



---

PESQUISA - RESEARCH

---

## Diálogos entre Neomedievalismo, História e Jogos eletrônicos

Felipe Yann Cavalcanti Gonçalves<sup>1</sup> e Allan Reveriego Strazzi<sup>2</sup>  
Discentes do Departamento de História  
Universidade de São Paulo

Como citar este artigo: GONÇALVES, F. Y. C.; STRAZZI, A. R. “Diálogos entre Neomedievalismo, História e Jogos eletrônicos”, *Intelligere, Revista de História Intelectual*, nº9, pp. 312-325. 2020. Disponível em <<http://revistas.usp.br/revistaintelligere>>. Acesso em dd/mm/aaaa.

**Resumo:** Este artigo pretende lançar luz acerca das possíveis conexões entre jogos digitais e a História através do conceito de neomedievalismo. Serão analisados principalmente os jogos do gênero de Grand Strategy Wargame e Role Playing Game (RPG) por meio de estudos de caso. Esse tipo de jogo digital constrói um contexto histórico que pode ser manipulado e moldado pelo jogador, permitindo uma recriação contrafactual do passado.

**Palavras-chave:** neomedievalismo, jogos digitais; jogos históricos; grand strategy wargame, role playing game

### *Connections between Neomedievalism, History and Digital Games.*

**Abstract:** This article aims to shed light into the possible connections between digital games and History through the concept of neomedievalism. The analysed games will be mostly of the Grand Strategy Wargame and Role Playing Game (RPG) genres as case studies. This kind of digital game builds an historical context that can be manipulated and molded by the player, allowing for a counterfactual recreation of the past.

**Keywords:** neomedievalism, digital games; historical games; grand strategy wargame; role playing game

---

<sup>1</sup> Discente de História (Bacharelado e Licenciatura) pela Universidade de São Paulo. E-mail: [felipe.psn50@gmail.com](mailto:felipe.psn50@gmail.com)

<sup>2</sup> Discente de História (Bacharelado e Licenciatura) pela Universidade de São Paulo. E-mail: [allanstrazzi@gmail.com](mailto:allanstrazzi@gmail.com)

Neomedievalismo é o termo utilizado para referir-se ao novo interesse que surge sobre o período medieval na contemporaneidade, principalmente no que diz respeito a cultura popular e aos jogos como RPGs.<sup>3</sup> Segundo o dicionário, ou seja, a definição mais bruta disponível, é a “revalorização do espírito medieval.”<sup>4</sup> Enquanto Leslie J. Workman afirma que o termo medievalismo abrange todos os tipos de interação com a Idade Média e a recepção da cultura medieval nos períodos posteriores (Workman, 1997, pp. 29), constituindo “um processo contínuo de criação da Idade Média” (Porto Junior, 2008, pp. 1-10), as pesquisadoras Carol L. Robinson e Pamela Clements afirmam que o neomedievalismo vai além, sendo “mais independente, mais individual, e, assim, conscientemente, propositalmente, e talvez até mesmo risivelmente remodelando-se em um universo alternativo de medievalismos, uma fantasia dos medievalismos, um meta medievalismo” (Robinson e Clements, 2009, pp. 55-75). Seguindo esse raciocínio, este estudo busca quais seriam as outras relações entre os videogames e esse novo medievalismo, como ocorrem e quais são suas contradições, pois a retórica que enxergava o período de medieval como bárbaro e sem progresso vem sendo suprimida pela historiografia recente e há novamente um revivalismo medieval (Pereira, 2011), ou seja, uma reconstrução do passado e da própria identidade através disso. Porém, ao contrário do que houve com o neogótico, o foco não é mais a arquitetura, mas a cultura popular expressa através de histórias em quadrinhos, jogos digitais, filmes, séries, eventos e outras manifestações. O neomedievalismo também está relacionado com uma tomada de consciência histórica por parte dos indivíduos, algo que é diferente de conhecimento histórico, já que a primeira é a abordagem subjetiva do passado (revivalismo), enquanto a outra deriva do estudo das fontes e dos fatos: em outras palavras, da pesquisa histórica. Entretanto, há alguns jogos que além de ter a Idade Média como tema, almejam ensinar História aos jogadores à sua maneira, o que será também abordado nesta pesquisa.

---

<sup>3</sup> “Role Playing Games”, em tradução livre “jogos de interpretação de papéis”, constituem um gênero de jogos onde o jogador assume o papel de determinado personagem dentro de um universo e lhe é dada liberdade para interagir com o mundo do jogo à sua própria maneira.

<sup>4</sup> <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=BVYAL>

## O novo medievalismo

Na contemporaneidade, ocorre uma reconstrução nostálgica do passado medieval, possuindo diversos efeitos, como os mitos nacionalistas que são discutidos por Patrick Geary (Cooper, 2016, pp. 1). Há diversos exemplos dessa reconstrução fantástica na cultura popular, como é o de “O Senhor dos Anéis”, escrito pelo britânico J. R. R. Tolkien, o qual utiliza elementos de seus trabalhos em filologia e literatura medieval para criar o que vem sendo chamado de “uma mitologia para Inglaterra.” É um olhar para trás de uma cultura almejando encontrar a própria identidade, mas que acaba reinventando um passado glorioso na tentativa de legitimar o presente (Cooper, 2016, pp. 1). Esse ponto converge com os revivalismos medievais que ocorreram no século XIX, principalmente no campo das artes, onde ocorreu essa evocação de passado glorioso ou esquecido. Nesse sentido, surge o neogótico como um estilo/identidade nacional, porém não como emulação, mas como uma recriação/invenção (Meneguello, 2000, pp. 18) do passado à luz do presente. Umberto Eco foi quem popularizou o termo neomedievalismo nesse sentido de fantasia (Eco, 1986, pp. 61-72) na obra *Travel in Hyperreality* (1986), afirmando que “Assim, estamos agora testemunhando, tanto na Europa quanto na América, um período de renovado interesse pela Idade Média, com uma curiosa oscilação entre um fantástico neomedievalismo e uma responsável análise filológica” (Eco, 1986, p.64). Nessa obra, Eco traça paralelos entre a Idade Média e a contemporaneidade, algo parecido com o intento desta pesquisa.

No Brasil, as práticas culturais voltadas ao neomedievalismo são recentes e estão em expansão, consistindo em organização de coletivos para combates, festas, feiras e eventos de RPGs, como mostra o estudo de Mônica Nunes. As cenas desses coletivos medievalistas, segundo a autora, são propulsoras de modo de sociabilidade e subjetividade que são pouco estudadas, pois passam despercebidas ao universo acadêmico e pouco destacadas na grande mídia. Dentro desse meio há os jogos, que mesmo propagando ideais semelhantes permanecem pouco estudados na academia. Contudo, a questão da vivência, da experiência estética e da percepção são diferentes devido ao ambiente, embora em ambos, real e virtual, a fantasia seja o elemento principal.

Seguindo o raciocínio de Nunes em uma abordagem mais antropológica, os bens dispostos nas feiras e aqui incluímos os do ambiente virtual também, são consumidos de materialidades em suas dimensões simbólicas e imaginárias, pois passam a valer segundo uma narrativa de vida imaginada tendo como base vestígios de um passado histórico que desloca seu valor para as materialidades atuais, culminando em um processo de transferência de significado cultural que não é restrito aos bens, haja que vista que atinge as pessoas que os consomem, o que torna possível a criação de memórias e de experiências medievais fantasiosas através dessa reconstrução do passado por meio da vivência e dos elementos do medievo.

### **O papel dos jogos**

O mercado de computadores e jogos virtuais cresceu demasiadamente nos últimos anos dentre todas as faixas etárias. (Nunes, 2016, p. 244) Devido a esse aumento, aliado aos fatores tecnológicos, o ato de jogar tornou-se um hábito popular e predominante dentre as mais diversas camadas populares nos mais diversos países e tendo essa influência expandida fortemente também dentro de filmes, séries e literatura. Nesse sentido, surgiram novos campos de estudo que pesquisam e analisam os jogos, os jogadores e o ato de jogar. Um dos principais focos é a cultura e os ensinamentos por trás dessa nova forma de mídia, uma vez que ela está moldando aspectos da consciência do sujeito, sua história, seus modos de agir e a relação com o mundo. Os jogos, principalmente os de fantasia, permitem que, dentro do argumento proposto pela narrativa, o usuário imagine e recrie um mundo através de sua experiência estética e interativa. Para adentrar nesse tema pouco estudado, Carvalho (2013) utilizou o livro de Jerome de Groot, *Consuming History* (2009), pois o autor argumenta que diversas formas de representação influenciam a essência do conteúdo histórico e como isso é absorvido pelos indivíduos. De Groot afirma que há uma pluralidade de tempos históricos e que o passado acaba não sendo entendido como algo anterior, mas como uma realidade própria, algo muito próximo dos atuais jogos de interpretação de personagem. Dentro disso, é preciso definir o que são jogos históricos, já que para todo estudo é necessário delimitar a abordagem e o escopo utilizados, assim como a metodologia. Nesse sentido, segundo a proposta analítica de Carvalho (2013) e de um modo bem

vago, jogos históricos são aqueles que apresentam temas históricos, sendo que há uma vastidão de representações. Algumas delas serão abordados neste trabalho.

Deste modo como afirma Carvalho, (2013) o papel da História na cultura popular é um tema demasiadamente complexo. Os jogos muitas vezes são criticados por vulgarizar objetos históricos e reforçar estereótipos, como é o caso do período medieval e o “barbarismo” que é parte do tema deste trabalho. Isso não se deve à desinformação dos desenvolvedores, mas sim a uma estratégia de negócios pautada em aproveitar essa visão pré-concebida a respeito do período e suas problemáticas para que o conhecimento histórico seja manufaturado em forma de entretenimento virtual em muitos casos. Porém, do mesmo modo que há crítica, é um campo pouco trabalhado, visto que os pressupostos metodológicos ainda estão sendo engendrados e moldados conforme os avanços tecnológicos e sociais, sendo necessário um maior incentivo às pesquisas desta área para que haja uma maior compreensão de como a História é retratada na contemporaneidade. Nesse sentido, o passado torna-se uma realidade própria que é tão presente quanto a própria realidade (De Groot, p. 2). De iniciativas desse tipo surge o Play The Past.<sup>5</sup> um site colaborativo e autoral visando criar uma ponte entre a academia, jogadores e designers, permitindo diferentes abordagens, perspectivas e motivações no estudos dos jogos e narrativas, com foco na questão do tempo e da História. São novas expressões de historicidade e é necessário que os historiadores adaptem-se a elas.

Outro autor citado por Carvalho é Claudio Fogu (2009) o qual afirma que as novas mídias trabalham com o sentido de História sem os sentidos de temporalidade e real, o que causaria um ambiente virtual voltado para as formas de mediação do que para a realidade apresentada. Seria então uma narrativa a-histórica e praticamente contrafactual, com foco naquilo que poderia ocorrer ao invés do que houve, sendo o que ocorre na narrativa de alguns jogos que serão abordados posteriormente.

---

<sup>5</sup> <http://www.playthepast.org/>

Ao engendrar uma representação da Idade Média, os ambientes virtuais criam os seus próprios mundos baseados no período medieval através de uma representação estética e dialogando com o conceito de imagem-presença, (Russo, p.37-72) mas com aspectos diferentes e muitas vezes contrastantes. O objetivo muitas vezes é reapropriar-se de elementos medievais, porém sem muita fidedignidade, permitindo que a aventura seja lúdica e aberta aos jogadores. Via de regra, esses jogos se apropriam dos temas históricos, porém não os identificam, criando mundos fictícios e diversos, sendo o gênero denominado como “fantasia medieval” seu principal expoente. Um caso interessante é o MMORPG<sup>6</sup> extremamente popular ao longo dos anos 2000 denominado Tibia,<sup>7</sup> onde existe um mundo de fantasia medieval, porém com cidades desenvolvidas e voltado para uma economia de mercado. Outro exemplo seria a franquia The Elder Scrolls, onde há um mundo habitado por grupos que são parecidos com diversos povos e culturas reais. Em The Elder Scrolls, por exemplo, há o povo jogável “Imperial”, cujas cidades e trajes remetem fortemente ao Império Romano, os “Bretões”, como um povo secundário, e os “Nords” corrupção da palavra “Norse”, retratados como possuindo características físicas geralmente associadas a povos nórdicos e, no jogo mais famoso e definitivamente um dos jogos mais marcantes para os nascidos nos anos 1990, “The Elder Scrolls V: Skyrim”, sempre estando em um conflito defensivo contra os “imperiais”, inspirados no Império Romano, sendo o universo do jogo uma clara referência à Grã-Bretanha durante a ocupação romana. Contudo, em outros jogos e até mesmo em The Elder Scrolls existem elementos mais fantasiosos como dragões (centrais à narrativa da série), magia e monstros diversos, recriando um mundo medieval que está além do real mas ainda próximo o suficiente para se associar às visões próprias que o jogador possa ter sobre a realidade. São em pontos como esse que o conhecimento histórico diverge da consciência histórica, já que os jogadores muitas vezes não estão preocupados com a fidedignidade da reconstrução do passado. Entretanto, alguns jogos, como a franquia Assassin’s Creed,<sup>8</sup> são

---

<sup>6</sup> “MMORPG” é uma sigla em inglês que significa “Massively Multiplayer Online Role-Playing Game”. São voltados para muitos usuários simultâneos e utilizam elementos dos jogos de interpretação de personagens, os RPGs.

<sup>7</sup> <https://www.tibia.com/>

<sup>8</sup> <https://assassinscreed.ubisoft.com/game/pt-br/games>

focados na reconstituição quase exata do passado, utilizando-se do conhecimento de historiadores de diversas áreas com esse intuito, porém através de um contexto hipotético, onde os eventos marcantes do passado servem apenas como pano de fundo.

Outro gênero importante é o chamado Grand Strategy Wargame, representado por franquias como Hearts of Iron e Europa Universalis. Esses jogos, desenvolvidos em conjunto a pesquisas extensas, entregam um contexto histórico para que seja desenvolvido pelo próprio jogador, engendrando uma concepção quase que contrafactual de História por meio da narrativa mas dando ao jogador a possibilidade de desenvolver uma “história alternativa” consideravelmente plausível no contexto da Segunda Guerra Mundial e da Idade Moderna, respectivamente. O jogador assume uma “nação” (termo utilizado dentro do jogo, não um personagem ou uma pessoa) como se fosse um personagem jogável, lidando com elementos como comércio e política, e não recebe um objetivo concreto por parte do jogo. Mesmo se tratando do século XV, no caso de Europa Universalis, o conceito de nação ainda encontra-se presente de forma impessoal e implicando que a “nação” apresenta um funcionamento coeso e lógicas internas que remetem aos Estados europeus, inclusive para nações pré-colombianas e subsaarianas presentes no jogo. Enquanto há eventos baseados em fatos reais que afetam a jogabilidade e apresentam desafios ou vantagens ao jogador, por exemplo a Guerra das Rosas caso o jogador selecione a Inglaterra no século XV ou diversas recompensas caso o jogador selecione o Japão e assuma uma política externa isolacionista, o jogo permite que a história seja “moldada” quase que livremente, sendo perfeitamente possível para um jogador experiente assumir o controle de uma nação pequena e atingir a dominação mundial, o que não seria plausível no contexto histórico representado. Enquanto alguns jogadores optam por uma recriação dos eventos, como uma Inglaterra colonial e busca por territórios na Índia, por exemplo, outros podem tomar rotas mais inusitadas.

Outro jogo Grand Strategy relevante para este contexto é Crusader Kings, que trata do período medieval, apresentando cenários do século VIII até o XV. O jogo possui uma diferença fundamental em relação aos demais que é o fato de que o jogador controla um personagem diretamente e não um

“narrador” que rege a nação selecionada, apresentando ao jogador a possibilidade de controlar praticamente qualquer nobre medieval conhecido em qualquer ponto da linha temporal do jogo. Um exemplo de personagem jogável presente no jogo é William da Normandia (apesar de figuras reais, mas menos populares, também serem jogáveis), que inicia o jogo com a possibilidade de invadir a Inglaterra e recebe diversos benefícios caso o faça (apesar de permanecer opcional). Diferentemente dos demais jogos, o jogador não controla “a Normandia” ou a “Inglaterra”, mas sim William, e após a morte de William o controle do jogador passa ao seu herdeiro, indefinidamente, sendo a jogabilidade centrada em sua dinastia. Nos arquivos do jogo, acessíveis ao jogador, é possível encontrar toda a linhagem de William e diversos outros personagens séculos a fim, resultado de pesquisas extensas pelos desenvolvedores, o que demonstra certo rigor com a realidade por parte dos mesmos para apresentar um ponto de partida próximo àquilo que as fontes indicam, mas sem um compromisso em garantir que os seus desdobramentos sejam condizentes com os fatos. Nada impede que, por pura aleatoriedade do jogo, William da Normandia contraia uma doença ou seja ferido em batalha e morra antes de se tornar “O Conquistador”, mudando todo o universo do jogo e garantindo ao mesmo uma re-jogabilidade infinita, apresentando ao usuário um cenário histórico completamente diferente em cada sessão. Dessa forma, enquanto o jogo assume a responsabilidade de apresentar ao jogador um cenário muito preciso historicamente, é então tomada liberdade criativa a respeito dos eventos que acontecem após o início do jogo, sendo a ausência de precisão histórica uma escolha consciente dos desenvolvedores a fim de fazer do jogo uma experiência mais diversa e agradável aos usuários. Um jogo pautado exclusivamente na reprodução factual e precisa dos fatos acaba restringindo excessivamente a liberdade e a diversão do jogador, uma vez que o mesmo já poderia saber antecipadamente tudo que aconteceria no jogo, enquanto Crusader Kings representa o máximo de precisão histórica que um jogo pode chegar sem alterar sua jogabilidade, como acontece em outros casos.

Ainda analisando a série Crusader Kings, é possível dizer também que a escolha dos desenvolvedores de não tornar “nações” jogáveis, diferentemente dos demais títulos por eles lançados, é uma escolha feita também por razões

historiográficas, uma vez que utilizar o próprio contexto de “nação” já é extremamente controverso no início da Idade Moderna e totalmente inapropriado para Idade Média, saindo do nível nacional de títulos anteriores e adentrando em um nível pessoal dos personagens, tal como no caso de William da Normandia, que é inclusive um personagem jogável.

Por outro lado, é evidente que há uma consonância entre os jogos e outras mídia contemporâneas, pois em muitos casos filmes e séries tornam-se os principais referenciais históricos para jogos. Um exemplo disso é como a película *O Resgate do Soldado Ryan* pautou diversas representações sobre a Segunda Guerra Mundial nos jogos. (Carvalho, 2013) Quanto à fantasia medieval, o principais expoentes de representação seriam os livros e filmes da série *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien que foi citado anteriormente como um dos precursores dessa reconstrução fantástica do medievo. Entretanto, esses filmes e séries podem não ter uma preocupação com a veracidade dos fatos, culminando em jogos que também não serão pautados nos acontecimentos reais, mas em uma memória sobre o período que pode ser falsa. Diante disso, faz-se necessário um maior diálogo entre os produtores das diversas mídias contemporâneas e a academia, pois existem boas reconstruções do passado realizadas por profissionais de ciências humanas e digitais, porém sem muito apoio e investimento.

Como dito anteriormente, alguns jogos, contudo, almejam reconstruir o passado através de uma verossimilhança histórica, visto que há casos como de *Vipasca*, um simulador criado pelo pesquisador Alex Martire através da ciberarqueologia em sua tese de doutorado (2007) que recria a paisagem antiga de *Vipasca* (Aljustrel, Portugal), baseando-se em fontes de época, bibliografia interpretativa, cartografia e trabalhos de campo. O autor realizou uma simulação através de vestígios arqueológicos e engendrou uma narrativa, criando um argumento a partir das regras e objetivos presentes. Ou seja, *Vipasca* é um jogo corroborado pelo enfoque histórico e ao mesmo tempo faz parte do processo contínuo de criação do passado e de uma realidade presente. Através de um ambiente virtual o jogador consegue interagir com personagens de *Vipasca* para concluir a missão principal e ao mesmo tempo obter conhecimento sobre questões básicas do mundo romano antigo. Martire afirma

que “espera-se que a experiência, quando completada, tenha colaborado para aprofundar temas que o participante já conhecia, ou despertar o interesse pelo estudo de questionamentos que não eram sabidos antes.” (MATIRE, 2017, P. 231). Apesar de não fazer parte do neomedievalismo, Vipasca é um exemplo de como os jogos e fantasias podem ir além do escapismo e focar em questões mais complexas, inclusive contribuindo para o aprendizado e educação. É o conhecimento aliando-se a consciência histórica.

Há outro projeto de jogo eletrônico parecido com Vipasca o que é denominado O Último Banquete em Herculano<sup>9</sup> e é produzido pelo Laboratório de Arqueologia Romana Provincial da Universidade de São Paulo (LARP-USP). O objetivo do projeto é difundir o conhecimento histórico e arqueológico por meio de modo interativo e atual por meio de um jogo de estilo adventure. Diferente de outros jogos citados anteriormente, o projeto do LARP-USP possui a preocupação em transmitir informações corretas sobre História e Arqueologia, não estando preso a um contexto hipotético ou narrativa contrafactual, porém como toda linguagem o jogo acaba possuindo seus limites. Como apresentado no site do LARP-USP,<sup>10</sup> o Último Banquete em Herculano é uma aventura do gênero point and click, onde o jogador irá controlar o escravo romano Septimius que está incumbido da tarefa de preparar um banquete para seu senhor (dominus). Desse modo, o personagem controlado irá interagir explorar a cidade romana de Herculano através de sua missão em um ambiente virtual criado a partir de uma reconstrução histórica. Porém, apesar do LARP-USP possuir uma equipe com pesquisadores de diversas áreas que estudam temas variados, desde tecnologia de fabricação de produtos cotidianos até a análise de paisagens complexas e interconectadas, é necessário de haja um feedback por parte dos jogadores, pois o laboratório possui em seu cerne as preocupações referentes às Humanidades Digitais e, dessa forma, os dados de produção foram abertos para compartilhamento público para que haja uma maior interação entre desenvolvedores e jogadores. Sendo assim, é possível acessar através do site o diário de produção realizado pelos pesquisadores que contém divulgações sobre o andamento do projeto,

---

<sup>9</sup> <http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/apresentacao-do-projeto/>

<sup>10</sup> <http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/o-que-sao-adventure-games/>

informações gerais e específicas sobre os temas abordados nele, documentações, e também acessar o material compartilhado para testar o jogo conforme vai sendo desenvolvido. Em nossa opinião, essa maior interação com o público consiste no ponto chave do projeto, já que permite tanto o feedback, como auxilia no ensino de história e na criação de uma consciência sobre o que o passado realmente era, visto que permite aos jogadores consultarem fontes, documentos sobre o que é abordado em *Último Banquete* em Herculano, o que é sem precedentes nos jogos, constituindo algo único junto com *Vipasca*, pois apesar de existirem casos como de *Assassin's Creed* onde há um embasamento histórico, essa preocupação em retratar o passado virtualmente utilizando-se de fontes e permitindo o acesso e aprendizado aos jogadores é algo inovador. É um ensinamento para as grandes desenvolvedoras que aparentemente estão mais preocupadas com a fantasia histórica do que com os fatos.

Já os motivos pelos quais há esse retorno fantasioso à Idade Média são variados, que vão desde o escapismo até questões filosóficas, sociais, religiosas e econômicas complexas. Os jogos, principalmente os RPGs, situam-se entre esses pontos, já que além de oferecer uma alternativa à realidade, permitem que o jogador elabore o seu personagem de acordo com questões e narrativas próprias, mas seguindo os paradigmas de uma representação do mundo medieval e ao mesmo tempo construindo um argumento através do que é permitido e do que é proibido. Nesse aspecto, assim como nos outros jogos, a fantasia torna-se o elemento principal junto à narrativa em um espaço ao imaginário. Entretanto, existem problemas, haja vista que existe uma série de regras que são definidas e devem ser seguidas, algo muito próximo das limitações da linguagem, o que é problemático tanto para fantasia quanto para a criação de uma consciência histórica.

## **Conclusão**

Os jogos, portanto, estão intrinsecamente ligados ao neomedievalismo, pois permitem sonhar e explorar os elementos estéticos, artísticos, políticos e econômicos não só desse como de outros períodos históricos, entretanto ao fazer isso, os jogadores engendram seu mundo a partir da própria consciência

histórica e das limitações da linguagem, pois as diversas formas de representação influenciam o que é absorvido pelo jogador. Os jogos, muitas vezes, reforçam os estereótipos existentes sobre o passado, pois apelam aos anseios e fantasias dos jogadores em busca de impulsionar as vendas e gerar maior lucro para as empresas. Nesses casos, tal prática pode acabar por ser até mesmo nociva ao estudo da História, uma vez que não apenas perpetua tais estereótipos sem embasamento como também os propaga entre uma fatia da população que nutre certo interesse pelo saber histórico e acredita estar aprofundando seus conhecimentos por meio de jogos de contexto histórico. Isso coloca desenvolvedores de jogos com narrativa histórica em uma situação muito delicada, tendo em vista que acaba sendo muitas vezes necessário escolher entre abraçar estereótipos e visões pré-concebidas e incorretas para garantir sua posição no mercado e sua visibilidade ou dar atenção redobrada às fontes e à historiografia séria sobre seu contexto e acabar por receber menos investimento e visibilidade ou proporcionar uma experiência menos engajante e agradável ao jogador. Sendo assim, o maior desafio para o desenvolvimento de jogos de História ou que apresentam contexto histórico acaba sendo a busca por esse equilíbrio.

Este trabalho constitui um apelo para que a consciência histórica, o contexto e a própria História sejam levados em conta na produção de jogos e que também seja estabelecido um diálogo maior entre as desenvolvedoras de jogos, o meio acadêmico e os usuários, assim como ocorre através da plataforma Play the Past.<sup>11</sup> Do mesmo modo, é necessário que as humanidades digitais sejam mais estudadas, pois são um novo campo vasto e pouco abordado, mas que é extremamente promissor, visto que jogos podem ensinar sobre o passado e engendrar consciência histórica de um modo totalmente inovador, pois são expressões atuais de historicidade, além de proporcionar novas visões sobre o neomedievalismo e a reconstrução do passado. Deste modo, seguindo o raciocínio de Jerome de Groot (2009), se o historiador almeja proteger a consciência histórica do público, é necessário que haja a compreensão de como ele é informado e provido de fontes.

---

<sup>11</sup> <http://www.playthepast.org/>

## Referências bibliográficas

CARVALHO, Vinicius Marino. Representação, Remediação e Proceduralidade: Os Games entre a História e o Entretenimento. Fontes Medievais: Construções e Métodos, 2013.

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

DE GROOT, Jerome. *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Nova York: Routledge, 2009.

ECO, Umberto "Dreaming of the Middle Ages," in *Travels in Hyperreality*, transl. by W. Weaver, NY: Harcourt Brace, 1986, pp. 61–72.

FOGU, Claudio. *Digitalizing Historical Consciousness*. *History and Theory*. Volume temático 47, 2009, p. 121.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Memórias e matrizes em textos midiáticos explosivos: cenas medievalistas na cultura jovem / Memories and matrices in explosive media texts. *Intexto*, [s.l.], v. 5, n. 37, p.242-261, 21 dez. 2016, p.244 <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201637.242-262>.

MENEGUELLO, Cristina. Da ruína ao edifício. Neogótico, reinterpretação e preservação do passado na Inglaterra vitoriana. Tese de Doutorado em História, Unicamp, 2000. p. 18. Disponível em <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/280273>.

PEREIRA, Maria C. L. "O Revivalismo medieval e a invenção do neogótico: sobre anacronismos e obsessões". *Anais do XXVI Simpósio Nacional de História*. ANPUH. São Paulo: ANPUH, 2011. Disponível em: [http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300848807\\_ARQUIVO\\_O\\_MARIACRISTINAPEREIRA-anpuh-2011.pdf](http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300848807_ARQUIVO_O_MARIACRISTINAPEREIRA-anpuh-2011.pdf).

PORTO JUNIOR, João Batista da Silva. AS EXPRESSÕES DO MEDIEVALISMO NO SÉCULO XXI. In: XVIII ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ANPUH-RIO: HISTÓRIA E PARCERIAS, 18., 2018, Rio de Janeiro. *Anais do Encontro Internacional e XVIII Encontro de História da Anpuh-Rio: História e Parcerias*. Rio de Janeiro: Anpuh, 2018. p. 1 - 10.

ROBISON, Carol L. e CLEMENTS, Pamela. "Living with Neomedievalism" In: *Studies in Medievalism XVIII*. Cambridge: D.S. Brewer, 2009, p. 55-75.

RUSSO, Daniel. O conceito de imagem-presença na arte da idade média. *Revista de História*, [s.l.], v. 5, n. 165, p.37-72, 30 dez. 2011. Universidade de São Paulo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBiUSP. <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-9141.v0i165p37-72>.

WORKMAN, Leslie J. "Medievalism Today". In: *Medieval Feminist Newsletter* 23, 1997.

**Sites**

<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=BVYAL>

<https://www.tibia.com/>

<https://assassinscreed.ubisoft.com/game/pt-br/games>

<https://www.paradoxplaza.com/hearts-of-iron-iv/HIHI04GSK-MASTER.html>

<http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/apresentacao-do-projeto/>

<http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/o-que-sao-adventure-games/>

<http://www.playthepast.org/>