolvedores e introduzem suas próprias imagens do passado.

Para entender o medievalismo nos games, é preciso apreciá-los de uma forma holística: do código ao *modding*; das convenções narrativas à comunidade de jogadores que os cerca. Esta é uma área de estudos que está longe de ser exaurida e que sem dúvida legará muitos resultados importantes nos próximos anos.

### Para saber mais

COOPER, V. *Modding and authentic, gritty medievalism in Skyrim*. In: ALVESTAD, K.; HOUGHTON, R. (Eds.) **The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism**. Londres: Bloomsbury Academic, 2021., pp. 161-73

---

CARVALHO, Vinicius Marino. Medievalismo, videogames e historiadores. *Medievalismos*. In: Sacralidades Medievais (site). Disponível em: <https://sacralidadesmedievais.com/textos-semanais>.

<https://sacralidadesmedievais.com/>

HOUGHTON, R. 'If you're going to be the king, you'd better damn well act like the king: Setting objectives to encourage realistic play in Grand Strategy Computer Games. In: ALVESTAD, K.; HOUGHTON, R. (Eds.) **The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism**. Londres: Bloomsbury Academic, 2021, pp. 186-210.

KLINE, D.T. (Ed.) **Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages**. Londres/Nova York: Routledge, 2014.

---

CARVALHO, Vinicius Marino. Medievalismo, videogames e historiadores. *Medievalismos*. In: Sacralidades Medievais (site). Disponível em: <https://sacralidadesmedievais.com/textos-semanais>.

---

<https://sacralidadesmedievais.com/>

