

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**

**INSTITUTO DE HISTÓRIA**

**A FANTASIA DA RAÇA:  
O MEDIEVALESCO NO VIDEOGAME THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM**

**RICARDO MARQUES RAMALHO GARCIA**

**DRE: 116166970**

**RIO DE JANEIRO**

**2021**

**Ricardo Marques Ramalho Garcia**

**A FANTASIA DA RAÇA: O MEDIEVALESCO NO VIDEOGAME THE  
ELDER SCROLLS V: SKYRIM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de História da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em História.

Orientador: Prof. Dr. Gabriel de Carvalho Godoy Castanho

Rio de Janeiro

Outubro de 2021

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer ao meu orientador, o Prof. Dr. Gabriel de Carvalho Godoy Castanho, pelo o suporte docente prestado, mesmo diante das dificuldades que todos nós enfrentamos ao longo da pandemia da Covid-19.

Agradeço também imensamente à minha mãe por todo o apoio possível sempre.

Aos meus amigos da faculdade pelo companheirismo ao longo de toda a graduação e aos amigos do Laboratório de Teoria e História das Mídias Medievais (LATHIMM) pelo apoio e sugestões acerca desta pesquisa.

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar o jogo de videogame *The Elder Scrolls V: Skyrim*, que obteve um grande sucesso comercial e de crítica. Enquanto produção medievalesca, *Skyrim* traz uma representação da Idade Média imaginada de influência germano-escandinava e, conseqüentemente, carrega reapropriações do passado pensadas na contemporaneidade. O jogo se mostra como um grande material de estudo por nos permitir problematizar, especificamente, as representações de diferentes raças associadas aos povos e às culturas do mundo real dentro da fantasia. Além disso, este trabalho busca fomentar o debate entre o público que consome o jogo e destacar as ferramentas políticas que são utilizadas, através do medievalesco, como fins para justificar as ideias conservadoras racistas e xenofóbicas, que reforçam a concepção de *Whiteness* no passado idealizado e no presente.

**Palavras-chave:** Videogame; Medievalesco; Mídias digitais.

## ABSTRACT

This work aims to analyze the videogame *The Elder Scrolls V: Skyrim* that represents a great commercial and critical success. As a medieval production, *Skyrim* brings an imagined representation of the Middle Ages of German-Scandinavian influence and, consequently, re-appropriations of the past conceived in contemporaneity. The game proves to be a great material for study as it allows us to specifically problematize the aspect of having representations of different races that are associated with people and cultures in the real world in their fantasy. This is why it generates a lot of debate among the public that consumes the game and often offers political tools that are used throughout the medieval period as ends to justify racist and xenophobic conservative ideas that reinforce the idea of *Whiteness* in the idealized past and in the present .

**Keywords:** Videogame. Medievalesco. Digital media

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Assassin's Creed Unity (Ubisoft, 2014)

Figura 2 - Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017)

Figura 3 - O Último Banquete em Herculano (LARP-USP)

Figura 4 - Perspectiva de Whiterum vista por fora dos muros. Bethesda Softworks, 2011.

Figura 5 - Mapa de Whiterum Bethesda Softworks, 2011.

Figura 6 - Visão do centro comercial da cidade. Bethesda Softworks, 2011.

Figura 7 - Outra visão do centro comercial da cidade. Bethesda Softworks, 2011.

Figura 8 - Algumas casas do Distrito do Vento. Bethesda Softworks, 2011.

Figura 9 - Distrito da Nuvem. Bethesda Softworks, 2011.

Figura 10 - Jorrvaskr. Bethesda Softworks, 2011.

Figura 11 - Registro da Escavação de Sutton Hoo. 1939  
Figura 12 - Vista lateral de Dragonsreach, lado direito. Bethesda Softworks, 2011.

Figura 13 -Stave Church de Borgund, século XI, madeira, Borgund, Noruega.

Figura 14 - Jarl Balgruuf, 2011. Bethesda Softworks.

Figura 15 - A escolha de raça em Skyrim (Bethesda Softworks, 2011)

Figura 16 - Ilustração do mapa de Tamriel (Bethesda Softworks, 2011)

Figura 17 -Mapa interativo de Skyrim e suas diversas marcações de lugares (Bethesda Softworks, 2011)

Figura 18 - Customização do personagem em Skyrim (Bethesda Softworks, 2011)

Figura 19 - Compilação da imagem das 10 raças disponíveis no jogo (Bethesda Softworks, 2011)

Figura 20 - Ulfric Stormcloak (Bethesda Softworks, 2011)

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>08</b>
 <b>CAPÍTULO 1 – HISTÓRIA E VIDEOGAME</b>	
1.1. A HISTÓRIA PÚBLICA .....	10
1.2 O TRABALHO COM VIDEOGAME NO CAMPO DA HISTÓRIA .....	17
1.3. BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS DE VIDEOGAME E TIPOLOGIA .....	20
1.4. VIDEOGAME E HISTÓRIA: "JOGOS HISTÓRICOS" E SKYRIM .....	27
 <b>CAPÍTULO 2 – VIDEOGAME E IDADE MÉDIA</b>	
2.1. MEDIEVALISMO, NEOMEDIEVALISMO E MEDIEVALESCO.....	36
2.2. MEDIEVALESCO EM SKYRIM .....	43
 <b>CAPÍTULO 3 – RAÇA NA FANTASIA MEDIEVALESCA</b>	
3.1. RAÇA EM SKYRIM.....	56
3.2. A FANTASIA DO WHITENESS .....	67
 <b>CONCLUSÃO.....</b>	 <b>73</b>
 <b>REFERÊNCIAS .....</b>	 <b>76</b>

## INTRODUÇÃO

A História, enquanto disciplina, é formada pelo conjunto das nossas ideias e interpretações sobre o passado. Não limitada ao passado ela sempre invade também o nosso presente. Pelo fato da História não ser algo estático, nossas ideias e interpretações sobre o passado estão sempre em transformação de forma análoga à transformação da nossa sociedade.

A nossa sociedade passou nas últimas décadas por grandes transformações a partir das novas tecnologias e principalmente devido ao massivo acesso à informação trazido pela internet. Influenciadores digitais disseminam conteúdo atualmente para milhões de pessoas todos os dias. Ideias são propagadas e discutidas em fóruns virtuais, e o conhecimento sobre o passado evidentemente está presente neste processo. A evolução e o estabelecimento da internet na vida das pessoas acompanhou um avanço da tecnologia dos computadores. Do *smartphone* à Unidade de Estado Sólido foram inúmeros os avanços que os computadores trouxeram nos últimos anos, incluindo sua capacidade de reproduzir gráficos tridimensionais potencializando a experiência dos jogos eletrônicos. Desta forma, a indústria bilionária de *videogames* atualmente desenvolve jogos que buscam representar o passado, levando milhões de pessoas a consumirem suas produções todos os dias.

Este trabalho irá dialogar com a já mencionada fluidez que a disciplina da História apresenta, associada às transformações sociais, ao analisar o jogo de *videogame The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). O jogo, apesar de não representar o passado diretamente através de espaços e personagens históricos, nos traz um retrato da Idade Média imaginada de influência germano-escandinava – que, segundo a produção do jogo, busca representar uma “fantasia viking”. O interesse pelo tema e pelo estudo do *videogame* se dá pelas inúmeras horas passadas jogando esse título e pelas associações históricas e sociais percebidas em seu espaço virtual narrativo e interativo.

No *game*, o jogador vive o personagem *dovakhiin (Dragonborn)*. O *dovakhiin* é o elo central de toda a narrativa que se passa no país *Skyrim*, terra natal do povo denominado *Nords* em clara alusão aos nórdicos europeus. A história do jogo é composta por um lado político, no qual o país está em guerra entre as forças rebeldes nacionalistas (*Stormcloaks*) e o Império (*Imperials*); e outro lado de fantasia, no qual Dragões retornaram à vida para atormentar *Skyrim* e o herói escolhido *dovakhiin* deve iniciar sua jornada para solucionar esse problema.



*Skyrim* é um grande sucesso comercial e de crítica, bastante popular, mesmo após dez anos do seu lançamento, e ainda recebe, frequentemente, novas versões para consoles atuais de *videogame*. Enquanto produção medievalesca, que simboliza a Idade Média sem ter necessariamente nenhum vínculo com ela, o jogo nos desperta interesse como material de análise por nos permitir problematizar, especificamente, o aspecto das raças presentes na fantasia, mas que são associadas aos povos e às culturas do mundo real.

Dessa forma, *Skyrim*, ao construir sua fantasia medievalesca, carrega consigo reapropriações políticas do passado comuns ao período medieval, que são, frequentemente, debatidas pelo público que consome o jogo, contemporâneo a respeito do período medieval. Tais reapropriações são, muitas vezes, utilizadas para justificar ideias conservadoras, racistas e xenofóbicas que reafirmam os valores de um presente branco.

Para compreendermos melhor a forma pela qual os *videogames*, como *Skyrim*, enquanto produções contemporâneas de massa, são percebidos e discutidos por seu público, o primeiro capítulo irá debater sobre a História Pública e os desafios que o historiador acadêmico tem em lidar com ela na era virtual. Ainda no mesmo capítulo, será discutido o uso dos *videogames* como documento, definindo o que são “jogos Históricos”, de acordo com a definição de Adam Chapman, e considerando o aspecto audiovisual e lúdico dessas produções.

Em seguida, o capítulo trará uma breve história dos *videogames* acompanhando a sua evolução gráfica, segundo a divisão estabelecida por Marcelo Carreiro e o consequente aumento da complexidade dos gêneros e das narrativas que os jogos trouxeram, a partir do avanço tecnológico, o que potencializou a capacidade de contar histórias. Por último, o capítulo também será responsável por elaborar uma diferenciação entre os tipos de “jogos Históricos”, por meio de exemplos trazidos por dois episódios de podcasts de historiadores, o “Estudos Medievais” e o “História FM”, situando *Skyrim* nessa tipologia de jogos.

O segundo capítulo irá trazer a discussão acerca dos conceitos utilizados para definir as obras que representam uma suposta medievalidade: Medievalismo e neomedievalismo, diferenciando-as na forma como elas têm sido empregadas na historiografia e estabelecendo o porquê escolhemos utilizar o neologismo medievalesco, defendido pelo Professor Dr. Gabriel Castanho, ao invés dos anteriores para categorizar tais produções. Também no segundo capítulo exploraremos o medievalesco presente em *Skyrim* através do estudo de caso feito por Beatriz Faria Santos, no qual ela analisa a cidade do jogo de *Whiterun* e nos indica características artísticas sobre os ele-

mentos da cidade que emulam construções de uma Idade Média “viking”, de modo específico, e germano-escandinava, de modo geral.

Por fim, no terceiro capítulo iremos problematizar, especificamente, o aspecto das raças presente em *Skyrim*, apresentando-as, além de explicar as suas diferenças e as associações que supostamente trazem com os povos e as culturas reais. Nesse sentido, traçaremos a trajetória dessa fantasia de raças, ao longo do medievalesco, estabelecendo a grande influência que J.R.R Tolkien teve nesta formulação, e, por último, explicaremos as consequências desse tipo de representação presente no jogo, recorrendo ao conceito de *Whiteness* defendido por Helen Young. Ao final de nosso trabalho, concluiremos que *Skyrim*, ao construir sua fantasia de raças em um mundo imaginado que busca representar a Idade Média na atualidade, demonstra como a ideia de representar o "outro", que constitui o *Whiteness*, ainda se faz presente no imaginário contemporâneo, e como esta ferramenta pode ser retomada em discursos e atos supremacistas ou xenofóbicos que evocam uma suposta da Idade Média europeia. Assim, se torna necessário que os historiadores profissionais (públicos e acadêmicos) encarem os desafios apresentados pelo uso do passado nos *games* participando da disputa política sobre a Idade Média que também abrange uma disputa sobre o medievalesco.

## CAPÍTULO I – História e videogame

### 1.1. A História Pública

Para aprofundarmos nossa reflexão sobre o ofício da História, a partir das mídias contemporâneas, trabalharemos com o conceito de História Pública. Como todo conceito, a noção de História Pública possui vários significados. Pensadores contemporâneos, como a escritora britânica Jill Liddington, definem a “história” discutida pelo público, que não faz parte da escrita acadêmica, como História Pública.<sup>1</sup> História Pública seria, nas palavras de Liddington, um conceito escorregadio e que, conseqüentemente, leva à necessidade de explorar seus significados e usos amplos.<sup>2</sup> Ao destacar as produções dos canais de TV como o History Channel e a BBC, a autora conclui que o passado, ou ao menos suas formas popularmente difundidas, está a nos rodear pela a “explosão de representações populares do passado”, o que abarca a “apresentação popular do passado para um leque de audiências – por meio de museus e patrimônios históricos, filme e ficção histórica.”<sup>3</sup> Embora Liddington considere a História Pública um conceito escorregadio, ela nos apresenta a certeza de que ele existe no nosso cotidiano.<sup>4</sup> A autora demonstra a presença da história na espetacularização do passado que é levada para o público, pois o passado popular é apresentado como se estivesse logo ali, dobrando-se a esquina, a um mero estalar de dedos. Não é preciso passaporte ou uma longa viagem, você só tem que usar o controle remoto da TV, clicar com seu mouse, navegar pelo *History Channel*, e instantaneamente – muitas vezes prazerosamente – você estará lá.<sup>5</sup> Nessa chave interpretativa, é preciso reconhecer que o passado significa, também, negócio. Liddington destaca que os produtores procuram historiadores capazes de resumir a pesquisa atual em umas poucas sentenças.<sup>6</sup> Dessa forma, Liddington nos permite compreender o historiador público como o profissional que torna a História atrativa para um público específico que irá consumir um tipo de produção transmitida por mídias como o *History Channel*.<sup>7</sup> A britânica indica, portanto, que tem como intenção explorar os “significados e usos amplos de história

---

1 Cf. LIDDINGTON, Jill. O que é história pública? O público e seus passados. In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à História Pública**. SP: Letra e Voz, 2011 p. 32.

2 *Ibidem*, p. 34.

3 Cf. LIDDINGTON, Jill. **O que é história pública?** *Op.cit.* p. 34.

4 *Ibidem*, p. 31

5 *Idem*.

6 *Ibidem*, p. 35

7 *Idem*.

pública, feito tanto por profissionais quanto por acadêmicos.”<sup>8</sup> O movimento da História Pública é debatido há décadas pelo mundo, e vem levantando debates acerca de seus significados também entre os historiadores do Brasil. O professor Bruno Flávio Lontra Fagundes, da UFMG, publicou um artigo para a revista NUPEM, em 2019, sobre História Pública. Em seu texto, Fagundes nos apresenta uma trajetória da História Pública apontando que os historiadores americanos desfrutavam da história fora da academia em atividades diversas já bem antes dos anos 1970.<sup>9</sup> Os estadunidenses desenvolveram iniciativas em torno dos trabalhos de historiadores nos parques nacionais e em História militar, uma vez que, após as I e II Guerras Mundiais, houve o investimento americano em escrever e exaltar seu passado, principalmente, narrando a História do Exército dos Estados Unidos.<sup>10</sup> Essa iniciativa permitiu a criação, em departamentos e órgãos governamentais (assim como em empresas privadas), de setores e seções de História que empregavam historiadores.<sup>11</sup> Diante desse contexto, conforme descrito por Cauvin, “muitos historiadores trabalhavam fora da academia em arquivos, sociedades, parques nacionais, museus, agências federais ou em corporações empresariais. Embora, aqueles praticantes não fossem considerados historiadores profissionais.”<sup>12</sup> Assim, a discussão sobre a História Pública se difundiu nos Estados Unidos, em torno, principalmente, de uma questão de empregabilidade. Essa realidade é bem diferente da brasileira, por exemplo, em que o debate sobre empregabilidade do historiador é, praticamente, inexistente e, inclusive, a profissão foi regulamentada somente em 2020.<sup>13</sup> Trazendo o debate para o nosso país, Fagundes aponta que, no Brasil, a crítica mais feroz à História Pública, até o momento, veio do pesquisador Jurandir Malerba, que visa “pensar o próprio conceito de história pública e sua aplicabilidade no Brasil.”<sup>14</sup> Nas palavras de Malerba, “a escrita da história não é e nem pode ser prerrogativa, propriedade de quem quer que seja, mas há de se manter a crítica permanente do que se veicula como historiografia”.<sup>15</sup>

---

<sup>8</sup> *Idem.*

<sup>9</sup> Cf. FAGUNDES, Bruno Flávio Lontra. **História Pública brasileira e internacional: seu desenvolvimento no tempo, possíveis consensos e dissensos.** Revista NUPEM, Campo Mourão, v. 11, n. 23, maio/ago. 2019, p.41.

<sup>10</sup> Cf. FAGUNDES, Bruno Flávio Lontra. **História Pública brasileira e internacional.** *Op. cit.* p.41

<sup>11</sup> *Idem.*

<sup>12</sup> CAUVIN, 2018, p. 7 apud FAGUNDES, Bruno Flávio Lontra. **História Pública brasileira e internacional.** *Op. cit.* p.41

<sup>13</sup> *Idem.*

<sup>14</sup> *Ibidem*, p. 33

<sup>15</sup> MALERBA, 2015 p. 42 apud FAGUNDES, Bruno Flávio Lontra. **História Pública brasileira e internacional.** *Op. cit.* p.41

Embora seja necessário destacarmos que a História Pública levanta debates há bastante tempo, é inegável que as mídias digitais potencializaram a percepção da História Pública entre os acadêmicos nos últimos 30 anos. Diante dessa percepção, Liddington e Smith escreveram, em 2005, sobre a ampliação dos públicos consumidores de história. Demonstraram preocupação sobre os processos de publicização da História associados à nova variedade de audiências e leitores.<sup>16</sup> Diante desse cenário, é importante pensarmos sobre a diferença existente entre, de um lado, a forma como os historiadores investigam e estudam o passado criando suas teses e interpretações baseadas em fontes históricas e, de outro, a forma como o público se apropria do passado. Como exemplo dessas diferentes abordagens do passado, podemos indicar que o modo como o público irá apresentar, discutir e problematizar o passado na internet não entrará no mesmo jogo de preocupações metodológicas dos historiadores norteados por uma orientação científica na escrita de sua História. A preocupação, nesse sentido, é levantada por Carvalho, em seu texto de 2018, no qual pergunta: “Onde fica a autoridade do historiador no universo digital?”<sup>17</sup> A partir do questionamento que levanta, o autor nos situa em uma realidade que vivemos nos dias de hoje, em que estamos conectados permanentemente à internet e temos acesso a *blogs*, perfis de redes sociais, fóruns, plataformas de compartilhamento de vídeos e páginas de produção colaborativa de artigos. Acompanhamos um universo digital onde todos podem produzir discursos sobre o passado tendo, ou não, base para isso.<sup>18</sup> Para pensar sobre essa posição da perda de autoridade do historiador, Carvalho remete ao século XIX, período em que se formou a autoridade do discurso historiográfico e quando a História se tornou uma disciplina. No entanto, esse modelo novecentista foi alvo de questionamentos no século XX marcado pela “Escola dos Annales”.<sup>19</sup> Conclui, assim, que embora essas divergências sobre a produção da História tenham causado grandes atritos no interior da profissão, elas foram fundamentais para salientar a autoridade do historiador em sua produção.<sup>20</sup> O texto de Carvalho nos lembra que os historiadores já foram desafiados de maneiras extremas, como no caso dos negacionistas do Holocausto que buscaram, a partir dos anos 1960, mimetizar os mecanismos de legitimação historiográfica para produzir discursos deliberadamente dis-

---

16 Cf. LIDDINGTON, Jill; SMITH, Graham. Crossing cultures: Oral history and Public History. **Oral History**, 2005 p. 28.

17 Cf. CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. Onde fica a autoridade do historiador no universo digital? *In*: Ana Maria Mauad; Ricardo Santhiago; Viviane Trindade Borges. (Org.). **Que história pública queremos?** 2ed. Belo Horizonte: Letra & Voz, v.1, 2018, p. 169-174.

18 *Ibidem*, p. 170.

19 *Ibidem*, p. 171.

20 *Idem*.

torcidos sobre o passado com fins políticos.<sup>21</sup> Apesar dessas formas de disputa em torno do passado histórico, o historiador manteve seu prestígio social. Por sua vez, o mundo digital do início do século XXI, potencializou o desafio à História acadêmica. No Brasil, o canal “Nostalgia”, do *youtuber* Felipe Castanhari, possui mais de 13 milhões de inscritos em 2021.<sup>22</sup> O canal do designer gráfico traz conteúdos diversos sobre músicas, programas, jogos, desenhos, filmes, séries e outros elementos da cultura pop do passado, mas também apresenta conteúdos de conhecimento histórico, como vídeos sobre o fascismo e a ditadura militar do Brasil. Podemos aqui realizar uma associação com um ponto levantado por Carvalho (a respeito das instituições de memória e da memória das pessoas comuns): a consciência histórica no mundo digital também tem sido objeto de disputa de grupos políticos.<sup>23</sup> Temos como exemplo o caso do projeto de “vídeo-documentários educacionais”, Brasil Paralelo<sup>24</sup> ([www.brasilparalelo.com.br](http://www.brasilparalelo.com.br)). O projeto foi criado, em 2016, por empreendedores de Porto Alegre identificados com conceitos e preceitos do campo político e ideológico da direita liberal. O projeto “Brasil – A última cruzada” lançado, em 2017, gerou grande repercussão angariando milhões de seguidores e visualizações na plataforma *YouTube*.<sup>25</sup> Os vídeos buscam explicar a história brasileira desde o Brasil colonial até o tempo presente. O curso é apresentado pelos idealizadores como uma alternativa ao historiador, alinhado à retórica de “o que o seu professor de História não te ensinou”. Projetos como “Brasil Paralelo” buscam imitar a tradição acadêmica se apresentando como cursos, expondo conteúdos em formato de aula, promovendo congressos e fóruns de discussão. Assim, o historiador encontra um desafio enorme em lidar com a História Pública na era virtual. A dificuldade da comunidade historiográfica de encontrar meios para operar a autoridade tradicional acadêmica no universo popular e flexível do mundo digital, associado ao desafio do domínio das novas linguagens como programação, design gráfico e comunicação social, seja talvez a explicação para a pouca representatividade dos historiadores acadêmicos no espaço digital.

---

<sup>21</sup> *Idem*.

<sup>22</sup> Cf. CASTANHARI, Felipe. **Canal Nostalgia**. Disponível em: [https://www.youtube.com/channel/UCh2VZQ-BLFTOp6I\\_qgnBJCuQ](https://www.youtube.com/channel/UCh2VZQ-BLFTOp6I_qgnBJCuQ). Acesso 16 de fevereiro de 2021.

<sup>23</sup> Cf. CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. **Onde fica a autoridade do historiador no universo digital?** *Op. Cit.* p. 171.

<sup>24</sup> BRASIL PARALELO. Disponível em: <https://site.brasilparalelo.com.br/home/>. Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

<sup>25</sup> BRASIL PARALELO. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UcKDjjeBmdaiicey2nImISw>. Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

Apesar da dificuldade e da complexidade que o conceito de História Pública nos traz, ele nos ajuda a compreender o processo da prática de produção e de disseminação do conhecimento histórico fora da academia. Essa é uma realidade que se intensificou com as mídias digitais e a internet, pois, elas possibilitaram que o compartilhamento de informações e de conteúdos seja mais rápido do que nunca. Dessa maneira, seguindo o pensamento de Liddington, a História Pública é, constantemente, associada aos interesses do momento em que é produzida, ditada pelo interesse do público em consumir o passado que lhes entretém.<sup>26</sup> Como negócio, o passado se torna uma mercadoria e, como tal, deve ser apresentado segundo os padrões estéticos vigentes e segundo as técnicas de comunicação amplamente valorizadas. Um vídeo que é hoje feito para ser publicado na internet sobre História deve seguir os padrões atuais de edição para se tornar mais atrativo para o público, que é acostumado com essa forma de comunicação, caso contrário, ele não alcançará o mesmo alcance que poderia ter. O mesmo ocorre com as produções cinematográficas ou *videogames* fantasiosos que representam outros períodos históricos e movimentam milhões de dólares em nossa sociedade há algumas décadas. Ainda que existam as dificuldades citadas para a atuação dos historiadores profissionais no meio digital, muitas iniciativas produzidas por pesquisadores acadêmicos vêm tentando tomar esse espaço de autoridade, por meio da divulgação científica de História na internet. Iniciativas como “O Café História”<sup>27</sup>, criado em 2008, por Bruno Leal, “visando divulgar a História produzida no meio acadêmico para grandes audiências” e “História da Ditadura”<sup>28</sup>, fundado pelo renomado pesquisador do tema Paulo Cesar Gomes, são dois exemplos desse tipo de iniciativa.<sup>29</sup> Outro meio de divulgação que vem se destacando na participação de historiadores é o de *podcasts*. Utilizaremos dois *podcasts* específicos que nos interessam para o tema. O primeiro *podcast* é o “Estudos Medievais”, pertencente ao Laboratório de Estudos Medievais da Universidade de São Paulo (LEME-USP),<sup>30</sup> que em sua descrição anuncia term “como objetivo produzir conteúdo para professores, alunos e demais interessados pela His-

26Cf. LIDDINGTON, Jill. **O que é história pública?** *Op. cit.* p. 32.

27Cf. LEAL, Bruno. **Café História**. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/>. Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

28Cf. GOMES, Paulo Cesar. **História da Ditadura**. Disponível em: <https://www.historiadaditadura.com.br/>. Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

29Cf. CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. **Onde fica a autoridade do historiador no universo digital?** *Op.cit.*p. 172.

30Cf. **ESTUDOS MEDIEVAIS 01**. Games e História. Entrevistados: Alex da Silva Martire. Entrevistadores: Vinícius Marino Carvalho. Julho de 2020. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/2O98mR4VRMyLBAwt5UqzQP?si=n1fBnOA7R9GZVXsAdmQv9Q>. Acesso em: 11 de fevereiro de 2021. Site do LEME: [www.leme.fflch.usp.br](http://www.leme.fflch.usp.br).

tória da Idade Média”. O segundo é o *podcast* denominado “História FM” que busca, de acordo com sua própria definição, fazer “divulgação científica e história pública acessível gratuitamente para ajudar e tirar a academia de dentro de seus muros”.<sup>31</sup> Esse *podcast* faz parte do site “leitura ObrigaHISTÓRIA”, criado em 2015, por Icles Rodrigues, historiador e mestre em História pela Universidade Federal de Santa Catarina, e conta com a participação de outros acadêmicos.<sup>32</sup> Os primeiros episódios de ambos os *podcasts* nos trazem o tema de História e Videogame. Neles, o videogame é entendido como uma das mídias com maior impacto cultural na atualidade e capaz de levar, por meio de suas representações históricas, um primeiro contato do público com sociedades (reais ou imaginadas) do passado. Os episódios analisam as representações históricas presentes nessa mídia a partir de variados jogos, buscando discutir se tais mídias possuem precisão histórica, ou não, e seu potencial didático no ensino de História. Utilizaremos mais adiante exemplos de jogos que os *podcasts* citados nos trazem, mas antes precisamos esclarecer porque os jogos eletrônicos, jogos digitais ou *videogames* têm cada vez mais atraído a atenção da comunidade acadêmica e se tornando foco de debate no campo da História Pública. Não obstante, para falarmos sobre os jogos de *videogame*, precisamos compreender as especificidades midiáticas dessas produções.

## 1.2 O trabalho com videogame no campo da História

O que torna os *videogames* tão particulares como fonte histórica é a forma pela qual as representações históricas neles são construídas. Um autor que vem se destacando como referência no assunto sobre História e *videogames* é Adam Chapman. Chapman publicou, em 2016, uma obra de 290 páginas chamada “*Digital games as history: how videogames represent the past and offer access do historical practice*”. Na obra, o autor descarta a ideia de que as únicas histórias legítimas são as feitas por escrito, pois para ele, a produção de História em outras mídias não é diferente, em termos de construção narrativa e, portanto, nem de legitimidade.<sup>33</sup> Essas posições,

31 Cf. **HISTÓRIA FM 01**. Jogos Históricos: De Roma à Segunda Guerra. Entrevistados: Rodrigo Prates, Juan Garcês e Vinícius Fedel. Entrevistadores: Icles Rodrigues. maio 2019. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/4l6HEfJK94xlrhZLoAnjx6>. Acesso em: 8 de fevereiro de 2021.

32 Cf. RODRIGUES, Icles. **ObrigaHISTÓRIA**. Disponível em: <https://leituraobligahistoria.wordpress.com/>. Acesso em: 26 de setembro de 2021.

33 Cf. CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History: How Videogames Represent the past and Offer Access to Historical Practice**. New York, NY: Routledge, 2016. p. 70.



ainda que controversas, trazidas por Chapman têm também sido presentes na produção brasileira sobre o tema. Esse é o caso de Marcelo Carreiro que em seu artigo “Jogando o passado: *videogames* como fontes históricas”, publicado pela revista *História e Cultura*, em 2013, nos traz uma reflexão sobre o processo de diversificação documental para a escrita da História. O autor aponta que a nossa realidade metodológica é oposta à rankeana, que assumia como documentos válidos para análise do passado apenas os documentos oficiais do Estado.<sup>34</sup> Na atualidade, o entendimento que caracteriza um documento ultrapassa a rígida delimitação dos vestígios burocráticos do Estado e passam a ser percebidos além de seu caráter textual original, englobando uma rica gama de mídias, como o relato pessoal, o uso de imagens, de sons e de produtos audiovisuais.<sup>35</sup> Reafirmando o uso do *videogame* como fonte, Bello e Vasconcelos em artigo publicado para a revista *Observatório*, em 2017, relacionam tal mídia com o cinema e concordam com o argumento do historiador brasileiro Marcos Napolitano, de que todo filme pode ser tomado como documento histórico de uma época que o produziu.<sup>36</sup> Logo, o *videogame* também é um documento histórico de determinada época e lugar, e o “*videogame* Histórico” a representação e simulação de uma dada realidade.<sup>37</sup> Os autores do artigo argumentam que pensar os jogos eletrônicos, como fonte de conhecimento histórico, ocorre dentro da perspectiva de ampliação das possibilidades de análise documental consolidada pela escola dos *Annales*.<sup>38</sup> Entretanto, ao pensarmos sobre os *videogames* como fonte precisamos considerar seu aspecto lúdico, uma vez que a representação histórica em um jogo de *videogame* vai além da narrativa audiovisual e se articula à jogabilidade, ou seja, ao caráter ativo do jogador na constituição da narrativa histórica. A jogabilidade que os *games* trazem permite ao jogador atuar dentro de suas possibilidades e limitações, criando seus próprios significados e transformando as suas narrativas. Pensando nessa dificuldade que acompanha o lúdico, Bello e Vasconcelos mencionam a obra, do holandês Johan Huizinga, “*Homo Ludens*”, que serviu como base para os estudos dos *videogames*. O autor define que jogos são atividades desinteressadas e gratuitas. Elas possuem conexões com o sagrado ritualizado à medida em que ambos circunscrevem a um “círculo mágico”, afastado da realidade concreta, em que valeriam

---

34 Cf. CARREIRO, Marcelo. Jogando o passado: videogames como fontes históricas. **Revista História e Cultura**, Franca-SP, v.2, n.2, 2013. p.157.

35 *Idem*.

36 NAPOLITANO, 2007, apud BELLO, R. S.; VASCONCELOS, J. A. O videogame como mídia de representação histórica.. **Revista Observatório**, v. 3, n. 5, p. 216-250, 1 ago. 2017. p. 225.

37Cf. BELLO, R. S.; VASCONCELOS, J. A. O videogame como mídia de representação histórica.. **Revista Observatório**, v. 3, n. 5, p. 216-250, 1 ago. 2017. p. 225.

38 *Idem*.

outras regras e representações.<sup>39</sup> Como demonstram os autores no artigo, o sociólogo Roger Callois, ao desenvolver sobre a obra de Huizinga, propôs uma tipologia para complexificar os modos de jogar, os separando entre aqueles que se aproximam da *paidia*, que seriam modalidades lúdicas mais livres e improvisadas, e do *ludus*, que seriam as atividades com maior número de regras.<sup>40</sup> Haveria ainda uma terceira categoria, que seria a distinção entre jogos de competição, sorte, imitação e vertigem.<sup>41</sup> Estas duas tradições, segundo Bello e Vasconcelos, nos permitem compreender a novidade dos jogos eletrônicos enquanto objeto, uma vez que existe uma dimensão audiovisual articulada à uma estrutura de regras programadas em um sistema computacional. Essa conexão é o que, segundo eles, mencionando Henry Jenkins, pressupõe a constituição de um sistema de interatividade que se projeta sobre mecanismos de regras dos jogos e a sua arquitetura de programação, criando um “espaço narrativo”.<sup>42</sup> Diante dessa perspectiva, Bello e Vasconcelos afirmam que ao imergirmos no espaço narrativo e interativo de um “jogo Histórico” percebemos nele uma série de apropriações e representações do passado.<sup>43</sup> Esse fato, conforme apontado pelos autores, remete ao pensamento de Roger Chartier que, por sua vez, aponta que as representações históricas e sociais nunca são neutras e produzem práticas e estratégias que constituem sentidos e institucionalizam os representantes do mundo social, a partir da tradução de suas posições e interesses, descrevendo a sociedade como pensam que ela é, ou como gostariam que ela fosse.<sup>44</sup> Ainda segundo Chartier, analisar essas obras dentro de seu contexto particular, com suas especificidades de linguagem, nos permite compreender os usos e significados do passado, que hierarquizam a própria estrutura social e configuram as “lutas de representação”.<sup>45</sup> A dimensão histórica do videogame vem, portanto, do estudo da representação que a obra constrói, não somente na narrativa audiovisual, mas também em seu espaço narrativo e interativo. A partir desse entendimento, pretendemos olhar para o nosso objeto de pesquisa como sendo o resultado de escolhas deliberadas por agentes históricos, que buscam transformar o passado em objeto de consumo e entreteni-

---

39 HUIZINGA, 1980, apud BELLO, R. S.; VASCONCELOS, J. A. O videogame como mídia de representação histórica.. *Revista Observatório*, v. 3, n. 5, p. 216-250, 1 ago. 2017. p. 227

40 CAILLOIS, 2001, apud BELLO, R. S.; VASCONCELOS, J. A. O videogame como mídia de representação histórica.. *Revista Observatório*, v. 3, n. 5, p. 216-250, 1 ago. 2017. p. 227

41 *Idem*

42 JENKINS, 2004, apud BELLO, R. S.; VASCONCELOS, J. A. O videogame como mídia de representação histórica.. *Revista Observatório*, v. 3, n. 5, p. 216-250, 1 ago. 2017. p. 227

43 *Ibidem*, p. 228.

44 CHARTIER, 1990, apud BELLO, R. S.; VASCONCELOS, J. A. O videogame como mídia de representação histórica.. *Revista Observatório*, v. 3, n. 5, p. 216-250, 1 ago. 2017. p. 233

45 *Idem*

mento de massa, por meio de linguagens, narrativas e estéticas que engajem os jogadores na produção (simulada) do conhecimento histórico. Desse modo, e como veremos com mais atenção no item seguinte desta monografia, entendemos que o estudo do “videogame Histórico”, como define Chapman, é o estudo daqueles jogos que, de alguma forma, representam o passado ou se relacionam com discursos sobre ele.<sup>46</sup>

### 1.3. Breve história dos jogos de videogame e tipologia

Os “jogos Históricos” de *videogame* representam apenas uma parcela dos jogos produzidos para essas mídias. Vejamos a seguir qual é o lugar dessa modalidade de jogos no panorama geral da indústria do *videogame*. Os *videogames* representam hoje a principal indústria de entretenimento de massa. Dados recentes do ano de 2020, sobre o mercado estadunidense como os produzidos pela *Entertainment Software Association*<sup>47</sup>, apontam que a maioria do público *gamer* se situa entre os 18 e 34 anos de idade e possui o poder de compra capaz de manter essa indústria com altos lucros. Além disso, ao contrário do que se imagina, grande parte dos aficionados por *videogame* são mulheres, que constituem 41% do público, contra 59% dos homens. Segundo a pesquisa, os Estados Unidos tiveram, em 2020, 214,4 milhões de jogadores de videogame, nas mais diversas plataformas, representando uma média de 75% das casas estadunidenses, tendo ao menos um *gamer* em sua residência. Essa enorme base demográfica, fez com que a indústria de jogos superasse a indústria musical nos Estados Unidos, em 2005. Não bastasse superar a indústria da música, em 2009, a receita da venda de jogos superou a bilheteria de Hollywood.<sup>48</sup> Com a indústria do cinema se tornando secundária em relação aos jogos, Tom Chatfield, autor do livro *Why games are the 21st Century's most serious business*, afirmou que o audiovisual passaria a ser preponderantemente interativo, na forma dos *videogames*.<sup>49</sup> A dimensão da importância econômica e social da indústria dos *videogames* fica muito evidente ao colocarmos em cifras. Como nos mostra Carreiro, até hoje o filme de maior bilheteria da história é *Avatar* dirigido por James Cameron (FOX, 2009).<sup>50</sup> O filme arrecadou em seus primeiros cinco dias de exibição o valor de 109

46Cf. CHAPMAN, Adam. 2016. **Digital Games as History**. *Op. cit.* p. 16

47THE ESA. Disponível em: <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>. Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

48 CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado**. *Op.cit.*p.162.

49 Cf. CHATFIELD, Tom. **Videogames now outperform Hollywood movies**. The Guardian. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood> (Acesso em 16 de fevereiro de 2021).

50Cf. CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado**. *Op.cit.* p., p.163.

milhões de dólares, enquanto o jogo *Call Of Duty: Black Ops* (Activision, 2010) arrecadou 640 milhões de dólares nos mesmos cinco dias após seu lançamento.<sup>51</sup> Essa indústria dos jogos, que lidera o entretenimento do nosso tempo e não para de crescer, produz anualmente incontáveis produções para computadores (PC), consoles e celulares. Os jogos atualmente se dividem em diversos estilos e gêneros. Dentre os principais e mais populares tipos de jogos atualmente existentes temos: *First Person Shooter* (Tiro em Primeira Pessoa) (FPS), *Real Time Strategy* (Estratégia Em Tempo Real – RTS), *Role-Playing Game* (Jogo de Interpretação – RPG), jogos de esporte, jogos de corrida, simuladores, *Card Games* (Jogos de Carta Eletrônicos), jogos estilo *Arcade*, jogos de luta, jogos de ação estilo *Hack and Slash*, jogos de aventura, jogos *Sandbox*, jogos estilo *Point and Click*.

Entretanto, essa indústria dos jogos, que tem cerca de quatro décadas de existência, nem sempre contou com tamanha variedade de gêneros. Na origem dos *videogames*, os jogos possuíam grandes limitações técnicas que não permitiam narrativas complexas, limitando os jogos ao seu aspecto lúdico de controle audiovisual. Utilizando a divisão que Carreiro faz em seu artigo, a primeira geração de *games* ficou marcada, nos anos 70, com os pioneiros *Arcades* como *Pong* (ATARI, 1972), *Space Invaders* (TAITO. Midway Games, 1978) e *Pac-Man* (NAMCO, 1980).<sup>52</sup> Essa geração, embora limitada tecnicamente marcou a comercialização, pela primeira vez, de consoles e jogos em forma de cartuchos para serem jogados diretamente na tela da TV de casa.<sup>53</sup> A segunda geração de consoles de jogos eletrônicos ainda foi marcada pela limitação técnica da primeira, teve como maior sucesso de vendas o Atari 2600 (1977) e ficou marcada por jogos como *Donkey Kong* (Atari, 1983).<sup>54</sup> Ela ficou marcada pelas primeiras tentativas de adicionar trilhas sonoras aos *games*.<sup>55</sup> A terceira geração de consoles foi marcada pelo consoles *Nintendo Entertainment System* (NES) e pelo *Sega Master System* que os jogos, plataformas de maior capacidade de processamento e de memória, com o sofisticado processador *8bits*. Eles permitiram trazer arquiteturas mais complexas tanto em estrutura narrativa quanto em desafio de interação lúdica. Destacam-se como jogos dessa geração: *Super Mario* (Nintendo, *Super Mario Bros*, 1985), e *Sonic* (SEGA. *Sonic the Hedgehog* (1991)).<sup>56</sup> Foi nessa geração que se popularizam os jogos de gê-

---

<sup>51</sup> *Idem*.

<sup>52</sup> Cf. CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado**. *Op.cit.* p. 164.

<sup>53</sup> *Idem*.

<sup>54</sup> Cf. CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado**. *Op.cit.*, p. 165.

<sup>55</sup> *Idem*,

<sup>56</sup> Cf. CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado**. *Op.cit.*, p. 165

nero RPG eletrônicos iniciando as franquias de sucesso *Dragon Quest* (1986), produzido pela ENIX, e *Final Fantasy* (1987), produzido pela Square. Mais tarde, essas duas produtoras se fundiram formando a atual *Square Enix* que produz até hoje jogos das duas franquias.<sup>57</sup> A terceira geração também marcou a convergência de mídias audiovisuais. Produtoras de jogos como a *Nintendo* e a *Sega* passaram a explorar suas marcas, *Mario Bros* e *Sonic* em séries animadas e quadri-nhos, ao mesmo tempo em que animações e filmes passaram a lançar suas versões de videogame como *E.T* (Atari, 1982) e *Popeye* (NINTENDO, 1983).<sup>58</sup> A quarta geração, por sua vez, com o processador 16bits, marcada pelo *Super Nintendo* (SNES), conseguiu aprofundar ainda mais as relações entre as mídias audiovisuais, trazendo jogos como *Aladdin* (1994).<sup>59</sup> Essa aproximação cartunística dos consoles com as animações foi a responsável por criar uma grande aproximação do público infantil com os *videogames*. No entanto, essa relação de troca entre desenhos animados e os consoles se modificou a partir da quinta geração de consoles.<sup>60</sup> O estabelecimento da quinta geração de consoles marcou a presença da Sony no mercado com seu *Sony Playstation* (1994) que competia com o *Nintendo 64* (1996) da *Nintendo*. Os jogos da quinta geração marcaram o abandono das imagens cartunísticas bidimensionais, que eram a base da interação entre jogos e desenhos animados, e trouxeram gráficos tridimensionais potencializados por um processador 64 bits.<sup>61</sup> Os jogos, a partir de então, passaram a trazer um controle de visão tridimensional para o jogador, permitindo-o manipular não somente o personagem, mas também a perspectiva, tornando, dessa forma, o jogador em uma espécie de diretor do seu próprio filme, como nos jogos *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) e *Goldeneye* (RARE. *Goldeneye 007. Nintendo*, 1997).<sup>62</sup> A quinta geração possibilitou o desenvolvimento de jogos mais variados, com temática adulta e sombria, como *Silent Hill* (Konami, 1999) e *Resident Evil* (Capcom, 1996).<sup>63</sup> Essa geração também foi a responsável por levar famosas franquias a outro patamar de popularidade no ocidente, com os títulos das franquias japonesas que já faziam sucesso, mas atingiram, naquele momento, seu ápice de popularidade e recorde de vendas como: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (*Nintendo*, 1998) e *Final Fantasy VII* (*Square Enix*, 1997). A variedade de perspectivas e capaci-

---

57 *Idem*.

58 *Ibidem*. p.166.

59 *Idem*.

60 Cf. CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado**. *Op.cit.*, p. 167.

61 *Idem*.

62 Cf. CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado**. *Op.cit.*, p. 168

63 *Idem*

dade de controlar o personagem, em um amplo espaço com gráficos tridimensionais, potencializou o alcance do gênero *RPG* para além dos jogadores tradicionais, que migraram do *RPG* de tabuleiro para o mundo digital. O gênero ampliou seu público alcançando novas gerações. A partir dessa mesma quinta geração de consoles, os *videogames* passaram a gerar intensos debates sobre o seu caráter artístico, tal como aconteceu com a indústria cinematográfica décadas antes. Em 1998, a *British Academy of film and television arts* (BAFTA) incluiu *videogames* em sua indicação de *Interactive Entertainment Awards* e, em 2003, passou a ter uma cerimônia específica para a indústria do *videogame* (BAFTA Games).<sup>64</sup> Os avanços tecnológicos dos *videogames* dependiam também do avanço de seus suportes materiais de dados, por exemplo, o *CD-Rom*, utilizado no *Sony Playstation* e o *Sega Saturn* (quinta geração de consoles), o *DVD*, utilizado no *Playstation 2* da *Sony* (2001) e no *Xbox* (2001, marcando a entrada da *Microsoft* no mercado durante a sexta geração de consoles) e o *Blu-Ray*, suporte empregado na sétima geração de consoles, *Playstation 3* (2005) e *Xbox 360* (2005), e que permitiu a produção de gráficos em *High- Definition Video (HD)*.<sup>65</sup> O crescente uso de dados levou, de um lado, à desmaterialização do suporte e à crescente necessidade de conexões de internet de altíssima velocidade (os jogos puderam, a partir da oitava geração de consoles, ser baixados da internet) e, de outro à produção de gráficos, trilhas sonoras e sonoplastia exuberantes que potencializavam, cada vez mais, a imersão dos consumidores nas narrativas que jogavam. Tais avanços levaram muitos intelectuais, como Steven Poole, a defenderem o estabelecimento dos *videogames* como uma “décima arte”.<sup>66</sup> No mesmo período, o filósofo Aaron Smuts publicou um artigo, na revista acadêmica *Contemporary Aesthetics*, defendendo pela primeira vez a interpretação dos *videogames* como peças de arte no contexto acadêmico da filosofia da estética, condenando quem ignora completamente essa mídia.<sup>67</sup> Dentre os muitos gêneros de jogos e gerações de consoles existentes, o nosso trabalho priorizará abordar um jogo de sétima geração concebido como *Role play Gaming* ou *RPG*. É nessa categoria que se encontra *Skyrim*, a produção que analisaremos especificamente. O gênero *Role play Gaming* traz um estilo de jogo no qual os personagens passam por uma progressão em níveis enquanto realizam suas tarefas. Ele diferencia-se dos outros gêneros por não possuir, necessariamente, vencedores e perdedores. A origem do gênero é associada ao jogo de tabuleiro *Dungeons & Dragons*, publicado em

---

64 Cf. CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado**. *Op.cit.*, p. 169

65 *Idem*

66 POOLE, 2005, apud CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado**. *Op.cit.*, p. 170.

67 SMUTS, 2005, apud CARREIRO, Marcelo. **Jogando o passado**. *Op.cit.*, p. 170

1974, no qual os jogadores embarcam em aventuras imaginárias, em que enfrentam monstros, reúnem tesouros, interagem entre si, ganham pontos de experiência e se tornam mais poderosos à medida que o jogo avança.

Nesse gênero, os personagens envolvidos evoluem de acordo com a narrativa da história, aumentam seus atributos e poderes, geralmente representados por um *level* ou nível, e se tornam aptos a desbravar aventuras cada vez mais desafiadoras, de acordo com o quão alto é o seu *level*. Com o advento dos *videogames*, o gênero foi rapidamente captado pela mídia digital. As ações antes calculadas pelo dado no tabuleiro agora poderiam ser calculadas rapidamente por um algoritmo de computador. Além disso, o potencial audiovisual de não mais imaginar, mas também visualizar, somado ao aspecto lúdico de controlar o seu personagem, criaram uma fórmula perfeita para o sucesso do gênero nos *videogames*.

É comum, nos consoles atuais, esse tipo de jogo se passar em um mundo aberto, aquele em que o jogador tem plena liberdade para explorar todo o espaço virtual sem restrições, ou semi-aberto, em que o jogador tem uma liberdade parcial de exploração, com lugares do espaço virtual que não são acessíveis. A evolução da capacidade gráfica tridimensional, trazida a partir da 5ª geração, muito potencializou a imersão desse estilo de jogo. A possibilidade do jogador interpretar um personagem enquanto está dentro de um espaço virtual, em que ele possui liberdade para criar aventuras e viver experiências, fez os jogos de *RPG* eletrônicos se tornarem um grande sucesso.

*The Elder Scrolls V: Skyrim* é um exemplo desse sucesso. O jogo lançado, em 2011, pela *Bethesda* potencializou o sucesso da franquia *Elder Scrolls*, que já era bem popular nos seus títulos anteriores: *Elder Scrolls IV: Oblivion* (*Bethesda Softworks*, 2006) e *Elder Scrolls III: Morrowind* (*Bethesda Softworks*, 2002). *Skyrim* foi o primeiro jogo ocidental da história a receber nota máxima na conceituada revista de games japonesa *Famitsu*<sup>68</sup>, e conquistou três prêmios no VGA 2011, incluindo o de melhor jogo.<sup>69</sup> Ele recebeu três expansões, lançadas em 2013: *Dawnguard*, *Hearthfire* e *Dragonborn*. Em 2016, recebeu versões remasterizadas para a nova geração de consoles: *Playstation 4* (*Sony*) e *Xbox One* (*Microsoft*), novas versões para *Nintendo Switch* em 2017 e foi adaptado para a tecnologia de realidade virtual (VR) do *Playstation*. Ademais, em 2021, foi lançada uma nova versão de comemoração do seu décimo aniversário para os atuais

68 Cf. GILBERT, Henry. **Skyrim the first western game to receive perfect score Famitsu**. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/skyrim-first-western-game-receive-perfect-score-famitsu/> Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

69 Cf. STAFF, Gr. **2011 spike videogame awards: complete winners list**. Disponível em: <https://gamerant.com/2011-spike-video-game-awards-complete-winners-list/> Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

consoles do *Playstation 5* (Sony) e do *Xbox Series* (Microsoft).<sup>70</sup> Apesar do jogo ter sido lançado originalmente em 2011, ainda é bastante jogado tendo como prova seu relançamento permanente. Em 2018, o diretor da *Bethesda Games Studio*, Todd Howard afirmou que milhões de pessoas ainda jogavam *Skyrim* todo mês, mesmo após 7 anos do lançamento do jogo, e o site de jogos *gamespot* estima que, em 2014, sem contar as novas versões, o jogo teria vendido 20 milhões de cópias pelo mundo.<sup>71</sup> Em *Skyrim*, o jogador tem plena liberdade de escolha sobre seu personagem, desde a aparência, a raça (abordaremos esse tema no capítulo 3), qual facção se aliar, qual Deus crer, qual caminho a tomar, quais decisões e falas escolher em sua trajetória. A única escolha que não é feita é o seu personagem ser o *dovakhiin*, que significa *Dragonborn* no idioma dracônico criado no jogo. O *dovakhiin* é o elo central de toda a narrativa que se passa no país *Skyrim*, terra natal do povo denominado *Nords*. A história do jogo se passa durante uma guerra civil entre um Império que almeja anexar e manter o controle sobre o território de *Skyrim*, contra as forças nacionalistas dos *Stormcloaks* que desejam ser independentes. Como revela a escolha de seu nome, o país nos remete a uma simbologia nórdica germano-escandinava muito inspirada nos *vikings*, repleto de representações associadas a uma suposta Idade Média (no capítulo 2 abordaremos o *medievalesco* em *Skyrim*).

Em meio a essa disputa beligerante, o jogador inicia sua história como um prisioneiro do Império, ao mesmo tempo em que o líder das forças rebeldes, Ulfric Stormcloak, e sua tropa de soldados também são prisioneiros. Na iminência da execução do personagem principal, um dragão ataca o lugar e, com a ajuda de um soldado imperial e um soldado das forças *Stormcloak*, ele consegue escapar do local, que fica destruído após o ataque o dragão. A partir dessa fuga, os eventos da narrativa que o jogo traz começam a se encaminhar, envolvendo diferentes tramas simultaneamente: a jornada do herói *dovakhiin* em busca de explicações para o retorno dos dragões, que eram considerados extintos, e os outros núcleos da história, tomando decisões para moldar sua trajetória.

O jogador, após esse evento inicial, torna-se livre para explorar um mapa de tamanho considerável. Assim como é característico do gênero *RPG*, à medida que o jogador explora os espaços do jogo, derrota inimigos e conclui missões (*quests*), ele sobe de nível, ganhando novos po-

---

<sup>70</sup> Cf. BETHESDA. Disponível em: <https://elderscrolls.bethesda.net/pt/skyrim10/>.

<sup>71</sup> Cf. MAKUCH, Eddie. **Millions still play Skyrim every month, Todd Howars says.** Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/millions-still-play-skyrim-every-month-todd-howard/1100-6460286/> Acesso em 16 de fevereiro de 2021.



deres e habilitando novas partes das histórias do jogo. Também, como a maioria dos *RPG*, *Skyrim* possui masmorras ou calabouços (*dungeons*), espaços do jogo que não pertencem ao mundo aberto, no qual o jogador enfrenta fortes inimigos, labirintos e desafios de lógica para avançar e completar os objetivos que o obrigam a ir para esses lugares e adquirir novos poderes. Tudo isso faz parte da narrativa da história do jogo.

*Skyrim* nos desperta interesse não somente pelo seu caráter “histórico” das apropriações e representações de uma suposta Idade Média, mas também pelo seu lado de fantasia e pela forma como esses dois lados interagem entre si. Ao mesmo tempo em que temos na narrativa do jogo construções e estruturas sociais que parecem fazer referência a fontes da Escandinávia medieval, temos também o imaginário contemporâneo da Idade Média povoado por monstros, bruxas, vampiros, lobisomens, dragões, elfos e outros elementos de fantasia. Acima de tudo, esses dois mundos, o fantasioso e o “histórico” se misturam, quando determinada raça é discriminada em *Skyrim*, que de acordo com a filosofia dos *Stormcloaks*, deveria ser uma terra ocupada apenas por *Nords*.

Por mais que o jogo não tenha como objetivo representar um passado, personagens ou lugares reais e históricos, existem representações que, muitas vezes, são tidas pelos consumidores desse jogo como sendo pertencentes a uma Idade Média imaginada, ou a determinados povos e culturas históricas.

#### **1.4. Videogame e História: “Jogos Históricos” e Skyrim**

No começo deste capítulo, quando abordamos o uso dos *videogames* como fontes históricas, definimos, segundo Chapman, o estudo de *videogames* históricos como “o estudo daqueles jogos que de alguma forma representam o passado ou se relacionam com discursos sobre isso.”<sup>72</sup> Partindo desse princípio, os “jogos Históricos” são facilmente reconhecíveis por nos apresentarem imgeticamente e narrativamente a História. De acordo com essa visão, iremos separar as formas de representação da História nos jogos em três categorias distintas: a primeira como os jogos que trabalham a História apenas de forma abstrata ou estrutural; a segunda como os jogos que se esforçam em potencializar a sensação do passado histórico; e a terceira constituída pelos jogos que se situam entre as categorias anteriores, ou seja, que apresentam alguns luga-

---

<sup>72</sup> Cf. CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: Op.cit.* p. 16

res ou personagens históricos, muito embora não estejam preocupados em transmitir uma realidade, nem uma imersão no passado histórico, permitindo que o jogador altere a História factual. Para exemplificarmos esses três tipos de representações históricas nos *games*, utilizaremos exemplos que são citados nos podcasts mencionados no começo do capítulo: o primeiro episódio<sup>73</sup> do “Estudos Medievais” que se chama “Games e História” e o primeiro episódio do “História FM” chamado “Jogos Históricos: de Roma à Segunda Guerra”.<sup>74</sup> O primeiro exemplo de “jogo Histórico” mencionado nos episódios que nos interessa é *Rome Total War* (2004) da *Activision*, jogo que se passa no ano 270 a.C. Nele o jogador administra a guerra escolhendo uma das três Casas Romanas como facção, os *Julii*, os *Brutii* e os *Scipii*, cada uma com cidades e objetivos distintos. Ele é considerado pelos historiadores do podcast como um jogo respeitável em sua acurácia da representação histórica. Conforme apontado no episódio “Jogos Históricos”, o jogo foi influente na emulação de batalhas e também utilizado pelo canal *History Channel*, em seu programa “Batalhas Decisivas”, que tentava reproduzir as batalhas da antiguidade, por meio do simulador do jogo sem precisar recorrer a atores e a gravações. Em contraste à acurácia de representação de batalhas de *Rome Total War* apontada no episódio “Jogos Históricos”, temos o segundo exemplo: *Ryze: Son of Rome* (2013), desenvolvido pela *Crytek*. O jogo de ação e aventura se passa na Roma Antiga e tem como personagem principal um homem chamado Marius Tito, legionário que explora os espaços do Império Romano. Ao longo de sua trajetória, ele descobre conspirações que prejudicam o Império e por isso busca vingança.

Apesar dos gráficos avançados, o jogo não foi um sucesso de vendas e nem recebeu críticas positivas dos especialistas por sua campanha, pela história narrada através da trajetória do jogo, e nem por sua jogabilidade. O jogo foi considerado pelos acadêmicos do episódio do “Estudos Medievais” uma aberração em termos arqueológicos e históricos como, por exemplo, o imperador Nero estar vivo no tempo do Coliseu – construção essa que por sua vez é representada no jogo de forma desproporcional à realidade.

Já um exemplo de jogo que se encaixa na última categoria de “jogos Históricos” que mencionamos é o *Age of Empires II*. Trata-se de um jogo de estratégia, em tempo real, no qual o

73 Cf. **ESTUDOS MEDIEVAIS 01**. Games e História. Entrevistados: Alex da Silva Martire. Entrevistadores: Vinícius Marino Carvalho. Julho de 2020. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/2O98mR4VRMyLBAwt5UqzQP?si=n1fBnOA7R9GZVXsAdmQv9Q>. Acesso em: 11 de fevereiro de 2021. Site do LEME: [www.leme.fflch.usp.br](http://www.leme.fflch.usp.br).

74 Cf. **HISTÓRIA FM 01**. Jogos Históricos: De Roma à Segunda Guerra. Entrevistados: Rodrigo Prates, Juan Garcês e Vinícius Fedel. Entrevistadores: Icles Rodrigues. maio 2019. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/4l6HEfJK94xlrhZLoAnjx6>. Acesso em: 8 de fevereiro de 2021.

jogador constrói sua civilização do zero, coletando recursos, formando exércitos, pesquisando e evoluindo tecnologias. Cada povo tem habilidades únicas e, conseqüentemente, estratégias diferentes. O segundo jogo da franquia, de 1999, publicado pela *Microsoft* foi o de maior sucesso recebendo, posteriormente, uma nova versão em 2019, chamada *Age of Empires II: Definitive Edition*.

O jogo permite ao jogador controlar até 13 civilizações: bretões, celtas, francos, espanhóis, godos, hunos, teutônicos, vikings, bizantinos, persas, sarracenos, turcos, chineses, coreanos, japoneses, mongóis e maias. Além do controle da civilização, o jogador controla os personagens históricos e a sua evolução narrativa, de acordo com a civilização escolhida como, por exemplo, William Wallace dos celtas, Joana D'Arc dos francos, Saladino dos Sarracenos, Gengis Cã dos Mongóis e Barabarroza dos Teutões.

Embora o jogo conte com essas civilizações e personagens históricos, é curioso perceber que *Age of Empires II*, conforme apontam os episódios de podcasts mencionados, não tem preocupação em representar o realismo histórico como em *Rome Total War*. A precisão histórica nunca foi o objetivo do jogo e a movimentação das batalhas é limitada. Um exemplo claro de como o jogo nunca ambicionou trazer uma realidade histórica para sua narrativa é a possibilidade do jogador em fazer uma aliança entre duas civilizações que nunca se encontraram na História. Porém, o jogo tem um grande potencial de incitar o jogador a buscar informação e, dependendo da forma como seja utilizado, ele pode apresentar um potencial didático, conforme o exemplo levantado no episódio do *podcast* "História FM", de narrar a conquista dos astecas pelos espanhóis, demonstrando a superioridade militar do segundo grupo.

Por sua vez, um exemplo de jogo que busca trazer uma imersão no passado histórico trazido pelo *podcast* "História FM" é *Stronghold*, desenvolvido pela *Firefly Studios*, em 2001. Esse *game* nos traz um exemplo de narrativa medieval. Passa-se na Inglaterra Medieval (século XI), com um cenário que pode se prolongar por centenas de anos, sem limite de tempo. Diferente de *Age of Empires*, que é um jogo de estratégia em tempo real voltado para a ação, *Stronghold* tem um ritmo bem mais lento, explorando os detalhes da representação do que seria a vida na Idade Média.

Diferentemente de outros jogos, o jogador não apenas refina recursos brutos com um certo propósito, mas também processa os recursos necessários para as suas armas, através de oficinas próprias. São necessários camponeses com ofícios específicos para cada tipo de tarefa, como a

carpintaria (e a conseqüente extração de recursos). Tais recursos e ofícios são utilizados para objetivos como construir castelos, edifícios individuais, muralhas e torres. O jogador é obrigado a manter um nível de popularidade positivo junto a seus camponeses, caso contrário eles deixarão o castelo do jogador e isso causará um colapso na economia. A complexidade oferecida pela imersão em um mundo medieval imaginado, como apontam no episódio de “História FM” faz desse jogo uma boa ferramenta para pensar a relação entre suserano e vassalo.

O representante na História Contemporânea que merece nosso destaque nessa categoria de “jogos Históricos” é o jogo *Call Of Duty* (Activision, 2003). Mencionado no episódio de “História FM”, o jogo coloca o jogador em campanhas da Segunda Guerra Mundial, sob o ponto de vista dos estadunidenses, dos soviéticos e dos britânicos. Cada cenário tendo sua batalha mais marcante, como Stalingrado, no caso da campanha soviética. Trabalhando com elementos, como trechos de noticiários da época da guerra, a consultoria de historiadores e da 101ª companhia Aerotransportadora dos EUA (emulando até o som mais próximo possível do real das aeronaves da época), o jogo oferece uma experiência imersiva que simula o contato com a Segunda Guerra Mundial, destacando-se até hoje por sua qualidade tecnológica.

Por último, a franquia de jogos que mais tem chamado atenção e sido estudada pelos acadêmicos, sendo mencionada em ambos os podcasts citados, é a de *Assassin's Creed*, desenvolvida pela *Ubisoft*. Em seu jogo de ação e aventura, *Assassin's Creed* reúne a recriação de espaços, de personagens, e de eventos inspirados em acontecimentos históricos. No entanto, eles convergem para uma narrativa fantasiosa, sempre baseada na luta multiseular que a franquia criou entre a ordem secreta dos assassinos, inspirada na seita *Haxāxīn* – que existiu na História como uma seita fundada no século IX por Haçane Saba com o objetivo de difundir a nova corrente do Ismaelismo<sup>75</sup> – contra a ordem dos templários. Os eventos no jogo ocorrem pelo controle do personagem principal, na contemporaneidade, chamado Desmond Miles, que controla as memórias genéticas de seus ancestrais através de uma máquina chamada “Animus”. No primeiro jogo da franquia *Assassin's Creed* (*Ubisoft*, 2007) temos Altair Ibn-La Ahad, como personagem do passado. Os eventos do jogo ocorrem durante a terceira cruzada, em 1191, no território que era o Sultanato Aiúbida (atual Líbano, Síria, Israel e Chipre), e conta com personagens históricos, como Ricardo Coração de Leão e Saladino. Na história do jogo as duas facções que lutam entre si estão atrás de um antigo artefato conhecido como “pedaço do Éden”, que tem o poder de causar hipnose coleti-

---

75 LEWIS, Bernard. **The Assassins: a radical sect in Islam**. New York, Perseus Books Group, 2003. p. 59-61.

va. Assim como no primeiro jogo da série, os outros jogos também representam espaços e personagens do passado. O segundo jogo da franquia, *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), que foi ainda mais bem recebido pela crítica, se passa no período entre 1476 e 1499. Nele são representados territórios do que hoje é a Itália (Florença e Veneza em especial). Na história do jogo, ocorrida, aproximadamente, 300 anos após os acontecimentos do primeiro, Desmond Miles, mais uma vez, assume o controle de um assassino do passado, dessa vez Ezio Auditore, através de uma nova máquina “Animus”. São representados novos personagens históricos deste tempo como Leonardo da Vinci, Niccolò Machiavelli, Catarina Sforza, Lorenzo de' Medici, Rodrigo Bórgia e César Borgia.

A representação de personagens e lugares históricos, conforme vimos, é bastante comum nos *videogames*, mas o que torna a franquia *Assassin's Creed* tão viva nos debates e pesquisas acadêmicas é a qualidade das representações espaciais do passado criados pelos jogos da série. Um exemplo é a catedral de Notre Dame de Paris, representada em *Assassin's Creed Unity*. (Ubisoft, 2014). Ambientado na época da Revolução Francesa, o *game* traz um modelo tridimensional, extremamente, apurado da catedral de Paris.

A designer de fases do jogo, Caroline Miousse, em entrevista para o site “The Verge” explicou como o *Assassin's Creed Unity* (figura 1) buscou ter o máximo de acurácia possível na representação dos espaços da Paris do século XVIII, tendo a empresa contratado historiadores para garantir esse objetivo.<sup>76</sup> Caroline afirmou ainda que levou cerca de dois anos para modelar a parte interna e externa do ponto turístico de 850 anos, o que representou 80% do tempo de elaboração do *game*. Tal representação tão fidedigna da catedral foi útil quando, em 2019, a mesma foi atingida por um incêndio que afetou sua estrutura. A *Ubisoft*, além de ter doado uma boa quantia em dinheiro para ajudar no reparo, ainda pôde disponibilizar seu modelo tridimensional com grande riqueza de detalhes da arquitetura, do interior e exterior do edifício, para o projeto de reconstrução.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup>Cf. WEBSTER, Andrew. **Building a better Paris in Assassin's Creed Unity**. Disponível em <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris> Acesso em 18 de fevereiro de 2021.

<sup>77</sup>Cf. SPORTV. **Incêndio em Notre Dame: Ubisoft ajudará na restauração usando Assassin's Creed Unity**. <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/apos-incendio-em-notre-dame-assassins-creed-unity-vai-ajudar-na-reconstrucao-da-catedral.ghtml> Acesso em 18 de fevereiro de 2021.



**Figura 1:** Assassin's Creed Unity (Ubisoft, 2014)

Disponível em: <https://manualdosgames.com/assassins-creed-unity-ubisoft-esta-dando-jogo-em-apoio-a-catedral-de-notre-dame/> (Acesso em 25/09/21)

Outro exemplo de exuberância da representação do espaço histórico interativo criada pela franquia *Assassin's Creed*, que vem se destacando nos debates em torno do jogo citados nos podcasts, é sobre o Egito Antigo, intitulado *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) (figura 2). Com eventos que se passam durante o Reino Ptolemaico, no período em que Cleópatra ascende ao trono em 49 a.C, o jogo nos apresenta as cidades de Mênfis e de Alexandria e, mais uma vez, contou com a presença de acadêmicos: egiptólogos, arqueólogos e historiadores, como Jean-Claude Golvin, para a recriação dos espaços históricos, como as pirâmides, as tumbas e a esfinge do Egito Antigo.

Nesse título, a *Ubisoft* também lançou pela primeira vez o modo de exploração, um modo de jogo independente da narrativa do jogo original, que traz a possibilidade de explorar os espaços recriados do Egito Antigo sem combates, restrição de tempo ou enredo linear. Vendido a um preço mais barato que o jogo original, e gratuitamente para quem já o possui. O modo de exploração “Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt” que, segundo o episódio de “Estudos Medievais”, caiu nas graças dos interessados pelo Egito Antigo, por se mostrar uma grande ferramenta educacional para uso didático.



**Figura 2:** Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017)

Disponível em: <https://wrrv.com/pj-plays-assassins-creed-origins-with-commentary/> (Acesso em 25/09/21)

As possibilidades e usos dos espaços históricos recriados nos *games* vêm levantando debates e interpretações nos meios acadêmicos. Um conceito que vem sendo bastante utilizado na área da arqueologia sobre os *videogames* é o de *Archaeogaming*, definido pelo arqueólogo Andrew Reinhard, em seu livro de 2018, no qual defende o estudo sobre artefatos materiais e imateriais advindos dos jogos eletrônicos. O autor argumenta que esses dizem respeito à Arqueologia, tendo em vista que a disciplina trata justamente de cultura material advinda dos vestígios humanos.<sup>78</sup> Para Reinhard, o *videogame* é uma forma de vestígio humano, que pode extravasar seu escopo imaterial:

Existem muitas similaridades compartilhadas entre mundos naturais e sintéticos e como conduzir investigações arqueológicas dentro deles. A diferença entre os dois é que mundos sintéticos são criados digitalmente por pessoas (ou por algoritmos criados por pessoas). Ambos, o mundo natural e o mundo sintético são reais. Não existe “virtual” aqui.<sup>79</sup>

Conforme mencionado ainda no podcast “Estudos Medievais”, a referência de *Archaeo-*

<sup>78</sup> Cf. REINHARD, A. **Archaeogaming: an introduction to archaeology in and of video games**. Oxford: Berghahn Books, 2018. p. 111.

<sup>79</sup> *Idem*.

*gaming* no Brasil é o grupo de Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (ARISE), reconhecido pelo Conselho Nacional de Pesquisas (CNPq), e liderado por Alex Martire e Vagner Porto. O grupo de pesquisa trata de assuntos vinculando à Arqueologia, aos jogos digitais e à simulações eletrônicas. Ele conta com membros brasileiros e estrangeiros e disponibiliza em seu *site* diversas indicações sobre como documentar e como estudar a Arqueologia “do” e “sobre” o *video-game*, por meio da produção de conteúdos autorais.

Dentre as produções do ARISE temos o jogo digital educativo, de estilo *point and click*, chamado “Último banquete em Herculano” (figura 3). Ele pode ser baixado, de forma gratuita, pelas plataformas *Mobile* (Android/IOS) e PC. Tendo sido pensado e desenvolvido por arqueólogos, o jogo traz um enredo e uma modelagem de artefatos arqueológicos condizentes com o período vivenciado na Roma Antiga, trazendo também informações sobre a alimentação, a crença, a estrutura social e o cotidiano da época. O jogo acompanha ainda um guia didático (GREGORI; PINA, 2018) para auxiliar os professores do ensino básico no uso pedagógico do jogo.<sup>80</sup>



**Figura 3:** O Último Banquete em Herculano (LARP-USP)

Disponível em: <http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/download/> (Acesso em 16/02/21)

<sup>80</sup> Cf. GREGORI, Alessandro M.; PINA, Amanda D. **O último banquete em Herculano:** guia didático. São Paulo: Editora Maria Isabel D’Agostino Fleming. MAE/USP, 2018. Disponível em: <http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/265> Acesso em 16 de fevereiro de 2021.



O *Archaeogaming* que “O Último Banquete em Herculano” criou foi elaborado por arqueólogos, demonstrando, assim, a utilização de jogos digitais como se fossem sítios arqueológicos. Isso tornou possível os estudos sobre *games* tratando tanto a sua materialidade (consoles, mídias físicas, componentes) quanto a sua imaterialidade (sistemas, códigos e jogabilidade).

Tendo em vista a tipologia apresentada acima na qual dividimos os jogos em três diferentes categorias de como os jogos que trabalham a História, acreditamos que *Skyrim* possa ser entendido como um “jogo Histórico” que se encaixa na primeira categorias representando a História apenas de forma abstrata ou estrutural, pois embora o universo de *The Elder Scrolls* seja, fundamentalmente, fictício e fantasioso, – passando-se no continente imaginário de *Tamriel* – existe nele uma série de representações que emulam uma suposta Idade Média que alimentam o imaginário do presente a respeito do passado. O jogo criou um universo de fantasia, construído por meio de referências históricas e de interesses da indústria cultural contemporânea, apresentada nas páginas acima, formando um ambiente virtual explorável e planejado para o entretenimento. Assim, por apresentar aspectos que geram debates tanto acerca da História Pública quanto dos estudos acadêmicos, o universo de *Skyrim* cria representações que recolocam a questão da narrativa histórica apresentada no início do capítulo.

Diante do exposto neste capítulo, a reflexão sobre a relação entre o historiador e o seu público ainda é um tema a ser amplamente explorado. Com a evolução dos *videogames* para o status de filmes interativos esses se apresentam como a grande produção cultural do fim do século XX e começo do XXI, constituindo uma indústria capaz de gerar produtos que mexem com o imaginário global. Nesse campo e entre os chamados “jogos históricos”, a Idade Média ocupa um espaço de destaque. De fato, esse período está atrelado ao imaginário construído no mundo dos *videogames* em um fenômeno que vem sido amplamente debatido no campo do medievalismo, do neomedievalismo ou do *medievalesco*, sobre os quais abordaremos no próximo capítulo.

## CAPÍTULO II – Videogame e Idade Média

### 2.1. Medievalismo, Neomedievalismo e Medievalesco

A Idade Média está fortemente incluída no processo de representações midiáticas e de interesse do público que elaboramos no primeiro capítulo. Diversos filmes, séries de televisão e jogos contemporâneos, como *Skyrim*, nos trazem uma representação a respeito desse período, despertando um fascínio por parte do público em geral pela fantasia de uma Idade Média imaginada. Os usos e abusos da Idade Média, nas produções contemporâneas, têm sido pensados e se tornado um tema cada vez mais frequente nas discussões entre medievalistas. Utilizam-se, principalmente, os conceitos de medievalismo e de neomedievalismo para caracterizar esse campo de estudos, termos que serão diferenciados ao longo deste capítulo, assim como o termo que escolhemos utilizar neste trabalho: medievalesco.

Um autor que popularizou essa percepção dos usos da Idade Média foi o escritor Umberto Eco, que publicou, em 1986, um ensaio chamado “Dreaming of the Middle Ages”, no qual ele pensa sobre o retorno à Idade Média como um tópico “obsessivo”.<sup>81</sup> Nesse ensaio, Eco afirma que a História tende a se repetir e que essa repetição se manifesta, especificamente, na era medieval fantasiada e romantizada. O semiótico nos alerta que o retorno à Idade Média se proliferou, imediatamente, após o fim do período, quando a Europa foi dominada por uma penetrante nostalgia medieval.<sup>82</sup> De acordo com Umberto Eco, os grandes poetas da renascença como Pulci, Boiardo, Ariosto, retornaram aos temas das aventuras de cavaleiros, enquanto Shakespeare reutilizou e reformou diversos temas e enredos da narrativa medieval. O autor ainda coloca *Don Quixote*, de Miguel de Cervantes, obra do começo do século XVII, e outras obras, como as dos escritores Sir Walter Scott e Victor Hugo, do século XIX, como obras que sonharam a Idade Média. Umberto Eco atribui o constante retorno para o medievo como resultado de uma eterna busca pelas raízes, ele constrói o seu argumento no fato de que os problemas encontrados no nosso mundo moderno são todos herdados dos modelos medievais.<sup>83</sup> Baseado nessa leitura de Umberto Eco, podemos compreender que fica muito difícil estabelecer um momento exato para o surgimento do medievalismo, como uma forma de reutilizações da Idade Média, já que para o autor o medievalismo

81 Cf. ECO, Umberto; WEAVER, William. **Travels in hyper reality**: essays. 1986. p. 63 REVER E CORRIGIR FORMATO DA REF. AUTOR1, Aartigo. In: AUTOR2, **Obra**. Cidade: Editora, ano, pXX.

82 *Ibidem*, p. 66

83 *Ibidem*, p. 64

surge assim que acaba o período medieval – que, por sua vez, também é uma datação com marcos arbitrários que geram controversas como a Queda do Império Romano (476) à Queda de Constantinopla (1453). O tempo médio (a Idade Média) foi um período estabelecido pelos renascentistas, dos séculos XV e XVI, que tinham seus interesses próprios de elevar a condição temporal e social de suas próprias sociedades.

O escritor italiano, autor do livro *O Nome Da Rosa* (1980), um romance inspirado nos tempos medievais, ao pensar sobre o medievalismo nos traz a percepção de que a Idade Média não é estática nem imutável. Ela possui, na verdade, diversas partes que compõem um todo, muitas vezes empregado nos dias de hoje de modo genérico.

Essa percepção trazida por Eco evidencia a nossa ambígua relação com o período medieval, que por vezes é negada, distante e estrangeira e por outras, muito próxima, senão presente, um passado vivo que nunca se furta aos mais criativos usos.<sup>84</sup> No meio desta tensão se encontram os estudos historiográficos que fazem o estudo da escrita da História pelos medievais e os estudos historiográficos que discutem modelos interpretativos, fazem análise de recepções, identificam apropriações e denunciam usos e abusos ético-políticos da Idade Média feitos no mundo contemporâneo.<sup>85</sup>

Conforme explicam Maria Eugênia Bertarelli e Clínio Oliveira Amaral o termo medievalismo passou por uma reno-vação epistemológica enquanto palavra anglófona.<sup>86</sup> A autora aponta que a palavra *medievalism* presente na língua inglesa desde o século XIX era associada à Idade Média e percebida como par-te da História nacional, e que o termo reapareceu no final do século XX representando hoje um campo independente e autônomo do conhecimento histórico que propõe uma nova percepção da Idade Média no presente.<sup>87</sup>

No sentido da antiga empregabilidade do termo autores como o historiador medievalista Patrick Geary nos descrevem a importância do medievalismo na criação das identidades nacionais no século XIX, a partir da reutilização de temáticas antigas para fins nacionalistas. Assim, “acadêmicos, políticos e poetas do século XIX não construíram o passado; eles utilizaram tradi-

---

84 REZAKHANI, K.; VIANNA, L. J.; PINTO, O. L. V.; BONALDO, R. B. “Decolonizar a historiografia medieval : Introdução à ‘História da Historiografia Medieval - Novas Abordagens’”. In: **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, v. 13, n. 33, 2020, p. 20

85 *Idem*

86 BERTARELLI, M. E.; AMARAL, C. O. “Longa Idade Média ou apropriações do medievo? Uma reflexão para se descolonizar a idade média através do medievalismo”. In: **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, v. 13, n. 33, 2020, p. 114

87 *Idem*

ções pré-existentes, fontes escritas, lendas e credos, mesmo que os utilizassem de maneira a forjarem união política ou autonomia.”<sup>88</sup> A autora Bell Brooks, por exemplo, se dedicou a estudar o renascimento gótico na arquitetura inglesa e estabeleceu a relação do gótico, sobretudo no século XVII, com o sentido de tradição inglesa.<sup>89</sup> Para a autora a construção gótica era a narrativa imagética que se relacionava à Inglaterra medieval, colocando fim a hegemonia do Classicismo. Embora não se resuma ao período citado, podemos estabelecer que o termo medievalismo é normalmente atrelado, na historiografia, a uma nostalgia europeia romântica.

Enquanto na historiografia recente, as produções contemporâneas, como os *videogames* que buscam retratar a Idade Média, vêm sendo englobadas no termo neomedievalismo. A acadêmica Kely Ann Fitzpatrick explica que os conceitos “medievalismo” e “neomedievalismo” geram contradições na academia. Segundo ela, alguns autores descrevem neomedievalismo como algo diferente ou fora do medievalismo, enquanto outros argumentam que, embora neomedievalismo seja um conceito útil, ele é englobado pela categoria do medievalismo e não poderia existir sem este conceito primário.<sup>90</sup> A *Medieval Electronic Multimedia Organization* (MEMO), um grupo de trabalho internacional que tem como foco o estudo e a divulgação do medievalismo e do neomedievalismo, nos apresenta algumas definições importantes para a definição do que é o neomedievalismo. As pesquisadoras Carol L. Robinson e Pamela Clements, em ensaios publicados relacionados ao MEMO, explicam que o neomedievalismo vai além do medievalismo, sendo “mais independente, mais individual, e, assim, conscientemente, propositalmente, e talvez até mesmo risivelmente remodelando-se em um universo alternativo de medievalismos, uma fantasia de medievalismos, um meta medievalismo.”<sup>91</sup> A definição de neomedievalismo, por Umberto Eco, no mesmo ensaio de 1986, em “*Dreaming of the Middle Ages*” citado anteriormente, também é apresentada pela MEMO:

[...] Neomedievalismo é um neologismo que foi popularizado pelo medievalista italiano Umberto Eco em seu texto “Sonhando com a Idade Média”, [...] Conceitos medievais e valores são propositalmente reescritos como visões conscientes de universos alternativos (uma fantasia medieval que é criada com premeditação). Além disso, essa visão não con-

<sup>88</sup> Cf. GEARY, Patrick. **The myth of the nations: the medieval origins of Europe**. Nova Jersey: Princeton University Press, 2002, p. 9.

<sup>89</sup> Cf. BROOKS, Chris. **The Gothic Revival**. Londres: Phaidon Press Limited, 1999, p. 30.

<sup>90</sup> Cf. FITZPATRICK, KellyAnn., ‘(Re)Producing (Neo)Medievalism’, in **Defining Neomedievalism(s) II**. Ed. by Karl Fugelso. Cambridge, UK: D.S. Brewer, 2011. p. 11.

<sup>91</sup> Cf. ROBINSON, Carol L.; CLEMENTS, Pamela. Kent State University Trumbull, Siena College in Albany, New York. 2009. p. 56.

tém a nostalgia de medievalismos anteriores, no sentido em que nega a história. Valores contemporâneos (feminismo, direitos gay, táticas de guerra moderna tecnológica, democracia, capitalismo...) dominam e reescrevem as percepções tradicionais da Idade Média Europeia, ainda infundindo outras culturas medievais como a do Japão. Histórias neomedievalistas são narrativas da Idade Média contemporâneas que suportam e que fundem (ou até mesmo substituem) o máximo possível de realidade [...].<sup>92</sup>

Baseado nas definições trazidas pela MEMO, podemos afirmar que o foco do neomedievalismo é, portanto, diferente da reconstrução do passado e da própria identidade por meio, por exemplo, da arquitetura neogótica, no caso inglês. O foco passa a ser a cultura popular, narrando histórias em filmes, séries e *videogames*, utilizando um imaginário com elementos do medievalismo e da fantasia, como alguns dos exemplos de jogos que vimos no capítulo anterior.

É importante destacar ainda que o termo neomedievalismo possui um significado diferente na Teoria Política. Sendo utilizado nesse campo, por autores como Hedley Bull (2002), para sugerir que a nossa era é marcada pelo retorno à política mais fragmentada como a presente nas estruturas da Idade Média. Para Bull, nossa era neomedieval é marcada pela ascensão da globalização, do transnacionalismo e de uma mudança no *locus* de poder da soberania do Estado em direção a um “sistema de autoridade sobreposta ou segmentada que caracterizou a cristandade medieval.”<sup>93</sup> Bull chamou esse declínio do sistema estatal de “Novo Medievalismo” que caracteriza os desafios ao modelo singular do Estado, do poder centralizado e da autoridade sobre seus territórios, representados por “autoridade sobreposta e lealdade múltipla” a entidades como corporações multinacionais, subnacionais governos, movimentos de independência regional e grupos estatais internacionais. Essa tendência de os Estados se organizarem em grupos maiores e vagamente federados, possibilita uma maior sensação de paz e segurança, é talvez mais facilmente exemplificado por entidades como a União Europeia ou as Nações Unidas.<sup>94</sup> Nesse sentido, Elizabeth Cooper interpreta que, para muitos teóricos das Relações Internacionais, o neomedievalismo é uma metáfora útil pela qual podemos examinar os desafios enfrentados pelo atual sistema de Estado, utilizando-a como uma estrutura útil para interpretar nosso mundo – cada vez mais interconectado, porém fragmentado. Muito parecido com suas definições literárias, o político neomedieval-

92 Cf. MEDIEVAL ELETRONIC MULTIMEDIA ORGANIZATION. Disponível em: [www.medievalelectronicmultimedia.org/?page\\_id=39](http://www.medievalelectronicmultimedia.org/?page_id=39) Acesso em 15 de junho de 2021.

93 Cf. BULL, Hedley Bull. *The Anarchical Society: a study of order in world politics*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2002. p. 254.

94 *Ibidem*, p. 245.

val é um termo escorregadio, que se baseia na analogia e na percepção do medieval, em vez de fornecer uma comparação genérica com a Idade Média pautada por qualquer tipo de veracidade histórica.<sup>95</sup> Dados o seu aporte generalista e suas ambiguidades internas, destacados acima, não iremos aqui empregar os termos medievalismo e neomedievalismo. Em seu lugar, empregaremos uma denominação distinta proposta pelo professor, de História Medieval da UFRJ, Gabriel Castanho, que ao debater sobre o tema expressou em sua fala, a partir dos 53 minutos e 57 segundos<sup>96</sup>, no X Encontro Internacional “A Imagem Medieval: História e Teoria”, o desejo de um neologismo próprio do nosso idioma para estes tipos de produções contemporâneas que retratam o medieval. *Grosso modo*, Castanho apontou três formas de aproximação com o medieval: “medievalística” (o conjunto de pesquisadores especializados em diversos aspectos objetivos da realidade histórica); “reminiscências medievais” (formas de apropriação de vestígios do que um dia pertenceu ao medieval alterados ou transformados com o passar do tempo); “medievalidade” (em que a Idade Média aparece apenas como uma referência e, por vezes, uma referência fugidia, estereotipada),<sup>97</sup> Em seguida, o medievalista defendeu, o uso do termo *medievaresco*, pertencente ao campo da medievalidade, associando-o ao imaginário de fantasia existente em torno da Idade Média europeia. Por fim, o pesquisador definiu o *medievaresco* como sendo: centrado na criatividade e não na cientificidade; calcado em ideais e práticas contemporâneas; produzido por grupos políticos, empresas de entretenimento ou acadêmicos; voltado ao grande público, em especial no campo da História Pública; em suma, para Castanho, trata-se de uma “representação criada por pessoas de dentro ou de fora da academia sem as limitações do método historiográfico e da documentação. Não possui uma origem em práticas medievais reconhecidas pela medievalística. É produzida para fora da academia”.<sup>98</sup> Dessa forma, por se remeter ao período medieval, sem ter necessaria-

95 Cf. COOPER, Victoria Elizabeth. **Fantasies of the North: medievalism and identity in Skyrim**. 2016. 206 f. Tese (Doutorado em Filosofia) - The University Of Leeds School Of English, Leeds, 2016. p. 68.

96 Cf. CASTANHO, G. Imaginar o passado: medievalidades e o mundo contemporâneo. In **X Encontro Internacional "A Imagem Medieval: História e Teoria"**. São Paulo: LATHIMM/USP, 2019. 1 vídeo, 6h25m28s Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1ztXfvgDnJE>. Acesso em 21 de agosto de 2021. Também disponível em: <https://www.academia.edu/video/jK0aW1>. Acesso em 15 de outubro de 2021.

97 Cf. Teixeira, I. S., & Pereira, N. M. (2016). **A Idade Média nos currículos escolares: as controvérsias nos debates sobre a BNCC**. *Diálogos*, 20(3), p. 19. Recuperado de <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/33538>

98 CASTANHO, G. Imaginar o passado: medievalidades e o mundo contemporâneo. In **X Encontro Internacional "A Imagem Medieval: História e Teoria"**. São Paulo: LATHIMM/USP, 2019. 1 vídeo, 6h25m28s. Sobre o *medievaresco*, ver 1h34m36s até 1h37m12s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1ztXfvgDnJE>. Acesso em 21 de agosto de 2021. Também disponível em: <https://www.academia.edu/video/jK0aW1> entre 40m36s e 43m14s. Acesso em 15 de outubro de 2021.

mente nenhum laço direto com a Idade Média, o jogo *Skyrim* pode ser definido como uma produção medievalesca.

Para Daniel Kline (2014) o neomedievalismo (em sua dimensão medievalesca, segundo nosso referencial conceitual), por meio das mídias contemporâneas, constitui uma dupla visão medieval – olhando para o medievo diretamente e através de fontes medievalistas como traduções imagéticas, parte da cultura visual.<sup>99</sup> O resultado é uma série de traduções e elementos que juntos auxiliam a conferir o caráter que conhecemos no medievalesco, em especial nos jogos<sup>100</sup>. Dentre todas as mídias digitais, os jogos são os que carregam em si a necessidade de interação e a participação ativa do observador. Para o autor, o objetivo nos jogos é criar um mundo complexo em que o jogador se sinta investido, emocionalmente, no bem estar dos personagens<sup>101</sup>, variando entre a completa imersão e a completa habitação ambiental, ao ponto de que o medievalesco apresente um elemento familiar o bastante para ser imersivo ou habitável.<sup>102</sup> É no medievalesco que atuam os muitos jogos do gênero *RPG* ou de estratégia em tempo real, como alguns dos que exemplificamos no capítulo anterior. Isso se deve, principalmente, ao imaginário fantasioso que envolve guerreiros, arqueiros, magos, vampiros, princesas, castelos, terras e reinos longínquos, repletos de aventuras e mistérios. Dessa forma, o medievalesco abrange um “mundo medieval” que formou, ao longo dos anos, uma legião de fãs e apaixonados por essa temática. Ademais, permitiu diversos encontros de jogadores e admiradores desse mundo, destinados a reviver por alguns dias as formas de vida daquele cenário. Os eventos englobam desde “feiras medievais” até simples encontros de fãs de determinada produção, onde se realizam *cosplays* – ato de se vestir com a roupa da época ou da obra – e atividades que remetem à suposta Idade Média.

Com a presença cada vez mais constante do medievalesco em produções contemporâneas de grande sucesso, como *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019). Essa série televisiva, baseada na série de livros de George R.R. Martin *A Song of Ice and Fire* (1996- 2011), obteve em sua oitava temporada uma média de 44,2 milhões de espectadores,<sup>103</sup> reforçando a demanda por debates

99 Cf. KLINE, Daniel (ed.). **Introduction all your History are belong to ss: digital gaming re-imagines the Middle Ages.** In: *Digital Games Re-Inmagine the Middle Ages*. Oxon: Routledge, 2014, p. 4.

100 *Ibidem*, p. 6.

101 Cf. KLINE, Daniel. **Participatory Medievalism, Role-Playing and Digital Gaming.** In: (ed.). D'ARCENS, Louise. *The Cambridge Companion to Medievalism*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016, p. 84.

102 *Idem*.

103 Cf. O GLOBO. Final de *Game of Thrones* bate recorde de audiência nos Estados Unidos. Disponível em <https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/final-de-game-of-thrones-bate-recorde-de-audiencia-da-hbo-nos-estados-unidos-23681488#:~:text=%22A%20temporada%208%20de%20'Game,HBO%20atrav%C3%A9s%20de%20um%20comunicado>. Acesso em 15 de julho de 2021.

sobre o medievo e suas representações midiáticas percebidas através do medievalesco, sobretudo na internet e nos meios de discussão que envolvem a História Pública. Para exemplificar o aumento do interesse recente sobre o medievo, também repercutindo no meio acadêmico, em 2001 Hilário Franco Junior relançou sua obra *A Idade Média: o nascimento do ocidente* tendo sido revista e ampliada, sob o argumento, por parte do autor, de que a “onda” de interesse pela Idade Média, nas décadas anteriores, não se constituiu como “mero modismo” e sim em um interesse geral consolidado que atraiu um público fiel aos cursos e palestras sobre o tema e permitiu a tradução de diversas obras importantes sobre o assunto. Hilário Franco Jr. enfatiza ainda que esse interesse pela Idade Média suscitou o aumento da produção intelectual sobre o período medieval no Brasil, aumentando a variedade e vitalidade destes estudos.<sup>104</sup> Por outro lado, conforme exposto no texto, de 2008, “Possíveis passados: representações da Idade Média no ensino de História”, de Nilton Pereira e Marcelo Giacomoni, mesmo com o avanço incontestável dos estudos sobre Idade Média, inclusive no ambiente escolar, o nosso cotidiano ainda está longe de romper com a velha noção de Idade das Trevas. A Idade Média ainda é pouco conhecida por aqueles que não são especialistas na área. O senso comum da nossa sociedade ainda preserva a ideia de Idade Média obscura proveniente da visão máxima de uma história linear e evolucionista.<sup>105</sup> Apesar do século XX ter desenvolvido uma preocupação de estudar a Idade Média, a partir de suas próprias fontes e considerando-a apenas um momento histórico como qualquer outro, o período não deixou de ser enaltecido de maneira mítica e fantasiosa na literatura e no cinema.<sup>106</sup> Portanto, as noções estereotipadas que a Idade Média carrega em nosso cotidiano, como um período histórico atacado ou exaltado, são ainda atreladas às influências medievalescas que o público consome. É comum que as produções medievalescas sejam interpretadas pelo público como fiéis ao que a Idade Média, supostamente, seria, ou ao que o público gostaria que ela fosse. É possível estabelecermos que o medievalesco, conforme o concebemos hoje, tem uma de suas bases nas obras de J.R.R Tolkien, *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, livros do século XX que foram recentemente impulsionados por produções cinematográficas na virada do século XXI. Os diversos jogos de *RPG* que temos hoje, como os da saga *The Elder Scrolls*, replicam a fórmula do universo fantasioso da

---

104 Cf. FRANCO JR., Hilário. **A Idade Média: nascimento do ocidente.** [S.l: s.n.], 1995. p. 9.

105 Cf. GIACOMONI, Marcelo; PEREIRA Nilton. **Possíveis passados: representações da Idade Média no ensino de História.** Porto Alegre: Zouk, 2008. p. 27.

106 *Ibidem.* p. 37.



“Terra Média”, presente na trilogia de *O Senhor dos Anéis* (retornaremos a esse ponto de modo mais preciso no capítulo 3).

É importante ressaltarmos a grande influência da literatura nórdica e germânica em Tolkien. O autor, que foi professor universitário em Oxford e filólogo tendo lecionado sobre literatura anglo-saxônica por toda sua vida profissional, entre os anos de 1920 e 1926, realizou a tradução do poema épico medieval *Beowulf* do anglo-saxão para o inglês em forma de prosa. O livro foi recentemente publicado em uma versão editada pelo seu filho, Christopher Tolkien, em 2014, pela HarperCollins, com o título *Beowulf: a translation and commentary*. Alguns autores apontam como essa obra medieval influenciou, diretamente, *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. Esse é o caso de Michael J. Alexander que publicou uma tradução em verso de *Beowulf* e revisou a versão de Tolkien para o jornal *The Guardian*, afirmando que *O Senhor dos Anéis* deriva seus *Orcs* e seus *cavaleiros de Rohan* “diretamente do poema”.<sup>107</sup>

## 2.2. Medievaresco em Skyrim

O jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, assim como os anteriores da franquia, é constituído de um mundo imenso, com inúmeros personagens, narrativas e espaços. Seria uma tarefa impossível, neste trabalho, analisarmos todos os elementos medievaescos presentes no jogo. Logo, para entendermos e exemplificarmos o medievaresco presente em *Skyrim* de forma mais sucinta, destacando alguns dos elementos estruturantes do medievaresco presente no jogo, dialogaremos com as proposições de Beatriz Faria Lima em sua dissertação de mestrado, defendida na UNIFESP, e intitulada “For Whiterum! O neomedievalismo na capital de Skyrim”.<sup>108</sup> Em seu trabalho, a autora explora a concepção narrativa e visual do ambiente digital da cidade de *Whiterun*, a capital do país *Skyrim*, demonstrando como a cidade procura reutilizar a cultura imagética medieval escandinava, por meio de apropriações e usos medievais e, diríamos nós, medievaescos.<sup>109</sup> Antes de entrar na análise imagética do objeto, Santos nos apresenta a reflexão sobre as influências do que podemos chamar de medievaresco no jogo e, para isso, a autora aponta uma fala interessante

107 Cf. ALEXANDER, Michel J. **Beowulf**: a translation commentary review – JRR Tolkien’s long-lost translation. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2014/may/29/beowulf-translation-commentary-jrr-tolkien-review> Acesso em 15 de julho de 2021.

108 Cf. SANTOS, Beatriz. **For Whiterum!** O neomedievalismo na capital de Skyrim. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo.

109 *Ibidem*. p.7.

de Todd Howard, produtor executivo de *Skyrim*, em uma entrevista<sup>110</sup> feita no lançamento do jogo e presente no documentário (*making off*) lançado pela *Bethesda Softworks* como estratégia de marketing.<sup>111</sup> Na entrevista, Howard diz aos 2 minutos e 34 segundos, que o jogo é “uma fantasia viking”; aos 3 minutos, ele diz que “a história é sua para fazê-la como quiser”.<sup>112</sup> Por muitas vezes, também, se refere aos elementos artísticos e culturais que, segundo o próprio, exerceram grande papel na concepção do espaço de jogo representado no *game*, citando que determinados elementos representativos e imagéticos do jogo são “história em pedra”, se referindo ao suporte simulado no qual tal elemento imagético fora composto.<sup>113</sup> Na mesma entrevista, Howard também afirma que existem “analogias entre o mundo real e o mundo de *Skyrim*”; aos 9 minutos e 47 segundos, Howard cita as gravações da declamação de *Beowulf* como veículo principal para a criação da música do *game*; aos 9 minutos e 50 segundos, Howard afirma que o poema Anglo-Saxão fora o responsável por fornecer o “sentimento” do *game*.<sup>114</sup>

As falas de Howard, conforme ressalta Santos, corroboram com as premissas dos jogos e mídias calcadas em determinada medievalidade: o sentimento de identificação, a manipulação e adaptação de uma narrativa Histórica.<sup>115</sup> Logo, conforme destacado pela autora, é através da reimaginação de generalidades históricas como os “vikings” e da materialidade do poema clássico anglo-saxão *Beowulf*, que o produtor afirma tecer o desenvolvimento do mundo de *Skyrim*.<sup>116</sup> O produtor do jogo em momento algum especifica as influências diretas ou quais partes e temáticas de *Beowulf* foram utilizadas, o que nos mostra a generalidade de sua declaração.<sup>117</sup> O fato da obra *Beowulf* ser citada como referência pelo produtor do jogo se mostra interessante, pois, como vimos anteriormente, a mesma obra também foi uma referência para Tolkien na construção de sua fantasia medievalesca. Na definição de Magalhães (2008) se supõe que *Beowulf* “tenha sido registrado na forma escrita pela primeira vez, entre 680 d.C. e 725 d.C., na Nortúmbria, reino pertencente a região hoje conhecida como Inglaterra. No entanto, sua origem, ainda como composi-

---

110 Cf. HAUNTDOS. **Making of The Elder Scrolls V: Skyrim**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tcTECswJ4LA>. Acesso em: 21 de Agosto de 2021.

111 Cf. SANTOS, Beatriz. **For Whiterum!** *Op. Cit.* p. 126.

112 *Idem.*

113 Cf. SANTOS, Beatriz. **For Whiterum!** *Op. cit.*

114 *Idem.*

115 *Idem.*

116 *Ibidem.* p. 127

117 *Idem.*

ção oral, remonta ao repertório dos povos que habitaram o norte da Europa”.<sup>118</sup> Trata-se de um poema longo e de conteúdo mitológico, escrito em hexâmetros. Além de características tópicas do gênero épico, Magalhães (2008) afirma que

Beowulf apresenta várias semelhanças com outros poemas de temática heróica e se encaixa na definição de épica anglo-saxã proposta por Roger Fowler. Segundo o autor, as obras pertencentes a tal gênero se caracterizam por apresentar, entre outros aspectos, os seguintes pontos: valores específicos de conduta militar, presença de material histórico, elementos mitológicos comuns aos povos germânicos antigos e preceitos do cristianismo.<sup>119</sup>

*Beowulf* tem como história o salão de Heorot da terra dos Danos, onde um governante, sábio e já com idade avançada – esse intitulado Hrothgar – é açoitado por um monstro terrível, denominado Grendel. A fera, irritada com os festejos abrigados pelo salão, decide exercer sua vingança ao atacar os moradores de Heorot, os quais vários vieram a perecer em suas mãos. Após um longo tempo de sofrimento pela mão do monstro, Hrothgar recebe a visita de Beowulf, do povo dos Getas, que, após tomar conhecimento da situação, viaja até Heorot para oferecer seu auxílio e confrontar Grendel.<sup>120</sup> Seguindo os acontecimentos narrados, Beowulf vence o confronto e é agraciado por Hrothgar com uma festa em sua homenagem com presentes maravilhosos. Após, narra-se a morte dos suseranos de *Beowulf* e as circunstâncias que propiciaram a sua ascensão ao trono dos Getas. A parte final do poema é marcada pelo confronto de Beowulf com o dragão que, irado pelo roubo de um tesouro seu, decide por destruir os arredores de sua habitação, incluindo o reino de Beowulf. A batalha do herói contra o monstro é narrada em grande detalhe e é encerrada com a morte da besta e do rei.<sup>121</sup>

Através da entrevista do produtor do jogo destacada por Santos, podemos notar o aspecto que citamos no capítulo anterior: como o jogo, apesar de não trazer a representação de nenhum personagem ou lugar histórico, ainda assim evoca um vínculo histórico na sua forma de retratar o medieval. *Skyrim* não representa personagens de *Beowulf* nem tem a mesma sequência de fatos narrativos, porém, no jogo, o personagem conduzido pelo jogador é o herói intitulado como *Dragonborn*, apontado pelos deuses para livrar *Skyrim* das bestas mitológicas que atormentam a sua população – no jogo, as feras também são dragões e podem ser encontrados em situações como as do poema, guardando objetos preciosos e resistindo à invasão de seu território.

---

118 Cf. MAGALHÃES, Leopoldo Doray. Beowulf de a épica anglo-saxã e o tema do cantor. **Língua, Literatura e Ensino**. Campinas, v. 3, mai., 2008. p. 289-299.

119 Cf. MAGALHÃES, Leopoldo Doray. Beowulf de a épica anglo-saxã e o tema do cantor. *Op. cit.*

120 Cf. SANTOS, Beatriz. **For Whiterum!** *Op. cit.*, p.127.

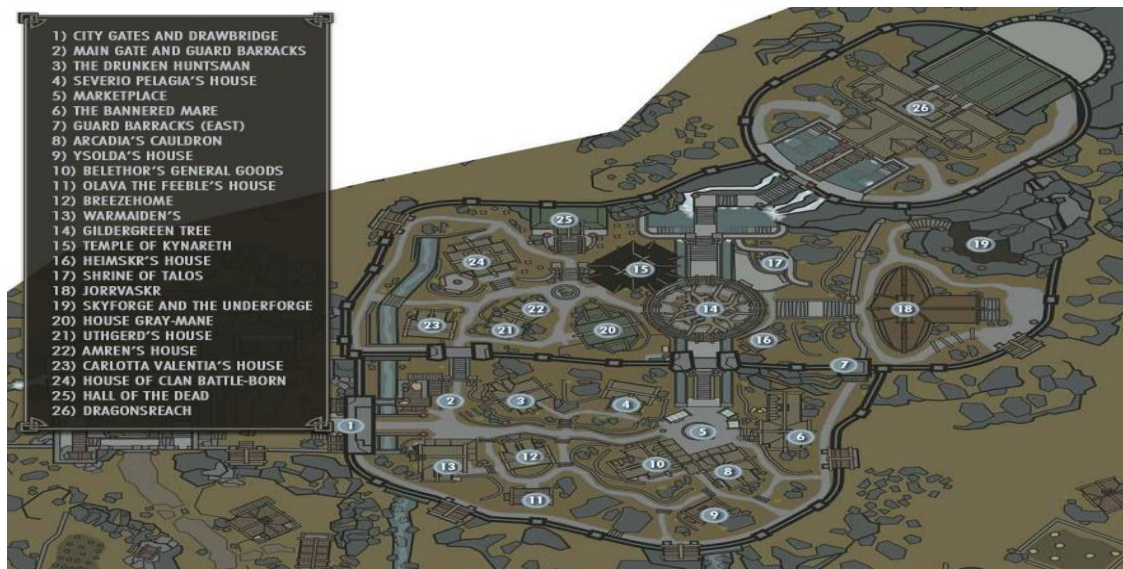
121 *Ibidem*. p.128

A presença “viking” em *Skyrim* não se limita somente a inspiração narrativa vinda de *Beowulf*, mas também em todo o visual presente no jogo. São esses elementos imagéticos presentes e destacados na dissertação de Beatriz Faria Santos que abordaremos. A autora escolheu como estudo de caso a cidade de *Whiterun*, devido à posição de destaque que ela ocupa dentro da narrativa fantástica e política do jogo – pelas possibilidades econômicas e também pela memória identitária que ela fornece àquele povo que a habita.<sup>122</sup> A cidade tende a ser o primeiro destino do jogador após os acontecimentos da fuga diante da iminência de execução, que mencionamos no primeiro capítulo. A forma como ocorre a história do jogo, por meio das missões principais, conduzem o jogador, muito embora ele possa ser livre para ir para qualquer lugar do mapa após a introdução do primeiro cenário da narrativa.



**Figura 4:** Perspectiva de Whiterun vista por fora dos muros. Bethesda Sotfworks, 2011.  
Referência: SANTOS, Beatriz. *For Whiterun! O neomedievalismo na capital de Skyrim*. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo. p. 120.

122 Cf. SANTOS, Beatriz. *For Whiterun! O neomedievalismo na capital de Skyrim*. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo. p.120.



**Figura 5:** Mapa de Whiterun Bethesda Sotfworks, 2011.

Disponível em: [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Whiterun\\_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Whiterun_(Skyrim)) (Acesso em 29/08/21)

Santos demonstra, por meio das imagens de captura do jogo, que fez da parte de dentro de *Whiterun*, como a cidade apresenta um desenho urbano que pode ser considerado fluído com ruas e bairros não construídos de maneira geométrica, indicando um assentamento natural. Ela indica ainda como a diversidade de localidades da cidade estimulam o jogador a explorar a região através de seus diversos estabelecimentos.<sup>123</sup> A cidade se apresenta dividida por vários distritos, conforme demonstrado na figura 10, dentre eles o seu distrito comercial, que possui vários estabelecimentos e pessoas com as quais o jogador pode interagir: o ferreiro, o armeiro e a loja de generalidades, bem como as barracas que abrigam os vendedores de legumes, de carnes e de objetos (figura 6).

<sup>123</sup> Cf. SANTOS, Beatriz. *For Whiterun!* *Op. cit.* p. 121.



**Figura 6:** Visão do centro comercial da cidade. Bethesda Sotfworks, 2011.  
Referência: SANTOS, Beatriz. For Whiterum! O neomedievalismo na capital de Skyrim. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo. p. 121.



**Figura 7:** Outra visão do centro comercial da cidade. Bethesda Sotfworks, 2011.  
Referência: SANTOS, Beatriz. For Whiterum! O neomedievalismo na capital de Skyrim. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo. p. 121.

Já o distrito do vento, na figura 9, representa uma área majoritariamente residencial e a divisão das casas é estabelecida pelas classes econômicas dos personagens. Conforme exposto na dissertação, a casa da esquerda na imagem representa uma casa rica pertencente ao Clã *Battle-Born*, enquanto a casa da direita representa a casa do personagem mercenário Arwen.<sup>124</sup> Esse distrito marca a separação da classe aristocrática da cidade. Nele estão o templo local, a guilda de heróis e o castelo de *Dragonsreach* no topo.<sup>125</sup>



**Figura 8:** Algumas casas do Distrito do Vento. Bethesda Softworks, 2011. Referência: SANTOS, Beatriz. For Whiterum! O neomedievalismo na capital de Skyrim. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo. p. 123.

124 Cf. SANTOS, Beatriz. *For Whiterum!* *Op. cit.* p. 123.

125 *Idem.*



**Figura 9:** Distrito da Nuvem. Bethesda Softworks, 2011.  
Referência: SANTOS, Beatriz. *For Whiterum! O neomedievalismo na capital de Skyrim*. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo. p. 124.

Nessa parte aristocrática da cidade estão localizados alguns dos edifícios e personagens que a autora escolheu como representantes do que aqui chamamos de medievalesco, dentre eles o prédio de *Jorrvaskr* (figura 10). O prédio pertence à guilda dos *Companions*, uma das facções das quais o jogador pode escolher fazer parte, com missões paralelas às da história principal. Este edifício, na história do jogo, remonta aos 500 Companheiros de Ysgramor, herói nortenho que teria iniciado o assentamento humano na região de Mereth, posteriormente conhecida como *Skyrim*.<sup>126</sup> Na história do jogo, a lenda de Ygamor possui 5000 anos e, ainda assim, o prédio permanece onde teria sido, originalmente, erguido.

126 Cf. SANTOS, Beatriz. *For Whiterum!* Op. cit., p. 152.





**Figura 10:** Jorrvaskr. Bethesda Softworks, 2011. Referência: SANTOS, Beatriz. *For Whiterum! O neomedievalismo na capital de Skyrim*. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo. p. 152.

Apesar da simplicidade dessa construção, Santos destaca o navio, localizado no telhado, que, supostamente, Ysgramor conduziu até *Skyrim*, como um elemento cultural germano-escandinavo específico: um navio viking ou *longship*.<sup>127</sup> Citando Stefan Brink, a autora aponta que este tipo de embarcação foi o principal veículo escandinavo medieval devido às particularidades geográficas e que seu modo de construção se aperfeiçoou durante o período viking. Esse tipo de construção se assemelharia aos mais famosos navios vikings: *Osenberg* e *Sutton Hoo* (figura 11).<sup>128</sup>

127 Cf. SANTOS, Beatriz. *For Whiterum!* *Op. cit.* p. 156.

128 *Ibidem.* p. 157.



**Figura 11:** Registro da Escavação de Sutton Hoo. 1939. Fotografia: Universidade de Aberdeen. Referência: SANTOS, Beatriz. *For Whiterum! O neomedievalismo na capital de Skyrim*. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo. p. 157.

Outro edifício que chama a atenção pela sua construção “viking” é o maior da cidade, a fortaleza de *Dragonsreach* (Figura 12). Santos descreve o edifício como uma retradução daquilo que se sonha em toda reconstrução do medievo.<sup>129</sup> Na história do jogo, *Dragonsreach* foi construído pelo herói *Olaf Um-Olho* para aprisionar o grande dragão *Numinex*, que teria aterrorizado a região de *Whiterum*, onde o castelo se encontra, há séculos. O castelo, propriamente, fora construído ao redor da armadilha que teria mantido *Numinex* aprisionado até a sua morte – o que explicaria a recorrência temática de imagens de dragões presentes na construção.<sup>130</sup>

129 Cf. SANTOS, Beatriz. *For Whiterum!* *Op. cit.*p. 236.

130 *Ibidem.* p. 238.



**Figura 12:** Vista lateral de Dragonsreach, lado direito. Bethesda Softworks, 2011.  
Referência: SANTOS, Beatriz. *For Whiterum! O neomedievalismo na capital de Skyrim*. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo p. 241.

Citando o autor Julian Wolterink, Santos interpreta o edifício de *Dragonsreach* como uma retradução das *stave churches* (figura 13), que eram igrejas escandinavas construídas por volta do século XI ao XIV, devido à semelhança arquitetônica.<sup>131</sup> Tais igrejas, segundo descreve a autora, ainda que tradicionalmente cristãs, misturam elementos dessa religião com decorações tradicionais de entrelaçamentos, por vezes, possuindo pinturas, portas, portais ou janelas entalhadas com motivos tradicionais decorativos oriundos da mitologia nórdica. Segundo o texto de Santos, há ali uma profusão de motivos imagéticos e culturais, que variam desde decorações puramente vegetais a representações do Ragnarok, o evento apocalíptico que prenunciaria o fim do mundo no politeísmo nórdico.<sup>132</sup>

<sup>131</sup> Cf. SANTOS, Beatriz. *For Whiterum! Op. cit.* p. 244.

<sup>132</sup> *Ibidem.* p. 245.



**Figura 13:** Stave Church de Borgund, século XI, madeira, Borgund, Noruega.  
 Referência: SANTOS, Beatriz. *For Whiterum! O neomedievalismo na capital de Skyrim*; 2020; Dissertação. Universidade Federal de São Paulo p. 246.

Como último exemplo que selecionamos, em *Dragonsreach* vive o personagem Balgruuf, the Greater (Balgruuf, o grande) (figura 14). Esse personagem é o Jarl (governante) da cidade de *Whiterun* e é caracterizado no jogo de modo que sua condição de nobreza possa ser facilmente reconhecida.<sup>133</sup> Permanecendo sempre em seu castelo, o jogador precisa adentrar a área da nobreza para consultar o personagem. Santos enfatiza que o ambiente aristocrático do Jarl, de *Whiterun*, é composto por uma corte que está sempre com ele, notando que os povos germano-escandinavos não possuíam esse tipo de corte nobre, tal qual observada no Baixo Medievo europeu, mas, no caso de Balgruuf, ele está sempre junto de seu administrador, de seu general, de seu mago da corte e de outras figuras de poder e de autoridade.<sup>134</sup>

<sup>133</sup> Cf. SANTOS, Beatriz. *For Whiterum!* *Op. cit.* p.173.

<sup>134</sup> *Ibidem.* p 174.



**Figura 14:** Jarl Balgruuf, 2011. Bethesda Softworks.

Referência: SANTOS, Beatriz. *For Whiterum! O neomedievalismo na capital de Skyrim*. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo. p. 174.

O Jarl possui cabelos e barba louros e usa uma coroa na cabeça (diadema), também utilizada pelos outros jarls do jogo nas diferentes cidades. Beatriz nos lembra que o jogo se baseou em diferentes elementos culturais dos povos germano-escandinavos em sua produção, para elaborar o ambiente que temos chamado de *medievaresco*.<sup>135</sup> Além disso, dentre as várias joias, as roupas e os ornamentos utilizados na caracterização do personagem Balgruuf, a pesquisadora conclui que

Jarl Balgruuf, personagem de *Skyrim*, não possui qualquer presunção de emular o entrelaçamento Borre ou qualquer outro pertinente à iconografia viking. Pode-se notar em suas roupagens o que Graham-Campbell descreve como sendo o “ornamento viking”, isto é, um entrelaçamento moderno, feito sob as vias reconstrutivas do neomedievalismo, que tem como objetivo decorar ou sinalizar determinado objeto ou propaganda como “sendo viking”, mesmo que em todas as vezes não seja possível perceber qualquer permanência ou emergência de estilos vikings em determinado ornamento.<sup>126</sup>

135 Cf. SANTOS, Beatriz. *For Whiterum! Op. cit.* p. 176.126 *Ibidem.* p. 185.

Por fim, os exemplos que escolhemos para demonstrar o medievalesco presente na constituição imagética de *Skyrim* podem ser associados à “História em Pedra”, clamada por Todd Howard, e à forma como a equipe de produção buscou representar a “fantasia viking”. Os espaços virtuais do jogo que decidimos demonstrar, com o auxílio do trabalho de História da Arte trazido por Santos, nos deixam clara a importância, para a produção de *Skyrim* (enquanto produto voltado ao entretenimento), de construir um cenário que dialogue menos com o medievo do que com o imaginário já possuído pelo jogador para que ele se sinta, assim, ambientado em um mundo viking.

A “fantasia viking”, no entanto, não termina nessa representação imagética, ela vai além e concerne também a criação de um grupo étnico imaginado representado pelos *Nords* de *Skyrim*, como uma raça que se difere das outras presentes no jogo. Logo, será a partir e em diálogo com a “fantasia viking” (enquanto representação étnica e social) que analisaremos, no próximo capítulo, a formação da fantasia de raças em *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

## CAPÍTULO III – Raça na fantasia medievalesca

### 3.1. Raça em *Skyrim*

A franquia *The Elder Scrolls*, desde seu primeiro título *The Elder Scrolls: Arena* (Bethesda Softworks, 1994) até o seu quinto título *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011), o qual analisamos, sempre trouxe o elemento das raças presente nos jogos. Em *Skyrim*, durante os acontecimentos iniciais do *game*, o jogador deve escolher a raça de seu personagem, sendo essa uma escolha obrigatória e com implicações na história que o personagem irá traçar. Essas escolhas não são muito relevantes na história principal do *game*, mas impactam no *roleplay* presente no jogo, como, por exemplo, nas interações que o personagem terá com determinados *NPCs* (*Non-player character*), os personagens do jogo que são controlados pela inteligência artificial do jogo.

São 10 raças disponíveis em *Skyrim* para o jogador escolher, cada uma contando com uma breve descrição e habilidades únicas (figura 15). Cada uma dessas raças é oriunda de um território distinto de *Tamriel* (figura 16), continente no qual se situa a região de *Skyrim* (figura 17). São elas: Os *Altmer*, ou *High Elves* oriundos das Ilhas Summerset; os *Bosmer*, ou *Wood Elves*, oriundos de Valenwood; os *Dumer*, ou *Dark Elves*, vindos de *Morrowind*; os *Orcs*, ou *Orsimers*, oriundos de *High Rock* e *Orsinium*; os *Khajiits*, oriundos de *Elsweyr*; os *Breton*, oriundos de *High Rock*; os *Imperials*, vindos de *Cyrodill*; os *Nords*, povo nativo de *Skyrim*; os *Redguards*, vindos de *Hammerfell*; e os *Argonians*, oriundos de *Black Marsh*.

No processo de *pick your race* presente no jogo, o jogador pode escolher diversas customizações de aparência, como pinturas de guerra, tipo de cabelo e a cor da pele; pode ainda determinar o sexo masculino ou feminino para a raça que escolher (figura 18).

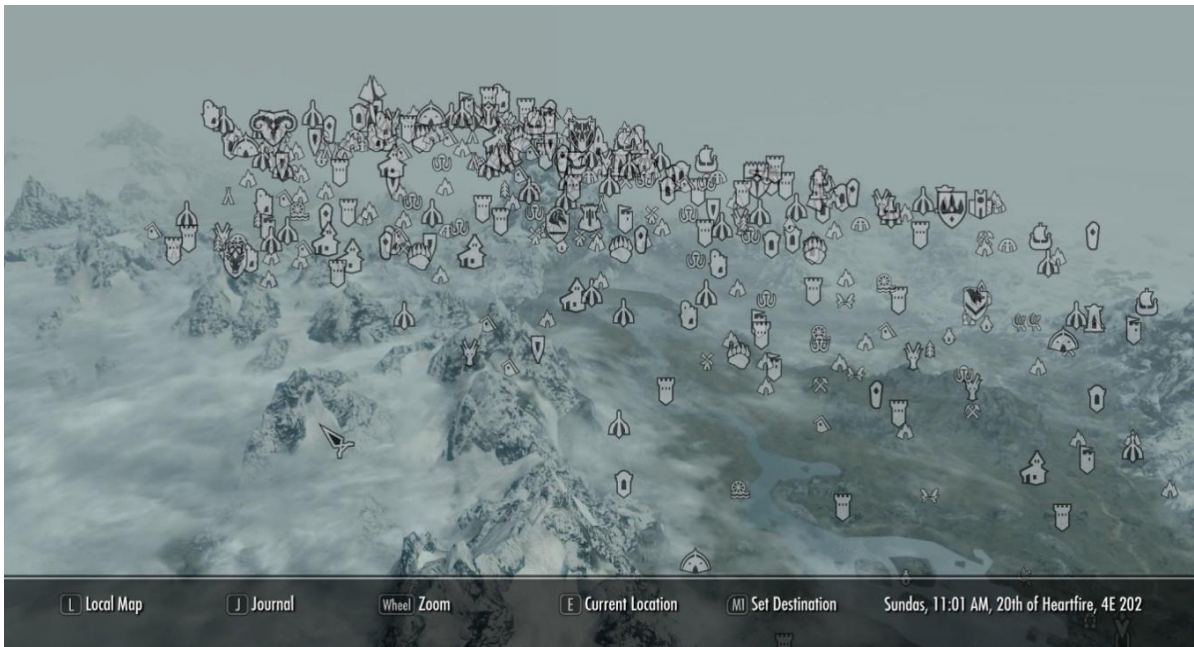


**Figura 15:** A escolha de raça em Skyrim (Bethesda Softworks, 2011)  
Referência: Imagem capturada do jogo



**Figura 16:** Ilustração do mapa de Tamriel (Bethesda Softworks, 2011)  
Disponível em : [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Map\\_of\\_Tamriel](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Map_of_Tamriel) (Acesso em 12/09/21)





**Figura 17:** Mapa interativo de Skyrim e suas diversas marcações de lugares (Bethesda Softworks, 2011)  
Referência: Imagem capturada do jogo



**Figura 18:** Customização do personagem em Skyrim. (Bethesda Softworks, 2011)  
Referência: Imagem capturada do jogo

As diferentes raças (figura 19) que habitam o continente imaginário de *Tamriel*, no universo de *The Elder Scrolls*, não se diferenciam apenas em aparência, cada uma delas possui habilidades e atributos especiais únicos. Como, por exemplo, os *Nords*, povo nativo de *Skyrim*, que possui a habilidade especial de ter 50% a mais de resistência ao gelo do que as demais, ou os *Redguards*, que têm 50% a mais de resistência a veneno.

As diferentes raças presentes no universo do jogo também possuem diferentes culturas, portanto, distintos costumes, tradições, arquitetura, vestimentas, armamentos, idiomas e alfabetos próprios, além de diferentes características fenotípicas como ter a pele clara ou mais escura. No caso dos *Nords*, a cor mais escura que podemos escolher para eles ainda é mais clara que a dos *Redguards*. Enquanto os *Dunmer* (*Dark Elves*) são mais escuros do que os outros elfos (*Altmer* e *Bosmer*) por serem uma raça amaldiçoada por Azura, uma das entidades conhecidas como *Daedric Princes* (Príncipes Daedricos) do jogo, responsável por conferir aos *Dunmer* a aparência escura e olhos vermelhos que possuem.

Existe ainda a diferenciação entre humanos ou zoomorfos, como no caso dos *Khajiit* que têm aparência felina: peludos, com rabos e orelhas dessa espécie. É o caso também dos *Argonians*, que possuem fisionomia de répteis: com rabo, pele escamosa e a habilidade única de poderem respirar embaixo d'água. Dentro de variabilidade de sentidos, o que, então, significa a palavra “raça” em *Skyrim* e por que foi feita a escolha desse termo?



**Figura 19:** Compilação da imagem das 10 raças disponíveis no jogo (Bethesda Softworks, 2011) Disponível em: <https://en.uesp.net/wiki/Skyrim:Races> (Acesso em 25/09/21)

Victoria Elizabeth Cooper define em sua tese, de 2016, denominada *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim*, que o termo raça utilizado nesse jogo de fantasia é quase sinônimo de espécies, abrangendo ainda características físicas e culturais. Porém, como o termo espécie normalmente se refere à variedade de seres e organismos, raça é um termo utilizado historicamente para demarcar humanos especificamente, conferindo, portanto, um senso de humanidade aos personagens da fantasia.<sup>136</sup> A autora define o termo raça na fantasia como sendo problemático porque as construções étnicas e raciais existentes nos mundos fantasiosos dos jogos são facilmente transplantações reconhecíveis de culturas humanas do mundo real.<sup>137</sup> Para Cooper, a tendência dos jogos de fantasia de emular estereótipos culturais utilizando raças não humanoídes pode agir como meio para reforçar os discursos de hegemonias sociais preocupantes para nosso mundo contemporâneo.<sup>138</sup> Cooper afirma ainda que a tendência de representar raças em produções artísticas de tipo fantasioso tem como marco o trabalho de Tolkien. Indica também que tal tendência vem produzindo um grande debate sobre racismo presente nesse tipo de produção cultural.<sup>139</sup>

Conforme abordamos no capítulo anterior, as obras de Tolkien, principalmente *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, são consideradas algumas das bases mais importantes para o medievalesco, devido a forma como a produção dos jogos de RPG, como *Skyrim*, replicam a fórmula do universo fantasioso da “Terra Média” do autor britânico. De fato, a fantasia de raças elaborada por Tolkien constituída por *anões, dragões, elfos, goblins, hobbits, homens, Maiar, Uruk e Orcs* também foi replicada para estes tipos de produções. Em um artigo para o site que se dedica à História Pública, e ao que chamamos medievalesco, *The Public Medievalist*, o historiador medievalista Paul Sturtevant, por sua vez, descreve a raça como o “pecado original do gênero de fantasia”.<sup>140</sup> Sturtevant aponta que, se olharmos as obras de Tolkien com um olhar científico moderno, concluiremos que as características raciais de homens, anões, elfos e orcs e daqueles de origem mista

<sup>136</sup>Cf. COOPER, Victoria Elizabeth. **Fantasies of the North**. *Op. cit.* p. 89.

<sup>137</sup> *Ibidem*.p. 90.

<sup>138</sup>*Idem*. Cf. COOPER, Victoria Elizabeth. **Fantasies of the North**. *Op. cit.* p. 90.

<sup>139</sup>*Idem*.

<sup>140</sup>Cf. STURTEVANT, Paul. **Race: the original sin of the fantasy genre**. 2017. Disponível em: <https://www.public-medievalist.com/race-fantasy-genre/> Acesso em 14 de setembro de 2021.

como Aragorn ou Uruk-hai, representam, na verdade, diferentes espécies de *homo* ou diferentes subespécies de *homo sapiens*.<sup>141</sup>

No primeiro capítulo traçamos uma história do gênero *RPG* e apontamos *Dungeons & Dragons (D&D)* como sendo o pioneiro do gênero. Aqui devemos destacar que a história do uso da raça nos jogos também tem *D&D* como origem, e que esse, por sua vez, deve muito ao legado de Tolkien. Sturtevant nos demonstra, através do mesmo artigo, como o jogo de tabuleiro adiciona, à problemática de raça criada por Tolkien, atributos quantificados em números que expõem as virtudes e fraquezas das várias raças presentes no jogo.<sup>142</sup> Desta forma, o autor exemplifica como, na primeira edição do jogo *D&D*, as habilidades dos personagens eram divididas em seis pontuações: força, inteligência, sabedoria, destreza, constituição e carisma. Assim, os *Anões (Dwarves)*, por exemplo, são resilientes, porém rudes o que os confere +1 em Constituição e -1 em Carisma. Os *Elfos* são habilidosos, porém delicados, e *Halflings (Hobbits de D&D)* são fracos, porém habilidosos.

Assim, conforme Sturtevant, essas diferenças inerentes atribuídas às raças influenciam a decisão dos jogadores na criação de seus personagens. A escolha por um anão lutador se torna mais interessante (devido a seus bônus físico de constituição) do que jogar com um anão Bardo, por exemplo.<sup>143</sup> O condicionamento dos atributos de cada raça, ao estilo de jogo que o jogador almeja, fica explícito na própria apresentação do jogo ao descrever as diferentes raças que ele possui. Conforme escrito no site de *Dungeons & Dragons*, a raça do seu personagem não apenas afeta seus valores de habilidades e de poderes, mas também fornece as primeiras dicas para construir a história do personagem.<sup>144</sup> Nos parece, então, evidente a influência da noção de raça, associada aos atributos e as habilidades específicas, em *Dungeons & Dragons*, nos *RPG* e nos *MMORPGS (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)*, tal como fica claro em franquias de jogos como *Dragon Age: Origins (BioWare, 2009)*, *World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004)* e no próprio *Skyrim* da franquia *The Elder Scrolls*. Em *Skyrim*, além de habilidades especiais como os exemplos que citamos anteriormente dos *Nords* e dos *Redguards*, cada raça possui bônus de habilidades específicas para determinada técnica ou uso de determinada arma. Os *Nords*, por exemplo, possuem 25 pontos de bônus em habilidade para manusear espadas de duas mãos, 20

---

<sup>141</sup> *Idem*.

<sup>142</sup> *Idem*.

<sup>143</sup>Cf. STURTEVANT, Paul. **Race**. *Op. cit.*

<sup>144</sup> Cf. DUNGEONS & DRAGONS. Disponível em <https://dnd.wizards.com/races> Acesso em 13 de setembro de 2021.

para Forja e 20 em Oratória. Enquanto os *Bosmer* ou *Woold Elves* (Elfos da floresta) possuem 25 pontos bônus em Arquearia, 20 em *Pickpocket* (Roubo de Bolso) e 20 em uso de Armadura Leve.<sup>145</sup>

É importante destacarmos como, ao longo de toda a saga *The Elder Scrolls*, e especificamente em *Skyrim*, é fácil reconhecer o processo que mencionamos anteriormente apontado por Cooper, isto é, as construções étnicas e raciais existentes no universo fantasioso de *Tamriel* serem facilmente emulações reconhecíveis de culturas do mundo real.<sup>146</sup> As 4 raças humanas, por exemplo, provenientes de diferentes regiões do continente: *Breton* (Bretões), *Imperial*, *Nord* e *Redguard* são facilmente reconhecidas pelos seus estereótipos. Cooper assim os identifica: (1) os *Bretons* são claramente uma alusão aos Bretões, povo real que habitou o noroeste da França e o sudoeste da Grã Bretanha; (2) os *Nords* remetem aos povos germano-escandinavos, com seus estereótipos vikings; (3) os *Imperials* remetem à imagem dos habitantes da Península Itálica e do Império Romano, possuindo pele levemente mais escura que os *Nords* e *Bretons*, sempre demonstrados como “diplomatas” e servindo ao Imperador Titus Mede II, que controla a maior parte do território de *Tamriel* (Império este que é sempre representado pelas cores vermelho e dourado, tal como o Império Romano); (4) os *Redguards*, povo que é proveniente da região desértica de *Hammerfell* e que possui pele e tom de cabelo escuros e que, segundo Cooper, representam um amalgama de estereótipos raciais “não brancos” normalmente associados à imagem de mercadores – muitos dos *NPCs* dessa raça circulam por *Skyrim* utilizando turbante e cimitarras evocando, na visão da autora, a imagem popular de guerreiros como os Sarracenos.<sup>147</sup>

Ao pensarmos sobre as outras raças, inclusive as de aparência não humana, é interessante perceber como algumas delas, principalmente os *Khajiit*, os *Argonians* e os *Dunmer* (*Dark Elves*), são representadas com desconfiança por parte dos habitantes de *Skyrim*. Essa percepção se torna mais fácil se nós, enquanto jogadores, escolhermos uma destas raças para jogar e atentarmos para as reações de certos *NPCs*, especialmente através de suas falas. Ao nos aproximarmos de diferentes *NPCs*, eles expressam reações e possuem falas de desprezo contra essas raças mais marginalizadas.<sup>148</sup> A recepção a um *Kajhiit* por parte de um *NPC* comerciante geralmente será tra-

145Cf. ELDER SCROLLS FANDOM. Disponível em <https://elderscrolls.fandom.com/pt/wiki/Ra%C3%A7as>. Acesso em 16 de setembro de 2021.

146 Cf. COOPER, Victoria Elizabeth. **Fantasies of the North**. *Op. cit.s.* p. 89.

147 Cf. COOPER, Victoria Elizabeth. **Fantasies of the North**. *Op. cit.* p. 101..

148 Este vídeo demonstra diferentes falas em reações de *NPCs* baseadas na raça que o jogador escolhe para o seu personagem. Cf. TOP GAME WORLD. Characters' Reactions to Dragonborn Race in Skyrim. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=-YkTarbQ6fs> Acesso em 14 de setembro de 2021.

tando-o como um possível gatuno, o que não acontece à toa já que essa raça é, dentro do jogo, a mais eficaz para andar em modo *Sneak* (furtivo), além de possuir um bônus de 5% de chance de *pickpocket*, e de também deter o atributo de diminuição de percepção enquanto estiverem furtivos (até 2 metros).<sup>149</sup> Esse grupo está também, frequentemente, envolvido com o contrabando de uma droga, chamada *Skooma*, um entorpecente ilegal que pode ser comprado não exclusivamente, mas, principalmente, através de vendedores *Khajiit*, que percorrem *Skyrim* inteira através de suas caravanas. Copper analisa, em sua tese, um estudo de caso centrado nos *Kajhiit* explicando como a forma pela qual eles são representados e tratados no jogo se assemelha aos meios desfavoráveis pelos quais pessoas do Oriente Médio são representados no Ocidente. Para Cooper, o entendimento do tratamento dado aos *Kajhiit* no jogo, enquanto inspirados em uma minoria étnica árabe, considerando o racismo presente e a sua relação com a representação do mundo real associado à ideologia política, é pertinente para entender como os jogos de fantasia constroem a noção de raça.<sup>150</sup>

Embora a associação de certas raças presentes no jogo possua algumas referências e estereótipos óbvios, que nos permitem chegar a uma conclusão aproximada de onde foram retiradas, o exercício de associação às culturas do mundo real se mostra um exercício complexo e que gera muita repercussão e discussão nos fóruns de internet organizados por fãs do jogo. No fórum de discussões *Reddit* ([www.reddit.com](http://www.reddit.com)), muito utilizado para discussões acerca de *videogames*, podemos exemplificar, as associações feitas por meio de uma postagem<sup>151</sup> e de um vídeo associado<sup>152</sup> publicado no *youtube* ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)). Em ambos, o usuário do fórum de nome “PatrikOfTheIsles” expõe argumentos, baseados em tradições e histórias, vestimentas, idiomas, sotaques, tipos de alfabeto e arquiteturas dos grupos das raças presentes nos jogos da franquia para associá-los a povos do mundo real. Tal associação é realizada mesmo em relação as personagens que não possuem uma aparência humana, como no caso dos *Kajhiit*. De fato, o usuário acima mencionado associa os *Kajhiit* aos povos indú e aos ciganos, os *Argonianos* aos mesoamericanos e os *Orcs* aos mongóis. Há, portanto, uma dupla dimensão da fantasia das raças em *Skyrim*: uma produzida pelos criadores do jogo, outra criada por seus jogadores.

149 Cf. ELDER SCROLLS ONLINE. Disponível em <https://elderscrollsonline.wiki.fextralife.com/Khajiit+Racial+Skills> Acesso em 14 de setembro de 2021.

150 Cf. COOPER, Victoria Elizabeth. *Fantasies of the North*. *Op. cit.* p. 102.

151 Cf. REDDIT. Disponível em: [https://www.reddit.com/r/teslore/comments/isxosb/real\\_life\\_counterparts\\_to\\_tes\\_races\\_a\\_study/](https://www.reddit.com/r/teslore/comments/isxosb/real_life_counterparts_to_tes_races_a_study/) Acesso em 14 de setembro de 2021.

152 Cf. LEFTOVERPAT. *Elder Scrolls Races: Real Life Counterparts*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mAYObr7bkjs&list=LL&index=137&t=1232s> Acesso em 14 de setembro de 2021.

Esses tipos de associações feitas livremente na discussão pública pavimentam um campo de discussão frequente nos fóruns que discutem jogos como *Skyrim*, trazendo associações históricas, culturais e sociais que, por muitas vezes, acarretam em racismo e xenofobia. É justamente esse campo de discussão que vem se tornando um espaço propício à atuação de historiadores que consomem *videogames*, agindo no campo da História Pública.

Em outro artigo publicado no *The Public Medievalist*, Paul Sturtevant destaca o que denomina como *Anti-Blackness* na fantasia elaborada por Tolkien e que repercute nos jogos atuais.<sup>153</sup> Sturtevant cita um trecho das cartas de Tolkien no qual ele define o *Orc* presente em sua “Terra Média” como “atarracado, largo, de nariz achatado, pele amarelada, com boca larga e olhos oblíquos: na verdade, versões degradadas e repulsivas dos menos adoráveis tipos mongóis” (tradução nossa).<sup>154</sup> Os *Orcs* na obra de Tolkien, conforme expõe Sturtevant, são reduzidos a uma massa étnica, uma multidão selvagem sem emoção, desprovidos de lógica ou razão, que não possuem cultura própria e são controlados pelas forças malignas de *Sauron* e *Saruman*.<sup>155</sup>

Se analisarmos, especificamente, o caso dos *Orcs* na fantasia medievalesca notaremos o padrão deixado pelo legado de Tolkien em suas representações. Em *Dungeons & Dragons* os *Orcs* são descritos no Manual dos Monstros (da 5ª edição) como “invasores e saqueadores selvagens com posturas curvadas, testas baixas e rostos suínos com caninos inferiores proeminentes, semelhantes a presas.”<sup>156</sup> Por sua vez, no universo de *World of Warcraft*, os *Orcs* representam os invasores de outro planeta (Draenor), corrompidos pela força demoníaca da legião ardente que os conduz como a *Horda* para a invasão do planeta de Azeroth.<sup>157</sup> O planeta passa, então, a ser defendido pela *Aliança* dos *Humanos*, *Anões*, *Gnomos* e *Elfos Noturnos* que representam tudo aquilo contrário à *Horda*, sendo modernos, civilizados, com cultura e tendo criado uma arquitetura avançada.

---

153 Cf. STUTERVANT, Paul. Disponível em: <https://www.publicmedievalist.com/tolkien-fans-black-people/> Acesso em 14 de setembro de 2021.

154 Cf. CARPENTER, Humphrey., Tolkien, J.R.R.. **The letters of J.R.R. Tolkien**. United States: Houghton Mifflin Harcourt, 2014.

155 *Idem*.

156 Cf. DUGEONS & DRAGONS. **Manual dos monstros**. Disponível em: <https://dnd5ed.github.io/livros/MM.pdf>, s/d. p. 251.

157 Cf. WORLD OF WAR CRAFT. Disponível em: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/races/orc> Acesso em 14 de setembro de 2021.

Em *Skyrim*, os *Orcs* também são representados como uma raça hostil, conforme descrito na *wiki* da franquia, e são considerados um povo bárbaro por todas as outras raças.<sup>158</sup> Nativos de *Orsinium*, a cidade dos *Orcs*, eles se encontram por todo o continente fictício de Tamriel. Na região de *Skyrim*, eles possuem suas próprias fortificações, sempre com arquitetura tribal e com um idioma próprio (Orsimer). Além disso, eles são o único grupo que irá atacar o jogador por motivo de diferença racial. Ou seja, caso o personagem do jogador se aproxime de suas fortificações e não seja um *Orc*, este será atacado.

O contraste, representado pelas raças na fantasia medieval, derivado das obras de Tolkien (tomando como exemplo a barbárie dos *Orcs* e seus opositores civilizados) corrobora com a visão elencada por John Magoun em sua *The J.R.R Tolkien Encyclopedia* (2006), na qual diz que a “Terra Média” possuía uma “geografia moral plenamente expressa”<sup>159</sup>, com os povos da “Terra Média”, que variam entre o ocidente (oeste) sendo bons, enquanto o oriente (leste) que representa *Mordor* é mau; o norte é simples e o sul sofisticado, porém decadente.<sup>160</sup> Essa geografia moral elaborada por Magoun coincide com o fato de Tolkien identificar, fortemente, a sua “Terra Média” com a Europa do Norte, conforme dito em uma de suas cartas mencionada por Dimitra Fimi.<sup>161</sup> Fimi nos lembra, no entanto, que o processo de criação de raças na fantasia produzida por Tolkien se deu em uma época influenciada pela antropologia da época Vitoriana: “Quando Tolkien começou a compor sua mitologia, era completamente legitimado e cientificamente aceito dividir a humanidade em raças com características físicas e mentais fixas” (tradução nossa)<sup>162</sup>. Nossa intenção neste trabalho, porém, não visa saber se Tolkien, no contexto social e histórico em que viveu, era ou não racista. Pretendemos apenas indicar que jogos feitos nos dias de hoje, como *Skyrim*, dialogam com o modelo de raças elaborado por Tolkien.

Conforme sabemos, a ideia de uma hierarquia de raças existiu por muito tempo no mundo real, carregada por um discurso influente, secular e científico, já na segunda metade do século XVIII e sendo, rapidamente, disseminada durante o século XIX.<sup>163</sup> Essa noção tornou-se uma

158 Cf. ELDER SCROLLS FANDOM. Disponível em: <https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Orsimer> (Acesso em 14 de setembro de 2021).

159 Cf. MAGOUN, John F. G, "South, The". In [Drout, Michael D. C.](#) (ed.). *J.R.R. Tolkien Encyclopedia*. [Routledge](#), 2006. p. 622.

160 *Idem*.

161 Cf. FIMI, Dimitra. **Tolkien, Race and Cultural History: From Fairies to Hobbits**. London: Palgrave Macmillan, 2008. p. 163.

162 Cf. FIMI, Dimitra., Tolkien, Race and Cultural History. *Op. cit.* p.132.

163 Cf. BROWN, David; WEBB, Clive. **Race in the American South: From Slavery to Civil Rights**. Gainesville: University Press of Florida, 2007. p. 75.



ideia poderosa ao participar de um discurso de legitimação da dominação do mundo por brancos.<sup>164</sup> Como ideologia, o racismo científico tinha base em duas grandes e importantes tendências da época: o darwinismo social e o movimento eugênico. Ele somente passou a ser desacreditado durante a Segunda Guerra Mundial.<sup>165</sup> Desde então, tem predominado, entre os antropólogos, a ideia de que a raça é mais um fenômeno sociopolítico do que biológico, conforme afirma Patrick Sussman:

Não existem comportamentos complexos importantes que se correlacionam diretamente com o que pode ser considerado características “raciais” humanas. Não há relação inerente entre inteligência, obediência às leis, práticas econômicas e raça, assim como não há relação entre tamanho do nariz, altura, grupo sanguíneo ou cor da pele e qualquer conjunto de comportamentos humanos complexos.<sup>166</sup> (tradução nossa)

Logo, apesar do termo raça ser considerado obsoleto, atualmente, como forma de explicar diferenciações entre diferentes povos, na fantasia medievalesca de *Skyrim*, o termo raça ainda é empregado para diferenciar seus personagens, carregando-os de estereótipos politicamente associados aos povos reais.

### 3.2. A fantasia do *Whiteness*

Os pontos que estabelecemos sobre o que representa a raça no jogo, suas emulações da realidade e a sua origem no gênero da fantasia medievalesca, nos ajudam a esclarecer o pensamento de Helen Young que, ao escrever sua obra *Race and Popular Fantasy Literature: Habits of Whiteness* (2015), afirma que o gênero da fantasia tem a reputação de ser um gênero eurocêntrico.<sup>167</sup> Além de eurocêntrico, Young aponta também que a fantasia é “fundamentalmente o gênero de criatividade e imaginação, o reino das possibilidades. Na realidade, jogos de fantasia muitas vezes se orgulham de sua credibilidade, e o gênero em si tem uma reputação por ser para e sobre pessoas brancas.”<sup>168</sup> Ao abordar as raças presentes no gênero da fantasia e o racismo presente nesse imaginário, Young nos traz o conceito de *Whiteness* (branquitude) que, segundo ela, carac-

---

164 Cf. DURING, Simon. **Cultural Studies: A Critical Introduction**. London: Routledge, 2005. p.3.

165 Cf. FIMI, Dimitra. **Tolkien, Race and Cultural History**. *Op. cit.* p. 132.

166 Cf. SUSSMAN, Robert. **The Myth of Race: the Troubling Persistence of an Unscientific Idea**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2014. p. 2.

167 Cf. YOUNG, Helen. **Race and Popular Fantasy Literature: Habits of Whiteness**. London: Routledge, 2015. p. 1.

168 *Idem*. tradução nossa.

teriza o próprio gênero, refletindo o meio social e cultural no qual a fantasia é produzida.<sup>169</sup> Assim, a autora explica que a fantasia, habitualmente, constrói o *Self* (si próprio) e o *Otherness* (outro) por meio de um apanhado de estereótipos racistas, particularmente, mas não exclusivamente, aqueles associados com a *Blackness* (negritude).<sup>170</sup> Young prossegue seu argumento dizendo que a Idade Média, anacronicamente, é considerada um espaço branco na imaginação popular e que os reinos de fantasia que pretende representar o período medieval como ele realmente teria sido refletem isso.<sup>171</sup>

*Whiteness*, segundo a explicação de Richard Dyer, é o que assegura o poder branco tornando difícil, especialmente, para pessoas brancas e sua mídia, percebê-lo, analisá-lo ou mesmo nomeá-lo.<sup>172</sup> O autor define que a invisibilidade do *Whiteness* como uma posição racial centrada no discurso branco (dominante) está associada à sua onipresença. *Whiteness* aparece, portanto, como configuração cultural padrão, sendo uma característica tanto do gênero de fantasia quanto da sociedade ocidental.<sup>173</sup> Logo, sendo este o padrão cultural a partir do qual todas as outras raças “são desviadas” legitima-se o desempenho contínuo de ações racistas por parte de indivíduos e instituições. Richard Dyer argumenta ainda que o *Whiteness* assegura seu domínio fingindo não ser nada especial, isto é, sendo a norma.<sup>174</sup> Diante dessa lógica, podemos afirmar que a norma da fantasia de raças presente em *The Elder Scrolls V: Skyrim* é ser “viking”, enquanto parte da “fantasia viking” a qual se refere Todd Howard no vídeo que mencionamos no capítulo anterior. A aventura na qual Howard buscou inspiração (o poema medieval *Beowulf*) não à toa traz como símbolo – que o jogo toma para si na representação do *Dragonborn* nas artes do jogo, (disponíveis no site da *Bethesda Softworks*) – um personagem *Nord*, perceptível tanto pela característica física da raça no *game*, como também pela representação, tipicamente, medievalesca do elmo com chifres que é característico dos guerreiros dessa raça específica dentro do jogo.<sup>175</sup>

Não por acaso existe uma tendência dos jogadores a optarem pelos *Nords*, fato demonstrado por Cooper na pesquisa que realizou com diferentes jogadores, de diferentes idades, países e etnias, a qual apontou que a grande maioria das respostas para “Qual raça você escolheu” e

---

169 *Idem*.

170 *Ibidem*. p. 11.

171 *Ibidem*. p. 12.

172 Dyer, Richard, *White: Essays on Race and Culture* (London: Routledge, 1997) p. 44

173 *Ibid*, p.3

174 *Ibid*, p. 44

175 Cf. ELDER SCROLLS. Disponível em: <https://elderscrolls.bethesda.net/pt/skyrim> Acesso em 25 de setembro de 2021.

“Qual sua raça favorita do jogo” apontam para os *Nords* como vencedores com vantagem considerável.<sup>176</sup> Ao imergirmos na terra natal dos *Nords*, povo de *Skyrim*, notamos uma preponderância moral desse povo fictício em relação aos demais na forma como são representados. Ser “viking” em *Skyrim*, através da maneira como os *Nords* são retratados, representa a dualidade percebida por Panaro nas produções medievalescas “Nórdicas”, nas quais o guerreiro viking representa um status de civilização selvagem, mas acima de tudo mantém um código de honra “frequentemente associado à frieza, austeridade e bravura que seriam próprios do seu local de nascimento: frio e inóspito.”<sup>177</sup> O autor também percebe em sua tese que jogos com temática “Nórdica” tendem a ter uma relação complexa entre a criação de conteúdo e a imagem do jogo, tendo como intuito construir uma terra do Norte para pessoas Nórdicas.<sup>178</sup> Em *Skyrim*, notamos que apesar da violência, ser *Nord* significa quase sempre ser digno, com valores nobres e uma cultura baseada em certa tradição. O principal objetivo deste povo mediante as tensões políticas que o jogo nos traz é manter a sua cultura e a sua soberania em *Skyrim*. Essa pureza representada pelos *Nords* vai de encontro aos objetivos de outros grupos, como os *Imperials* e sua expansão de domínio, ou aos *Altmer* que possuem uma seita no jogo denominada *Thalmor* com objetivos ocultos agindo nos bastidores da política do continente.

Ao mesmo tempo, os *Nords* também representam uma oposição, por exemplo, à barbárie dos *Orcs*, à marginalização dos *Khajiit* e à exclusão dos amaldiçoados *Dunmer* (*Dark Elves*). Sendo assim, como aponta Cooper, a forma como os *Nords* são representados no *game* implica em um sentimento de nostalgia por uma História europeia perdida, de uma época em que as pessoas estavam mais próximas da natureza com valores mais simplistas e honestos.<sup>179</sup> A construção visual da raça *Nord*, associada ao apelo do tema do “Norte” medieval, conecta a raça, explicitamente, à ideia de *Whiteness*.<sup>180</sup>

O maior exemplo individual que temos para caracterizar o que representa ser um *Nord* em *Skyrim* é o do personagem do jogo Ulfric Stormcloak e seus seguidores rebeldes mencionados no primeiro capítulo. Ulfric (figura 20) representa não somente a construção visual da raça *Nord*

---

176 Cf. COOPER, Victoria Elizabeth. **Fantasies of the North**. *Op. cit.* p. 179-180.

177 Cf. PANARO, Lucas Arruns. **The New North: Perceptions, Projections and Memories of Medieval Scandinavia** in *Video Games as Popular Media*. 2019. Dissertação. (Master Thesis in Viking and Medieval Norse Studies). Universidade de Oslo, Noruega, p. 15.

178 *Ibidem*. p. 42.

179 Cf. COOPER, Victoria Elizabeth. **Fantasies of the North**. *Op. cit.* p. 162.

180 *Idem*.

com seus longos cabelos loiros, sua habilidade guerreira e sua atitude rude, como também aparenta ter uma conexão ancestral com *Skyrim*, o que o legitima como líder do povo *Nord*. De fato, Ulfric desafiou, seguindo preceitos da tradição *Nord* (*The Old Nord Way*) e derrotou o *High King* de *Skyrim*, Torygg, utilizando o poder *Dragon Shout* “Thum’um” – poder este possuído pelo *Dragonborn*, o herói do jogo e elemento central de toda a narrativa do jogo.



**Figura 20:** Ulfric Stormcloak (Bethesda Softworks, 2011)  
Referência: Imagem capturada do jogo

O discurso de Ulfric, e de seus seguidores *Stormcloaks*, é de que *Skyrim* deve ser reservada aos *Nords*, defendendo a liberdade e a preservação da cultura de seu povo com uma retórica que podemos identificar como xenófoba e racista perante as demais raças que ocupam *Skyrim*. Sendo assim, o jogador, enquanto personagem principal do jogo, pode escolher se prefere o caminho que leva a história em direção ao domínio Imperial (e a consequente estabilidade, progresso e diversidade que ele traz para *Skyrim*), ou a volta ao passado nostálgico e de tempos mais “simples”, associados à Ulfric e aos preceitos da tradição *Nord*, em uma *Skyrim* pertencente somente ao seu povo nativo (os *Nord*).

A atualidade do jogo e de seus usos do medievalesco ficam ainda mais evidentes quando constatamos que as falas de cunho xenófobo e racista de Ulfric levantam debates na internet comparando-as aos eventos da contemporaneidade, como o Brexit, e aos políticos, como Donald Trump.<sup>181</sup> Essas associações nos permitem perceber como o jogo, enquanto produção contemporânea, não está alheio ao contexto em que é produzido e consumido. Por meio de uma fantasia de raças, supostamente, medievais construída no jogo, mas que são, na verdade, medievalescas e presentistas, passa-se da nostalgia dos *Nord* por suas antigas tradições a extremistas reais do mundo contemporâneo.

A ideia de uma nostalgia de um suposto passado através do medievalesco se tornou comum entre as figuras e os partidos de direita, como o Partido Nacional Britânico e a sua campanha contra a imigração, contra o não branco e o não britânico.<sup>182</sup> Pensando nessas apropriações, Helen Young publicou um artigo (traduzido por Luiz Guerra, no site do Linhas – Núcleo de Estudos sobre Narrativas e Medievalismos – da UFRRJ) acerca da forma como a direita e os supremacistas brancos adotaram a Idade Média e seus símbolos.<sup>183</sup> É citada no artigo a relação entre o que aqui chamamos de medievalesco e o *Whiteness*, definindo como este identitarismo branco reflete mais os racismos modernos do que as realidades medievais.

O mesmo artigo também menciona o exemplo de apropriação de símbolos, supostamente, medievais, como alguns presentes durante a invasão do Capitólio dos Estados Unidos, no dia 6 de janeiro de 2021. Naquele momento, supremacistas brancos apoiadores de Trump ostentaram uma bandeira com a cruz dos cruzados e a inscrição em latim “*Deus Vult*” (“Deus quer”), grito de guerra associado às Cruzadas e que foi adotado por grupos supremacistas em diferentes partes do mundo.<sup>184</sup>

Essa tendência também está presente no Brasil, conforme demonstra o professor Paulo Pachá, da UFRJ, em seu artigo para o site VioMundo ([viomundo.com.br](http://viomundo.com.br)).<sup>185</sup> No dia da posse de

181 Cf. CONCRETE. “**Skyrim Belongs To The Nords!**”. Ulfric Stormcloak, Trump, And Brexit. Disponível em: <https://www.concrete-online.co.uk/skyrim-belongs-nords-ulfric-stormcloak-trump-brexite/> Acesso em 20 de setembro de 2021.

182 Cf. COOPER, Victoria Elizabeth. **Fantasies of the North.** Op. cit. p. 53.

183 Cf. YOUNG, Helen. **Por que a extrema direita e supremacistas brancos adotaram a Idade Média e seus símbolos?** Disponível em: <https://linhas-ufrj.org/2021/01/16/por-que-a-extrema-direita-e-supremacistas-brancos-adotaram-a-idade-media-e-seus-simbolos/> Acesso em 21 de setembro de 2021.

184 *Idem*

185 Cf. PACHÁ, Paulo. **Por que a extrema direita brasileira ama a Idade Média europeia.** Disponível em: <https://www.viomundo.com.br/politica/paulo-pacha-por-que-a-extrema-direita-brasileira-ama-a-idade-media-europeia.html> Acesso em 24 de setembro de 2021.

Jair Bolsonaro como presidente do Brasil, Felipe Martins, um blogueiro político próximo à família Bolsonaro, twittou sua celebração pessoal com a frase: “A Nova Ordem está aqui. Tudo é nosso! Deus Vult!”. Pachá explica que a direita brasileira se apropria de um passado medieval imaginado e português, que teria produzido aqui uma nação cristã e pertencente à orgulhosa civilização ocidental.

Enquanto produção medievalesca, *Skyrim* participa dessas reapropriações políticas do passado. Seja por meio de uma retórica nostálgica e conservadora, associada aos “oprimidos” *Nords* diante do avanço de uma força global (o Império), seja pelo uso estrutural da noção de raça nas interações do jogador ao longo da história (responsável por construir a noção de *Self* e de *Otherness* existente entre diferentes culturas e mesmo entre diferentes espécies). *Skyrim*, muitas vezes, oferece ferramentas políticas que são utilizadas, através do medievalesco, como fins para justificar ideias conservadoras, racistas e xenofóbicas que reafirmam os valores de um presente branco.

## CONCLUSÃO

*The Elder Scrolls V: Skyrim* é um bom exemplo de como os *videogames* medievalescos buscam representar a Idade Média carregando valores contemporâneos. Ao reconstruir sua “fantasia viking”, *Skyrim* cria em seu espaço virtual um ambiente que dialoga com o imaginário do jogador a respeito da Idade Média e propicia sua interação com personagens e narrativas que se misturam entre uma guerra civil e o retorno de dragões, permitindo a ele tomar suas próprias escolhas e rumos ao longo do *game*. Entretanto, ao criar seu ambiente fantasioso, *Skyrim* se apropria de percepções contemporâneas sobre um ideal de “Norte”, como define Panaro, associado aos povos germano-escandinavos (de maneira geral) e aos vikings (de modo mais específico) ao mesmo tempo em que traz a ideia de diferentes raças fantasiosas que são, na verdade, inspiradas em povos e culturas do mundo real. Tais elementos, presentes no jogo, são perpetuados na fantasia medievalesca a partir das obras de Tolkien. Como consequência, são estas mesmas percepções idealizadas e racialistas que corroboram para a formação do *Self* e do *Otherness*, como define Young, e que contribuem para a proliferação do *Whiteness* no imaginário da fantasia e na visão estereotipada da Idade Média que se torna, por muitas vezes, base para discursos racistas e xenófobos existentes nas tensões políticas da atualidade.

*Skyrim* como *videogame* é um produto comercial de massa, feito para atender às expectativas que o público tem sobre a Idade Média e sobre o que é ser “viking”. Como sucesso comercial e de crítica, o jogo parece atender a este desejo, assim como ocorre com muitas outras produções medievalescas comercializadas atualmente no mundo. Por se tratar de uma mídia não convencional para o estudo da História, a maior parte das discussões sobre o jogo se fazem presentes em ambientes virtuais públicos como os fóruns que tratam sobre *videogames*. Nesses locais, os jogadores criam suposições e associações históricas. A percepção deste fato é o que tem levado historiadores, e também jogadores, a buscarem engajamento neste debate a partir de iniciativas de História Pública como os *podcasts* “Estudos Medievais” e “História FM” (que mencionamos no primeiro capítulo) e de sites como o “The Public Medievalist” (que mencionamos no terceiro capítulo). Dessa forma, o historiador, a partir de sua experiência com o trabalho do passado, exerce, no campo público, o papel de interpretar, problematizar o que há de “histórico” nos “jogos Históricos” e de dialogar com essa parcela numerosa de nossas sociedades tecnológicas, os jogadores, que demanda muito conteúdo acerca dos *games* que consomem. A percepção deste fato foi o

que nos levou a mencionar a História Pública ao longo de todo o trabalho, e por isso mostrou-se necessário definir o que é a História Pública, através do auxílio de Liddington e Fagundes no primeiro item do capítulo 1 desta monografia.

Trabalhar com *videogame* como fonte se mostrou uma tarefa difícil, pois, além de ser um campo ainda pouco estudado no Brasil, existe o problema da falta de uma definição de metodologia para tal análise devido, principalmente, ao aspecto lúdico que este material apresenta, conforme abordado no capítulo 1. A tendência, entretanto, é de crescimento do campo de pesquisa devido à importância cada vez maior tanto econômica quanto cultural que os jogos eletrônicos possuem no século em que vivemos, facilitando os trabalhos acerca dos jogos. Diante da dificuldade apresentada, para esclarecer o nosso trabalho com este tipo de fonte, apresentamos o que entendemos como “jogos Históricos” de acordo com a definição de Chapman no capítulo 1. Após isso, estabelecemos uma tipologia dos jogos e narramos uma breve história deles. O quarto item do capítulo 1 foi onde definimos uma estratégia para distinguir os diferentes tipos de “jogos Históricos”, permitindo situar melhor *Skyrim* na forma como esse imagina o passado, a saber, o medievalesco.

Ao reconhecermos, portanto, que *Skyrim* representa uma Idade Média fantasiosa, o segundo capítulo trouxe a complexidade acerca da discussão entre os termos que englobam este tipo de produção tornando necessário explicar as diferenças entre os termos medievalismo e neo-medievalismo e o porquê de optarmos pelo conceito “medievalesco” cunhado por Gabriel Castanho. Esse conceito se mostrou mais adequado a nosso trabalho quando comparado ao aporte generalista e ambíguo que os termos anteriores trazem. Já o segundo item do capítulo 2 se propôs a trazer exemplos da construção imagético-artística do medievalesco em *Skyrim* através do estudo de caso da cidade de *Whiterun* realizado por Beatriz Faria Santos. A dissertação de Santos, através de sua metodologia de análise da História da Arte, foi essencial para nos ajudar a demonstrar alguns exemplos de elementos artísticos e culturais que constituem a “História em Pedra” que o produtor Todd Howard atribuiu a seu jogo.

Por último, o terceiro capítulo, que trabalhou o elemento da divisão de raças presente no jogo, revelou como aquelas diferentes raças fantasiadas a partir de um imaginário medievalesco possuem claros estereótipos ligados a povos do mundo real. A tese de Cooper foi importante para o desenvolvimento de nossa reflexão, tal como também o foi a percepção do *Whiteness* trazida



por Young e definida por Dyer. Pudemos, assim, refletir a respeito das implicações políticas desse sistema de raças presentes nos *videogames* (e na fantasia medievalesca em geral).

Em suma, apesar de todas as dificuldades apresentadas relacionadas à pesquisa, esperamos que este trabalho tenha conseguido cumprir sua finalidade de analisar, com um olhar histórico, um jogo tão conhecido e influente como *Skyrim*, já que ainda é uma produção consideravelmente consumida em todo o mundo. Ao entendermos como se constrói a fantasia de raças em mundos imaginados que buscam representar a Idade Média na atualidade, entendemos como essas formas de representar o “Outro”, que constituem o *Whiteness*, ainda estão presentes no imaginário contemporâneo e como elas podem ser retomadas em manifestações supremacistas ou xenófobas que evocam uma suposta da Idade Média europeia. Logo, a atual disputa política pela Idade Média, testemunhada pelos diferentes usos desse passado em nosso mundo contemporâneo, se dá, também, por uma disputa em torno do medievalesco. É preciso que historiadores profissionais (públicos e acadêmicos) não virem as costas ao medievalesco, nem se esquivem dos desafios impostos pelos usos do passado nos *videogames*, caso contrário a fantasia das raças continuará a imperar no imaginário de milhões de jovens pelo mundo.

## REFERÊNCIAS

- ALEXANDER, Michel J. **Beowulf**: a translation commentary review – JRR Tolkien’s long-lost translation. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2014/may/29/beowulf-translation-commentary-jrr-tolkien-review> Acesso em 15 de julho de 2021.
- BELLO, R. S.; VASCONCELOS, J. A. O VIDEOGAME COMO MÍDIA DE REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA. **Revista Observatório**, v. 3, n. 5, p. 216-250, 1 ago. 2017.
- BERTARELLI, M. E.; AMARAL, C. O. “Longa Idade Média ou apropriações do medievo? Uma reflexão para se descolonizar a idade média através do medievalismo”. In: **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, v. 13, n. 33, p. 97-130, 7 ago. 2020. [ON LINE]
- BETHESDA. Disponível em: <https://elderscrolls.bethesda.net/pt/skyrim10/>.
- BETHESDA SOFTWARES, **The Elder Scrolls V: Skyrim**, 2011. [video game] (PC, Xbox 360, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch) Bethesda Game Studios.
- BRASIL PARALELO. Disponível em: <https://site.brasilparalelo.com.br/home/>. Acesso em 16 de fevereiro de 2021.
- BROOKS, Chris. **The Gothic Revival**. Londres: Phaidon Press Limited, 1999.
- BROWN, David. **Race in the American South**: from slavery to civil rights. Gainesville: University Press of Florida, 2007.
- BULL, Hedley. **The anarchical society**: a study of order in world politics. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2002.
- CARPENTER, Humphrey. **Tolkien, J.R.R.**. The letters of J.R.R. Tolkien. United States: Houghton Mifflin Harcourt, 2014.
- CARREIRO, Marcelo. Jogando o passado: videogames como fontes históricas. **Revista História e Cultura**, Franca-SP, v.2, n.2, 2013.
- CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. **Onde fica a autoridade do historiador no universo digital?** In: Ana Maria Mauad; Ricardo Santhiago; Viviane Trindade Borges. (Org.). Que história pública queremos? 2ed. Belo Horizonte: Letra & Voz, 2018, v. 1, p. 169-174.
- CASTANHARI, Felipe. **Canal Nostalgia**. Disponível em: [https://www.youtube.com/channel/UCH2VZQBLFTOp6I\\_qnBJCuQ](https://www.youtube.com/channel/UCH2VZQBLFTOp6I_qnBJCuQ). Acesso 16 de fevereiro de 2021.

CASTANHO, Gabriel. Imaginar o passado: medievalidades e o mundo contemporâneo. In **X Encontro Internacional "A Imagem Medieval: História e Teoria"**. São Paulo: LATHIMM/USP, 2019. 1 vídeo, 6h25m28s Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1ztXfvgDnJE>. Acesso em 21 de agosto de 2021.

CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History: how videogames represent the past and offer access to historical practice**. New York, NY: Routledge, 2016.

CHATFIELD, Tom. **Videogames now outperform Hollywood movies**. The Guardian. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood> (Acesso em 16 de fevereiro de 2021).

CONCRETE. **"Skyrim Belongs To The Nords!"** . Ulfic Stormcloak, Trump, And Brexit. Disponível em: <https://www.concrete-online.co.uk/skyrim-belongs-nords-ulfic-stormcloak-trump-brexit/> Acesso em 20 de setembro de 2021.

COOPER, Victoria Elizabeth. **Fantasies of the North: medievalism and identity in Skyrim**. 2016. 206 f. Tese (Doutorado em Filosofia) - The University Of Leeds School Of English, Leeds.

DUNGEONS & DRAGONS. Disponível em <https://dnd.wizards.com/races> Acesso em 13 de setembro de 2021.

DUGEONS & DRAGONS. **Manual dos monstros**. Disponível em: <https://dnd5ed.github.io/livros/MM.pdf> , s/d. p. 251.

DURING, Simon, **Cultural studies: a critical introduction**. London: Routledge, 2005.

ECO, Umberto; WEAVER, William. **Travels in hyper reality: essays**. 1986.

ELDER SCROLLS ONLINE. Disponível em <https://elderscrollsonline.wiki.fextralife.com/Khaji-it+Racial+Skills> Acesso em 14 de setembro de 2021.

ELDER SCROLLS FANDOM. Disponível em <https://elderscrolls.fandom.com/pt/wiki/Ra%C3%A7as> Acesso em 16 de setembro de 2021.

ESTUDOS MEDIEVAIS 01. **Games e História**. Entrevistados: Alex da Silva Martire. Entrevistadores: Vinícius Marino Carvalho. Julho 2020. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/2O98mR4VRMyLBAwt5UqzQP?si=n1fBnOA7R9GZVXsAdmQv9Q> Acesso em 11 de fevereiro de 2021.

FAGUNDES, Bruno; LONTRA, Flávio. **História Pública brasileira e internacional: seu desenvolvimento no tempo, possíveis consensos e dissensos**. Revista NUPEM, Campo Mourão, v. 11, n. 23, maio/ago. 2019. p. 41.

FIMI, Dimitra. **Tolkien, Race and cultural History: from fairies to hobbits**. London: Palgrave Macmillan, 2008.

FITZPATRICK, KellyAnn. ‘(Re)Producing (Neo)Medievalism’, in **Defining Neomedievalism(s) II**. Ed. by Karl Fugelso. Cambridge, UK: D.S. Brewer, 2011.

FRANCO JR., Hilário. **A Idade Média: nascimento do ocidente**. [S.l: s.n.], 1995. p. 9.

GEARY, Patrick. **The myth of the nations: the medieval origins of Europe**. Nova Jersey: Princeton University Press, 2002.

GIACOMONI, Marcelo; PEREIRA Nilton. **Possíveis passados: representações da Idade Média no ensino de História**. Porto Alegre: Zouk, 2008.

GILBERT, Henry. **Skyrim the first western game to receive perfect score Famitsu**. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/skyrim-first-western-game-receive-perfect-score-famitsu/> Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

GOMES, Paulo Cesar. **História da Ditadura**. Disponível em: <https://www.historiadaditadura.-com.br/> Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

HISTÓRIA FM 01. **Jogos Históricos: de Roma à Segunda Guerra**. Entrevistados: Rodrigo Praetes, Juan Garcês e Vinícius Fedel. Entrevistadores: Icles Rodrigues. maio 2019. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/4l6HEfJK94xlrhZLoAnjx6> Acesso em 8 de fevereiro de 2021.

HAUNTDOS. **Making of The Elder Scrolls V: Skyrim**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tcTECswJ4LA>. Acesso em: 21 de Agosto de 2021.

KLINE, Daniel (ed.). **Introduction all your History are belong to us: digital gaming re-imagines the Middle Ages**. In: Digital Games Re-Inmagines the Middle Ages. Oxon: Routledge, 2014.

KLINE, Daniel. **Participatory Medievalism, Role-Playing and Digital Gaming**. In: (ed.). D’ARCENS, Louise. **The Cambridge Companion to Medievalism**. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.

LEAL, Bruno. **Café História**. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/>. Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

LEWIS, Bernard. **The Assassins A Radical Sect in Islam**. New York Perseus Books Group, 2003. p. 59-61.

LEFTOVERPAT. **Elder Scrolls Races: Real Life Counterparts**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mAYObr7bkjs&list=LL&index=137&t=1232s> Acesso em 14 de setembro de 2021.

LIDDINGTON, Jill; SMITH, Graham. **Crossing cultures: oral history and Public History**. **Oral History**, 2005.

LIDDINGTON, Jill. **O que é história pública?** O público e seus passados. In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). Introdução à História Pública. SP: Letra e Voz, 2011.

MAGALHÃES, Leopoldo Doray. Beowulf de a épica anglo-saxã e o tema do cantor. **Língua, Literatura e Ensino**. Campinas, v. 3, mai., 2008. p. 289-299.

MAGOON, John F. G. "**South, The**". In: Drout, Michael D. C. (ed.). J.R.R. Tolkien Encyclopedia. Routledge, 2006.

MAKUCH, Eddie. **Millions still play Skyrim every month, Todd Howars says**. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/millions-still-play-skyrim-every-month-todd-howard/1100-6460286/> Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

MEDIEVAL ELETRONIC MULTIMEDIA ORGANIZATION. Disponível em: [www.medievalelectronicmultimedia.org/?page\\_id=39](http://www.medievalelectronicmultimedia.org/?page_id=39) Acesso em 15 de junho de 2021.

O GLOBO. **Final de Game of Thrones bate recorde de audiência nos Estados Unidos**. Disponível em <https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/final-de-game-of-thrones-bate-recorde-de-audiencia-da-hbo-nos-estados-unidos-23681488#:~:text=%22A%20temporada%208%20de%20'Game,HBO%20atrav%C3%AAs%20de%20um%20comunicado>. Acesso em 15 de julho de 2021.

PACHÁ, Paulo. **Por que a extrema direita brasileira ama a Idade Média europeia**. Disponível em: <https://www.viomundo.com.br/politica/paulo-pacha-por-que-a-extrema-direita-brasileira-ama-a-idade-media-europeia.html> Acesso em 24 de setembro de 2021.

PANARO, Lucas Arruns. **The New North: Perceptions, Projections and Memories of Medieval Scandinavia in Video Games as Popular Media**. 2019. Mestrado. (Master Thesis in Viking and Medieval Norse Studies). Universidade de Oslo, Noruega.

REZAKHANI, K.; VIANNA, L. J.; PINTO, O. L. V.; BONALDO, R. B. "Decolonizar a historiografia medieval : Introdução à 'História da Historiografia Medieval - Novas Abordagens'". In: **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, v. 13, n. 33, p. 19-37, 28 jul. 2020. [ON LINE]

REDDIT. Disponível em: [https://www.reddit.com/r/teslore/comments/isxosb/real\\_life\\_counterparts\\_to\\_tes\\_races\\_a\\_study/](https://www.reddit.com/r/teslore/comments/isxosb/real_life_counterparts_to_tes_races_a_study/) Acesso em 14 de setembro de 2021.

REINHARD, A. **Archaeogaming: An introduction to Archaeology in and of video games**. Oxford: Berghahn Books, 2018.

ROBINSON, Carol L.; CLEMENTS, Pamela. Kent State University Trumbull, Siena College in Albany, New York. 2009.

SANTOS, Beatriz. **For Whiterum!** O neomedievalismo na capital de Skyrim. 2020. Dissertação. Universidade Federal de São Paulo, São Paulo.

SPORTV. **Incêndio em Notre Dame:** Ubisoft ajudará na restauração usando Assassin's Creed Unity. <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/apos-incendio-em-notre-dame-assassins-creed-unity-vai-ajudar-na-reconstrucao-da-catedral.ghtml> Acesso em 18 de fevereiro de 2021.

STAFF, Gr. **2011 spike videogame awards: complete winners list.** Disponível em: <https://game-rant.com/2011-spike-video-game-awards-complete-winners-list/> Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

STUTERVANT, Paul. Disponível em: <https://www.publicmedievalist.com/tolkien-fans-black-people/> Acesso em 14 de setembro de 2021.

STURTEVANT, Paul. **Race:** the original sin of the fantasy genre. 2017. Disponível em: <https://www.publicmedievalist.com/race-fantasy-genre/> Acesso em 14 de setembro de 2021.

SUSSMAN, Robert. **The myth of race:** the troubling persistence of an unscientific idea. Cambridge. Massachusetts: Harvard University Press, 2014.

TEIXEIRA, I. S., & PEREIRA, N. M. (2016). **A Idade Média nos currículos escolares: as controvérsias nos debates sobre a BNCC.** *Diálogos*, 20(3), p. 16-29. Recuperado de <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/33538> Acesso em 21 de setembro de 2021.

THE ESA. Disponível em: <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>. Acesso em 16 de fevereiro de 2021.

TOP GAME WORLD. **Characters' Reactions to Dragonborn Race in Skyrim.** Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=-YkTarbQ6fs> Acesso em 14 de setembro de 2021.

YOUNG, Helen. **Por que a extrema direita e supremacistas brancos adotaram a Idade Média e seus símbolos?** Disponível em: <https://linhas-ufrrj.org/2021/01/16/por-que-a-extrema-direita-e-supremacistas-brancos-adotaram-a-idade-media-e-seus-simbolos/> Acesso em 21 de setembro de 2021.

YOUNG, Helen. **Race and popular fantasy Literature:** habits of whiteness. London: Routledge, 2015.

WEBSTER, Andrew. **Building a better Paris in Assassin's Creed Unity.** Disponível em <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris> Acesso em 18 de fevereiro de 2021.

WORLD OF WARCRAFT. Disponível em: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/races/orc> Acesso em 14 de setembro de 2021.

