



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS CHAPECÓ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**

Diego Neivor Perondi Meotti

**O DEBATE HISTÓRICO-SOCIAL NAS DISCUSSÕES SOBRE O JOGO KINGDOM
COME: DELIVERANCE**

**IDENTIDADES E MEDIEVALISMOS NOS ESPAÇOS VIRTUAIS NO SÉCULO XXI (2013-
2018)**

**CHAPECÓ
2023**

Diego Neivor Perondi Meotti

**O DEBATE HISTÓRICO-SOCIAL NAS DISCUSSÕES SOBRE O JOGO KINGDOM
COME: DELIVERANCE**

**IDENTIDADES E MEDIEVALISMOS NOS ESPAÇOS VIRTUAIS NO SÉCULO XXI
(2013-2018)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal da Fronteira Sul como requisito parcial para obtenção do título de mestre em História.

Orientador: Prof. Dr. Renato Viana Boy

CHAPECÓ

2023

Bibliotecas da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

Meotti, Diego Neivor Perondi

O debate histórico-social nas discussões sobre o jogo Kingdom Come: Deliverance: identidades e medievalismos nos espaços virtuais no século XXI (2013-2018) / Diego Neivor Perondi Meotti. -- 2023.

237 f.:il.

Orientador: Doutor Renato Viana Boy

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal da Fronteira Sul, Programa de Pós-Graduação em História, Chapecó, SC, 2023.

1. Identidades. 2. Medievalismo. 3. Jogos Eletrônicos. 4. Documentos digitais. I. Boy, Renato Viana, orient. II. Universidade Federal da Fronteira Sul. III. Título.

Diego Neivor Perondi Meotti

**O DEBATE HISTÓRICO-SOCIAL NAS DISCUSSÕES SOBRE O JOGO KINGDOM
COME: DELIVERANCE
IDENTIDADES E MEDIEVALISMOS NOS ESPAÇOS VIRTUAIS NO SÉCULO XXI
(2013-2018)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal da Fronteira Sul como requisito parcial para obtenção do título de mestre em História.

Orientador: Prof. Dr. Renato Viana Boy

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em: 24/03/2023

BANCA EXAMINADORA



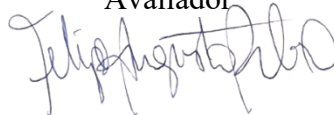
Dr. Renato Viana Boy (UFFS)

Orientador



Dr. Leonardo Dallacqua de Carvalho (UEMA)

Avaliador



Dr. Felipe Augusto Ribeiro (UFPE)

Avaliador



Documento assinado digitalmente

GERSON WASEN FRAGA

Data: 11/05/2023 16:20:38-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. Gerson Wasen Fraga (UFFS)

Avaliador

AGRADECIMENTOS

E aí pessoal. Nossa, que dissertação. Estou finalizando os últimos detalhes num momento muito interessante. Início de 2023. Já sabem, né? Posse presidencial do Lula. Após o longo governo de Birloro, a posse de Lula é um sopro de esperança e tanto. Um momento perfeito para terminar uma dissertação escrita em uma universidade pública de qualidade como a Universidade Federal da Fronteira Sul. sem a sua existência, provavelmente não teria feito nenhum curso de graduação, ou teria feito um à distância, devido às oportunidades e condições financeiras.

Chegar no mestrado, definitivamente, não era algo que estava em meus planos. Nunca almejei ser mais do que um professor do Ensino Básico, para poder ler vários livros de História e pensar em como usá-los em sala de aula. Fazer esse mestrado na UFFS ocorreu de início devido à entrada de meu orientador de graduação, o Prof. Dr. Renato Viana Boy, no PPGH. O mestrado, então, se tornava uma possibilidade palpável e desafiadora, logo na sequência da graduação.

O tema que resolvi pesquisar, as características do tipo documental, bem como o fato desses documentos serem digitais, proporcionaram experiências complicadas e ainda problemáticas. Afinal, como devemos citar um comentário em um *blog*? Até 2021 não havia encontrado uma resposta satisfatória. Outra adversidade que tive nesta pesquisa e que foi trazida pelos avaliadores, Felipe e Leonardo, na qualificação: a questão metodológica. Como não possuía uma referência de produção acadêmica para minha pesquisa, precisei, com as sugestões deles e de meu orientador, pensar em uma. Foi difícil, mas acredito ter conseguido fazê-lo.

Além disso, tenho uma memória muito ruim. Esquecer palavras, nomes de lugares e de pessoas é comum, então, se você esteve nesse período comigo e não coloquei seu nome, perdoai. Bem, aos agradecimentos. O primeiro grupo é minha família: minha mãe, Neiva Perondi, e meu irmão, Derócio Meotti (chato demais). Vocês me apoiaram bastante e sou muito grato por isso. Ter a família perto nesses momentos foi essencial, ainda mais estando no meio de uma pandemia que exigiu de quase todas as pessoas o confinamento em suas residências.

Além da minha família, existe também um número bem grande de pessoas que preciso agradecer. A meus colegas de pós-graduação Ângela, Carlos, Letícia e Saionara, com quem mantive um intenso contato e apoio durante o mestrado. Ademais, preciso mencionar amizades feitas nesse período que foram fundamentais, como a Samara, a Beloni, a Ágatha, o

Andrei, o Hilário, o Luiz G.. Um agradecimento especial a todos os meus amigos do grupo de futebol, “futebol arte”. Caras, sem vocês e as peladas de quarta à noite esses anos teriam sido bem mais solitários. Valeu mesmo Alesandro, Leonardo, Pedro, Adriano e tantos outros; posso não citar seus nomes aqui, mas todos vocês são dez.

Outros grupos importantes foram os laboratórios, os colegas do LEME, sejam da UFFS, sejam dos demais laboratórios, bem como a colaboração de Luiz Guerra para essa pesquisa. Pois, além de ter compartilhado bibliografias fundamentais para essa pesquisa, também foi o responsável pela minha inserção num circuito internacional de pesquisas em torno do conceito de medievalismo, possibilitando o acesso a diversos trabalhos e pesquisadores que não teria com meus contatos regionais.

Preciso salientar o trabalho que tive com minha psicóloga, Andréa Silveira. Se não fosse pelas sessões semanais ao longo desses três anos, conciliar todos os problemas e dificuldades teria sido bem mais complicado.

Agradeço também ao programa de incentivo à pesquisa da Secretaria de Educação de Santa Catarina pela bolsa fornecida no final de 2021 até a conclusão desta pesquisa. Os recursos não somente possibilitaram meu foco nesse trabalho como também o investimento maior nela e meu acompanhamento psicológico, fundamental para sua finalização.

Agradeço também aos professores participantes de minha banca, Leonardo Carvalho e Felipe Ribeiro, pela enorme dedicação na leitura do trabalho. Eu sei, é o trabalho de vocês fazer uma leitura crítica e detalhada, mas fiquei extremamente agradecido pela atenção aos detalhes e às sugestões que deram.

Agradeço também os professores do Programa de Pós-Graduação em História da UFFS. Suas sugestões de ideias para artigos, bem como de bibliografias, auxiliaram nas minhas reflexões para a pesquisa e em como poderia realizá-la.

Por fim, devo muitos agradecimentos ao meu orientador, Renato Viana Boy, pelas orientações e conversas realizadas durante este período na pós-graduação. A confiança e o trabalho que depositou nesta pesquisa não serão esquecidos por mim. É nós!

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Postagem de Daniel Vávra em sua conta pessoal em 2015.13

Figura 2 – Visão em primeira pessoa (à esquerda com um capacete sem visor e à direita com visor).37

Figura 3 – Captura de jogo eletrônico, em formato de vídeo, formatado para abrir em um bloco de notas45

Figura 4 – Trecho de texto escrito no *blog Kotaku*47

Figura 5 – Diálogo entre tchecos, na imagem à esquerda, e germânicos, personagem destacado na imagem da direita, em KCD64

Figura 6 – Comentários polêmicos de Vávra salvaguardados no espaço *online*101

Figura 7 – Captura de publicação de Vávra102

Figura 8: A princesa Bean no reino de Encanto e numa cidade no estilo futurista *steampunk*.113

Figura 9 – As três maneiras possíveis de se jogar KCD divulgadas na campanha no Kickstarter135

Figura 10 – Enfrentando um demônio em KCD177

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG: Role-Playing Game

KCD: Kingdom Come: Deliverance

DLC: Downloadable content

UE: União Europeia

SJW: Social Justice Warriors

NPCs: Non-player characters

RESUMO

O objetivo deste trabalho é analisar como identidades foram manifestadas no espaço digital, entre os anos de 2013 e 2018, em torno do jogo eletrônico *Kingdom Come: Deliverance* (2018). O jogo em questão se tornou o centro de discussões pelo fato de ser anunciado como um jogo que buscava uma exatidão histórica. Essa proposta fez com que uma parcela do público questionasse elementos que poderiam estar ausentes no jogo, como grupos étnicos, gerando discussões, de caráter político social, sobre como as ideias nacionalistas de seu principal desenvolvedor, Daniel Vávra, poderiam estar presentes no jogo. Focaremos em analisar trechos do jogo que nos possibilitam refletir sobre como os diferentes grupos étnicos foram representados no jogo, e como esses elementos propagam ideias nacionalistas, de base étnica, a partir das ideias de Vávra, manifestadas não somente no jogo, mas também em suas entrevistas e apresentações. Além do jogo e de seu desenvolvedor, procuramos discorrer sobre as identidades políticas e sociais do público manifestadas em discussões *online*. Essas manifestações se diferem das de Vávra devido ao alcance de acesso possibilitado pela internet, na qual seus participantes discutiram sobre temas do passado, porém, com interesses majoritariamente contemporâneos. Para esta pesquisa, utilizamos o conceito de identidade, pensando na identidade étnica, e o efeito desta quando comercializada em um produto focado num público global. Além desse conceito, usamos o conceito de medievalismo, e neomedievalismo, para compreender como o medievo foi usufruído pelos jogadores em discussões políticas ocorridas nos *blogs*. Nossa hipótese é a de que o jogo possui fortes elementos de uma identidade nacionalista também manifestada nas falas de Vávra e que o público, frente às posições dele e de outros mediadores, discutiu sobre esses temas de um modo que, apesar de debater sobre o passado, foca em discussões que se encontravam no presente.

Palavras-chave: Jogo Eletrônico. Identidade. Kingdom Come. Neomedievalismo. Digital.

ABSTRACT

The goal of this work is to analyze how identities were manifested in the digital space, between the years 2013 and 2018, around the electronic game *Kingdom Come: Deliverance* (2018). The game in question became the center of discussion for the fact that it was advertised as a game that would seek a historical accuracy. This proposal made a portion of the public question elements that could be absent in the game, such as ethnic groups, generating discussions of a social political nature about how the nationalist ideas of its main developer, Daniel Vávra, could be present in the game. We will focus on analyzing parts of the game that allow us to reflect on how different ethnic groups were represented in the game, and how these elements propagate ethnically-based nationalist ideas, based on Vávra's ideas, manifested not only in the game, but also in his interviews and presentations. In addition to the game and its developer, we seek to discuss the political and social identities of the audience manifested in online discussions. These manifestations differ from those of Vávra due to the reach of access made possible by the internet, in which its participants discussed themes from the past, but with interests mostly towards contemporaneity. For this research, we used the concept of identity, thinking about ethnic identity, and its effect when commercialized in a product focused on a global audience. In addition to this concept, we use the concept of medievalism, and neomedievalism, to understand how the medieval was enjoyed by the players in political discussions that took place in the blogs. Our hypothesis is that the game have strong elements of a nationalist identity also manifested in Vávra's speeches, and that the public, faced with his and other mediators' positions, discussed these themes in a way that, despite the debate about the past, focus on discussions in the present.

Keywords: Videogame. Identity. Kingdom Come. Neomedievalism. Digital.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 DOCUMENTOS HISTÓRICOS	24
1.1 JOGOS ELETRÔNICOS: UMA VISTA PANORÂMICA	24
1.1.1 Uma metodologia de análise dos jogos	30
1.1.1.1 Constituindo narrativas	32
1.1.1.2 Percepções e espaços.....	34
1.1.2 Jogos históricos	39
1.2 BLOGS COMO FONTE HISTÓRICA.....	43
1.2.1 Fontes do ciberespaço	46
1.2.2 Memórias e História no espaço <i>online</i>: perspectivas partilhadas, disputadas e construídas	50
2 DO PRESENTE PARA O PASSADO E DO PASSADO PARA O PRESENTE: TRABALHANDO A QUESTÃO DAS IDENTIDADES	63
2.1 AS IDENTIDADES NA GLOBALIZAÇÃO	63
2.1.1 Década de 1990, caem os muros e as fronteiras	73
2.1.1.1 O século dos Estados-nação e suas raízes medievais	77
2.1.2 A multiétnica Idade Média	83
2.1.3 A Europa Central hoje e a relação com os “outros”	95
2.2 A ARENA POLÍTICA HOJE: MEDIEVALISMOS E NEOMEDIEVALISMO NO SOCIAL E POLÍTICO	104
2.2.1 Medievalismo	105
2.2.1.1 A autenticidade no medievalismo	108
2.2.2 O neomedievalismo	111
2.2.3 O político no neomedievalismo	114
2.2.4 Historiadores ao redor de KCD: diferentes formas de fazer uma História Pública	126
3 O ÉTNICO, POLÍTICO E SOCIAL EM TORNO DE KCD	134
3.1 KINGDOM COME: DELIVERANCE	134
3.1.1 Nós versus eles na trama de KCD	138
3.1.1.1 Os germânicos na narrativa de KCD.....	140
3.1.1.2 Os cumanos	147
3.1.1.3 O berço do nacionalismo tcheco	153

3.2	DO ANÚNCIO AO LANÇAMENTO.....	156
3.2.1	MedievalPOC.....	156
3.2.2	Daniel Vávra e a defesa de um passado.....	162
3.2.3	Os blogs	178
3.3	O POLÍTICO SOCIAL NAS DISCUSSÕES DO PÚBLICO LEIGO E ESPECIALIZADO: PASSADO E PRESENTE SE MISTURAM.....	186
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	218
	REFERÊNCIAS	222

INTRODUÇÃO

Em dezembro de 2013 foi anunciado, em pequenas publicações em *blogs* como *Kotaku*, *Gamespot*, entre outros, sobre o desenvolvimento de um jogo do gênero *role-playing game*¹ (RPG) ambientado na Idade Média. O destaque dado pelos autores dos textos estava na forma como esse período histórico seria explorado. Ao invés dos desenvolvedores se engajarem na construção de um jogo com características fantasiosas, muito populares nas mídias que utilizavam uma estética medieval em suas produções², foi destacado pelos autores das matérias o interesse da *Warhorse Studios* em criar um jogo mais realista, sóbrio (MARKUCH, 2013; PLUNKETT, 2013). O interesse do público por um jogo que tentasse retratar o período medieval de forma exata foi colocado à prova pelos desenvolvedores ao lançarem uma campanha de arrecadação de fundos para o projeto no *site KickStarter*³ em janeiro do ano seguinte.

A intenção dos desenvolvedores com a campanha não era de conseguir a verba necessária para a sua produção, mas sim demonstrar que um jogo desse tipo era mercadologicamente rentável, de que havia muitos jogadores que gostariam de um jogo histórico medieval mais sério e próximo da realidade, atraindo assim grandes investidores para o seu desenvolvimento. Em pouco tempo a empresa já havia arrecadado o dinheiro almejado na campanha, reforçando que sua ideia chamava a atenção de um grande público.⁴ Esse olhar para o jogo *Kingdom Come: Deliverance* (doravante KCD) trouxe, além de uma grande expectativa de uma parcela dos jogadores, questionamentos sobre como certos elementos seriam abordados no jogo, como a representação de grupos étnicos e como as mulheres seriam retratadas. Algumas pessoas, além de buscarem dialogar com os desenvolvedores, procuraram outras fontes de informações. O *blog MedievalPOC*⁵ foi uma

¹ Estilo de jogo caracterizado nominalmente pela interpretação de papéis em variados níveis de acordo com o suporte, físico e/ou digital, bem como pelos limites de ação em cada jogo.

² Podemos citar brevemente aqui produtos relacionados aos livros, séries, filmes e jogos de *O Senhor dos Anéis* e *The Witcher*, bem como jogos da franquia *The Elder Scrolls*.

³ Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance/posts/2001407>. Acesso em 15 fev. 2020.

⁴ O jogo pode ser considerado um sucesso. Até o ano de 2022 já foram vendidas mais de 5 milhões de cópias, sendo noticiado em diversos *blogs* como *IGN* e *gameblast*. Além disso, a desenvolvedora recebeu o prêmio de jogo da década pela Associação de Jogos Tchecos.

⁵ *Medieval POC* é um *blog* dedicado a divulgação de produções iconográficas na qual são representadas pessoas de cor em diferentes regiões da Europa ao longo da História, tendo como objetivo apresentar um contraponto sobre noções já estabelecidas no senso comum sobre história, raça e racismo no período medieval. O(a) autor(a) do *Tumbler*, na notícia presente no *link* dessa nota, explicou que era uma pessoa de cor, mas não negro, tem como objetivo combater o racismo. Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/missionstatement>. Acesso em 26 jan. 2022. Em virtude do termo “pessoas de

dessas fontes. Em resposta a esse questionamento, o(a) autor(a)⁶ apresentou um conjunto de produções artísticas da região que ambientaria o jogo, reino da Boêmia no início do século XV, onde eram retratadas pessoas com diferentes tons de pele. Além disso, trouxe sugestões de historiadores que abordaram sobre a diversidade de grupos étnicos na Europa Central, pondo em questão a resposta dos desenvolvedores de que não haveria uma grande diversidade no território selecionado para o jogo. Ademais, outro ponto importante trazido pelo(a) responsável do *blog* foi a noção que a ideia de “raça” não era vista da mesma maneira que hoje, sendo os diferentes grupos mais entendidos a partir de elementos étnicos e religiosos do que pela cor da pele.⁷

Essa postagem viria a ser debatida no mesmo ano em *subreddit*⁸, sendo criticada pelos seus membros como uma ação política para prejudicar o projeto de KCD⁹, sendo considerada uma prática dos chamados *Social Justice Warriors*.¹⁰ Um posicionamento público e direto de um dos desenvolvedores só ocorreu em 2015, quando um dos donos da *Warhorse Studios* e desenvolvedor chefe do projeto, Daniel Vávra, publicou em seu perfil no *Twitter* uma resposta aos constantes questionamentos que vinha recebendo sobre o tema.

Figura 1 – Postagem de Daniel Vávra em sua conta pessoal em 2015.¹¹

cor” ter conotações distintas nos contextos raciais americanos e brasileiros optamos por substituir o termo por “pessoas não-brancas”.

⁶ Deixamos em aberto a identidade do autor do *blog* pelo fato de haver não uma pessoa que declare a autoria dos conteúdos, mantendo-se no anonimato.

⁷ Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/75252294049/hi-ive-been-looking-at-a-kickstarter-for-a>. Acesso em 13 mar. 2021.

⁸ O *Reddit* se trata de um dos principais sites desse tipo, um fórum *online*, sendo um importante espaço de formação de comunidades chamadas *subreddits*, onde seus membros compartilham materiais e discutem sobre temas que interessem aos membros do grupo. Para saber mais, consultar o tópico “Uma peculiar comunidade chamada *Reddit*” da dissertação de Yara Chimite (2020).

⁹ Links respectivamente da matéria escrita no *blog Daily Dot* e do *sub-reddit* mencionado na publicação. Em discussões no *Reddit* é comum que fiquem abertas para qualquer pessoas que acesse o site, mas nessa matéria, somente se pode acessá-la aqueles que tiverem um conta no site. Disponíveis em: <https://www.dailydot.com/parsec/reddit-tumblr-medieval-video-game-poc/>; https://www.reddit.com/r/TumblrInAction/comments/1ww07f/idiot_sjw_bothers_rpg_company_because_their_game/. Acesso em 20 jan. 2022.

¹⁰ Pessoas que forçariam a inclusão e representatividade em produções culturais de entretenimento.

¹¹ “Graças as demandas populares por revisionistas da história & em prol da exatidão deixem-me apresentar nosso novo protagonista”.



Fonte: Disponível em: <https://twitter.com/danielvavra/status/570203427537625088>. Acesso em 20 jan. 2022.

Após essa postagem, a figura do desenvolvedor começou a ser diretamente relacionada com uma possível versão de KCD que seria lançada, sendo associada a um jogo que manteria uma perspectiva racista e sexista sobre o período medieval, também estando ligada a interesses políticos, ideológicos e nacionalistas de Vávra. A intensidade de publicações e discussões em torno do desenvolvedor e de KCD tiveram como auge o ano de seu lançamento, 2018, reacendendo os debates e trazendo informações de notícias publicadas entre os anos de 2013-2018, sejam entrevistas do desenvolvedor ou atualizações sobre o estado do jogo por parte de *blogs* jornalísticos interessados em KCD.¹²

Embora sejam discussões em torno de apenas um objeto, KCD se tornou ao longo desses anos um ponto de encontro para discussões sobre o passado e, principalmente, sobre o presente, trazendo temas étnicos, políticos e sociais debatidos em outras esferas culturais para o entretenimento, seja somente entre o público leigo, seja com a participação de sujeitos que afirmavam serem historiadores.

As relações de Vávra com os jornais eletrônicos e com público nos fizeram levantar questões: quais são os elementos encontrados em KCD que fortaleceriam a visão de um jogo carregado de elementos de uma identidade étnico-nacionalista dos seus desenvolvedores? Como sua publicidade, marcada principalmente pelas entrevistas e falas de Vávra, afetaram a recepção do público e da mídia *online*? A partir dos elementos presentes em KCD, nas falas de Vávra e nas análises sobre o jogo, nos questionamos também: como o passado medieval se

¹² Segundo o *site Metacritic*, KCD foi o terceiro jogo de PC mais discutido e o décimo quarto no XBOX e no PS4, de 2018. Ao buscarmos mais informações sobre isso, nada foi encontrado. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/pc/kingdom-come-deliverance>. Acesso em 23 fev. 2022.

torna um objeto de disputas de identidades políticas e sociais¹³ pelo público em comentários postados nos *blogs*?

Nosso objetivo central é pensar como identidades são manifestadas nos meios digitais. As publicações que usaremos são, em grande parte, de *blogs* como: *GameSpot*¹⁴, *Kotaku*¹⁵ e *Rock Papers and Shotgun*¹⁶, onde ocorreram discussões sobre o jogo em questão.¹⁷ Nosso intento é desmembrar essa proposta em partes mais específicas. A primeira parte se refere a pensar nas fontes digitais, jogos eletrônicos e notícias *online*, enquanto objetos de pesquisa, tendo reflexões acadêmicas particulares em torno delas. No caso dos jogos, pretendemos analisar os elementos presentes na narrativa, na estrutura de regras e no seu espaço, como um tipo documental carregado de representações identitárias, estas parciais, dos desenvolvedores sobre si e sobre “outros” grupos. Com relação às fontes digitais, criadas na *internet*, procuramos analisar como identidades étnicas, políticas e sociais são colocadas em comentários do público em notícias em torno de KCD e pelo desenvolvedor em publicações pessoais, entrevistas e outros documentos.

Procuramos adequar as problemáticas e objetivos deste trabalho em acordo com a proposta da linha 2 do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS). Ela tem, como um dos seus focos, o desenvolvimento de pesquisas que visam refletir sobre as relações sociais dos seres humanos em sociedade. Nossa pesquisa encontra uma via de diálogo com a linha ao analisarmos como tais relações se dão no espaço digital. Tal abordagem nos proporciona reflexões sobre como identidades são construídas nesses espaços: seja uma identidade étnica, voltada a ideais nacionalistas, defendida pelo principal desenvolvedor de KCD e representadas no jogo; seja por meio de debates em *blogs* que nos permitem observar como o passado, representado num produto atual, se torna palco disputas políticas e sociais no presente.

Trabalhar com novos tipos documentais é uma tarefa que nos direciona a uma perspectiva interdisciplinar, uma vez que, embora já existam muitas pesquisas envolvendo História e jogos eletrônicos, o mesmo não ocorre com fontes oriundas da *internet*. Tais se encontram em ascensão, porém, ainda em caráter exploratório, como se vê com este próprio trabalho. E, por isso mesmo, necessitamos de atenção para não levantarmos análises

¹³ Tais posturas estão ligadas às dicotomias “conservadores versus progressistas” e de “esquerda versus direita”.

¹⁴ Disponível em: <https://www.gamespot.com/>. Acesso em 30 jan. 2022.

¹⁵ Disponível em: <https://kotaku.com/>, Acesso em 30 jan. 2022.

¹⁶ Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/>. Acesso em 30 jan. 2022.

¹⁷ Nenhum dos três *blogs* apontados tiveram a maior discussão, encontrada no *site IGN*. Entretanto, foram neles que foram encontradas mais publicações com uma constante participação do público.

equivocadas, tendo o cuidado de refletir sobre sua natureza e limites impostos pelos suportes e informações.

Pesquisas envolvendo jogos eletrônicos são produzidas desde a década de 1990 em diferentes áreas do conhecimento, crescendo constantemente o número de trabalhos nas áreas da Literatura, Psicologia, Educação, *Game Design*, Sociologia, Comunicação e História. No Brasil¹⁸, pesquisas envolvendo jogos eletrônicos na historiografia aparecem com maior fôlego no século XXI, desde pesquisas voltadas para o ensino e o conceito de gamificação¹⁹, até pesquisas que buscam analisá-los enquanto documentos históricos, “filhos” de seu contexto de produção. Desses trabalhos, mencionamos as dissertações de Robson Scarassati Bello, *Video Game como Representação Histórica: Narrativa, espaço e jogabilidade, em Assassin’s Creed (2007-2015) (2016)*²⁰, e da Beatriz Faria Santos, *For Whiterum! o neomedievalismo na capital de Skyrim (2020)*.²¹

Para além dos trabalhos envolvendo jogos eletrônicos, nos propomos também a pensar na recepção do público manifestada em *sites* de notícias que escreveram matérias sobre *Kingdom Come: Deliverance*. Se os jogos são temas de pesquisas em ascensão desde o final da década de 1990, trabalhos acadêmicos envolvendo fontes digitais disponíveis na rede de informações virtuais possuem outras dificuldades, embora seja uma área em crescimento, com um conjunto de análises científicas como os trabalhos de Fábio Chang de Almeida, de Anita Lucchesi e de Pedro Telles da Silveira, para apenas mencionar alguns pesquisadores brasileiros. Segundo Almeida, não havia uma metodologia definida para se analisar fontes digitais até o início da década passada, havendo trabalhos nos quais os pesquisadores nem se preocupavam em descrever uma metodologia sobre suas pesquisas, devido ao pouco conjunto de trabalhos na área que possibilitavam uma reflexão teórico-metodológica (2011, p. 11). Tais dificuldades, entretanto, não devem ser vistas como limites, pois, se quisermos adentrar em

¹⁸ Algumas pesquisas nessas áreas realizadas por brasileiros são a tese de Lynn R. G. Alves, *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*, no programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia, e a dissertação de Luís Henrique Magnani, *Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico*, no Programa de Pós-Graduação do Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas.

¹⁹ Para saber mais: *A Gamificação no Ensino de História: o jogo ‘Legend of Zelda’ na abordagem sobre Medievalismo* (2016) de Dayse Marinho Martins e João Batista Bottentruit Junior; *Gameificação na Educação* (2014) organizado por Luciana Maria Fadel; *Ensino de História e Games: dimensões práticas em sala de aula* (2017) de Maria Albani Farias da Costa. Embora o conceito apareça de formas distintas, “gameificação” e “gamificação”, estas se referem ao mesmo processo.

²⁰ Dissertação desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade de São Paulo.

²¹ Dissertação desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em História da Arte da Universidade Federal de São Paulo.

análises sobre o virtual, um espaço que vem se ampliando e se modificando constantemente, precisamos realizar pesquisas e refletir sobre como as fazemos.

Encontramos também a necessidade de pensar sobre os embates identitários travados pelo processo chamado de crise das identidades, que marcou a segunda metade do século XX, com a intensificação de movimentos sociais em: identidades étnicas e/ou socioeconômicas, feministas e movimentos de combate ao racismo no cenário político mundial (HALL, 2006, p. 20-21). Tais movimentos não se limitaram somente à promoção de suas ideias no espaço político, mas o estendem também para relações culturais, como no entretenimento, aparecendo tanto nas produções de séries, livros e filmes, como nas manifestações em parcelas do público, havendo, então, o desafio de refletir sobre como suas posições são colocadas e defendidas nestes espaços distintos de interação.

Antes de abordarmos sobre os dois conceitos principais que nortearão nossa pesquisa, precisamos apresentar brevemente nossos documentos. *Kingdom Come Deliverance* é um jogo de videogame, lançado em fevereiro de 2018, para as plataformas de Playstation 4, XBOX ONE, computador e Nintendo Switch pela desenvolvedora tcheca *Warhorse Studios*. Sua narrativa é ambientada em uma região da Boêmia no ano de 1403 e tem como pano de fundo a morte do Imperador do Sacro Império Romano Germânico, Charles IV²², e a disputa pelo reino entre seus filhos, Wenceslas IV, rei da Boêmia, e seu meio-irmão Sigismund, rei da Hungria, durante um período de guerra civil. No jogo, o jogador assume o controle do personagem Henry, filho de um ferreiro, que tem sua vida transformada drasticamente logo no início da narrativa após um ataque inesperado à sua vila pelas forças de Sigismund. A história do protagonista transcorre na busca pela recuperação da espada forjada por seu pai para Sir. Racek Kobyla of Dvojitz.²³ Durante tal percurso, ele se torna membro das forças do nobre, enquanto busca vingar a morte de sua família. A escolha desse jogo reside no fato de ocorrerem debates sobre a autenticidade histórica representada nele desde o anúncio do seu desenvolvimento em 2013. Tais debates foram ocasionados principalmente após as publicações do *blog MedievalPOC* e dos pronunciamentos do desenvolvedor chefe do jogo, Daniel Vávra, em entrevistas para *blogs* focados na cultura *pop* e em perfis pessoais do desenvolvedor nas redes sociais, tornando-os espaços de debates com a participação de Vávra,

²² Manteremos os nomes dos personagens representados no jogo a partir da língua inglesa. Embora haja também os nomes tchecos, manteremos o uso de inglês pelo fato de KCD ter sido desenvolvido como tendo o inglês como língua principal. Também manteremos os nomes em inglês das localizações usadas no jogo.

²³ Sir. Racek (Radzig no jogo) Kobyla é um personagem da trama de KCD que, segundo as informações disponíveis no *codex* de KCD, teria sido um nobre que exerceu a função de administração de *Skalitz* durante o saque das forças de Sigismund.

ou com ideias trazidas por ele. Além dessas manifestações, há também a sua apresentação *Designing historical open world RPG*. No evento *Digital Dragons*, Vávra colocou KCD como um jogo autêntico, que representaria o passado e nada mais. As respostas de Vávra, durante o desenvolvimento do jogo, alimentaram intensas críticas em torno de questões políticas, raciais e sexistas. Para além de uma narrativa histórica, os desenvolvedores tinham o objetivo de criar tanto mecânicas como todo um espaço virtual que permitisse uma imersão dos jogadores na Boêmia do século XV.

O segundo tipo documental que será utilizado diz respeito a notícias e entrevistas em torno de KCD produzidas entre os anos de 2013 e 2018. Embora ambos os tipos documentais, usados em nossa pesquisa, existam somente no formato digital, seria um enorme equívoco pensá-los de forma semelhante. Pois esse segundo grupo de documentos foi produzido e circulou na *internet*.²⁴ As interações nela dependem da rede, enquanto que, para jogar KCD, não necessariamente, uma vez que sua mídia física também poderia ser adquirida. Foram selecionadas 64 publicações referentes ao nosso recorte. Dessas, 4 são postagens do blog *MedievalPOC*, 3 são discussões ocorridas entre Vávra e seus seguidores no *Twitter*, 1 entrevista com os membros da *Warhorse Studios* realizada pela própria desenvolvedora, outras 5 realizadas por Vávra a *blogs* e 51 matérias que tiveram KCD como objeto central de seus textos. Optamos por selecionar notícias em inglês, sendo por nós traduzidas, devido à quantidade de análises publicadas nesse idioma e pelo fato de ser uma das línguas mais faladas no mundo, possibilitando que sujeitos com domínio da língua, tendo-a como secundária, se manifestem também nessas notícias, permitindo analisarmos a participação de sujeitos numa esfera global. Para que seja possível discorrer sobre as discussões realizadas nos comentários, também foram escolhidas notícias que tivessem no mínimo 50 mensagens. A escolha de um número mínimo de comentários nos permite analisarmos as interações do público, permitindo-nos a análise de distintas opiniões e ideias debatidas nas notícias. O trabalho consistirá, portanto, na leitura e análise das publicações e dos comentários do público com o intuito de observarmos quais são os posicionamentos dele, as informações que trazem para fortalecer seus argumentos e as causas defendidas em torno de KCD, visto por nós como um produto problemático pelo fato de seus desenvolvedores buscarem construir uma imagem do seu povo através de uma narrativa que visou exaltar a população tcheca e sua história em detrimento de outros grupos que estariam presentes também naquela espacialidade, tais como:

²⁴ Importante frisar que outros três documentos foram produções no espaço físico, e foram disponibilizados em formato digital sendo: o documentário sobre o período de desenvolvimento de KCD, o seu livro de ilustrações e a apresentação de Vávra no evento *Digital Dragons*.

germânicos, cumanos e húngaros, entre outros, dos quais Vávra considera que estariam presentes naquele período na região. Buscamos também identificar se as discussões giraram em torno de pontos levantados somente pelos autores das matérias ou se o público já apresentaria um conhecimento prévio sobre as polêmicas em torno do jogo, trazendo informações que ampliariam o debate/confronto e se o teor dos comentários variou de acordo com os *blogs* e as postagens.

O número de comentários difere de notícia para notícia. Algumas possuem apenas quatro ou cinco respostas, enquanto outras podem conter de 600 até 1900 respostas. Nesses casos, é necessário a filtragem das publicações escritas em torno do jogo. Para tal, selecionamos os *blogs* a partir de suas análises críticas compartilhadas pelo *site Metacritic*²⁵, realizando então uma busca nos *blogs* por notícias em torno do jogo que se enquadravam em nossa seleção – ser em língua inglesa, ser sobre KCD e ter no mínimo 50 comentários. Desses, a maioria das notícias são dos *blogs Kotaku* e *Gamespot*, entretanto, outras divulgações, principalmente em 2018, foram de *Rock, Paper and Shotgun*, *The Guardian*, *Imagine Games Network (IGN)* entre outras. Quando forem somente mensagens escritas, citaremos no formato de texto; porém, quando houver elementos visuais importantes, usaremos um *print* da mensagem e anexaremos em formato de imagem. Além disso, necessitamos compreender a forma não linear com que as discussões se apresentam nos *blogs*, sendo organizadas pela hora da publicação, ou pela relevância da discussão, ou atribuída pelo número de comentários oriundos a partir de um inicial. Outra característica presente nas conversas é sua efemeridade, pois, a partir de um comentário, podem surgir discussões paralelas sem que nenhum dos envolvidos as tenha iniciado, chegando ao fim de maneira rápida e abrupta.

Confrontos, discussões e debates virtuais têm diferentes elementos. Enquanto em redes sociais têm-se acesso aos perfis dos sujeitos, contendo informações particulares, em outros espaços há poucas informações sobre os autores dos comentários. Em muitos *sites* de notícias de jogos, e de cultura *pop* em geral, é comum que as pessoas, em vez de escreverem com seus nomes próprios, adotem apelidos (ou *nicknames*), assim mantendo seus nomes reais ocultos. Se, por um lado, isso é um problema na identificação, por outro traz um importante fator, o anonimato. Este possibilita que as pessoas se sintam mais livres para expressarem suas

²⁵ O *Metacritic* é um *site* que aglutina as análises (ou *reviews*) realizadas tanto por *blogs* como pelo público que atribuem notas para os jogos, servindo como medidor de sua recepção pelos consumidores. Disponível em: <https://www.metacritic.com/pictures/february-2022-game-preview-elden-ring-dying-light-horizon>. Acesso em 15 dez. 2021. No caso de KCD, existem análises para as versões em computador, XBOX e *Playstation*, sendo todas consultadas.

opiniões. Isso nos permite pensar que seus posicionamentos foram expostos de forma mais aberta, sem receios de sofrerem alguma forma de censura ou exclusão pelas pessoas com quem convivem diariamente devido às opiniões defendidas.

Assim como nos referimos sobre trazer imagens do jogo, traremos, do mesmo modo, dos comentários sempre que houver elementos além do textual. No decorrer da pesquisa, iremos identificá-los por meio desses apelidos, sendo assim, traremos para a pesquisa da maneira que os encontramos, sempre, ao realizar uma citação de um comentário, iremos colocar usando “apud”.²⁶ Além disso, quando parafraseáremos os comentários, colocaremos eles na íntegra, em inglês, para que os leitores tenham a possibilidade de analisá-los também.

Todas as notícias que usaremos nessa pesquisa foram arquivadas, em textos no formato PDF, a fim de garantirmos a realização da pesquisa mesmo que tais publicações sejam apagadas da rede durante seu desenvolvimento. Por fim, é importante destacarmos na introdução o nível de aprofundamento da análise. Segundo Silveira, as fontes digitais teriam quatro níveis, ou camadas, de hiperleituras (SILVEIRA, 2018, p. 170-174). Focaremos no primeiro nível, sendo o mais superficial e de conhecimento geral. Os demais, envolvem conhecimentos de computação que a grande parte do público ou não teria acesso, ou teria dificuldades para compreender, de modo que nossa análise se manterá sobre os aspectos visuais que são mais transmitidos nas telas na forma de elementos audiovisuais, verbais ou não verbais, nos *blogs*.

Além disso, o conceito de identidade será um dos dois conceitos principais nesta pesquisa. Entendemos a identidade, pela leitura de Kathryn Woodward (2003), através da apropriação de dois espaços: o simbólico, por meio de objetos, crenças e práticas, e o social, por meio de elementos materiais que diferenciariam grupos. Em outras palavras, é através da identificação de um grupo de sujeitos em torno de algo comum.

Usaremos também, no decorrer deste trabalho, um conjunto de cientistas que abordaram sobre identidade em temporalidades distintas. Para abordarmos sobre o conceito nos séculos XX e XXI, contaremos com reflexões em análises de Kathryn Woodward, Eric Hobsbawm e Stuart Hall com obras que focaram no uso desse conceito. Suas contribuições irão nos auxiliar na abordagem em torno das noções étnicas de identidade e sua relação com identidades nacionais contemporâneas. Para estabelecermos uma relação dos usos desses passados, aqui centrando sobre o recorte medieval, contaremos com Patrick Geary, Paul

²⁶ Exemplo: (APELIDO apud, AUTOR DA MATÉRIA, ANO). Esse exemplo não irá servir apenas para o caso de citações de comentários no *blogs* de notícias, mas também para quando precisarmos trazer uma resposta de um entrevistado.

Zumthor e Walter Pohl numa reflexão mais geral sobre identidades étnicas na Idade Média. Também traremos autores que focaram nas identidades da Europa Central durante o medieval, sendo utilizadas três obras: Jean W. Sedlar em *East Central Europe in the Middle Ages, 1000-1500* (1994), Piotr S. Wandycz em *The Price of Freedom* (1992) e o livro de Nora Berend, Przemysław Czyk e Przemysław Wiszewskip em *Central Europe in the High Middle Ages* (2013).

Ao analisarmos documentos que estabelecem essa relação entre o passado medieval e períodos posteriores, é impossível evitar trabalhar com os conceitos de medievalismo e neomedievalismo.²⁷ Medievalismo é um campo de estudos que ganhou espaço acadêmico na década de 2010, podendo ser definido como “uma recepção, interpretação ou recriação da Idade Média europeia em culturas pós-medievais”²⁸ (D’ARCENS, 2016, p.1). KDC seria, nesse caso, um produto medievalista, pois buscaria recriar um passado medieval em um jogo eletrônico.

Entretanto, definir *Kingdom Come: Deliverance* como uma produção medievalista esbarra em uma outra definição, ou subárea do medievalismo, o neomedievalismo. Para Beatriz Faria, este, “[...] diferentemente de seu antecessor, implica em questões primordiais: a falta de referência direta entre objeto medieval e objeto medievalista, o fator tecnológico e a ausência da relação de hierarquia entre original medieval e retradução atual” (2021, p. 27). O jogo pesquisado transita em diferentes elementos por essas duas definições, sendo por algumas razões uma produção que cria um passado medieval, mas que possui elementos que seriam retraduições atuais, seja por escolha proposital de seus criadores, seja por necessidades adaptativas em virtude do suporte do objeto.

Buscamos, com isso, ter um aporte bibliográfico que embasasse nossa hipótese de que as discussões em torno da identidade étnico-nacional de KCD e social e política do público fruto de um processo de busca por um passado glorioso e/ou restaurador. Tal passado seria trazido no entretenimento pelos seus desenvolvedores, levando ao segundo ponto, que seriam os debates por parte do público, a partir de assuntos políticos e sociais, ao usar o passado como campo de discussões também sobre o presente, nos possibilitando agrupar os sujeitos participantes em definições como: *progressistas* ou *conservadores*, de *esquerda* ou de *direita*. Para compreendermos os usos políticos desse passado, adentraremos principalmente nos

²⁷ Em páginas anteriores destacamos que haveriam dois conceitos principais. No caso, existem discussões se medievalismo e neomedievalismo seriam o mesmo termo, com o segundo sendo uma ramificação do primeiro, ou se seriam conceitos totalmente diferentes, de modo que aqui na introdução os contamos como um apenas.

²⁸ “As the reception, interpretation or recreation of the European Middle Ages in post-medieval cultures”.

livros de dois medievalistas que se dedicaram ao medievalismo pela chave política, sendo: *Medievalism, Politics and Mass Media* (2017), de Andrew Elliott, e *The Militant Middle Age* (2019) de Carpegna Falconieri.

Para não nos alongarmos muito mais, introduzimos também a noção de História Pública no trabalho. A História Pública é entendida basicamente como a atuação de historiadores em espaços não acadêmicos. Essas atuações não se limitariam somente à consultoria de historiadores no desenvolvimento de KCD, mas também na ação de historiadores em discussões no espaço virtual, procurando contribuir para as discussões nas próprias comunidades dos *blogs* que publicaram matérias sobre o jogo, atuando não como autores destas, mas como parte de um público que possui conhecimentos que podem ampliar as visões de mundo dos demais participantes.

Nossa hipótese para a pesquisa tem a percepção de KCD enquanto um produto, focado no entretenimento, que comercializou uma imagem contínua de uma identidade tcheca sustentada numa ideologia marcada principalmente em Vávra, sendo observada em momentos do jogo. Embora se ampare no uso de fontes e consultoria de historiadores, a construção de documentos sempre deve ser vista como subjetiva, “filha” de seu contexto, aqui pensando tanto os documentos medievais quanto o jogo lançado em 2018. Quando nos referimos ao público, observamos um espaço de disputas políticas e sociais sobre o passado, porém, que se referem mais aos problemas encontrados hoje, uma vez que parte desse passado não tentaria ser alçado pelo público, ou seria parcialmente ignorado por um grupo, ou por outro.

Esta dissertação, assim, foi dividida em três capítulos. No primeiro capítulo, procuraremos aprofundar os tipos documentais utilizados na pesquisa: os jogos eletrônicos e os documentos digitais produzidos na *internet*. Em seguida, procuraremos estabelecer a relação desses objetos enquanto espaços de discussões sobre memória, passado e presente, que produzem conhecimentos não acadêmicos, formulados a partir dos conhecimentos e experiências dos sujeitos presentes tanto na criação do jogo como nas discussões. Percorrer tal caminho é importante para entendermos KCD e as notícias publicadas nos *blogs* como espaços de criação, debates e circulação de conhecimentos.

No segundo capítulo, nos lançaremos em discussões conceituais. Em sua primeira parte, buscaremos refletir sobre o conceito de identidade, focando em torno de suas manifestações étnico-nacionais a fim de observarmos KCD enquanto um produto com elementos nacionalistas conectado aos acontecimentos históricos do final do século XX em diante. Aqui também nos propomos utilizar trabalhos que abordaram sobre o contexto político e social recente na Tchécua, mais conhecida como República Tcheca, com algum grau de

ampliação para a região da Europa Central como um todo. Buscaremos, com isso, situar as fontes não apenas num cenário histórico recente, mas também como parte de discussões sobre as apropriações contemporâneas do período medieval. Na segunda parte do capítulo, iremos abordar sobre o conceito de medievalismo e neomedievalismo, isto é, sobre como eles estão inseridos dentro das discussões das fontes selecionadas com o foco em estudos dos usos políticos do passado no presente por diferentes grupos. No último tópico, falaremos sobre a área da História Pública a fim de compreendermos e analisarmos as discussões sobre o passado no espaço digital em torno de nossos objetos de pesquisa.

Por fim, no terceiro capítulo, nos dedicaremos a análises das representações identitárias presentes em KCD, problematizando as representações históricas que, no jogo, aconteceriam sem uma reflexão sobre os elementos ali representados, tornando sua construção parcial e problemática uma que vez que não se trata de uma produção científica, mas sim uma produção coletiva calcada na visão nacionalista de seu diretor criativo, Daniel Vávra. Em seguida, nos propomos a analisar os principais atores envolvidos, citados nas discussões nos *blogs*: o *Tumblr MedievalPOC*, o desenvolvedor Daniel Vávra e os jornalistas que publicaram notícias sobre o jogo. A análise dessas publicações nos auxiliará na reflexão sobre alguns dos comportamentos do público, nos argumentos defendidos e criticados. Ou seja, faremos uma análise dos acontecimentos históricos em torno do desenvolvimento de KCD marcados pelas polêmicas de Vávra. Para concluirmos o capítulo, analisaremos as identidades que são apresentadas pelos sujeitos nos comentários ao se posicionarem tanto politicamente, quanto socialmente, em algumas das publicações sobre KCD, sejam esses participantes leigos ou especialistas (historiadores). Vemos esses embates travados no entretenimento como uma continuidade das disputas de movimentos sociais, nos quais defensores, não necessariamente membros desses movimentos, se engajaram nessas discussões *online* e utilizam o passado como meio para discussões majoritariamente contemporâneas.

1 DOCUMENTOS HISTÓRICOS

1.1 JOGOS ELETRÔNICOS: UMA VISTA PANORÂMICA²⁹

Para observarmos os elementos que compõem uma das fontes utilizadas em nossa pesquisa, perpassaremos aqui por algumas etapas. Ao abordarmos os jogos eletrônicos, é necessário trazermos as contribuições do historiador Johan Huizinga em *Homo Ludens* (1938). Suas reflexões tiveram como objeto central as brincadeiras, o papel do lúdico, e como isso foi fundamental para o desenvolvimento das sociedades humanas ao longo do tempo. Uma das características dos jogos, e a mais notável, é a chamada de *círculo mágico*, onde as crianças, ao participarem de uma brincadeira, seguem as regras estabelecidas para a atividade, independente das existentes em suas sociedades, correndo risco de serem expulsos caso as violem (HUIZINGA, 2000, p. 8-11). Sua contribuição nos ajuda a perceber os jogos enquanto espaços que, em teoria, estariam além das normas sociais pré-estabelecidas, onde são permitidas atitudes que, fora desses círculos, poderiam ser extremamente problemáticas.

Um segundo nome importante para o estudo dos jogos eletrônicos³⁰ é Chris Crawford e seu trabalho no livro *The Art of Computer Game Design* (1997). A relevância de Crawford é sustentada pelo motivo do autor ter sido o primeiro pesquisador a estudar os jogos já inseridos no contexto digital (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 90). Crawford apresentou um conjunto de elementos que compõem a estrutura dos jogos por meio dos conceitos de representação, interação, conflito e segurança (CRAWFORD, 1997, p. 6-14).

A representação seria parte de um sistema formal fechado, com imagens subjetivas da realidade a partir de um conjunto. Para Crawford, um jogo pode ser fechado no sentido de ser internamente completo, sem que sejam necessárias referências externas (1997, p. 8), sendo a interatividade uma forma dessa representação. Essa reprodução é estática ou dinâmica. No caso dos jogos, as figuras são dinâmicas, sendo que tais alterações são produzidas pelo ato de interação do jogador com o objeto (1997, p. 10). O conflito é a segunda característica dos jogos eletrônicos, sendo entendido enquanto obstáculos encontrados pelos jogadores para a conclusão de um objetivo (1997, p. 12-3). Por sua vez, a segurança se baseia na percepção que os jogos possibilitam a realização de diferentes atividades com variados resultados sem

²⁹ As ideias desenvolvidas dos tópicos 1.1 ao 1.1.2 foram retiradas, sendo alguns cópias exatas, da monografia do autor dessa dissertação. Suas discussões e tópicos foram reutilizados devido a importância para a compreensão de um dos tipos documentais aqui analisados.

³⁰ Outros pesquisadores com contribuições na área são: David Parlett (1999), Clark C. Abt (1970), Roger Caillois (1962) e Bernard Suits (1990).

que haja grandes consequências para os jogadores, permitindo um acúmulo de experiência em certas atividades. Embora a noção de segurança de Crawford se baseie num aprendizado nas interações que ocorrem dentro do jogo, sua perspectiva encontra problemas ao colocar isso como uma atividade sem ressalvas. Pois é sabido que a exposição a certos padrões de iluminação pode causar ataques em jogadores com epilepsia, sendo colocados alertas aos jogadores ao iniciarem alguns jogos.³¹

Outra perspectiva sobre o conceito de jogo é trazida por Katie Salen e Eric Zimmerman em *Rules of Play – Game Design Fundamentals* (2004). Os *game designers* apresentam a conceitualização de jogo, durante o século XX, a partir dos estudos de vários pesquisadores, sintetizando uma visão a partir disso (2004, p. 86-96). Para Salen e Zimmerman, “um *jogo* é um sistema no qual jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resultam em um resultado quantificável” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 11).³² No interior desta reflexão sobre o que é um jogo, os autores apresentam também os elementos que o compõem a partir das noções de: sistema, jogadores, artificial, conflito, regras e resultados quantificáveis (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 11).

Um sistema³³, para Salen e Zimmerman, são os objetos, seus atributos e as relações em um espaço. Tais elementos aparecem, com maior ou menor destaque, dependendo do foco dado pelos desenvolvedores nos sistemas formal, experiencial e cultural (2004, p. 98). Salen e Zimmerman procuram lançar em seu livro não uma definição, mas elencar aspectos dos jogos digitais que se destacam nesse e não em outros tipos de jogos.

A primeira característica da qual podemos falar é a interatividade e o imediatismo. Todos os jogos possuem em si elementos de interação, sendo mais livres ou restritivos a partir das regras propostas e das punições caso sejam quebradas. Essa característica, nos jogos eletrônicos, se apresenta como limitadora, uma vez que o jogo é restrito pelas possibilidades programadas pelos desenvolvedores. O imediatismo se manifesta durante o jogo, respondendo

³¹ Por exemplo o aviso existente no jogo *Psikodelya* (2019). Disponível em: <https://www.conversadesofa.com/analise-psikodelya-pc/>. Acesso em 05 de marc. 2022.

³² “A *game* is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”. Todas as demais traduções presentes neste texto são traduções livres realizadas pelo autor.

³³ Um sistema, segundo os autores, é entendido enquanto um grupo de elementos (de objetos, seres) inter-relacionados que formam um todo complexo, sendo possível pensar em três sistemas que compõem os jogos digitais: um sistema formal, baseado nas regras; um sistema experiencial, que se baseia nas experiências dos jogadores com o jogo, e um terceiro sistema, associado à cultura e à forma como elementos trazidos pelos jogadores e desenvolvedores se relacionam com a estrutura de uma sociedade. Todos esses sistemas estão ligados e servem de possibilidade para o direcionamento de estudos referentes aos jogos (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p.63-8).

às ações dos jogadores de maneira rápida sem que exista a necessidade dos jogadores conhecerem todas regras previamente para que possam jogar.

Outro aspecto é a manipulação de informação. Em jogos de tabuleiros temos acesso a grandes conjuntos de informações, desde uma visão completa do espaço de jogo até as possibilidades de ações a serem efetuadas pelos jogadores. Já nos jogos eletrônicos, há uma manipulação do que, quando e como são mostradas as informações. Tais informações variam desde aspectos narrativos, como segredos envolvendo personagens que, caso o jogador soubesse, poderia mudar completamente a narrativa.³⁴ Outra forma de manipular as informações seria, por exemplo, em jogos de combate em que os jogadores enfrentam inimigos que podem ser outros jogadores ou personagens controlados pela inteligência artificial do jogo. O fato dos jogadores não saberem onde seus inimigos estão também pode ser considerada como uma forma de manter a tensão prévia antes de uma batalha, tornando a experiência do jogo mais emocionante e inesperada.

O terceiro aspecto se refere às ações automáticas dos jogos, que não precisam que os jogadores façam algo para a narrativa continuar, nem que estes necessitem um conhecimento geral do jogo para a sua continuidade. Por fim, a quarta e última característica dos jogos eletrônicos é a de possibilitar a comunicação com outros jogadores à distância. A comunicação se faz presente em outros tipos de jogos, é fundamental e ocorre independente do jogo ser ou não eletrônico. Porém, os avanços tecnológicos na área de comunicação tornaram possível a conversação de pessoas espacialmente distantes (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 99-101).

Como podemos ver, os jogos digitais, embora possuam elementos narrativos e organizacionais de outros objetos culturais, não devem ser estudados a partir de um ou dois desses traços, mas sim a partir de seu conjunto que dá a sua especificidade enquanto objeto cultural de representações, havendo pesquisadores e correntes teóricas que debateram – e ainda debatem – intensamente a sua natureza, ora destacando seu aspecto narrativo, ora seu aspecto lúdico.

A década de 1990 foi um período importante para os estudos dos jogos. Em 1997 surgiram dois trabalhos que demarcaram duas abordagens teóricas sobre os jogos eletrônicos, uma focada em seus aspectos narrativos e outra nos lúdicos. A primeira corrente surge a partir

³⁴ Como no caso do jogo de Playstation 3 *Heavy Rain* (2010), um jogo onde os jogadores controlam quatro personagens diferentes com narrativas interligadas que buscam encontrar pistas sobre o assassino do origami. Ora, se os jogadores soubessem que um dos protagonistas era o assassino, a narrativa seria percorrida de uma maneira bem diferente do que quando não há tal informação.

da obra *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (1997), de Janet H. Murray. Murray discute, em seu livro, sobre as novas maneiras pelas quais seria possível elaborar narrativas no futuro. Para a autora, as narrativas que ocorrem em ambientes virtuais possuem, como elementos essenciais, o fato de serem procedimentais, participativas, espaciais e enciclopédicas (2001, p. 78). O *Holodeck*, nesse caso, não se trata de um jogo, mas sim de um espaço de realidade virtual aumentada. Entretanto, ele possui fortes traços comuns com os jogos. Além de ter como característica o espaço computacional, as narrativas encontradas nesses meios seriam autorias procedimentais, ou seja, enredos pré-programados que oferecem desdobramentos e aprofundamentos que poderiam levar um leitor, ou jogador, a percorrer uma narrativa. Para ela, tais autorias são produzidas pelos programadores, mas só se completam a partir do momento em que haja também um “interator” que passe a agir em um espaço que não é mais o do seu dia a dia, representando as suas escolhas por meio de personagens ou avatares.

Tal incorporação ou atuação nesse espaço ocorre a partir de três eixos: o da imersão, da agência e da transformação. Segundo Murray, eles tornam as narrativas prazerosas para o público, uma vez que o leitor adentra em um espaço ficcional a partir de seus variados elementos (imersão), onde tem a possibilidade de agir diretamente na história, podendo escolher caminhos pela qual ele percorrerá (agência) e permitindo também, ao jogador, assumir diferentes papéis sociais (transformação).

Outra pesquisadora com trabalhos relevantes nos estudos narratológicos é Marie-Laure Ryan, em *From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative* (2009). Em seu trabalho, Ryan discute sobre a combinação entre narrativa e interatividade, na qual haveria duas formas de combinar esses elementos. No primeiro, os jogadores estariam subordinados a uma narrativa já existente no jogo, o assim chamado pela autora de *jogo narrativo*, e a *história jogável*, onde a narrativa partiria dos jogadores (2009, p.45). As duas formas de contar uma história, para a autora, se diferem pelo fato de uma trazer uma autonomia aos jogadores, permitindo que estes criem suas próprias narrativas a partir dos elementos dispostos no próprio jogo (como ocorre na franquia de jogos *The Sims*), enquanto a outra, embora possibilite uma certa liberdade de ação pelo espaço, é a experimentação de uma história pré-programada em que os jogadores têm possibilidades já pensadas pelos desenvolvedores, sendo mais restritivas numa história, ou mais amplas, num espaço de possibilidades de um mundo virtual narrativo (RYAN, 2009, p. 52).

A segunda corrente, denominada *ludologista*, tem como um dos seus mais fortes representantes Espen Aarseth. Na introdução de sua obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic*

Literature (1997), Aarseth problematizou o conceito de literatura ergótica (ou cibertexto) e lançou críticas aos estudos literários anteriores que analisaram jogos eletrônicos de maneira rasa, sem se atentarem às características fundamentais que compõem os jogos e seus elementos narrativos. Uma das críticas lançadas pelo autor aos literatos é voltada à noção de que todas as narrativas literárias possuem apenas um curso (*unicursal*), uma linha de compreensão que entende que, caso houvesse outras linhas, os enredos seriam ambíguos. Na leitura de Aarseth, em um cibertexto, as narrativas teriam diversas possibilidades de desmembramentos sem que, com isso, tornem-se ambíguas, uma vez que os caminhos escolhidos pelos jogadores continuariam a ter sentido, tendo mais ou menos informações dependendo de suas escolhas (1997, p.3).

Muitos jogos eletrônicos possuem, durante o jogo, eventos (ou missões) em que o jogador pode tomar decisões que implicam em uma específica tomada de rumo dentro de uma narrativa, podendo inviabilizar outras possibilidades. Aarseth procura comparar a construção dessas literaturas a uma percepção de tipos de labirinto. Um deles seria o linear, em que haveria um único caminho que levaria ao centro, e outro tipo seria multilinear, cheio de caminhos que dependerão das escolhas dos jogadores (AARSETH, 1997, p. 5-6). O papel do leitor/jogador é fundamental para a análise da literatura ergótica segundo Aarseth, já que a experiência não apenas tem lugar na cabeça dos jogadores, havendo processos físicos e a necessidade de respostas motoras que ultrapassam a noção de leitura de livros (1997, p. 1)

Na visão de Aarseth, a ação do jogador é fundamental, uma vez que depende de ações físicas além das normalmente utilizadas em uma leitura convencional, como mexer os olhos durante o processo, acompanhando todos os elementos que se apresentam na tela. Ações que são colocadas além delas envolvem, no caso de um jogo, o apertado de tecla de um *mouse*, teclado ou controle que, em resposta, realizam ações no espaço virtual. Outro aspecto fundamental na perspectiva de Aarseth são os mecanismos (textuais e eletrônicos) que servem de intermediários nessa relação entre o texto ergótico e o usuário, havendo nessa relação três elementos fundamentais: o suporte, a narrativa projetada e o seu operador (AARSETH, 1997, p. 21).

Nessa tríplice relação apontada por Aarseth, quando nos referimos aos jogos eletrônicos, tal relação se dá por meio de simulações de uma realidade representada tanto pelas ações do jogador como pelo comportamento dos objetos presentes no espaço virtual. Bello aponta que tal característica é fundamental para que possamos diferenciar o *assistir* do *participar* em uma cena (2016, p. 30).

Além dessas duas correntes de estudo, existe uma terceira forma de pensar nos jogos. Ela se propõe a refletir tanto sobre os aspectos narrativos quanto os lúdicos nos jogos digitais. Tal linha de análise é trabalhada pelo filósofo e *designer* de jogos Ian Bogost no livro *Persuasive Games: the expressive power of videogames* (2007), através do conceito de *retórica procedimental*. Em linhas gerais, a retórica procedimental se refere aos meios pelos quais os desenvolvedores produzem argumentos nos jogos. Da mesma forma que livros e imagens buscam produzir argumentos que convençam aqueles que os observam, os jogos possuem dinâmicas próprias para realizar tal tarefa por meio de cálculos matemáticos que constroem experiências num mundo virtual (BOGOST, 2007, p. 3).

Jogos, para Bogost, não são objetos sem ideologias, nem voltados somente para o entretenimento. Há jogos que são desenvolvidos para a educação, focados no caráter pedagógico, enquanto outros procuram ser mais artísticos e contemplativos, ou tendo um caráter político e econômico em seu conjunto. Nessa perspectiva, os jogos são pensados enquanto produtos culturais e não neutros. Seus criadores, através do conjunto de características únicas que formam os jogos, colocam seus valores, ideais e perspectivas em suas obras, mesmo que de forma inconsciente. Tal visão não se limita somente à narrativa e à ambientação, mas também à jogabilidade e às possibilidades de ação, pois uma das características mais chamativas dos jogos eletrônicos são as possibilidades de criar ramificações nas narrativas, nas quais elas se modificariam a partir das escolhas dos jogadores.

Entretanto, observar os jogos a partir de um olhar procedimental exige atenção. Para o pesquisador acadêmico de jogos Miguel Sicart, a retórica procedimental tem o problema de ser uma abordagem determinista dos jogos eletrônicos, onde tudo gira em torno apenas dos desenvolvedores, suas intenções, e não da compreensão do público sobre o objeto (2011, s.p.). Para o autor, o público e o jogar ocupam também um papel fundamental na relação com os jogos, pois além de compreender as intenções que os desenvolvedores colocam nas regras dos jogos, seu conteúdo é absorvido de diferentes formas pelo público, seja apenas pelo gosto pela diversão, seja para a formação de uma crítica negativa ou positiva sobre seus elementos (SICART, 2011, s.p.).

As três abordagens apontadas aqui são fundamentais. KCD é um jogo ambientado num cenário histórico, portanto, a narrativa tem um peso fundamental que a abordagem *ludologista* por si só não abarca. Entretanto, a *narratológica*, ao focar-se na narrativa, deixa de lado outros elementos fundamentais que compõem os jogos eletrônicos, como a forma que a narrativa é estabelecida na estrutura de regras dos jogos e como estão ditas as ações

possíveis no espaço virtual desses produtos, criando representações sobre o recorte histórico apresentado. Ao dialogarmos com as duas correntes com o conceito de retórica procedimental de Bogost, procuramos pensar os jogos eletrônicos enquanto produções culturais parciais que transmitem posicionamentos tanto em sua narrativa quanto em seu espaço lúdico. Contudo, as reflexões feitas por Sicart contribuem para que busquemos refletir para além do jogo e das intenções de Vávra, dando à recepção do público um local de destaque no trabalho.

1.1.1 Uma metodologia de análise dos jogos

Nicolau Sevchenko (2001) menciona a importância dos parques de diversão enquanto parte da ascensão de uma indústria voltada para o entretenimento. Para Michael Nitsche, muitos parques possuem espaços imersivos com temáticas de terror em que os espectadores percorrem corredores escuros e apertados, possibilitando uma experiência assustadora. Outros parques possuem atrações focadas em uma obra cinematográfica, como nos filmes da série *Jurassic Park* ou da trilogia *De volta para o Futuro*. Essas atrações proporcionam ao público uma experiência controlada em que o espectador faz parte daquele universo por alguns minutos. Os jogos eletrônicos se assemelham a tais atrações por proporcionarem sensações parecidas, mas se diferenciam na interatividade que a experiência proporciona. Nos parques as pessoas só podem olhar e interagir dentro de espaços estritamente delimitados. Já nos jogos se espera que interajam, que explorem todos os espaços. Além disso,

Outra diferença entre passeios e jogos surge dessas questões reais de segurança pela vida e bem-estar: passeios em parques temáticos restringem a exploração e interação para controlar o equilíbrio das sensações. Enquanto jogadores de jogos em 3D podem explorar uma vasta paisagem virtual e aprender como controlar os movimentos no 3D, passeios em parques temáticos são grandes experiências lineares sem ou com pouco acesso interativo. O jogador controla as mãos e braços de um personagem de jogo e “chega” ao mundo do jogo. Em oposição, visitantes de parques temáticos têm, nos passeios, uma pequena chance de interferência no sensual e otimizado espetáculo que eles estão “montando”. (NITSCHKE, 2008, p.13-4)³⁵

Para analisarmos metodologicamente *Kingdom Come*, nos aprofundamos no trabalho de Michael Nitsche, desenvolvido na obra *Videogame Spaces: image, play and structure in 3D worlds* (2008). Em sua obra, Nitsche procura estudar os espaços virtuais tridimensionais

³⁵ “Another difference between rides and games grows out of these very real security issues for life and safety: theme park rides restrict exploration and interaction in order to control the balance of sensations. While players of 3D video games can explore vast virtual landscapes and learn how to master movement in 3D, theme park rides are by and large linear experiences with no or little interactive access. The player controls the hands and arms of the game character and ‘reaches’ into the game world. In contrast, visitors to theme park rides have little chance of interference with the optimized sensual spectacle they are ‘riding’”.

dos jogos eletrônicos, locais que se tornaram cada vez maiores e mais acessíveis com o desenvolvimento de técnicas e tecnologias (NITSCHÉ, 2008, p. 2). O autor procura focar seu estudo nos ambientes virtuais enquanto lugares evocativo-narrativos, apontando que o espaço virtual, além de proporcionar interação e jogabilidade, também complementa a narrativa de um jogo, sendo um importante elemento de interpretação.

Para tal, Nitsche trata os desenvolvedores não enquanto contadores de histórias, mas enquanto arquitetos narrativos, pois constroem no mundo virtual elementos que dialogam com um enredo. Nitsche não foi o único autor a dar destaque para o ambiente virtual. Henry Jenkins (2008) tratou sobre a criação de locais que estariam à serviço da narrativa:

A narrativa ambientada cria as pré-condições para uma experiência imersiva narrativa em ao menos uma destas quatro formas: histórias espaciais podem evocar associações narrativas pré-existent; elas podem prover um local de encenação onde eventos narrativos são montados; elas podem incorporar informações narrativas dentro de uma encenação; ou podem fornecer recursos para narrativas emergentes. (JENKINS, 2004, p. 123)³⁶

Jenkins, em seu texto, traz quatro modelos de espaços enquanto contadores de narrativas: evocativos, encenados, emergentes e embutidos (2004, p. 123-8). O mais importante para pensarmos nos ambientes enquanto partes de narrativas é o fato dos jogadores terem suas experiências nessa camada vista como um espaço mediador. Jogos eletrônicos possuem também outra camada que consiste em cálculos e programação de códigos onde os jogos são primeiramente construídos. Tal camada normalmente não aparece durante um jogo, surgindo somente em momentos em que um jogo “quebra” ou ocorre algum problema (NITSCHÉ, 2008, p. 25). Essa camada seria o meio termo que Aarseth aponta nos textos ergóticos, pois existe o jogador que interage com os controles ligados a uma máquina e a máquina propriamente dita, que “interpreta” as ações do jogador por meio dos cibertextos disponíveis no banco de dados do jogo e, por fim, as representa na tela na forma imagens em movimento, podendo, assim, contar uma história. A narrativa, então, seria um processo de construção dos elementos narrativos e espaciais percebidos pelos jogadores. Desse modo, esses

Elementos narrativos evocativos encorajam os jogadores a projetar significados dentro dos eventos, objetos e espaços no mundo do jogo. Eles ajudam a infundir significados. Os valores não são realizados no nível do elemento em si, mas na forma como os jogadores leem e os conectam. Criando essas conexões, os jogadores

³⁶ “Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience it at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en scene; or they provide resources for emergent narratives.”.

podem formar narrativas que se referem ao mundo do jogo. Se esse significado atribuído se torna muito forte, os próprios itens podem sair do espaço baseado em regras, espaço fictício, espaço social e até mesmo o espaço do jogo. (NITSCHKE, 2008, p. 44)³⁷

A relação do jogador é fundamental para a percepção desses elementos, ou para perceber ausências dentro da própria construção do espaço, como, por exemplo, vemos em *Kingdom Come*, que é focado em uma realidade militar que demonstra alguns aspectos da vida cotidiana dos aldeões. A construção de uma narrativa, ou de uma Boêmia do século XV, é realizada de diferentes formas na medida em que os jogadores exploram esse universo criado pelos desenvolvedores. Dentro desses elementos, Nitsche aborda tanto sobre as construções narrativas dos jogos como sobre diferentes estruturas em 3D que proporcionam a elaboração de diferentes formas que auxiliam ao se contar uma história.

1.1.1.1 Constituindo narrativas

Um importante elemento, já discutido neste capítulo, que diferencia os jogos eletrônicos de outras mídias, é a capacidade de agência e interação dos jogadores com a narrativa apresentada ou criada por estes a partir dos elementos presentes no jogo (RYAN, 2009, p. 45). Uma problemática que Nitsche traz sobre as narrativas nos jogos é o seu caráter obrigatório na agência, ou seja, é uma demanda exigida pelo uso do produto:

Em contraste com o leitor, que segue os eventos em um livro, o jogador em um vídeo game é obrigado a agir para manter a máquina textual trabalhando. Agência não é apenas uma opção, mas também uma demanda. Pode, inclusive, se tornar uma maldição, por exemplo, em qualquer dilema moral que um jogo possa apresentar para o interator e que demande uma decisão duvidosa. (NITSCHKE, 2008, p. 50)³⁸

Nesse caso, são construídas linhas narrativas a partir das demandas dispostas em uma narrativa principal e por elementos espalhados pelo mundo do jogo, elementos estes que somente surgem e possuem sentido por meio dos jogadores quando estes têm acesso a tais

³⁷ “Evocative narrative elements encourage players to project meaning into events, objects, and spaces in game worlds. They help to infuse significance. Their value is not realized on the level of the element itself but in the way players read and connect them. Creating these connections, players can form narratives that refer to the game world. If this meaning assignment becomes very strong, the virtual items themselves can leave the rule-based space, fictional space, social space, and even the play space”.

³⁸ “In contrast to the reader, who follows the events in a book, the player in a video game is obliged to act in order to keep the textual machine working. Agency is not only an option but also a demand. It can even turn into a curse, for example, in any moral dilemma that a video game might pose to the interactor and that demands a dubious decision”.

elementos (NITSCHKE, 2008, p. 53).³⁹ Um exemplo curioso aparece durante uma das missões principais em KCD, no qual o protagonista investiga a circulação de moedas falsas usadas para pagamento do exército inimigo. Durante a investigação em uma vila, o jogador se depara com parte da população em frente a uma casa onde um homem havia sido morto. Após conversar com o responsável pela investigação, Henry entra na casa e vê a cena: um homem morto com algo escrito com seu sangue na parede. O protagonista, no início do jogo, é analfabeto, não sabe ler nem escrever. Mas, a partir do momento que entra em contato com homens de poder, um escrivão é indicado para ensiná-lo. Se Henry aprendesse a ler, identificaria a escrita em sangue como sendo “Judas”, dando uma compreensão maior das razões que levaram tal personagem a ser morto.

As sequências de eventos que formam uma narrativa em um jogo ocorrem em núcleos chamados de *quest* (missão), em um enredo principal, e *sidequests* (missões secundárias) para tramas secundárias que podem ou não ter relação com a principal. Tais elementos narrativos surgem na perspectiva que Ryan chamou de *jogos narrativos (narrative games)*, em que as narrativas se configuram de cima para baixo, ou seja, são pré-produzidas dentro de estruturas de eventos. Uma tática apontada por Ryan para tornar a interação atrativa para os jogadores nesses jogos ocorre de duas formas: a primeira seria começar com um conjunto de problemas a serem resolvidos, ações a serem tomadas, armas a serem usadas, efeitos a serem criados, ou seja, o *design* da jogabilidade para então envolver tais características em uma história. A segunda possibilidade consiste em, a partir de um contexto histórico específico, inserir possibilidades de ação do jogador para torná-la interativa (RYAN, 2009, p. 52). No caso de *Kingdom Come*, podemos pressupor que ocorreu a segunda opção, a partir dos *jogos narrativos*, uma vez que se apropria de um recorte do passado e insere elementos de jogabilidade e meios de ação em um contexto pré-existente e que atraem o público mais pelo espaço apresentado do que pela narrativa focada em um período de conflitos.

Outra característica narrativa apontada por Ryan e Nitsche na construção dos enredos seria o uso de padrões utilizados pelos desenvolvedores. Um padrão muito utilizado é o de *monomito*, discutido por Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (1949). Campbell argumenta em sua obra sobre a existência de padrões narrativos nos contos e nos mitos de todos os povos humanos. Sua abordagem buscou apresentar como narrativas indígenas teriam

³⁹ “In a game, functions might be provided by the designer but are player dependent in their execution. They do not arrange themselves into a given formula but are arranged by the player through their execution in the game world”.

elementos estruturais iguais na Grécia ou em qualquer outro lugar do mundo. As narrativas compõem elementos universais divididos em três grandes atos que possuem suas subdivisões. Alguns desses elementos comuns seriam: a existência de acontecimentos que mudam drasticamente a vida comum que o herói possuía, mestres que o orientam no enredo, testes, provações e o caminho de volta.

Nitsche destaca que a maioria dos jogos, entretanto, não utiliza de tal método para produzir suas histórias. Porém, a importância da obra de Campbell está no fato de poder ser aplicada para a compreensão dos processos de desenvolvimento de um personagem dentro de uma narrativa através da ação dos jogadores. Portanto, mesmo que a narrativa não siga os elementos apontados por Campbell, podem ser usados para compreender o desenvolvimento do protagonista na narrativa (NITSCHKE, 2008, p. 59). O desenvolvimento dos personagens principais é o centro das narrativas e, em um espaço 3D, os jogadores têm a possibilidade de circularem com certa liberdade dentro do espaço delimitado. Os eventos narrativos (*quests*), segundo Nitsche, só vêm à tona com a participação do jogador (NITSCHKE, 2008, p. 64).

A narrativa, desse modo, se apresenta enquanto fundamental dentro da estrutura de um jogo que se propõe a ser histórico, uma vez que os elementos presentes na relação do protagonista com os demais personagens darão a tônica de verossimilhança das relações no século XV. Contudo, o espaço em que o enredo se passa também é fundamental para a imersão dos jogadores em uma Boêmia do período.

1.1.1.2 Percepções e espaços

Para compreender a estrutura dos espaços virtuais, Nitsche realizou estudos interdisciplinares, com reflexões e estudos de arquitetos, buscando primeiro compreender a estrutura dos espaços reais para então se aprofundar nas características particulares dos virtuais (NITSCHKE, 2008, p. 14). O autor dividiu seu estudo dos espaços em duas partes por meio dos conceitos de *apresentação* e *funcionalidade*:

Apresentação é compreendida como um elemento expressivo dos videogames. Surge da necessária interpretação das regras e dados dentro de uma forma que o jogador possa ler. A apresentação, nos atuais jogos comerciais, usa predominantemente elementos audiovisuais. [...] *Funcionalidade* se refere ao acesso interativo e às regras subjacentes que determinam o que o jogador pode fazer no espaço de jogo e o que espaço pode fazer para se ajustar a isso. (NITSCHKE, 2008, p. 7)⁴⁰

⁴⁰ “Presentation is understood as the expressive element of video games. It grows from the necessary interpretation of the processed rules and data into some form the player can read. Presentation in current

A apresentação, nesse caso, é a forma como os bancos de dados dos jogos são interpretados pelas plataformas/*hardwares* (XBOX ONE, PC e Playstation 4 por exemplo) e como as transmitem pelos monitores através de imagens em movimento e interativas. As câmeras virtuais são um dos principais elementos de transmissão e dramatização de eventos e ações que se desenrolam em uma narrativa (NITSCHÉ, 2008, p. 83).⁴¹ As câmeras são as lentes que permitiram com que os jogadores experimentem um mundo virtual. As escolhas de ângulos, assim como no cinema, podem apontar as intenções dos autores, pois os ângulos em que os eventos são demonstrados procuram trazer diferentes sensações na experiência de assistir e de jogar.

Uma característica que diferencia as câmeras de cinema das utilizadas na produção de jogos é sua natureza matemática. Câmeras virtuais são entidades matemáticas, elas não gravam uma luz refletida em um evento, mas sim criam uma projeção de um ponto de vista imaginado (NITSCHÉ, 2008, p. 90)⁴², sendo, assim, uma força criativa geradora de experiências espaciais. É tradicional que um jogo possua um tipo de câmera principal durante o jogo e sejam usadas outras durante diálogos ou cinemáticas para assim ampliar a compreensão da história.

Porém, o uso de câmeras limitadas é propositalmente utilizado nos jogos para suportarem sua funcionalidade, ou seja, a forma como as regras são apresentadas, pois, diferente de câmeras de filmes, nos jogos a interação dos jogadores proporciona constantes alterações na movimentação, necessitando que a câmera apresente a ação de uma forma compreensível para o jogador, tornando-a assim preparada para um conjunto de ações possíveis dentro do jogo (NITSCHÉ, 2008, p. 93).⁴³

Nitsche apresenta, em seu livro, vários estilos de câmeras e suas diferentes funções nos jogos. Nos concentramos, aqui, em apresentar o modelo que se refere à câmera utilizada na fonte, o estilo de câmera em primeira pessoa (*first-person point of view*). Esse modelo de

commercial video games uses predominantly audiovisual components. [...] *Functionality* refers to the interactive access and underlying rules determining what the player can do in the game space and what the space can do to adjust that”.

⁴¹ “dynamic movements of the camera are used to dramatize the events and the spaces in which the actions unfold”.

⁴² “A virtual camera is a mathematical entity, not a physical one; it does not record the light emitted or reflected by a certain event, but rather creates a projection of an imagined viewpoint on the monitor. It modifies a light source instead of recording an existing one”.

⁴³ “A fundamental reason cameras in games are limited in their performance is that the forms of presentation of video game spaces have to support their functionality. Unlike traditional film, which tells a predefined story without interactive access to the content, cameras in video games deliver the cinematic mediation of events as they are instantiated by the interactor in the virtual world. Film cameras do not have to cater to any possible changes of the unfolding events — virtual cameras do”.

câmera virtual é focado em apresentar um jogo a partir da perspectiva de uma pessoa. Tal apresentação de mundo limitada é adotada como uma estratégia para o jogador visualizar aquele mundo a partir dos olhos do personagem assumido (NITSCHKE, 2008, p. 102).⁴⁴

O uso da câmera em primeira pessoa, nesse sentido, tem a função de dramatizar um enredo a partir do ponto de vista do personagem controlado pelos jogadores.

Resumindo, o desenvolvimento da visão em primeira pessoa permanece centrado no personagem, mas elabora possibilidades de encenar esse personagem em momentos mais precisos e dramáticos no mundo do jogo. O mundo do jogo é em si mesmo conscientemente usado como uma forma de estrutura visual para a apresentação e alguns indicadores apontam para um controle direto da imagem. As combinações de todas estas características introduzem uma mais estruturada e dramatizada versão aparentemente fixa do jogador no ponto de vista em primeira pessoa. (NITSCHKE, 2008, p. 108)⁴⁵

Essa possibilidade de realizar uma narrativa interativa que seja atrativa e instigante com tal perspectiva de câmera é uma característica que, embora funcione em alguns filmes, principalmente do gênero terror, não é tão amplamente usada pelos diretores. Em jogos, porém, há diferentes gêneros que se utilizam de tal câmera para atribuir ao jogador a experiência de que ele faz parte da narrativa do jogo ao apresentar o mundo através dos olhos de uma pessoa. Em jogos de conflitos armados, por exemplo, a câmera em primeira pessoa é muito utilizada pois proporciona a visão dos personagens no mundo, mas principalmente no porte deste de uma arma, podendo mirar e atirar com ela de uma maneira realista, sendo esta, inclusive, a principal forma de propaganda desses jogos: o realismo e diferenciação de cada arma. Já em jogos de terror a câmera possibilita uma experiência de medo constante pelo fato da visão se limitar a uma direção, pois, quando a câmera fica atrás do personagem controlado, muitas vezes os jogadores têm a liberdade de movimentá-la em um ângulo cego do protagonista, diminuindo os sustos e o clima de tensão na experiência.

A câmera, em *Kingdom Come*, nos momentos de jogabilidade, tem a função de apresentar a dificuldade de sobrevivência naquele contexto. No jogo pode-se perceber que a câmera em primeira pessoa possui duas funções: uma primeira seria a contemplação do jogo, pois, uma vez que este é apresentado enquanto o mais realista historicamente, apresentá-lo em uma câmera em que tudo o que o jogador observa faz parte do espaço representado da Boêmia

⁴⁴ “The first-person point of view is usually tied to the view of one fictional character (or object) that operates inside the video game space and under the control of an interactor. Again, technical limitations were part of the development of the visualization strategy”.

⁴⁵ “To summarize, the developments of the first-person point of view remain character-centric but elaborate on the possibilities of staging this character in more precise and dramatic moments in the game world. The game world itself is consciously used as a form of visual frame for the presentation and some indicators point back to a direct control of the image. Combinations of all of these features introduce a more structured and dramatized version of the seemingly player-fixated first-person point of view”.

do século XV auxilia na percepção de autenticidade do recorte representado. A segunda função seria a de possibilitar uma experiência realista de como eram as lutas no período, pois, além de haver uma mecânica de jogo difícil, a câmera limita a visão dos jogadores⁴⁶ em uma direção, forçando-os a enfrentarem um número reduzido de inimigos, além de que, para o sucesso no embate, o jogador seja forçado a tê-los todos no seu campo de visão.

Figura 2 – Visão em primeira pessoa (à esquerda com um capacete sem visor e à direita com visor).



Fonte: jogo *Kingdom Come: Deliverance*. Imagem produzida pelo autor.

Já o segundo aspecto espacial discutido por Nitsche, a *funcionalidade*, é o que

[...] descreve o que um jogador pode e como pode fazer em um jogo. É um produto das bases de regras procedimentais das mídias digitais, que permitem usos dinâmicos e mudanças dos dados do jogo. Muitos sistemas aplicam técnicas procedimentais, incluindo inteligência artificial, sistemas ficcionais interativos e simulações. (NITSCHKE, 2008, p. 157)⁴⁷

Trata-se, portanto, do espaço e dos elementos que compõem a representação virtual em que os jogadores interagem durante a experiência e que respondem às ações realizadas durante a atividade. Desse modo, para Nitsche, os objetos disponíveis para observação e interação, bem como os personagens controlados pela inteligência artificial do jogo e seu conjunto de ações e reações, são elementos evocativos narrativos no espaço virtual que só

⁴⁶ O estilo de câmera em *primeira* pessoa já é um modelo de câmera que visa limitar a visão dos jogadores. Em *KC*, quando o jogador utiliza um capacete que protege toda a cabeça, a visão fica ainda mais limitada. A proteção de rosto é colocada somente em momentos de confronto, pois os jogadores passam a ver somente a partir deste visor.

⁴⁷ “[...] describes what a player can do in a game and how. It is a product of the rule-based proceduralism of digital media, which allows for the dynamic use and change of game data. A lot of systems apply procedural techniques, including artificial intelligence, interactive fiction systems, and simulations”.

ocorrem a partir da interação do jogador, permitindo, desse modo, compreensões subjetivas sobre o que é apresentado (NITSCHKE, 2008, p. 159).⁴⁸

Nitsche, em seu livro, busca usar exemplos de espaços reais como metáforas para compreender a construção do mundo virtual, sendo estes: *playground*, *sand box* e *garden*. O parquinho (*playground*) seria um espaço onde as crianças e jogadores poderiam interagir em um amplo espaço com relativa liberdade de circulação, porém, sem a possibilidade de realizar qualquer alteração na estrutura apresentada. A caixa de areia (*sand box*) seria um espaço em que as crianças ou jogadores construiriam suas estruturas a partir dos elementos disponíveis no espaço, podendo, inclusive, destruir e construir novas estruturas. Já o jardim (*garden*) seria um espaço pensado enquanto ambiente interligado, como um ecossistema, aponta Bello, onde cada ação poderia alterar parte do espaço representado (2016, p. 162).

Além dessas metáforas já existentes, Nitsche discute outras três: as trilhas, os labirintos e as arenas. As *trilhas* são definidas como trajetos entre dois pontos. Jogos com tal formato possuem uma exploração muito limitada enquanto parte da experiência que os desenvolvedores quiseram apresentar, favorecendo assim a dramaticidade do enredo, uma vez que faz com que os jogadores percorram um caminho para chegar a um ponto onde há eventos e encontros marcantes, possibilitando um maior engajamento emocional para os jogadores nessas ocasiões (NITSCHKE, 2008, p.172-6).

Quanto ao *labirinto*, Nitsche aponta quatro tipos: os *não lineares*, com múltiplos cursos, o *linear*, de um único curso⁴⁹, o *labirinto de rizoma*, onde cada parte pode ser conectada com qualquer outra e, por fim, o *labirinto lógico*, que depende das condições de acesso. Um exemplo de labirinto lógico é o jogo *Resident Evil II* (2019),⁵⁰ onde o espaço é uma delegacia com vários caminhos fechados ou bloqueados, sendo todos interligados, porém com o acesso sendo liberado somente conforme o jogador o explora. O foco, nesse tipo de estrutura espacial, é o da movimentação por um local restrito que molda a experiência nas missões.

As *arenas*, por sua vez, são grandes espaços que permitem uma movimentação livre, além de proporcionar uma alta visibilidade do local (NITSCHKE, 2008, p. 183). São espaços fechados, com barreiras ou cercas com pouca exploração, sendo mais usada em jogos para

⁴⁸ “A designer of 3D video games uses evocative narrative elements in the virtual space and the interactive access to stimulate the player’s participation and comprehension of the game world.”

⁴⁹ Esses dois primeiros tipos de labirinto também são apontados na introdução da obra de Aarseth por nós utilizada.

⁵⁰ Esse jogo é uma versão atualizada de um jogo com o mesmo nome, lançado em 1998. A versão de 2019 mantém a narrativa do original, mas trouxe novas mecânicas, gráficos e uma jogabilidade diferente.

fins de combates. Bello, em sua dissertação, analisa essas seis estruturas enquanto partes que dialogam dentro de um jogo (2016, p. 162-163). Um videogame que se caracteriza enquanto *playground* também pode conter missões em trilhas em que o jogador deve ir de um ponto a outro, correndo o risco do cancelamento ou falha desta se mudar de percurso no meio do caminho.

Kingdom Come se enquadra enquanto um jogo cujo espaço é o *playground*, onde o jogador assume o personagem Henry numa região da Boêmia no século XV com seus castelos feitos com tijolos, muros de pedra e madeira, casas, vilas e florestas prontas sem que seja permitido ao jogador modificar o espaço de forma livre. As missões principais possuem o elemento dos mapas de trilhas. Porém, a maioria das missões, primárias e secundárias, são mais livres, podendo ser iniciadas em um momento e completadas semanas depois do início, havendo poucas exceções à regra no decorrer do jogo.

1.1.2 Jogos históricos

Ao longo da primeira parte deste capítulo, procuramos realizar um afunilamento sobre os jogos, iniciando com uma discussão sobre o que seria um jogo, para então pensarmos sobre os jogos digitais, compreendendo-os a luz de três chaves teórico-metodológicas, bem como uma reflexão sobre a narrativa e o espaço. Tais apresentações são importantes quando analisamos os jogos de “gênero histórico”, pois a argumentação dos *ludologistas* é válida uma vez que coloca como fundamental o papel dos jogadores na relação com uma máquina, que realiza simulações a partir dos comandos dos jogadores dentro daquilo que é construído no sistema de regras do jogos, além do fato de que nem todos os jogos necessariamente possuem narrativas em sua construção ou proporcionam elementos claros para a criação independente pelos jogadores.

Por outro lado, as contribuições dos *narratologistas* são essenciais, pois o elemento narrativo, dentro dos jogos, cresceu muito com o passar das décadas. Seja através de narrativas concretas ou abstratas, um enredo existe, esteja ele já presente no jogo ou sendo produzido por aquele que joga (RYAN, 2009, p. 52). Daí vem a importância da terceira teoria, fundamentada por Bogost, que procura pensar ambos os aspectos, lúdicos e narrativos, dentro de uma noção de retórica, de persuasão a partir de um sistema complexo de regras, fruto de escolhas dos desenvolvedores.

Pensar nessa relação lúdico-narrativa é fundamental quando nos lançamos para analisar os jogos históricos, pois é construída uma imagem sobre um passado tanto nos

elementos narrativos como espaciais e estéticos (roupas e arquitetura por exemplo). A representação histórica, desse modo, perpassa essas diversas camadas que compõem um jogo (URICCHIO, 2005, p. 327).

William Uricchio procura pensar os jogos históricos não enquanto um gênero de jogos, mas enquanto um espectro para implicações e possibilidades de representações e simulações históricas. Ou seja, para Uricchio o apelo histórico em um jogo varia, havendo jogos que procuram restringir os jogadores a um cenário específico com uma ideia de máxima aproximação com o fato ocorrido, enquanto outros jogos procuram representar/simular por meio de processos históricos abstratos ou estruturais. Ambos os espectros possuem um caráter especulativo, a ideia do “e se”, não somente se aplicando um aspecto narrativo, mas à agência atribuída aos jogadores dentro do espaço histórico criado (2005, p. 328).

Outro importante aspecto trabalhado pelo autor é referente às representações e simulações. Para Uricchio, os jogos são máquinas que simulam e, assim, produzem representações hipotéticas:

Diferente de uma representação, que tende a ser de natureza fixa, uma simulação é um processo guiado por certos princípios. Simulações são capazes de gerar incontáveis encontros que podem, subsequentemente, serem fixados como representações, isto é, como narrativas ou imagens ou soma de conjuntos de dados de um particular encontro simulado; enquanto a representação não necessariamente gera ou inclui dentro de sua simulação. (URICCHIO, 2005, p. 333)⁵¹

Ou seja, as representações históricas são construídas pelos jogadores. A percepção sobre o contexto desenvolvido no recorte do jogo, através dos elementos encontrados na simulação (elementos já presentes nos dados, mas não no campo de visão dos jogadores), possibilita diferentes representações históricas a partir das ações de cada jogador no seu envolvimento com o jogo.

Para analisarmos a forma como as identidades étnicas são construídas em KCD focamos em analisar diferentes momentos tanto da narrativa principal por meio de diálogos e *cutscenes*, como em algumas missões secundárias que expandem as possibilidades de compreensão sobre a construção elaborada pelos desenvolvedores. Outras análises seguirão por meio da reflexão tanto do espaço virtual como das regras. Tais análises dialogam com o conceito de texto ergótico, de Aarseth, apresentado anteriormente, em que temos, em cada experiência, acesso apenas a partes do todo, bem como também dialogam com o conceito de

⁵¹ “Unlike a representation, which tends to be fixed in nature, a simulation is a process guided by certain principles. Simulation is capable of generating countless encounters that may subsequently be fixed as representations, fixed, that is, as narrative or image or data set summations of a particular simulated encounter; whereas representation does not necessarily generate or include within its simulation”.

espaço de Nitsche, que contribui efetivamente para uma compreensão da narrativa abordada nos jogos, seja por meio da construção do ambiente, seja pelos elementos e missões presentes nesses locais.

Em termos historiográficos, após a década de 1930⁵², a ideia de alcançar uma verdade universal deixou de ser um objetivo para os historiadores não só por não se ter acesso a todas as fontes de um recorte, mas também 1) pelo fato de que a própria escrita ocorre a partir de seleções de problemáticas, fontes e bibliografias, possibilitando pensar na escrita dos historiadores enquanto processos narrativos por meio de procedimentos metodológicos, e 2) pelo fato do próprio passado não ser de uso exclusivo da História, nem somente das ciências.⁵³ Tais problemáticas, como a não-hegemonia do passado da História, bem como a impossibilidade de se alcançar uma verdade, são trazidos pelos historiadores e *designers* que pensam nos jogos históricos.

Outro importante conceito trabalhado nessa relação entre História e jogos históricos é o conceito de “autenticidade histórica”. Segundo Salvati e Bullinger:

Essa negociação entre detalhe histórico e elementos fictícios de uma história são o coração da *autenticidade seletiva*, que está mais preocupada em criar uma “sensação” e uma “experiência” do que uma fidelidade factual precisa. Não é fato vs. ficção *por si*, mas sim quais elementos figuram em primeiro plano como estabelecendo autenticidade, e quais estão ausentes. (2013, p. 157, In: KAPPELL; ELLIOT)⁵⁴

Tal percepção é associada não somente aos fatos históricos, mas à forma como são apresentados no jogo, possibilitando uma experiência que se pareça autêntica. Essa atmosfera de autenticidade, para Salvati e Bullinger, pode ser atribuída de diferentes formas, como: fetichismo tecnológico, convenções cinemáticas e autoridade derivadas na forma de documentário (2013, p. 157, In: KAPPELL; ELLIOT).⁵⁵ Em KCD pode-se pensar em algumas das formas criadas pelos desenvolvedores: 1) na jogabilidade, seu estilo de jogo simulador busca trazer um maior realismo durante o jogo, nos combates, na movimentação e

⁵² Nos referimos aqui ao grupo de historiadores sociais, franceses e britânicos, da revista do *Annales*. Destacamos alguns dos historiadores que fizeram parte da revista: Marc Bloch, Lucien Febvre, Fernand Braudel, Lucie Varga, Jacques Le Goff e Marc Ferro.

⁵³ Sugestões de leituras: para se pensar na História enquanto um processo narrativo, Hayden White (2001). Para pensar nessa apropriação do passado, Keith Jenkins (2006).

⁵⁴ “This negotiation between historical detail and the fictive elements of storytelling are at the heart of *selective authenticity*, which is concerned more with creating a ‘feel’ and ‘experience’ than with strict factual fidelity. It is not fact vs. fiction *per se*, but rather which elements are foregrounded as establishing authenticity, and which of those are absent.”

⁵⁵ Neste caso, os autores elencam tais pontos para refletirem sobre os elementos de autenticidade presentes em um jogo específico. Acreditamos que esses três pontos não se aplicam a todos os jogos históricos, nem que sejam os únicos elementos possíveis de se elencar.

na sobrevivência do protagonista no recorte e no desenvolvimento de habilidades durante o jogo. O jogador, desse modo, aprimora o conhecimento sobre o jogo e sobre o contexto do século XV, tanto na jogabilidade como na quantidade de informações presentes no *codex* do jogo; 2) assim, ao trazer toda uma construção artística do recorte, introduz os jogadores com uma cinemática que explica o recorte com a manifestação artística do contexto; e, por fim, 3) o uso de fontes para a criação do período e personagens reais em sua narrativa por meio dos desenvolvedores, tendo como principal voz divulgadora Daniel Vávra⁵⁶, e o fato destes estarem criando um jogo a partir da “sua” história.

A construção desse passado autêntico ocorre não só ao buscar legitimidade no passado, mas com o conjunto de percepções contemporâneas que existem sobre esse passado em nossa sociedade.⁵⁷ Pensando essas características, alegadas pelos desenvolvedores como presentes no jogo, poderíamos recorrer a Bello, que afirma que

As representações, sejam narrativas-discursivas, sejam de espaços ou de personagens ou unidades sempre remetem a um conhecimento e a uma representação mais ampla sobre a História que ultrapassa as fronteiras do próprio jogo e recorre ao imaginário histórico construído tanto educacionalmente, como por filmes, livros e outros produtos da Indústria Cultural. (2016, p. 58)

Há uma extensa lista de filmes, livros ou séries que têm um contexto medieval em seu enredo, utilizando como recorte elementos das cruzadas, da cavalaria, do poder da Igreja e da figura dos reis daquele período. Tais representações, segundo Clemens Reisner, também atribuem autenticidade ao produto, uma vez que compõem um imaginário amplamente consumido.⁵⁸ *Kingdom Come*, assim, está inserido em um contexto onde cada vez mais as fontes se tornam acessíveis, sendo utilizadas para além de trabalhos acadêmicos. São utilizadas no entretenimento, consumidas individualmente em suas próprias experiências. Porém, são compartilhadas quando seus jogadores, e entusiastas, procuram por espaços nos quais podem compartilhar um gosto comum, geralmente espaços *online*.

⁵⁶ Durante uma apresentação, no evento *Digital Dragons*, de 2018, o desenvolvedor chefe, Daniel Vávra, aborda sobre KCD ser um jogo Histórico. Nela constrói sua argumentação do porquê seu jogo ser histórico e fidedigno pelo fato de usar fontes que abordam diversos aspectos da realidade daquele período, sendo inseridos em alguns momentos da narrativa e em missões secundárias, por exemplo. A apresentação está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=puXwyIDCQCg>. Foi publicada no perfil Digital Dragons no dia 25 de maio de 2018. Acesso em 13 jun. 2019.

⁵⁷ Menções a filmes poloneses sobre a Idade Média, bem como obras cinematográficas que destacam o período na Grã-Bretanha e na França, por exemplo. Dos minutos 7 ao 13, aproximadamente.

⁵⁸ “The idea of what constitutes an authentic representation, however, is subject to the culture of history in a certain period, i.e. a set of conventions that have been socially agreed upon as being historically accurate. This set of conventions leads back to the concept of a ‘cultural archive’ introduced above and, as the focal point is on sociocultural potency, is not limited to conventions from the historic sciences but includes products of popular culture as well” (2013, p. 249, In: KAPPELL; ELLIOT). No caso de Reisner, o autor aborda sobre o jogo *Call of Duty: Black Ops* (2010), mas também serve para pensarmos em KCD.

1.2 BLOGS COMO FONTE HISTÓRICA

Dando sequência em nossas reflexões em torno de nossos tipos documentais, partimos agora para o segundo grupo de fontes, as digitais *online*.⁵⁹ Porém, antes de adentrarmos a fundo no ciberespaço, falaremos sobre alguns aspectos mais gerais dessas fontes. Para tal, utilizamos aqui algumas das reflexões elaboradas pelo historiador Pedro Telles da Silveira em sua tese de doutorado, *História, técnica e novas mídias: reflexões sobre a história na era digital* (2018). O início de sua pesquisa tem como ponto de partida a reflexão sobre os documentos digitais, pensando-os enquanto documentos que, embora se pareçam com as fontes que já existiam, possuem elementos totalmente distintos (2018, p. 15).

Quando pegamos uma pedra lascada em um sítio arqueológico, folheamos documentos em cartórios, manuscritos antigos, monumentos arquitetônicos ou obras de arte, cada um desses documentos possui elementos materiais distintos que necessitam de metodologias específicas para analisá-los. Segundo Silveira, as digitalizações desses manuscritos, de quadros, fotos dessas pedras, bem como as próprias produções humanas realizadas no espaço digital, são essencialmente códigos que são interpretados pela máquina e transmitidos através de uma interface acessível (2018, p. 108). Tal compreensão fica clara quando trazemos novamente as reflexões de Bogost sobre a retórica procedimental, pois, em essência, o que a diferencia das demais formas de retórica é o fato desta, além de poder se manifestar de forma verbal e visual, ocorreria também na forma como os códigos dos programas são desenvolvidos, os caminhos/passos/algoritmos que são pré-programados dentro de várias possibilidades de interações.

O elemento retórico de Bogost nos permite continuar a relação, uma vez que o autor utiliza o conceito entendendo que ele é originalmente criado por humanos. Nesse sentido, os *softwares*⁶⁰, para Silveira, possuiriam dois níveis de linguagem, o cultural e o computacional, sendo que o segundo não estaria afastado do primeiro (SILVEIRA, 2018, p. 109). Prestar atenção na parte cultural dos objetos digitais é apenas uma parte da coisa, já que o código também é importante ser analisado, uma vez que, “[...] se as fontes digitais não são apenas

⁵⁹ Embora jogos eletrônicos também possam ser enquadrados nessa área, suas especificidades são distintas e nem todos os jogos são necessariamente *online*. Podem ser acessados através da rede, jogos *singleplayer* podem ser comprados *online* mas não precisam estar conectados à rede para serem jogados.

⁶⁰ *Softwares* são os programas desenvolvidos nos sistemas computacionais desenvolvidos para realizar determinadas funções especificadas pelos programadores nos seus sistemas.

fontes digitais, mas também fontes *digitais*, então elas são tanto culturais quanto computacionais” (SILVEIRA, 2018, p. 110).

As mídias digitais podem ser estudadas em dois níveis, tanto no semelhante às fontes mais usuais, como a partir de algo completamente distinto, focando nos códigos e nas possibilidades que surgiriam dessas pesquisas (SILVEIRA, 2018, p. 112).⁶¹ Um dos possíveis motivos de haver essa continuidade metodológica nas análises dos documentos materiais para os digitais pode ser interpretada a partir do conceito de *convergência*, de Jenkins. Para o autor, as tecnologias antigas não sumiriam, mas elas convergiriam, sendo adaptadas a esse novo sistema (JENKINS, 2015, p. 42).⁶² Outras formas de convergência menos perceptivas seriam os *smartphones*, um produto que hoje é telefone, videogame, computador com acesso à *internet* e televisão ao mesmo tempo, sem contar outras funcionalidades nele existentes.

Quando falamos em documentos digitais, a sua materialidade não estaria num primeiro plano de importância. Silveira embasou tal posição em pesquisas que se aprofundaram na forma como as informações são armazenadas nos *hardwares* dos computadores (SILVEIRA, 2018, p. 136-40). Silveira, neste ponto de sua tese, realiza uma discussão direta das suas abordagens com as reflexões de Almeida.

Almeida procurou distinguir as fontes digitais em formatos, baseando sua classificação em três categorias: documentos não-digitais digitalizados (como livros que ainda teriam versões físicas), documentos digitalizados (cuja reprodução e conservação não ocorreriam fisicamente) e documentos digitais (criados unicamente no espaço virtual) (2011, p. 20). Silveira estabelece críticas a essa perspectiva, pois, em sua análise, todo documento no formato digital seria igual, no sentido de ser formado por conjuntos de códigos, podendo ser usados como fontes primárias, independente de terem tido ou não um suporte físico. Sua reflexão vai além ao pontuar que a História Digital não se limitaria a documentos *online*, sendo, por exemplo, a História em torno do Mp3, também, uma história digital, uma vez que as músicas reproduzidas no produto eram reproduções digitais e desconectadas de um espaço virtualmente compartilhado (SILVEIRA, 2018, p. 139-140).

⁶¹ Em sua pesquisa, o autor apresenta duas correntes historiográficas que refletiram em torno da História Digital: uma corrente chamada de História Digital, tendo como foco principal as possibilidades de produções de trabalhos historiográficos no meio virtual, que não se restringiriam a uma atividade do historiador de analisar, mas possuiriam também uma experimentação de um papel de curadoria (um exemplo são os trabalhos de Edward L. Ayers). A outra corrente é denominada de Humanidades Digitais, tendo um foco mais aprofundado nos aspectos metodológicos dos objetos computacionais (SILVEIRA, 2018, p. 216-219).

⁶² Por exemplo, o antigo codificador de mensagens *Enigma*, amplamente utilizado na segunda guerra mundial. Atualmente, podemos encontrar aplicativos que recriam o seu funcionamento no formato digital

representação numérica composta por dados binários; o 2º seria a capacidade de modulação dessas fontes digitais, podendo modificá-las com uma ampla liberdade; o 3º, a automação, havendo a criação no computador de muitas rotinas que vão além da necessidade da atenção, por exemplo, num jogo eletrônico ou a própria navegação *online*; 4º: a variabilidade: os objetos podem ser criados em diferentes versões; o quarto traria junto consigo o 5º princípio: a transcodificação, i.e., capacidade de transpor o formato de uma mídia em outro, como o exemplo trazido na imagem acima (SILVEIRA, 2018, p. 146-149).

Outra contribuição de Silveira está na sintetização em torno dos tipos textuais das fontes digitais. O autor procurou trazer quatro formas de “escrita” digital. A primeira seria 1) *o texto em si*, em forma de texto vernacular, que é mais acessível e presente nas relações das pessoas com os textos, sendo este o único formato aparente dentro das quatro formas de linguagem (2018, p. 173). As outras três seriam: 2) *o texto codificado*, sendo uma linguagem utilizada para criar *softwares* e hackear esses *softwares*, ou seja, relacionada à programação, ou ao manuseio de códigos; 3) *o intertexto*, sendo a forma como os computadores “leem” os dados quando os estão estruturando; e, por último, 4) *o texto que (nos) escreve*, sendo o próprio processo de rastreamento, realizado de forma autônoma pelos computadores sobre as nossas ações nos aparelhos (SILVEIRA, 2018, p. 170-174).

Essas formas de texto estariam divididas em duas formas de leitura, a *machine reading*, uma forma de leitura de dados, humanamente impossível devido à quantidade e à rapidez com que se exercita tal leitura, e a hiperleitura, sendo aquela realizada da forma vernacular, propriamente humana (SILVEIRA, 2018, p. 180). A partir das contribuições teórico-metodológicas de Silveira, podemos especificar em qual nível se enquadra nossa análise.

1.2.1 Fontes do ciberespaço

Nossa pesquisa, desta forma, tem como foco o nível textual mais superficial: o do texto em si. Tal escolha ocorreu tanto em função de como a pesquisa foi concebida, quanto em razão do fato de que parte de nossas fontes – as matérias dos jornalistas e os comentários do público – não entram em camadas textuais mais profundas. Embora os jogos eletrônicos tenham o elemento de programação, a abordagem de Bogost nos possibilita pensá-los a partir das imagens que seriam criadas na tela sem que tenhamos uma ideia completa delas, o que permite a formulação de suposições sobre como os códigos influenciam no que vemos e no modo como interagimos no e com o jogo. Nossa pesquisa também se enquadra num exercício

de hiperleitura, já que podemos usar ferramentas de busca de palavras nos comentários para sabermos se o que está sendo dito é necessário à compreensão da discussão na qual está inserida tal palavra. Logo, a leitura humana é fundamental para a realização desta pesquisa. Além disso, para a abordagem realizada nesta pesquisa, usaremos o conceito de ciberespaço, ou rede, de Lévy, segundo quem

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (1999, p. 17)

O ciberespaço abarca não somente as informações disponíveis na internet, mas também o próprio ato de circulação dos sujeitos através das informações passíveis de serem consultadas e produzidas. Para o autor, as novas tecnologias não determinam o ritmo de uma sociedade, mas o condicionam, oferecendo possibilidades (LÉVY, 1999, p. 26). Possibilidades, por exemplo, de acessar uma música, um livro ou uma análise de um jogo eletrônico. As buscas das pessoas nesses espaços seriam ampliadoras de acesso a informações de interesses tanto individuais como coletivos.

As informações, de acordo com Lévy, estariam disponíveis em hipertextos, ou hiperdocumentos. Um hipertexto seria um texto em um sentido mais amplo, segundo o autor, um texto que não exclui nem sons, nem imagens (podendo aí ser chamado de hiperdocumento). Além disso, o hipertexto seria estruturado em rede, constituído de nós (elementos como parágrafos, páginas, imagens etc.) e links entre esses nós que indicariam outras passagens e caminhos pelos quais as informações poderiam ser acessadas (LÉVY, 1999, p. 57).

Tomemos como exemplos alguns recortes de uma das fontes que serão analisadas na pesquisa:

Figura 4 – Trecho de texto escrito no *blog Kotaku*

to historical texts and art that suggested, actually, there might have been Moors in the region, as they were definitely present in Europe at the time. It's hard to say definitively one way or another whether they ended up in the sorts of backwoods towns that dot *Kingdom Come's* setting, or if they only appeared in major city centers. In response to the ensuing controversy around representation, Vávra, a Gamergate supporter, mocked dissenters on Twitter with, among other things, this image of Martin Lawrence in the movie *Black Knight*:

Daniel Vávra @DanielVavra
 Thanks to popular demand by history revisionists & for the sake of accuracy let me introduce you to our protagonist!

Fonte: Texto disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208>. Acesso em: 15 out. 2021

Na notícia escrita por Nathan Grayson podemos observar que o jornalista utiliza em seu texto não apenas imagens, mas imagens de textos publicados em outros espaços virtuais. Para além do uso da imagem neste hipertexto, há ao menos dois links, indicados pelas palavras sublinhadas, que lançariam os usuários para outros sites e notícias que serviram de referência para o autor do texto. O hipertexto, assim, não se limitaria aos textos dos jornalistas, mas também se faz presente nos comentários do público quando tais textos buscam apresentar a origem de seus posicionamentos sobre um determinado assunto de forma imediata. Os links, dentro dos hipertextos, teriam funções semelhantes às referências e notas de rodapé, nos quais se estabelecem não apenas uma relação de confiança, como há em textos acadêmicos tanto digitais quanto físicos, mas uma oportunidade dos leitores de acessarem a informação e confirmarem, ou questionarem, sua utilização numa argumentação (LUCCHESI, 2012, p. 9).

Tal relação mais imediata entre autor e leitor pode ser vista nos debates entre Vávra com outras pessoas em suas redes sociais⁶⁴, mas também entre o público que interagiu nos comentários da publicação de Grayson. Um exemplo que podemos trazer ocorreu na discussão sobre quais seriam os mouros na obra *Otelo, o mouro de Veneza*, de William Shakespeare, e seus tons de pele: mais especificamente, discutiu-se sobre a presença de

⁶⁴ Dois exemplos de tal interação entre autor e público podem ser encontradas em duas publicações de Vávra em seu perfil pessoal, na rede social *Twitter*. Tais informações estão disponíveis em: <https://twitter.com/DanielVavra/status/598885863754465280>; <https://twitter.com/danielvavra/status/569686445344079872>. Acesso em 15 out. 2021.

sujeitos com tom de pele escura em diferentes partes da Europa. No caso, um dos participantes da discussão, com o avatar com o nome de Arnheim⁶⁵, buscou responder a outro sujeito, duffzilla, sobre qual era sua definição do que entendia por mouro, levando a explicação que consta na *Encyclopedia Britannica*:

Mouro

<https://www.britannica.com/topic/Moor-people>

(<https://www.britannica.com/topic/Moor-people>)

Antes de você se agarrar em uma “origem mista”, note que a maioria deles vieram da África do Norte, e são de origem africana muçulmana. Editado: Também note que no século XVII (quando Shakespeare estava escrevendo) a entrada destaca o fato que o termo era usado para descrever pessoas que eram “morenas, amarelas-escura, ou pretas.” Talvez volte e tente me ensinar sobre um assunto no qual eu não tenho um diploma terminal.⁶⁶ (ARNHEIM *apud* GRAYSON, 2018)⁶⁷

A possibilidade de interação e de trocas, para Lévy, já não é passiva como em outras mídias. No ciberespaço os sujeitos estão em constante ação, participando das discussões e trazendo seus conhecimentos, como na citação acima, podendo suas considerações serem analisadas e questionadas pelos demais participantes (1999, p. 81). Além da interação dinâmica, Lévy também traz um outro elemento, a saber, a forma como as pessoas “navegam” através das pesquisas. O autor aborda a busca por informações através de duas noções: *pilhagem* e *caçada*. A primeira seria um ato de busca precisa, previamente direcionada, enquanto a segunda seria uma forma de procura sem um propósito fixo, podendo acessar variados links a fim de encontrar temas que atraíam sua atenção, tendo os próprios navegadores de rede, ou *browsers*, indicando possibilidade de informações (LÉVY, 1999, p. 86-87).

⁶⁵ Os nomes criados no espaço *digital* serão escritos como foram colocados pelos sujeitos. Portanto, se foram escritos em caixa alta, com a primeira letra maiúscula ou todas minúsculas, serão assim escritos no decorrer da pesquisa.

⁶⁶ Segundo consta na Wikipédia, diploma terminal seria o maior grau acadêmico existente numa linha de estudo. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Grau_terminal#:~:text=O%20grau%20terminal%20ou%20grau,o%20t%C3%AAtulo%20de%20grau%20terminal. Acesso em 15 out. 2021.

⁶⁷ “Moor: <https://www.britannica.com/topic/Moor-people> (<https://www.britannica.com/topic/Moor-people>) Before you grab onto the ‘of mixed origin’ bit, note that most of them came from North Africa, and are of African Muslim origin. Edit: Also note that in the 17th century (when Shakespeare was writing) the entry makes note of the fact that the term was used to describe persons who were ‘swarthy, tawny, or black.’ Maybe back up and try lecturing me on a subject I don’t hold a terminal degree in.” Disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208>. Acesso em 15 out. 2021. Todas as traduções realizadas nesta pesquisa, tanto das fontes como das bibliografias, foram nossas. Além disso, quando realizamos a citação dos comentários, iremos destacar entre aspas o autor da notícia, não do comentário em específico. Porém, iremos sempre apresentar o nome do autor do comentário no corpo do texto antes da citação.

Quando observamos as pessoas que entraram na notícia de Grayson por exemplo, podemos pensar em algumas razões que as motivaram: o acompanhamento das matérias produzidas pelo jornalista, o interesse sobre o objeto analisado, ou a própria polêmica em torno deste com questões identitárias, já possuindo um arcabouço de informações sobre o tema. Tais navegações podemos considerar como pilhagens, uma vez que partem da busca por informações específicas relacionadas a KCD e suas problemáticas.

Por outro lado, um exemplo de caçada, encontrado nessa mesma fonte, pode ser vista na interação de um usuário, Ishamael, na segunda maior discussão realizada na publicação. A discussão era centrada na relação entre políticas conservadoras e ideologias de extrema-direita. Em um certo momento, ele destaca que a única razão para ter acessado a notícia foi para compreender como Grayson usou o termo “políticas conservadoras” (ISHAMAEL *apud* GRAYSON, 2018).⁶⁸ O ciberespaço, nessa perspectiva, são ambientes de discussões efêmeras (LÉVY, 1999, p. 102), cuja temática, embora se desloque para os espaços físicos, ou para outros sites, ainda possui um período curto de interação entre os sujeitos. Muitas fontes analisadas na pesquisa tiveram períodos de debates que duraram horas ou dias: poucas tiveram novos comentários após um mês de publicação. Entretanto, mesmo que passageiros, tais documentos nos possibilitam observar como os sujeitos interagem socialmente nesses locais e quais conceitos estariam em torno dessas relações.

1.2.2 Memórias e História no espaço *online*: perspectivas partilhadas, disputadas e construídas

Quando nos propomos ao exercício de pensar sobre os sujeitos que interagem no espaço *online*, é preciso termos a noção, óbvia, mas não menos importante, que eles carregam consigo elementos culturais e sociais dos grupos nos quais convivem. Essas pessoas podem estar inseridas em sociedades que estão a milhares de quilômetros distantes umas das outras. Porém, a distância e o tempo perdem um pouco do seu sentido habitual quando falamos da comunicação no ciberespaço, pois este proporciona que pessoas distantes geograficamente,

⁶⁸ “I can assure you the ‘Black Bloc’ which morphed into Antifa existed long before the Alt-Right. In fact it was formed in the 1990’s in opposition to the WTO. https://en.wikipedia.org/wiki/Black_bloc (https://en.wikipedia.org/wiki/Black_bloc) Well my argument is a semantic one at its core, Nathan used the term ‘Conservative Politics’ in the title. It was literally the reason I clicked as I was curious about it, however other then the title the word never appeared again. As the article then brought up only White Nationalist, Gamergate, and Alt-Right examples. Which are not conservative, right wing politics sure but not conservative. They are different things. If people are talking about nationalizing factories I wouldn’t call it Liberal politics as that is not what liberals believe. Honestly, this comment is the best of gotten yet. As it engaged in a constructive manner in good faith. Something rare now a days”. Idem.

culturalmente e socialmente, possam se reunir em espaços virtuais, trocarem informações e conhecimentos numa velocidade e quantidade jamais vistas na História da humanidade. Tais sujeitos possuem memórias, coletivas e históricas, e quando falamos sobre produções contemporâneas, ambas parecem ter relevância, se manifestando quando observamos as discussões em torno de KCD.

Para iniciarmos a discussão em torno dos conceitos de memória e História nas fontes digitais, partimos das reflexões do sociólogo francês Maurice Halbwachs em sua obra póstuma, *Memória Coletiva* (1968). Para o autor, as memórias seriam construções sociais que, mesmo partindo das vivências de um indivíduo, ainda assim seriam construções, imagéticas e materiais, que partiriam de um conjunto de experiências e conhecimentos compartilhados por um grupo (1990, p. 26-28). Também, para Halbwachs, as memórias não seriam construções oriundas somente de experiências vivenciadas pelas pessoas.

Imerso no contexto histórico marcado por guerras mundiais, crises econômicas e sociais, o autor destacou a influência que as mídias teriam no poder de informar sobre acontecimentos da Guerra, e assim, a partir de uma memória individual, o relato de um jornalista, por exemplo, se constituir uma memória coletiva para uma nação⁶⁹ (HALBWACHS, 1990, p. 53-54). Além disso, as memórias, individuais e coletivas, não estariam conectadas às experiências históricas ao menos que os sujeitos realizassem reflexões sobre como suas lembranças se relacionaram com essas narrativas maiores, oficiais (HALBWACHS, 1990, p. 58).

As relações dos sujeitos com a história podem não ser percebidas, mas elas certamente se fazem presentes tanto nos posicionamentos de Daniel Vávra como em comentários trazidos pelo público. Por exemplo, em sua entrevista realizada no *blog Tech Raptor*, em 12 de setembro de 2014, o diretor menciona a influência que a política de censura de governos comunistas, que vivenciou na infância, tivera em seus posicionamentos contra qualquer tipo de restrição semelhante:

Eu cresci durante o comunismo, quando as histórias em quadrinhos eram proibidas como uma propaganda decadente capitalista, filmes ocidentais eram censurados, qualquer livro que pudesse entrar em conflito com a ideologia socialista era proibido e você ia para a cadeia se você dissesse o que você pensava. Então, eu sou alérgico a qualquer forma de censura em nome de qualquer ideologia. (OTTON, 2014)⁷⁰

⁶⁹ Temos a noção de que tais discursos, embora amplos, não significavam sua adoção por toda uma população, sendo mais compreendida como uma memória oficial de um Estado.

⁷⁰ “I grew up during communism, when comics books were prohibited as capitalist decadent propaganda, western movies were censored, any book that could be in conflict with socialist ideology was prohibited and you went to jail for saying what you think. So I am allergic to any kind of censorship in the name of any

Quando observamos os comentários do público, podemos ver também o quanto os autores buscaram relacionar suas lembranças e perspectivas a partir de um contexto histórico local. Na análise de Grayson, já utilizada na seção anterior, podemos observar que, na segunda maior discussão presente na publicação, os debates giraram em torno da noção de conservadorismo e de políticas de extrema-direita. Ishamael, já mencionado, procurou diferenciar as duas perspectivas a partir de uma história em torno de pensadores considerados conservadores, abordando tais políticas a partir das adotadas pelo governo do seu país, o Canadá. No entanto, ele não escapou de críticas feitas por outros participantes, que conectaram as duas correntes enquanto aliadas no cenário norte-americano em torno do Partido Republicano e da eleição de Donald Trump (GRAYSON, 2018).⁷¹

Tanto as memórias de Vávra, construídas durante sua infância, quanto a dos participantes das discussões nos *blogs*, partem de experiências e conhecimentos que não se limitariam a uma história individual, mas sim coletiva; esta, além disso, estaria conectada ao momento histórico da ascensão de partidos conservadores e de extrema direita durante a década de 2010. Para o sociólogo, só atribuímos sentido e relevância a tais acontecimentos históricos sobre o período vivido quando somos estimulados a vê-los criticamente, correndo o risco de perdê-los enquanto apenas um recorte pouco expressivo caso não façamos isso (HALBWACHS, 1990, p. 62).

Embora as memórias sejam construídas socialmente em um contexto histórico, Halbwachs procurou diferenciar o que chamou de “memória coletiva” de uma “memória histórica”. Para o autor, a memória coletiva se diferenciaria da histórica primeiro pelo fato de que ela se manteria apenas enquanto parte de um grupo, não indo além dele. Além disso, ela teria um período de vida curto, sendo novamente reconstruída pelas gerações subsequentes (1990, p. 81-82). Por outro lado, a memória histórica, para o autor, se caracterizaria por abarcar uma temporalidade e espacialidade enormes, enquanto a memória coletiva teria o tempo de uma vida, sendo a forma como os sujeitos têm suas experiências e as relacionam com um passado (1990, p. 81).

No espaço virtual, a relação entre as memórias, coletiva e histórica, é ampliada e pode tornar-se um espaço de disputas do presente sobre o passado. Por exemplo, nas discussões em torno de KCD observamos que o passado medieval, mais especificamente o reino da Boêmia,

ideology”. Tal publicação não se encontra mais disponível *online*, portanto, ficamos impossibilitados de indicar um *link* que possibilite o acesso à matéria.

⁷¹ Disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208>. Acesso em 15 out. 2021.

se torna um espaço de disputa entre memórias coletivas distintas sobre a região no século XV. No caso, houve sujeitos que usaram uma comparação histórica entre regiões distantes ou utilizaram suas experiências contemporâneas para justificar o recorte medieval e legitimar um olhar específico para esse: seja numa perspectiva que buscou ir de encontro à noção já estabelecida, no senso comum, sobre o período medieval, seja uma memória que procurou questioná-la. Dentro da maior discussão realizada na publicação de Grayson, uma das temáticas debatidas foi se houve ou não a existência de pessoas pretas circulando pela Europa já no período medieval (GRAYSON, 2018).⁷²

Nessas discussões, podemos apresentar três linhas argumentativas do público: uma primeira, baseada no senso comum, na qual não haveria uma reflexão nem argumentação no comentário escrito; no outro extremo, podemos observar argumentos que defendem a presença e a circulação de seres humanos pelos três continentes já no século XIV; e, entre essas duas posições, vemos alguns comentários que buscam conciliar as duas possibilidades contextualizando-as, a partir de perspectivas não generalizantes, tratando de contextos localizados num espaço-tempo específico. Trazemos aqui um exemplo de cada um desses tipos de comentários que podemos encontrar nessa discussão. O primeiro foi escrito por alguém automeado Broken Clock; o segundo foi de Malcire; e o terceiro de Bazzd, sendo que os dois primeiros foram respostas aos comentários de Arnheim (mencionado no tópico anterior), e o último foi uma resposta para Broken Clock.

No primeiro comentário, de Broken Clock, um exemplo de defesa de uma imagem “consolidada” sobre a Idade Média:

MOUROS NÃO ERAM PESSOAS PRETAS! Shakespeare não tinha ideia de como os Mouros realmente pareciam. Ele nunca conheceu um! Ele palpitou. Ele estava errado. Qualquer jogo que caracterize pessoas pretas em uma cidade medieval historicamente precisa é hilariamente idiota. (CLOCK *apud*, GRAYSON, 2018)⁷³

No segundo caso, podemos observar uma proposta conciliadora por Malcire, ao abordar sobre a complexidade do tema quando falamos no período histórico de um continente.

Havia um número surpreendente de pretos e orientais na Europa. Mas Otelo não pinta realmente uma imagem precisa da área que este jogo se concentra, por exemplo. Os Mouros estavam em grande parte em torno do Mediterrâneo (tendo conquistado a região sul da península Ibérica e então tendo um intenso comércio na Itália (especialmente na parte sul) com todo o mundo árabe). E isso acontece

⁷² Idem.

⁷³ “MOORES WERE NOT BLACK PEOPLE! Shakespeare had no idea what a Moore actually looked like. He never met one! He guessed. He was wrong. Any game that features black people in a historically accurate medieval town is hilariously idiotic”. Idem.

bastante na Europa Oriental. Nota. Os mouros em Otelos poderiam se referir a um número de grupos, pois nos anos de 1600 se referiam tanto aos grupos Berberes que governaram Magreb (e conquistaram a Espanha) como também aos árabes. Novamente, não quer dizer que não poderia ter havido pessoas pretas ou não brancas (os mouros contam como variável por quem pergunta, para quais são os exemplos deles, e em que tempo e local essa questão é feita) vivendo na área. Havia definitivamente alguns deles (há um grande site dedicado a pessoas pretas na Idade Média europeia). Mas eles foram muito mais comuns na Itália e na Espanha (por causa do comércio e da conquista). (MALCIRE *apud*, GRAYSON, 2018)⁷⁴

Já o terceiro comentário é um exemplo de um sujeito que procurou comparar o passado entre regiões sem aprofundar sua afirmação: “na verdade, existiram comunidades de descendentes africanos na Inglaterra de Shakespeare. A rainha estava realmente preocupada com o grande número deles em Londres e tentou deportá-los. E alguns Mouros eram negros, daí o termo “negros mouros” (BAZZD *apud*, GRAYSON, 2018).⁷⁵

Esses exemplos não refletem a totalidade das argumentações realizadas, porém, demonstram bem os três posicionamentos geralmente manifestados quando o tema é o passado medieval. Os comentários escritos nesse debate nos permitem observar as memórias coletivas: a primeira abarca uma lembrança, ou memória histórica, já consolidada globalmente num senso comum, mas que se encontra em confronto com novas abordagens; a segunda buscou conciliar os argumentos a partir de uma especificação do tema; a terceira, por fim, trazia afirmações que contestariam uma perspectiva hegemônica e estereotipada sobre a Idade Média no entretenimento.

A inconstância de uma memória é posta por Halbwachs enquanto característica de memórias coletivas. Porém, quando observamos tais documentos, observamos que a memória histórica sobre o período medieval, tão profundamente presente nas sociedades do século XXI, também se torna maleável. Essa afirmação nos leva a crer que, em conjunto com nossa hipótese, que não é necessariamente uma memória histórica medieval que é questionada, mas sim uma memória coletiva, ou seja, contemporânea, coberta pela “roupagem” de uma

⁷⁴ “There were a surprisingly large number of black and middle eastern folks in Europe. But Othello doesn’t really paint an accurate picture of the area that this game focuses on for a number. The Moores were mostly around the Mediterranean (having conquered a large portion of the Iberian peninsula and there being heavy trading in Italy (especially the southern portion) with the entire Arab world). And this takes place fairly far into Eastern Europe. Side note. The Moores in Othello could refer to a number of groups as by the 1600’s it referred both the group of Berbers who ruled Maghreb (and conquered Spain) as well as Arabs. Again not to say that there wouldn’t have been Black or other non-white (what the Moors count as varies by who you ask, who their example is, and the time and place the question is asked in) people living in the area. There definitely were some (there is a great site dedicated to Black folks in the European Middle Ages). But they were much more common in Italy, and Spain (because of trade and conquest)”. *Idem*.

⁷⁵ “There were actual African-descended black communities in England in Shakespeare’s time. The Queen was actually pretty annoyed with their large numbers in London and tried to get them deported. Also, some Moors were black, hence the term ‘blackamore’”. *Idem*. O termo utilizado nesse comentário, “blackamore” se escreve “blackamoor”, sendo possível ter ocorrido de um erro de digitação do autor da resposta.

memória histórica, ou seja, memórias coletivas construídas tanto em KCD quanto pelo público. Intentamos nesse trecho pontuar que mesmo uma memória histórica pode ser posta em questão quando novos olhares são voltados ao passado. O combate à xenofobia e ao racismo na Europa e nos Estados Unidos, em espaços não acadêmicos, como *blogs online* e páginas em redes sociais, são problemáticas contemporâneas cujas motivações movem os sujeitos, para além de defenderem uma causa no presente, mas também questionarem a construção de um recorte histórico através da formulação de problemáticas que se assemelham às utilizadas na historiografia.

Além de Halbwachs, outro historiador que refletiu sobre a relação entre memória e História foi Jacques Le Goff, no livro *História e Memória*, publicado em 1988.⁷⁶ Para o historiador, a forma como o passado é percebido se modifica após a modernidade a partir de expressões que passaram a ser utilizadas. Essas expressões atribuem diferentes valores às duas temporalidades, tais como: arcaico e inovador, retrocesso e progresso, por exemplo (LE GOFF, 1990, p. 171-172).

Quando observamos o teor das discussões na publicação de Grayson, observamos que a disputa está relacionada às perspectivas em torno de um passado: um visto como claro e consolidado sobre um período, retomado pelos desenvolvedores de KCD e experienciado por uma parcela do público que compactua com tal imagem, e outra que parte de um novo olhar, por meio de uma atitude crítica e problematizadora sobre a presença de grupos que até então não seriam considerados nesse quadro consolidado sobre o recorte medieval. Tal busca, motivada pela recuperação e consumo de um passado, quando visto enquanto algo imutável, foi percebido por Le Goff como uma atitude semelhante àquela manifestada pelo movimento literário romântico (1990, p. 219).

Para o autor, esse retorno intenso, romântico, ao passado seria resultante de uma perda das perspectivas futuras durante o século XX. O culto ao passado, para o historiador, estaria ligado a movimentos reacionários, vinculados a perspectivas ideológicas de direita, cercadas por um conservadorismo social, sendo um movimento que ocorreria quando um grupo, seus valores, crenças e comportamento social estivessem em declínio numa sociedade. Além disso, a aceleração histórica também levou a população de países industrializados a buscarem suas raízes anteriores, buscando um retorno nostálgico para esse passado, constituindo um movimento conhecido como *retro* (LE GOFF, 1990, p. 221).

⁷⁶ O livro em questão é uma coletânea de textos escritos por Le Goff entre 1977 e 1982. No caso, utilizaremos a versão traduzida para o português, lançada no ano de 1990.

Para Le Goff, o passado é mantido e sustentado por forças que operam no desenvolvimento das sociedades e da História. Segundo o historiador, a maneira como o passado seria mantido ocorre a partir de duas formas: de um lado, a monumentalização, que é uma forma de manutenção da memória através de práticas e objetos que evocam o passado e, de outro, o trabalho dos historiadores com a análise de documentos (LE GOFF, 1990, p. 536). Para ele, tanto um documento pode se tornar um monumento quanto um monumento se tornar documento. O primeiro caso ocorre quando um documento histórico, pesquisado por historiadores ao longo do tempo, torna-se parte da identidade de um grupo. O problema de tal uso para Le Goff é quando os poderes políticos tentam esconder o caráter seletivo que há por trás da escolha de quais passados deveriam ou não ser mantidos (1990, p. 546-547).⁷⁷

Além disso, Le Goff aponta que muitos documentos possuem um caráter monumental, de manutenção de uma memória sobre o passado, e que os historiadores, através de uma análise crítica interna e do conhecimento sobre as condições de produção histórica desses documentos, podem encontrar intencionalidades inconscientes ali presentes, como uma visão pejorativa contra outros grupos ou camadas sociais, por exemplo (1990, p. 548).

Nesse sentido, ao considerarmos que os acontecimentos da primeira metade do século XX marcaram as sociedades em todo o mundo, podemos também identificar que os impactos desses acontecimentos tiveram extrema importância não somente nas políticas de rememoração e no medo do esquecimento desses acontecimentos, mas também influenciaram a produção em massa em torno das experiências e memórias coletivas no entretenimento (LE GOFF, 1990, p. 473). Se havia um crescente de produções com teor memorialístico na indústria cultural, depois da *internet* houve uma explosão delas. Tais iniciativas surgiram de diferentes grupos, tanto de governos quanto particulares, numa tentativa de manutenção de tais memórias (HUYSSSEN, 1995, pp. 27-28).

A dinâmica da memória, entre o lembrar e o esquecer, possui um papel fundamental. São frutos de escolhas realizadas pelos grupos sobre quais elementos deveriam ser mantidos, conservados e repaginados para um novo público e aqueles que deveriam ser omitidos, cortados e esquecidos (BARTOLETTI, 2011, p. 3; HUYSSSEN, 1995, p. 30; LE GOFF, 1990, p. 473). A questão da memória, nesta pesquisa, vai além da percepção do público sobre como seria o passado medieval, mas está diretamente conectada com as produções culturais contemporâneas, muito mais consumidas que trabalhos historiográficos, uma vez que aqueles

⁷⁷ Para Le Goff, os historiadores também eram responsáveis pela monumentalização de passados, porém, o diferencial que apontam é que os acadêmicos já possuem a noção, fortemente debatida pelos *Annales* na primeira metade do século XX, de que as problemáticas e fontes utilizadas numa pesquisa são seletivas.

têm no passado uma fonte inesgotável de histórias a serem criadas e oferecidas ao público na forma de entretenimento. KCD é um produto que surge de uma vontade de produzir uma história de si do povo tcheco e compartilhá-la com o mundo no formato de um jogo eletrônico (VÁVRA, 2018, min 2:40 - 15:00).⁷⁸

O consumo da memória, então, perpassa por diferentes formas de produção midiática. Para Stuart Hall (2003), a relação midiática passaria por etapas (produção, circulação, distribuição/consumo e reprodução) que estariam interligadas. O autor trabalhou tal relação quanto às redes televisivas, mas podemos estabelecer uma relação, mais intensa inclusive, entre tais etapas no entretenimento e nos diálogos entre produtores e consumidores no espaço *online*. Partindo de uma análise antropológica e dialogando com a linguística, Hall procurou refletir sobre o processo de circulação de signos e significados, no qual eles estariam sujeitos a estruturas de códigos culturais de comunicação chamados pelo autor de conotativos e denotativos, havendo no primeiro a necessidade de elaborações mais complexas de significados enquanto a segunda já estaria estabelecida na sociedade (HALL, 2003, p. 390-396). Podemos estabelecer uma relação entre essas percepções de signos e significados e seus valores conotativos e denotativos ao observarmos como o passado é percebido tanto no desenvolvimento de KCD como nas lembranças adquiridas pelo público sobre como seria o passado medieval. Para os desenvolvedores, mais especificamente Vávra, KCD é um autêntico representante do passado medieval no entretenimento atual (VÁVRA, 2018, min 11:30 – 15:00)⁷⁹, sendo tal perspectiva corroborada por uma grande parcela do público, ainda que não por toda ela.

Em nossa perspectiva, o fato de nem todos concordarem com os códigos culturais presentes em KCD sobre a Idade Média ocorreu pelo fato dos sujeitos possuírem conhecimentos que os fizeram ter uma experiência crítica com relação ao material apresentado, salvo quando o público releva tais elementos em prol do entretenimento. Para Hall, essas seriam três possíveis atitudes frente aos códigos culturais em torno da codificação e denotação, uma posição hegemônica-dominante, uma negociada e outra crítica, oposta aos elementos midiáticos (2003, p. 400-402).

Os códigos culturais, quando observados na forma como o passado medieval é memorializado a partir de uma experiência lúdica de entretenimento, trazem um outro elemento que os historiadores têm aceitado como um elemento da realidade: que o passado

⁷⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=puXwyIDCQCg&t=450s&ab_channel=DigitalDragons. Acesso em 04 jul. 2021.

⁷⁹ Idem.

não seria um domínio exclusivo da História, pois há experiências que não necessariamente conduzem a uma crítica do passado. Por exemplo, nas misturas realizadas do passado com o turismo, com o cinema, e em parte da *internet*.

Para Silveira, esses usos do passado para além da atividade dos historiadores faz parte do que é conhecido como “história popular”, na qual historiadores digitais também buscaram se inserir com novas abordagens e usos do passado (2018, p. 258).

Uma dessas modalidades de experimentação sensorial são as reencenações que podem ocorrer tanto no espaço físico quanto no digital. Essa vontade por criar uma reencenação baseada em fatos históricos importantes para a história de certos grupos é observada também em KCD por Martin Bostal (2018), que vê em KCD um produto que quis ampliar ainda mais a imersão daqueles que procuram reencenar o passado de sua nação.

Silveira também destacou a necessidade que os historiadores têm, quando analisam esses tipos de encenações, de ir além do debate sobre as representações, uma vez que o que essas experiências proporcionam é a ação. As pessoas teriam a possibilidade de interagir nos meios digitais através da interface disponibilizada, sejam as caixas de texto do *Twitter*, seja por meios dos espaços virtuais e as interações em um jogo eletrônico (SILVEIRA, 2018, p. 272). Ou seja, mesmo em espaços controlados, a partir da interação entre sujeitos no espaço virtual, ou de uma pessoa com um mundo virtual, o fato de poderem interagir não os tornam meros receptores de informações. Alguns jogadores percebem elementos acrescentados que enriquecem a experiência, enquanto outros, devido aos seus conhecimentos e experiências sociais, estabelecem uma postura de problematizar a experiência oferecida e pesquisar mais sobre, aprofundando o interesse sobre o tema.

Tal atitude de pesquisa, quando referente a uma temática histórica realizada em espaços não acadêmicos, é denominada por Yara Chimite de “história vernacular”, que pode ser definida como:

Práticas de pesquisa sobre a história, realizadas de modo informal e facilitadas pelas mídias digitais. Nos mesmos moldes da história, o nome da operação também se aplica ao seu resultado; portanto, história vernacular corresponde também às concepções de passados construídas dialeticamente na intersecção entre o imaginário sobre determinado período ou evento e as atividades informais de pesquisa histórica. (CHIMITE, 2020, p. 35)

Em KCD, que almejou ser uma produção autêntica, seus elementos históricos tornam-se um objeto de discussões sobre como seria o passado. Para Chimite, mesmo que uma mídia não tenha a fidelidade como foco, ainda assim estas podem converterem-se em espaços de discussão (CHIMITE, 2020, p. 41). No caso das conversas em torno de *Kingdom Come*:

Deliverance, estas trocas se tornam ainda mais acaloradas devido à proposta dos desenvolvedores, possibilitando visualizarmos elementos da prática da história vernacular ao observarmos não apenas a prática de reflexões, mas também o ato de busca bibliográfica, assim como de fontes, estas tanto, e principalmente, sobre o KCD como sobre o passado medieval.

Como apontamos, quando Halbwachs discutiu a memória histórica, o autor buscou separá-la da memória coletiva, onde ambas teriam como ponto de reflexão a contemporaneidade dos sujeitos. No mesmo sentido, Jan Assmann (1995) reflete sobre o caráter social da memória coletiva e da relação desta com o que o autor chamou de “cultura de memória”.

Segundo ele, a memória cultural possuiria seis características: primeiro, ela é uma identidade concreta de um grupo, demarcando e diferenciando aqueles que fariam parte dele e aqueles que não fariam; segundo, ela é a capacidade de reconstrução dessa memória, sendo, para o autor, estritamente relacionada à forma como certo grupo enxerga o seu passado; o terceiro elemento é a formação, objetificação e compartilhamento da memória para sua institucionalização na herança da sociedade; o quarto é a sua organização, que dependeria de um olhar especializado, por exemplo, ao abordar sobre o funcionamento de um ritual; o quinto ponto seriam os compromissos que os sujeitos assumem com determinada memória; e o sexto, por fim, seria a capacidade de autorreflexão dos membros de determinado grupo ao olharem para sua identidade, sua memória cultural (ASSMANN, 1995, p. 130-133). Percebemos tais elementos na construção de KCD, pois seus desenvolvedores seriam tchecos e de etnias do entorno da República Tcheca. Podemos, assim, supor que os criadores de KCD comungariam de certos elementos identitários étnicos, como a cultura eslava e certos elementos da cultura germânica, tendo como base os seis elementos indicados acima.

Ao construir um espaço histórico em um mundo virtual, os desenvolvedores precisaram, além de conhecer alguns dos elementos previamente (devido à formação educacional e pesquisa autônoma), se aprofundar em outros ao visitar locais, conversar com pessoas da região e consultar tanto historiadores quanto grupos que buscaram manter parte dessas memórias, sobre o período medieval, vivas. Ao buscarem criar um jogo baseado num contexto histórico da atual República Tcheca, os desenvolvedores procuravam criar uma relação direta entre as pessoas que habitam o território hoje com as que o habitaram 500 anos atrás. Ao compartilhar comercialmente uma imagem de sua memória cultural, tanto Vávra quanto os demais desenvolvedores da *Warhorse Studios* atuaram como divulgadores internacionais da cultura tcheca. Vávra é reconhecido mundialmente, pelos jogadores, pela

participação no desenvolvimento dos jogos *Máfia 1* e *Máfia 2*. Ao comercializar em forma de jogo eletrônico a sua cultura, possibilitou que KCD se tornasse um meio de acesso a tal cultura em nível mundial, sendo que a iniciativa de tal construção partiria de uma empresa privada, com uma perspectiva subjetiva e com um produto voltado para o lucro, que poderia não representar a percepção geral que a população tcheca tem de si. Entretanto, ao possuir alcance global, KCD poderia servir também como um objeto de interesse inicial da história da região por parte dos jogadores.

Neste caso, KCD pode ser classificado também como aquilo que Roberta Bartoletti chamou de “tecnologias de memória”, que influenciam as recordações e os esquecimentos, podendo introduzir mudanças que exigem conhecimentos tanto do público quanto de pesquisadores para se refletir e perceber tais elementos (BARTOLETTI, 2011, p. 89). KCD seria, portanto, um produto carregado de memórias culturais. Porém, no momento em que ele é midiaticizado no formato de um jogo eletrônico, torna-se passível de outros olhares, onde são tecidas críticas a partir de hipóteses geradas pelo público ao confrontar tanto elementos do jogo quanto atitudes de seu desenvolvedor referentes a posicionamentos proferidos no espaço *online*.

No momento em que as pessoas compartilham informações, comentários e posicionamentos, polêmicos ou não, em público, como nas redes sociais, eles estão sujeitos a serem salvaguardados como memória e serem lembrados, na maioria das vezes, para serem utilizadas contra o sujeito (a chamada “cultura do cancelamento”). Isso ocorre porque existe, nos espaços *online*, principalmente em redes sociais (mas também em *blogs* pessoais), um estímulo constante aos usuários para que produzam conteúdos, sejam esses planejados ou apenas manifestações espontâneas (BARTOLETTI, 2011, p. 89-90). com efeito, sua natureza digital seria composta por cinco elementos: em primeiro lugar, ela seria persistente, no sentido que uma informação é automaticamente registrada e arquivada nos processadores do computador; em segundo, elas seriam replicáveis, podendo alcançar escalas globais; o terceiro seria sua escalabilidade, ou seja, o potencial que um conteúdo tem de ser divulgado; o quarto fator é o da pesquisabilidade, ou seja, a possibilidade de uma informação ser encontrada no espaço *online* por meio de uma busca; e o quinto, por fim, seria a conectividade (BARTOLETTI, 2011, p. 92).

Ao buscarmos, por exemplo, os posicionamentos polêmicos de Daniel Vávra na rede social *Twitter*, não conseguimos acessar diretamente publicações feitas e compartilhadas pelo diretor antes do ano de 2018. Entretanto, podemos encontrar fragmentos anteriores a esse período através de uma busca especializada em comentários específicos, quando sabemos o

que o diretor escreveu neles.⁸⁰ Também existe o processo de salvaguarda dessa memória pelo público, como na rede social *Reddit*.⁸¹ Aqui a noção de “compartilhar” também se complexifica: anteriormente relacionada com a distribuição e a divisão material, ou através do compartilhar de informações, no espaço virtual esses dois processos ocorrem ao mesmo tempo sem que ocorra perda material na troca (JOHN, 2013, p. 175).

A *web 2.0*⁸² teria proporcionado o diálogo entre autor e público, mas também entre a gama de sujeitos que compõem esse corpo, proporcionando uma interatividade em tempo real (ALMEIDA, 2011, p. 14). O desenvolvimento da tecnologia de informação poderia proporcionar, para Lévy, o desenvolvimento de uma inteligência coletiva, onde todos poderiam contribuir em um assunto, independente do seu grau de conhecimento, enriquecendo o conhecimento de toda a humanidade (LÉVY, 2004, p. 17- 20). Almeida, no entanto, destaca que tal conceito seria idealizado quando utilizado para pensar nas relações humanas na *internet*, uma vez que a informação e o conhecimento perpassam elementos étnico-culturais, como: religião, ideologias políticas e as posições sociais dos sujeitos (ALMEIDA, 2011, p. 15).

Além disso, ao acessar tais trocas, os pesquisadores podem esbarrar em problemas como a qualidade dessas informações, o que seria visto como um ponto negativo das fontes digitais (ALMEIDA, 2011, p. 18). Tal perspectiva perpassa as próprias problemáticas lançadas pelos pesquisadores para essas fontes, pois elas ainda são produções humanas e dizem muito sobre como os sujeitos ali interagem, mesmo que suas informações não possam ser consideradas verdadeiras.

Se, portanto, não podemos ver os comentários em nossas fontes enquanto verdades como um todo, nem como um espaço de criação de conhecimento unificador por meio da inteligência coletiva, podemos observá-lo através do conceito de “espaço de afinidade”, elaborado por James Gee. O espaço de afinidade tem como premissa observar que os sujeitos se engajariam numa interação em espaços nos quais teriam um interesse em comum com os demais ali presentes (GEE, 2004, p. 71). Por exemplo, todos que acessaram a análise de Grayson tinham algum interesse na cultura *pop*, por questões políticas, sociais e pelo jogo. Ali

⁸⁰ Os links para a consulta estão disponíveis na nota de rodapé 22 desta pesquisa.

⁸¹ Disponível em:

https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/38jv6g/great_series_of_tweets_from_daniel_vavra_abo_ut/. Acesso em 17 out. 2021.

⁸² A *web 2.0* foi a segunda geração da *web*, na qual houve uma distensão das percepções de tempo e espaço, pois não havia agora apenas uma interação direta entre os criadores de conteúdos com seu público, como estes também poderiam estar em qualquer lugar do mundo que tivesse acesso à *internet*, possibilitando trocas de experiências mais rápidas e dinâmicas (LUCCHESI, 2014, p. 3-7)

se formou um espaço no qual as pessoas já se deslocariam com algum interesse, dispostas a interagir de uma maneira muito mais intensa do que se fosse em um espaço de suas comunidades, como uma aula de História na escola. Nesse caso, os *blogs* e as comunidades virtuais, em redes sociais, poderiam ser pensados enquanto aglutinadores sociais, nos quais os sujeitos que os acessam já teriam uma disposição para acessá-los, se tornando um espaço de acolhimento, disseminação e formação de laços fortes e fracos no espaço *online* a partir de temas de interesse comuns (CASTELLS, 2011, pp. 444-445).

No caso das publicações analisadas, em virtude do anonimato presente nos avatares dos sujeitos, o que observamos não é a formação de laços fortes, mas momentâneos e navegáveis, pois, se motivados pelo interesse em KCD, tais sujeitos poderiam acessar outras notícias sobre e participar das discussões nesses outros espaços, com identidades (avatares) anônimos e distintos, mas com as mesmas posições.

Nesse capítulo, procuramos discutir sobre a natureza dos documentos que analisamos nessa pesquisa. Apesar dos jogos eletrônicos e dos documentos produzidos na *internet* (ambos digitais) possuírem características de outros tipos de fontes já consolidadas nas Ciências Humanas e na historiografia, procuramos aqui, destacar suas particularidades enquanto documentos utilizados não somente na produção de conhecimentos e memórias, mas também na reprodução de ideais externas e anteriores aos seus surgimentos, sendo assim, novos espaços de circulação de discursos.

2 DO PRESENTE PARA O PASSADO E DO PASSADO PARA O PRESENTE: TRABALHANDO A QUESTÃO DAS IDENTIDADES

2.1 AS IDENTIDADES NA GLOBALIZAÇÃO

A relação entre História e memória, num espaço *digital e online*, é fundamental na elaboração da nossa reflexão, pois observamos que o uso de um passado, de uma memória cultural de um grupo e/ou de uma identidade étnica ligada ao sentimento nacionalista, é desenvolvido em *Kingdom Come: Deliverance*, tendo em Daniel Vávra, como uma figura pública diretamente relacionada ao jogo, uma forte influência sobre uma parcela do público, fazendo-o reagir, seja de forma positiva ou negativa, perante a defesa de uma nacionalidade calcada nessa identidade tcheca.

A fim de compreendermos este movimento dos desenvolvedores, da mídia e do público em torno de KCD, iremos nos enveredar por discussões que têm o conceito de identidade como principal elemento, atentando para aquelas relacionadas às temáticas étnicas e nacionalistas nesta primeira parte do capítulo. Já na segunda, nosso foco será pensar como a Idade Média é utilizada, especificamente na contemporaneidade pelo público, em discussões político-sociais interrelacionadas numa dinâmica globalizada, bem como a participação de historiadores nesses espaços.

Para Kathryn Woodward, “identidade” seria a relação na qual sujeitos passam a interagir a partir de elementos culturais comuns partilhados. Trata-se de um processo de convergência que ao mesmo tempo que marca a semelhança, mas que também destaca a diferença e reconhece aqueles que não fariam parte de um grupo (2003, p. 9). Em seu trabalho, a cientista social buscou iniciar sua reflexão sobre o conceito a partir de relatos da Guerra Civil da Bósnia (1992-1995) e sobre como os sujeitos envolvidos na guerra se apropriaram de elementos para se distinguir e justificar o conflito.

Tal apropriação se dá em dois espaços, o simbólico – através de objetos, crenças e práticas – e o social, por meio de elementos materiais que diferenciam grupos tanto localmente quanto globalmente (WOODWARD, 2003, p. 10). Por exemplo: sérvios e croatas fumavam cigarros, mas cada grupo consumia o produzido pela marca da sua etnia;

independentemente de continuarem a ser somente cigarros, era um objeto utilizado para diferenciar um grupo doutro.⁸³

Quando observamos a narrativa principal em KCD, há a tentativa, bem-sucedida, dos desenvolvedores de criar elementos de diferenciação étnico-cultural no jogo tanto a partir de elementos simbólicos quanto sociais. Um exemplo de diferenciação simbólica ocorre na missão *Ninho de víboras*, na qual o sentimento de oposição e desrespeito com o “outro” é o destaque.

Chefe mercenário – Pela última vez. Os mercenários de Sigismund são nossos convidados no campo. E nós tratamos nossos convidados como sendo dos nossos!
Tradutor – Mi vendégek vagyunk, ezért tisztelettel keell bánniuk velünk.
Mercenário Cumano – Igen, ennek így kell lennie!
Chefe mercenário- Como você quer punir ele?
Tradutor – Milyen büntetést tartogarsz a számára?
Líder Cumano – Engedd szabadon, a többiek emlékezni fognak rá.
Tradutor: Deixe-o ir, os outros se lembrarão disso.
Mercenário: Você deixa esses cachorros te dizerem o que fazer? E você se chama de líder? (o mercenário é morto pelo líder dos mercenários)
Líder mercenário: Sem mais lutas desnecessárias. Nós somos um grupo, um exército, então é melhor que se lembrem disso!⁸⁴

Aqui, uma das formas de oposição cultural ocorre entre os próprios aliados do rei Sigismund, entre mercenários da região e suas forças bárbaras vindas de fora da Boêmia, através do uso de um idioma não compreensível tanto para o protagonista como para os jogadores durante o jogo, com exceção daqueles jogadores que conhecessem o idioma húngaro.⁸⁵ Um outro exemplo de diferenciação, esta social, é apresentada no *prólogo* do jogo ao apresentar as vestimentas de tchecos e germânicos.

Figura 5 – Diálogo entre tchecos, na imagem à esquerda, e germânicos, personagem destacado na imagem da direita, em KCD.

⁸³ Além do uso de objetos específicos, existe também a criação de festividades e tradições que utilizam do passado, tanto por parte do povo, como festividades com base medieval, analisadas por Falconieri no capítulo 6 de seu livro, *Merchants and Bowmen: Middle Ages of the City*, como a criação, ou renovação de ritos (como os rituais da coroa inglesa ou o uso do quilt escocês), podendo ganhar novos significados ao longo do tempo, como analisam Hobsbawm e Ranger em *A Invenção das Tradições*.

⁸⁴ “**KINGDOM COME DELIVERANCE**. Direção: Daniel Vávra. **Chefe mercenário** – For the last time. Sigismund’s mercenaries are guests in our camp. And we treat guests as our own! **Tradutor** – Mi vendégek vagyunk, ezért tisztelettel keell bánniuk velünk. **Mercenário Cumano** – Igen, ennek így kell lennie! **Chefe mercenário**- How do you want to punish him? **Tradutor** – Milyen büntetést tartogarsz a számára? **Líder Cumano** – Engedd szabadon, a többiek emlékezni fognak rá. **Tradutor:** Let him go, other remember it. **Mercenário:** You let these dogs tell you what to do? And you call yourself a leader? (o mercenário é morto pelo líder dos mercenários) **Líder mercenário:** No more unnecessary fighting. We are one camp, one army, so fucking remember that!”.

⁸⁵ O idioma utilizado pelas forças cumanas no jogo é o húngaro, tanto que é possível realizar a tradução do húngaro para o português através de tradutores *online*.



Fonte: jogo *Kingdom Come: Deliverance*. Imagem produzida pelo autor.

Para Woodward, as identidades são produzidas, tanto por meios simbólicos como por sociais. A identidade, nesse caso, não é o oposto da diferença, mas depende dela (2003, p. 39-40). As diferenças seriam marcadas através de sistemas simbólicos compartilhados por membros de um grupo a fim de manter uma ordem social, sendo este sistema o que chamamos de cultural (WOODWARD, 2003, p. 41). Esses elementos de distinção, tanto simbólicos quanto sociais, estão presentes no jogo, deixando clara a separação entre os grupos, bem como dando destaque aos personagens e narrativas construídas em torno do protagonista, cabendo aos demais papéis narrativos de antagonistas, sejam como um estrangeiro tolerado, no caso dos personagens de origem germânica, sejam aqueles cuja única ótica observada é a do invasor sanguíneo. Cria-se, assim, uma narrativa que pouco explora outras formas de intercâmbio cultural com esses grupos.⁸⁶

A distinção social não se limita às noções de “boêmio” e “forasteiro”. Existem diferenças nos tratos entre camadas sociais, na forma como a nobreza, o clero, os militares, os comerciantes e os camponeses interagem entre si e como os jogadores se relacionam com esses personagens. Há, em KCD, diferentes “habilidades” de interação que os jogadores podem escolher, possuindo uma facilidade em se comunicar, ganhando assim vantagens com membros da aristocracia ou com a população comum (podendo escolher apenas entre uma dessas).⁸⁷ Para Woodward, elementos identitários sociais e sexuais se tornam aparentes em contextos onde o foco seria o cotidiano de uma região. Em KDC, essas relações ficam em segundo plano, como algo não obrigatório para a conclusão do jogo. Por outro lado, as

⁸⁶ Deixemos claro aqui que nos referimos, neste ponto, à narrativa principal. Existem alguns elementos e missões secundárias que apresentam não apenas uma circulação comercial mais ampla, mas também possibilita aos jogadores um contato distinto com um cumano. Trataremos desses assuntos de maneira mais detalhada no capítulo 3.

⁸⁷ A habilidade que aumenta a influência do protagonista com as pessoas comuns é chamada de “baixo-nascido”, enquanto a que possibilita vantagens com a nobreza é “alto-nascido”.

identidades étnicas e nacionais surgiriam em cenários de conflitos em maior escala (2003, p.16) sendo um modelo que percebemos no seu mundo virtual.

Além disso, as identidades culturais podem ser construídas a partir de duas abordagens para Woodward. A primeira forma tem como ponto central a continuidade de características, perpetuadas ao longo dos séculos, sendo assim “essencialista”. A outra, na qual as identidades sofrem mudanças, seria uma abordagem “não-essencialista” (2003, p. 12). Na narrativa de KCD, o povo tcheco é apresentado como uma população heterogênea internamente, mas que defende seu rei contra inimigos – tanto fisicamente quanto discursivamente – de outras etnias, em posições contrárias, mesmo antes dos conflitos acontecerem na região da trama.

Os trechos mencionados acima são exemplos de momentos presentes na narrativa principal de KCD nos quais é perceptível a construção de diferentes grupos. Porém, a história contada no jogo parte, seguindo o raciocínio proposto em nossa hipótese, do fato de que essas construções identitárias teriam como ponto de partida o presente e as percepções dos desenvolvedores sobre a identidade étnico-nacional da República Tcheca, país de origem de grande parte da equipe de desenvolvimento.

A conexão entre os elementos étnicos do jogo com um possível enaltecimento de uma história nacional tcheca, por parte de Vávra principalmente, foi um elemento que se fez presente em momentos de publicidade internacional do jogo e também em discussões do desenvolvedor em seu perfil pessoal no *Twitter*.

Daniel Vávra - @aegies Por favor Sr. Americano me ensine sobre a nossa história! Eu apenas nasci nas fronteiras da Boêmia, Alemanha e Polônia então eu não sei merda nenhuma.

Arthur Gles - @DanielVavra eu estou dizendo que pessoas não brancas estiveram historicamente andando pelo seu país em vários pontos.

Deep – A Polônia está bem perto da Turquia. Aposto que há um histórico de turcos no império polonês-lituano. (VÁVRA, 2015)⁸⁸

Percebemos aqui um incômodo do desenvolvedor ao ser questionado sobre uma possível ausência de diferentes grupos, formados por “pessoas não-brancas”, no seu jogo já nos primeiros anos de desenvolvimento. Aqui, em nossa leitura, mais do que uma posição racista do desenvolvedor, baseada em moldes atuais da discussão racial, sua posição parece indicar uma defesa de uma história, uma história na qual não havia pessoas não-brancas na Boêmia no século XV, cabendo a outros grupos étnicos o papel de antagonistas. Outro

⁸⁸ “**Daniel Vávra** - @aegies Oh please Mr. American teach me about our history! I was only born on the borders of Bohemia, Germany and Poland so I dont know shit. **Arthur Gles** - @DanielVavra i’m saying that people who were non-white have historically wandered through your country at various points. **Deep** – Poland is pretty near Turkey. Bet you there’s historical record of Turks in The Polish-Lithuanian empire”. Disponível em: <https://twitter.com/DanielVavra/status/598885863754465280>. Acesso em 15 mai. 2020.

momento em que essa postura também se manifesta foi na entrevista concedida ao blog *RedBull*. Nela, ao ser questionado por Cook sobre o interesse particular de Vávra no período utilizado no jogo, este respondeu:

Eu me considero um patriota. Eu amo a história tcheca e sua paisagem, e raramente vemos a sua história sendo contada nos jogos eletrônicos. Esta região em particular tem uma história que moldou e influenciou drasticamente a Europa. Em *Kingdom Come: Deliverance* nós estamos falando sobre a Guerra Civil (Guerras Hussitas) no século XV da Europa que assolou o Sacro Império Romano. A República Tcheca ou Boêmia era o principal país do SIR que era governado a partir de Praga. Nós queremos introduzir os jogadores nesta extremamente interessante, sangrenta, e instigante parte da história europeia. Uma grande vantagem do nosso estúdio é que fica em Praga, então nós realmente podemos visitar todas as localizações que nós mostramos no jogo. (VÁVRA *apud* COOK, 2016)⁸⁹

Nessa resposta notamos duas posturas, a de enaltecer o passado de seu país e ao mesmo tempo destacar a sua relevância na história europeia no medievo. Esses movimentos, 1) nacionalista em defesa de um passado particular a um território e, 2) ao mesmo tempo, a projeção de uma relevância internacional da Boêmia, podem ser compreendidos como parte das interações entre identidades culturais mais amplas com mais restritas nos séculos XX e XXI a partir da “globalização”.

A busca pela validação de identidades nacionais no século XX é problematizada por Hall. Em sua obra, Stuart Hall buscou analisar os processos de descentralização e transformação das identidades, dos lugares sociais e culturais a partir do fenômeno da globalização (2006, p. 8-9). Para ele, da metade do século XX em diante, as sociedades em geral começaram a passar por rápidas e constantes transformações identitárias através do contato, da apropriação de costumes e do consumo de produtos de outras culturas (2006, p. 14-15).

Em sua reflexão sobre as identidades nacionais, Hall buscou analisar se de fato elas seriam tão bem consolidadas, antes das crises do século XX, sobre a base de Estados que, desde o século XVIII, teriam construído identidades a partir do passado. Tal retorno, para o sociólogo, era visto como uma forma de “purificar” a nação, ou seja, de identificar aqueles que fariam parte do Estado-nação desde sua considerada origem cultural e temporal, e aqueles

⁸⁹ “**Kingdom Come is an intriguing prospect, and it’s not something we see much, certainly on console. Where did the idea come from, is that medieval period a time that interests you personally?** I would call myself a patriot. I love Czech history and the landscape, and rarely do you see its story told in video games. It’s this particular landscape with its history that shaped and influenced Europe drastically. In *Kingdom Come: Deliverance* we are talking about the Civil War [Hussite Wars] in 15th century Europe that raged in the Holy Roman Empire. Czech Republic or Bohemia back then was the main country of the HRE and ruled from Prague. We want to introduce the players to this extremely interesting, bloody, and intriguing part of European history. A great advantage is that our Studio is located in Prague, so we can actually visit all the locations that we show in the game”. Disponível em: <https://www.redbull.com/int-en/kingdom-come-deliverance-dan-vavra-interview>. Acesso em 15 out. 2022.

que ficariam à margem (2006, p. 56). O pertencimento estaria associado à condição desses sujeitos serem membros políticos de um estado, passando a identificar-se à cultura propagada pelas instituições governamentais (HALL, 2006, p. 58). Porém, na década de 1960, houve a intensificação de movimentos identitários que não mais estavam se apegando somente a concepções políticas nacionais ou de classes, mas a outros elementos de identificação, lutando por melhores condições, direitos e reconhecimentos.

Segundo Falconieri, esse processo de fragmentação modifica totalmente as concepções de fronteiras que haveria no globo. Hoje existem diferentes formas de integração que atravessam territórios de diferentes países, formas que podem perpassar por fronteiras de Estados como organizações, multinacionais, além de outras fronteiras nas quais os países encontram dificuldades de estabelecer uma ordem e regulamentação, como nas interações nos diferentes *sites* disponíveis na internet. Essa capacidade de mobilidade criou, para o historiador, um problema de integração entre pessoas que pertenceriam a diferentes culturas, se assemelhando à leitura de Hall e Woodward, onde as identidades seriam reconhecidas como múltiplas e também poderiam agir de maneira contrária às expectativas de uma ordem dominante (FALCONIERI, 2019, p. 22). Essa resistência a uma ordem, a fragmentação de identidades nacionais e de classe, devem ser analisadas em cada situação. Pois nem todos os movimentos que buscam reconhecimento tem como pressuposto terem direitos iguais ou equitativos; suas existências podem implicar a negação da de outros grupos, ou até mesmo agir de maneira independente do Estado (FALCONIERI, 2019, p.22).

Os desenvolvedores de KCD, nesse sentido, nos parecem ter ido por um caminho contrário, ou ao menos distinto do que observamos na maioria dos casos, em se tratando de produções de entretenimento ambientadas e/ou inspiradas na Idade Média. Muitas dessas produções apresentam um conjunto múltiplo de personagens e etnias. Dentro da própria indústria dos jogos temos diferentes posturas adotadas. Hushegyi apresenta como os desenvolvedores de *The Witcher 3*, ao serem questionados sobre a falta de diversidade em seu jogo, acrescentaram posteriormente uma *DLC*⁹⁰, na qual foi anexado tanto um novo território como uma narrativa que contextualizasse a presença de personagens forasteiros na região. KCD teria sofrido críticas semelhantes, mas os desenvolvedores da *Warhorse* não fizeram nenhum acréscimo nesse sentido (HUSHEGYI, 2019, p. 51-54).

⁹⁰ *Downloadable content* ou conteúdo baixável. DLCs, nos jogos eletrônicos, são considerados conteúdos extras dentro de um jogo que podem ser entregues aos jogadores de maneira gratuita ou por meio de compra do material adicional.

Nesse sentido, Hall reflete sobre a indústria do entretenimento e sobre os efeitos da globalização neste processo de fragmentação das identidades nacionais ao expô-las a um grupo muito maior do que os habitantes de um país ou de um local específico. A cultura, a partir desse momento, passa a ser vista como um bem a ser partilhado, consumido, na qual pessoas com diferentes origens passam a ser também consumidoras de culturas simbólicas, socialmente localizadas de maneira muito simplificada. Além disso, tais culturas passaram a sofrer influências externas, dificultando a manutenção de tais identidades intactas frente ao bombardeamento e a infiltração cultural de outros lugares (2006, p. 74). As diferenças identitárias no consumismo global ficariam reduzidas a apenas alguns elementos, uma espécie de moeda global, sendo possível traduzir essas identidades para um público maior. Tal fenômeno é um processo que pode ser chamado de homogeneizador (HALL, 2006, p. 75).

A “homogeneização cultural” foi um processo, descrito por Hall, de grupos que viam suas unidades culturais nacionais ameaçadas pelo discurso global. Esse alerta foi proferido como um processo de formação de uma identidade homogênea, comungando valores e princípios comuns. Entretanto, o autor procurou destacar três críticas a essa afirmação de unificação: 1) mesmo que houvesse um processo homogeneizador, há também o fascínio com a diferença, com diferentes culturas locais, sendo mais interessante pensar nessa articulação entre global e local; 2) esse processo de unificação não aconteceria numa mesma velocidade, tanto na relação entre centros e periferias culturais, como em diferentes estratos sociais; 3) além disso, ele aponta que tal processo não ocorreria de forma horizontal, pois os grandes centros culturais e as periferias passariam por esse processo em ritmos diferentes. Há, neste último ponto, o destaque para o fato de que em grandes centros urbanos existe um conjunto mais diversificado de identidades que poderiam ser adotadas pelos sujeitos (HALL, 2006, p. 77-80).

Um ponto sensível, neste caso, não seria então a *homogeneização cultural* global, mas sim como ocorrem tais dinâmicas, os intercâmbios entre o consumo amplo de um produto marcado pela individualização de uma identidade. Pois, a particularização cultural vem se tornando um desafio polêmico, pois os séculos XX e XXI têm acompanhado intensos movimentos migratórios, tanto para países europeus como para os Estados Unidos. Esse processo não seria novo, mas Hall aponta que a presença de novos grupos de imigrantes traz novas discussões identitárias e culturais, culminando em ações polarizadas que procuram ou fortalecer identidades locais ou adaptá-las à nova realidade (2006, p. 83-85). Tais possibilidades são definidas por Hall como tradução e tradição (2006, p. 87).

As ações de tradução e tradição podem ser encaradas em diferentes objetos. Nas publicações em *blogs*, tanto dos autores das notícias quanto dos comentários, é possível observar esses embates de teor político-social trazidos para os espaços digitais a partir de KCD. Para isso, observamos nossas fontes enquanto objetos que também representam estas duas ações, enquanto um espaço em que haveria grupos que buscariam reafirmar a manutenção de elementos culturais através dos séculos, e outros que procuram demonstrar que tais grupos estariam em constantes mudanças. Para Hall, esses movimentos de tradução – formados por novas identidades ou pelo ressurgimento de identidades obscurecidas – faria parte de uma ação de hibridização cultural, na qual uma das ideias seria a interação entre grupos distintos ao longo de toda a história (2006, p. 86-87). Tais identidades são políticas pelo fato de possuírem um caráter posicional e conjuntural, se tratando ou da defesa de direitos e de um lugar visível e reconhecido tanto no presente como no passado, ou de uma crítica a tais perspectivas.

Uma conversa na qual podemos observar a temática pelo enfoque de uma “invasão da diversidade” ocorreu no *blog Eurogamer*. O autor do primeiro comentário procurou apontar que boa parte das críticas contra Vávra vinham de sua participação no movimento conhecido como *Gamersgate*.⁹¹ Na sua visão, as críticas desse grupo eram reforçadas pela matéria de Purchase, autor da matéria no *blog*, pois não há pessoas não-brancas nem em 2018, nem no passado na República Tcheca⁹² (JOHNMORIORAN *apud* PURCHASE, 2018). Em resposta, ambershee procurou trazer informações que contrariam as últimas afirmações de Johnmorian ao mencionar um grupo, chamado de *gypsies*, atualmente conhecidos como

⁹¹ O movimento *Gamersgate* ocorreu em 2014. Teve três principais pontos de ação, segundo os jornalistas Gregory Perreault e Tim Vos: o primeiro foi a crítica sobre o comportamento e a falta de transparência, na relação dos jornalistas com desenvolvedores; outro motivo era que esses jornalistas estavam empurrando uma agenda de justiça social no mundo dos jogos; o segundo foi o ataque virtual misógino contra algumas desenvolvedoras, além de perpetuar estereótipos machistas sobre onde as mulheres deveriam estar e sobre o que deveriam estar fazendo; por fim, o terceiro foi a crítica ao destaque dado pelos jornalistas a representações sexistas e violentas. Para uma parcela dos membros desse movimento, questões políticas e sociais deveriam estar fora do mundo dos jogos eletrônicos (2018, p. 559-560). Vávra teria apoiado o movimento ao publicar no *Twitter* posições que criticavam a forma como os jornalistas estavam analisando os jogos, tentando, com suas *reviews*, censurar os desenvolvedores. Vávra falou especificamente sobre o tema em sua entrevista no *blog Tchraptor* (2014).

⁹² “I make no comment on anything vavra says or wears and make no excuses for the harassers involved in gamergate. but the big criticism of gamergate types was that a specific political agenda is being forced upon the gaming industry, often when its completely irrelevant to the material. this article proves their point. people of colour are virtually non existent in czech republic now, let alone 600 years ago. the fact that i even have to say that proves vavra's point”. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 05 jan. 2022.

Romani, que se enquadram enquanto um grupo marginalizado no país que já habitava a Boêmia nos séculos XIV e XV⁹³ (AMBERSHEE *apud* PURCHESE, 2018).

Os trechos em questão demonstram como a relação entre presente e passado é debatida em torno das dinâmicas de tradição e tradução. O presente é utilizado, no primeiro comentário, a partir de uma comparação direta entre a contemporaneidade com o medievo, numa percepção de continuidade essencialista, enquanto o segundo comentário faz um movimento semelhante, mas em defesa de uma diversidade étnico-cultural. Além disso, ambershee destacou como períodos históricos intermediários, no caso, durante a Segunda Guerra Mundial, poderiam ter afetado uma continuidade direta dessas relações, ou seja, uma perspectiva não-essencialista.

Esse embate entre uma cultura globalizada contra identidades locais também foi observada nos argumentos nas mídias. Woodward atribui um papel importante às mídias e como elas constroem, ou reconstróem, identidades, fazendo com que os consumidores possam se identificar em diferentes escalas com os elementos apresentados, reforçando estereótipos identitários em nível internacional. Tais práticas de significação envolveriam relações de poder, determinando não somente quem poderia criar, mas também o alcance que teria na globalização (2003, p.18). Seriam, portanto, objetos portadores e transmissores de significados parciais tanto conscientes quanto inconscientes, dando sentido às experiências de divisões e desigualdades sociais pelos quais os grupos são excluídos e estigmatizados (WOODWARD, 2003, p. 19).

Nos acontecimentos em torno de KCD, não há, ao nosso ver, uma mídia que domine as informações de maneira ampla. Encontramos, porém, sujeitos que desempenham um papel de exemplo para o público de jogadores. De um lado, representado por Vávra, temos um desenvolvedor que já se posicionou como um crítico do jornalismo de jogos eletrônicos ao apoiar o movimento *Gamersgate*, havendo uma continuidade na forma como o público o viu depois do movimento, ocorrido em 2014. Esse apoio de Vávra afetou diretamente como o público passou a perceber o desenvolvedor e KCD em si. Do outro lado, vemos jornalistas de jogos eletrônicos, alguns também afetados pelo movimento de 2014, bem como o *blog MedievalPOC*. Embora esse não seja um *blog* jornalístico, suas postagens foram usadas pelo público para criticar os desenvolvedores de KCD.

⁹³ “@johnmoriordan There's a significant Romani population, despite the purges during the second world war. TheCzech people refer to them as 'gypsies', despite having been settled for quite some time, and generally speaking like to forget they exist. They arrived in Moravia and Bohemia predominantly in the 14th and 15th centuries”. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 05 jan. 2022.

As diferentes posições defendidas pelo público podem se enquadrar no reconhecimento dos sujeitos ao se verem representados entre um dos lados, ou entre essas duas posições. Essa identificação, como a defesa de uma causa, ou a crítica a ela, pode ser lida a partir das reflexões de Roger Chartier. O autor pensou como os diferentes grupos procuram construir uma visão que os identifique e os distinga dos demais, sendo que tais construções não ocorrem somente a partir de características socioprofissionais, mas de um conjunto mais diversificado de fatores, como posições políticas, identidades étnicas e sociais (2002, p. 73). Essa construção de identidades se daria através de lutas de representações, cujo objetivo seria a própria estrutura social. KCD é uma obra que apresenta uma imagem sobre o passado, uma representação sobre os povos e sua interação no período e, como apontamos, a forma como os desenvolvedores o apresentaram não foi aceita por todos; houve pessoas que questionavam sobre vários aspectos sociais que seriam ou não colocados no jogo. Trata-se de uma relação dialética na qual é travada uma disputa para determinar quem teria a razão: o desenvolvedor e a parcela de público que vê na representação histórica do jogo um passado autêntico ou o público que o acusa de construir uma narrativa problemática e parcial. Trazendo novamente os espaços de afinidade de Gee, os *blogs* e o interesse em jogos eletrônicos fizeram com que pessoas com identidades sociais e políticas distintas, que vêm à tona na forma como o público recebe o jogo nas matérias dos jornalistas, convergissem, já que elas ocupam um espaço na discussão.

A relação do desenvolvedor com o movimento *Gamersgate* foi um dos temas centrais na entrevista do desenvolvedor no *blog Tech Raptor*, em 2014. Quando questionado sobre como a indústria tratava desenvolvedores de pequenas e grandes companhias, o desenvolvedor destacou sua infância sob o regime socialista na Tchecoslováquia, onde havia uma forte censura por parte do Estado segundo ele. Vávra, tornou-se, em sua vida adulta, um ferrenho inimigo de qualquer forma de ideologia que as companhias, o Estado ou os jornais poderiam colocar contra suas ideias e as de qualquer outro.⁹⁴

Essa relação do desenvolvedor com o fim do período socialista nos fez perguntar qual foi o impacto dessa mudança de forma de governo nas identidades nacionais, e como esse processo pode ter tido influência na concepção de KCD e do retorno ao passado medieval.

⁹⁴ O trecho em questão: “I grew up during communism, when comics books were prohibited as capitalist decadent propaganda, western movies were censored, any book that could be in conflict with socialist ideology was prohibited and you went to jail for saying what you think. So I am allergic to any kind of censorship in the name of any ideology. The road to hell is paved with good intentions. I would like to give all the ideologies a piece of advice – if you want something to be ade, do it yourself. Everyone will be happy”.

2.1.1 Década de 1990, caem os muros e as fronteiras

O século XX foi um período da História marcado por várias transformações das fronteiras europeias, seja em 1917 ou em 1992, impérios e blocos econômicos foram desmantelados, surgindo dali novos Estados, cuja longevidade poderia não estar garantida por mais de algumas décadas. Para o historiador Piotr Wandycz, o século XX teve como importante característica as constantes mudanças de fronteiras dos países da Europa Central.⁹⁵ Como consequência, para as pessoas do território, havia uma grande diferença entre cidadania e nacionalidade (WANDYDZ, 2001, p. 7). Essa diferenciação, para Wandycz, gerou uma forma de proteção da sociedade contra um estado “alienígena”, marcada pela defesa do pluralismo cultural e da autonomia desses grupos das instituições governamentais. Porém, após 1990, a região passou por uma mudança, marcada pela defesa de estados nacionalistas contra todos aqueles não nacionais ou antinacionalistas (WANDYDZ, 2001, p.7).

O fim da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) é percebido por Woodward como um momento de crise de identidades, marcando um processo de busca por antigas formas de identificação (2003, p. 22). Para Falconieri, os acontecimentos do final da década de 1980 e início da de 1990 tiveram profundos impactos em relação ao modo como os países europeus se relacionavam com seu passado medieval. Segundo o historiador, com o fim do bloco soviético, não ocorreu uma reunificação do mundo por meio de uma ideologia única, mas reacenderam antigos conflitos e desavenças. Para o autor, haveria diferentes graus de civilização, significando, em outras palavras, um conflito declarado entre o ocidente e a barbárie (FALCONIERI, 2019, p. 27-28). Em sua perspectiva, esse novo barbarismo seria representado por esse movimento de migração do oriente para o ocidente:

Os antigos comunistas – romenos, poloneses, moldavos, ucranianos, até mesmo os isolados albaneses – invadiram o ocidente e foram considerados os novos bárbaros. Desde os anos noventa nós temos visto uma inundação de livros, filmes e shows de televisão que, normalmente, mas não sempre, em um tom de comédia – nos informavam sobre essas “novas invasões bárbaras,” tornando uma metáfora em um clichê amplamente aceito. (FALCONIERI, 2019, p. 29)⁹⁶

⁹⁵ Quando estivermos destacando no texto o aspecto geográfico na qual a República Tcheca se encontra, utilizaremos o termo Europa Central. Porém, quando formos refletir sobre elementos políticos, a destacaremos como parte do Leste europeu, não de um “Centro europeu”.

⁹⁶ “The old communists—Romanians, Poles, Moldavians, Ukrainians, even the isolated Albanians—invade the West and are considered the new barbarians. Since the early Nineties, we have seen a deluge of books, films, and television shows that—usually, but not always, in a comedic vein—inform us of these ‘new barbarian invasions,’ turning the metaphor into a widely-believed cliché”.

Para Falconieri, além dessas novas invasões, haveria uma mudança de foco, um novo inimigo ganhou destaque com o fim da Guerra Fria. Houve um retorno para o oriente, para o islã, bem como estereótipos construídos no século XIX ligados não a partir de um enfrentamento de um igual, mas de alguém retrógrado, atrasado, ligado a misticismos (FALCONIERI, 2019, p. 30-31). Esse “novo-velho” inimigo, para Falconieri, era diferente da ameaça soviética. Em sua leitura, a Guerra Fria era vista como uma disputa entre iguais, entre nações modernas (2019, p. 32). Ademais, esse período não foi marcado apenas pela procura de um novo inimigo, mas também uma busca no passado medieval por elementos de identificação:

Cada movimento descobre suas próprias batalhas medievais, com músicas e heróis: todos têm o conhecimento pleno (embora imaginado) que a Idade Média foi a origem das suas nações [...] Identidades nacionais e locais, tradição, heroísmo e um sentido de maravilha, história empírica e lenda: todas podem convergir para a mesma palavra, “medieval”, hoje, assim como no século XIX. O cavaleiro historicamente documentado, o símbolo nacional, ou mesmo o herói lendário ou o de conto de fadas vêm a ser representado, e assim recebido, da mesma forma. (FALCONIERI, 2019, p. 60)⁹⁷

Como a história, a arqueologia, a arquitetura e a museologia foram, e ainda são utilizadas para “reconstruções precisas” da Idade Média, essas reconstruções são reforço de uma interpretação “mitopoética” sobre o período que é sobreposto nas ideias científicas, que no entanto não as eliminam, ou seja, tais reconstruções mitopoéticas são usadas como uma fonte de legitimação. Falconieri continua sua reflexão ao destacar que tal ação ocorre em torno de uma ideia de “missão” na medida em que os sujeitos, que utilizam essas ciências, compartilham a história da sua pátria, fazendo, assim, parte de um programa político (FALCONIERI, 2019, p. 61).

Vávra, dentro desse cenário, foi o primeiro a mencionar que estaria ocorrendo uma pressão por revisionismo histórico⁹⁸ por parte do público. Para Falconieri, a reconstrução, ou constante mudança de como as sociedades e a historiografia observam o passado, isto é, o chamado “revisionismo histórico”, faz parte da dinâmica de reconstrução do passado e, quando feito de forma honesta, traz grandes contribuições, não havendo necessariamente uma conotação negativa no termo (FALCONIERI, 2019, p. 62). Entretanto, a perspectiva adotada

⁹⁷ “Each movement discovers its own medieval battles, with songs and heroes; each possesses the full (albeit imagined) knowledge that the Middle Ages were the origin of its own nation. [...] Local and national identity, tradition, heroism and a sense of wonder, empirical history and legend: all can converge in the same word, ‘medieval’, today as in the nineteenth century. The historically documented knight, the national symbol, and the legendary or indeed fairy-tale hero come to be represented, and thus received, in the same way.”

⁹⁸ A mensagem em questão foi a que trouxemos na introdução da pesquisa. Disponível em: <https://twitter.com/danielvavra/status/570203427537625088>. Acesso em 20 jan. 2022.

por Vávra deu a entender que esse movimento do público, através de uma pressão ou rejeição ao que já era proposto em KDC, era um revisionismo negativo, não embasado em fontes nem pesquisas históricas, mas somente críticas feitas por estrangeiros que não teriam como saber mais da região do que um morador dela. Todavia, o(a) próprio(a) autor(a) do *blog MedievalPOC*, ao sofrer ameaças pelas postagens no qual mencionou o recorte histórico de KCD, escreveu um texto no qual pontuava que os elementos presentes e ausentes no jogo eram de escolha dos desenvolvedores também.⁹⁹ Portanto, podemos abordá-los, KCD e seu desenvolvimento, também como uma obra que revisita o passado, contendo sua parcela de revisionismo, e que, no caso, foi colocada como uma obra que teria contornos políticos nacionalistas por parte do público crítico ao produto.

No capítulo 11, *Pessoas e soberanias, a Idade Média das nações*, Falconieri aponta que, após o final da Guerra Fria, o período medieval foi revisitado de maneiras totalmente diferentes na Europa. No ocidente, ocorria, segundo o autor, a tentativa de se afastar de uma identidade nacional, buscando uma cooperação continental entre os países através da União Europeia. O passado medieval nacionalista então, para o autor, ficou quase que exclusivamente para a extrema direita (FALCONIERI, 2019, p.174). O passado nacional enquanto um refugio de uma perspectiva política de direita, frente às mudanças que ocorriam nas relações entre diferentes Estados foram também observadas por Le Goff (1990, p. 221).

Porém, para Falconieri e Geary, com o fim do bloco socialista no oriente, houve um renascimento, ou um retorno aos holofotes, dos ideais nacionalistas em várias partes do mundo (2019, p.174; 2005, p. 14). Geary menciona, por exemplo, que o fim da URSS afetou a forma como os países do ocidente podiam encarar as ondas de imigrantes que vinham do Leste. O historiador destacou o caso ocorrido na França que, no início da década de 1990, houve casos de xenofobia no país sobre quem seriam os reais franceses, aqueles que possuíam uma identidade política, ou aqueles que detinham o peso cultural e étnico, havendo mesmo entre os governantes a defesa de uma identidade étnica antes de um direito político (GEARY, 2005, p.16).

Enquanto isso ocorria no ocidente europeu, no Leste aconteceu algo completamente diferente: lá, novas reivindicações nacionalistas levaram à reafirmação de uma forte consciência identitária em países que já existiram no passado, e de uma rápida emancipação e independência – às vezes com resistência – em muitas outras regiões (FALCONIERI, 2019,

⁹⁹ Disponível em: [Kingdom Come and Related Debacles: Epilogue - People of Color in European Art History \(tumblr.com\)](https://www.tumblr.com/blog/kingdomcomeandrelateddebacles). Acesso em 10 dez. 2021.

p. 176).¹⁰⁰ Se no oriente ocorria um amplo processo de formação de novos Estados, o mesmo não ocorria no ocidente. A própria forma como a Idade Média era vista na Europa se dividia em duas principais maneiras de olhar o passado. Para Falconieri, com o intuito de criar uma grande comunidade europeia, no ocidente o foco era pensar nos países, enquanto “pequenas pátrias”, numa “grande pátria europeia”. As instituições se manteriam como fortemente identitárias, mas não através da ótica do Estado-nação tradicional. Por outro lado, no oriente, a Idade Média desempenhou um importante papel na formação das identidades nacionais (2019, p. 177). Para o autor, a Idade Média no ocidente, passou a ser vista como uma metáfora para “não estado”, enquanto no oriente, seria vista como a fundação tanto do estado como da nação (FALCONIERI, 2019, p. 178).

Um dos motivos desse renascimento, ou retorno aos ideais nacionalistas do século XIX, no oriente, se deu para Falconieri devido a repressão que houve no período socialista. Pois, embora houvesse pesquisas identitárias, trabalhos envolvendo identidades étnicas e religiosas mais específicas eram proibidas, sendo somente permitidos trabalhos que abarcassem identidades como: a russa, a soviética e a pan-eslava (FALCONIERI, 2019, p. 181). Porém, no fim da década de 1980 e início da de 1990:

[...] as nações voltam a ser medievais e cristãs, e ao invés de serem metafóricas, as referências sobre a Idade Média se tornaram suas próprias fundações. A diferença em relação ao uso do passado é notável, em primeiro lugar pelo grau de difusão do conceito, especialmente ao longo dos anos 1990, e em segundo lugar pela forma como a nação e a Idade Média são descritas: “sangue e solo alcançam uma importância impensável no discurso comunista oficial”. (FALCONIERI, 2019, p.182)¹⁰¹

Para Falconieri, a Europa estaria em duas velocidades diferentes: de um lado, a busca por uma unificação, em certo grau, dos países membros da União Europeia, enquanto no oriente havia o retorno ao nacionalismo do século XIX (FALCONIERI, 2019, p.182-183). Como mencionamos no início deste tópico, a região da Europa Central passou por diferentes mudanças territoriais, onde a luta pela liberdade, por uma autonomia, para Wandycz, foi uma marca importante que apareceu na história dos tchecos, húngaros e poloneses ao longo de todo o século XX (2001, p. 10). Falconieri discorre que, para os países do Leste europeu,

¹⁰⁰ The landscape of Eastern Europe and the ex-Soviet Union, on the other hand, is completely different: here, new nationalistic claims have led to the reaffirmation of a strong identitarian consciousness in those countries that already existed, and a rapid emancipation and independence — at times with resistance — in many other cases.

¹⁰¹ “After 1989, however, nations turn medieval and Christian again, and rather than being metaphorical, references to the Middle Ages become their very foundations. The difference with respect to past usage is notable, first of all for the degree of diffusion of the concept, especially over the course of the 1990s, and second for the way in which the nation and the medieval are described: ‘blood and soil reach an importance unthinkable in the official Communist discourse’”.

mais especificamente os localizados na Europa Central, houve o desejo de apagar o século XX. As nações que ali se formaram buscaram construir suas histórias, suas origens, remontando a períodos históricos mais distantes (2019, p. 184).

É aqui que estabelecemos a relação do final desse período com o desenvolvimento de KCD. Mais do que uma ação consciente dos desenvolvedores, e principalmente de Vávra, idealizador do projeto, o retorno a uma origem medieval do povo tcheco teve como importante marco o fim do sistema socialista no Leste europeu. Vemos a escolha desse recorte, bem como os elementos de formação de uma identidade nacional, desenvolvidos no século XIX, presentes no período medieval no jogo, como uma consequência da história recente da região.

2.1.1.1 O século dos Estados-nação e suas raízes medievais

Apontamos no tópico anterior que, no Leste europeu, ocorreram movimentos, por parte dos novos países recém formados, de se desvincularem de seu passado recente, buscando legitimar suas origens no passado medieval. Porém, entre o final do século XX e o período medieval, o pensamento do século XIX deixou profundas marcas no modo como as sociedades europeias usaram e pensaram o seu passado. Neste tópico, analisaremos se e de que maneira esse recorte influenciou a produção da paisagem medieval em KCD.

Para Hobsbawm, existem vários critérios que foram utilizados para se estabelecer uma nação, como: língua, território e a memória de um povo. Para ele, todas essas formas falham pelo fato de sempre ser possível descobrir exceções nesses modelos (1990, p. 15). Outro elemento que contribui nesse assunto é o fato de se atribuir um significado atemporal em palavras que tiveram alterações nos seus sentidos com o passar dos tempos, sendo um problema quando grupos atuais veem o termo “nação”, ou “pátria”, com tendo o mesmo significado em diferentes períodos históricos, sendo imbuídos da mesma relevância (GEARY, 2005, p.24). Além disso, para Geary, a identidade étnica não foi a única forma de criar uma nação imaginada, havendo outras tão poderosas quanto através da religião, de lendas e crenças populares (GEARY, 2005, p. 29).

Geary não nega a existência de identidades coletivas no passado, mas, assim como Utz, destaca que não é possível observar o passado de maneira objetiva. Ele destaca que mesmo os métodos acadêmicos no século XIX não seriam neutros, podendo favorecer propósitos nacionalistas (GEARY, 2005, p. 27-28; UTZ, 2016, p. 129). Todavia, não foram somente os historiadores aqueles que utilizaram o passado medieval. Na passagem do século

XIX para o XX, o medieval se tornou o período preferencial para narrativas fantásticas (FALCONIERI, 2019, p. 56). No século XIX, historiadores, ilustradores, arquitetos e romancistas moldaram a opinião pública com modelos que se enraizaram e se ramificaram na cultura. Os modelos criados ficaram fortemente marcados no imaginário popular por duas razões: 1) seu conteúdo era escrito de uma forma que não deixava espaço para dúvidas, e 2) seus elementos estariam sempre disponíveis ao olhar por todos os lados das cidades europeias (FALCONIERI, 2019, p.57).

Além disso, para o autor, foi graças aos imaginários coletivos construídos no século XIX que tais memórias do passado medieval ficaram tão consolidadas em períodos posteriores. Antes de um mundo mágico, a Idade Média é uma história de pátrias, de senso de lugar, de pertencimento, sendo o gancho que prende a maior parte do medievalismo político dos séculos XIX e XX (FALCONIERI, 2019, p. 57).¹⁰²

A conexão do berço de uma nação com um povo foi algo buscado no século XIX. Não eram os vencedores das batalhas, ou mesmo os invasores, que seriam os habitantes de direito de um território, mas sim os primeiros que ali estiveram. Para o autor, isso ocorreu no século XIX, mas também acontece hoje (FALCONIERI, 2019, p.59).

Ao estabelecer antíteses, o inimigo é o ingrediente secreto na produção de sínteses e na criação da identidade. A Idade Média é o grande momento dos heróis que lutam por seu povo e seu país, tanto aquele que existiu, mas que agora está em perigo, como aquele que deve, necessariamente, encontrar sua forma final no estado que um dia – e em breve – será recriado: heróis como El Cid, Alexander Nevsky, Robin Hood, Joan D’Arc, William Tell, William Wallace, Jan Hus e Alberto da Giussano. (FALCONIERI, 2019, p.59)¹⁰³

Com a profissionalização da história, sua especialização, Falconieri reconhece que a própria discussão sobre a Idade Média ficou mais restrita dentro da própria ciência, havendo então uma separação no modo como as pessoas compreendiam e representavam o período: uma com base acadêmica e outra baseada numa percepção popular. A Idade Média, nesse sentido, não era um espaço a ser discutido e compreendido, o período não existia como ele mesmo, mas somente como um objeto, um eco na modernidade ao qual o presente dá forma, sendo uma imagem distorcida refletida num vidro, sendo assim, o medievalismo é uma imitação, um mito que se apresenta como história (2019, p. 63-65).

¹⁰² Discussões atuais em torno dos usos do medieval em discussões políticas serão trabalhados de maneira mais profunda na segunda parte deste capítulo, a partir do conceito de neomedievalismo.

¹⁰³ “In establishing antithesis, the enemy is the secret ingredient to producing synthesis and creating identity. The Middle Ages are the great time of heroes who fight for their people and their country, both the one that once existed but is now endangered, and the one that must, necessarily, find its final form in the state that one day—hopefully soon—will be reborn: heroes like El Cid, Alexander Nevsky, Robin Hood, Joan of Arc, William Tell, William Wallace, Jan Hus, and Alberto da Giussano”.

O contato diário neste recorte proporciona, ao nosso ver, potencialidades para que artistas criem obras que, mesmo abordando sobre o passado distante, sejam percebidas na própria circulação das pessoas, nesses espaços, que resistiram à passagem do tempo. O uso da paisagem local proporciona uma imersão e um reconhecimento de parte do público, que identifica os elementos históricos, fortalecendo essas imagens no imaginário dos consumidores. Essa aura de autenticidade histórica, que será aprofundada adiante, pode passar uma grande credibilidade dos autores para o público. Na entrevista com Cook, Vávra destaca o espaço histórico que seria ambientado no jogo.

Fica aproximadamente 50 km ao sul de Praga, de modo que nosso time teve chance de visitar esses castelos, igrejas, paisagens e as profundas florestas. Nós estamos falando com as populações locais e tiramos o maior número possível de fotos de referência para usarmos para trazer nosso mundo à vida. Na verdade, não é apenas um jogo. Nós queremos mostrar como a vida no século XV se parecia. Sobre o que as pessoas falavam, o que elas temiam, como era o seu cotidiano e mais. (2016)¹⁰⁴

KCD foi anunciado como um projeto ambicioso. Ao nosso ver, o jogo é mais do que um produto que buscou representar o período medieval de uma forma nunca antes vista. Ele também foi alicerçado nas visões étnicas dos seus desenvolvedores, tendo Vávra como o responsável por aprovar ou não elementos que estariam presentes no jogo, como disse em sua entrevista ao descrever sua função, de diretor criativo, no desenvolvimento do jogo (VÁVRA *apud* DRFUSSELPULLI, 2016).¹⁰⁵ Essas visões étnicas, as dicotomias nas interações entre personagens de diferentes grupos, entre tchecos e germânicos e tchecos e cumanos, são fruto de um imaginário coletivo que foi reforçado durante o século XIX no contexto da formação dos Estados-nação na Europa, no qual as diferenças entre grupos foram fortalecidas no modelo de nação romântica, e que se destacam em certos momentos da narrativa principal de KCD, como na cena do bar na introdução do jogo (figura 5, p. 65), na qual dois tchecos defendem um lado político enquanto um personagem germânico defende uma posição distinta.

O elemento narrativo fantástico e romântico, no qual foi envolto o período medieval, foi um dos dois processos que marcaram a formação de identidades nacionais no século XIX. Para Hobsbawm, havia duas ideias de nação, as revolucionárias republicanas e as nacionalistas, sendo que a segunda se amparava numa existência anterior de comunidades

¹⁰⁴ “It’s approximately 50km south of Prague so our team has had chance to visit those castles, churches, landscapes and deep forests. We are talking to locals and we take as many reference pictures as possible to use in bringing our world to life. In the end it’s not just a game. We actually want to show how 15th century life looked like. What people talked about, what they feared, how did daily life look and such”.

¹⁰⁵ Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/40>. Acesso em 20 set. 2022.

distintas das outras. Para os governos do século XIX, o eixo da questão do nacionalismo se centrou em torno de três ideias: as de Estado, nação e povo. Na perspectiva de Hobsbawm, a de Estado tem maior importância (1990, p. 35), pois era dele que irradiaria o poder institucional e a soberania de um território sobre uma população. Se o primeiro modelo de nação teve a França como exemplo, o segundo teve origem germânica e, neste caso, antes da criação de uma unidade política sobre um território, buscou-se trabalhar sua unidade cultural (GEARY, p. 35).

A língua e o território foram os principais marcadores no caso alemão. Além desses identificadores, os germânicos criaram suas imagens também a partir da comparação com seus vizinhos franceses e eslavos (GEARY, p. 39). As ciências tiveram um papel fundamental nesse modelo. Segundo Geary, a combinação de textos e análises filológicas, bem como a etnoarqueologia, não apenas criaram a história alemã, mas toda uma história, uma prática que poderia ser exportada, sendo inclusive importada pelos eslavos (GEARY, p. 43).

Essas formas de se produzir, ou catalogar, uma identidade cultural também causaram desavenças entre diferentes grupos. Segundo Sedlar, as migrações germânicas que ocorreram na Baixa Idade Média para a Europa Central foram vistas pelos alemães pela ótica do desenvolvimento tecnológico, sendo o grupo superior que levou não apenas técnicas, mas também uma autonomia de governo para a região, enquanto os historiadores dessas nações, húngaros, tchecos e poloneses, viam tais análises como uma forma de legitimar ambições territoriais expansionistas. Para o historiador, ambas as perspectivas seriam inválidas, pois ninguém pensou que a identidade étnica popular pudesse ter relevância na questão de quem deveria governá-los no medievo (SEDLAR, 1994, p. 408). Wandycz destaca que a relação entre germânicos e tchecos possui uma história de confrontos e cooperação que ocorreram até a Segunda Guerra Mundial. Essa relação foi de máxima importância para o território,¹⁰⁶ sendo muitas vezes mal interpretada (2001, p. 8).

Dentro do contexto do período moderno, as ideias de nação, tanto republicanas quanto românticas, passaram pela Europa Central, sendo adaptadas a partir de suas próprias perspectivas, tradições e condições (WANDY CZ, 2001, p. 122). Os dois modelos foram de capital importância para a formação do pensamento de uma identidade tcheca nacional. O republicano abriu a possibilidade de uma maior mobilidade social, bem como a aplicação de uma educação de caráter uniforme. A implementação desse segundo elemento foi um grande problema na Europa Central no início do século XIX devido ao sistema de servidão presente

¹⁰⁶ Abordaremos o contexto multiétnico no próximo tópico do capítulo.

até então (WANDY CZ, 2001, p. 124). A formação da consciência de uma comunidade, de sua unidade tanto linguística quanto étnica, que emergiria da barbárie para formar uma nação, ocorreu por meio da adoção do modelo romântico de nação, tendo três principais elementos: consciência linguística e étnica; uma consciência histórica e a consciência de uma missão. Para o autor, assim como a liberdade era essencial para o indivíduo, ela também o seria para um grupo social (WANDY CZ, 2001, p. 124).

Para o autor, o nacionalismo no Leste ocorria muitas vezes na forma de protesto contra um Estado de origem estrangeira. Tais protestos eram motivados por mitos históricos e esperanças futuras. O caráter étnico vinha antes das transformações socioeconômicas, armando assim, com a conquista da soberania, uma comunidade monolítica com características autoritárias (WANDY CZ, 2001, p. 125). O autor destaca, entretanto, que tais generalizações não devem ser vistas de forma acrítica, pois a dominação de um império sobre um povo, real ou mítica, desempenhou um papel fundamental na formação dos Estados e das identidades nacionais. Vale destacar que ambos os modelos foram fundamentais para a formação dos Estados-nação no oriente europeu. Entretanto, Wandycz pontua que o modelo romântico prevaleceu em grupos marcados pela ausência histórica de um Estado, “nações não-históricas” (2001, p. 125).

Na década de 1990 estabeleceram-se as condições que tornaram possível que diferentes nações, que almejavam ter um Estado soberano no Leste europeu, adquirissem sua autonomia. Porém, ocorreram vários conflitos entre diferentes etnias a partir desse processo, como a Guerra na Bósnia, mencionada anteriormente. No século XXI, não há uma clara menção a obras do século XIX, nas fontes selecionadas, que nos permitam estabelecer um elo direto entre os desenvolvedores de KCD e os elementos étnico-nacionais do século XIX. A única menção encontrada a obras desse período foi no evento *Digital Dragons*, no qual Vávra menciona a obra *Kulturní obraz českých měst* (1892)¹⁰⁷ como tendo influência na construção do ambiente medieval no jogo (VÁVRA, 2018, min. 5:00-5:43), escrita por Zikmund Winter, um historiador tcheco que viveu entre os séculos XIX e XX. A obra de Winter foi descrita por Vávra como: “é basicamente uma compilação de todas as crônicas e menções sobre a vida comum nas cidades medievais na Boêmia. São 2000 páginas que abordam sobre cada aspecto

¹⁰⁷ Com o auxílio do site de tradução *deepl.com*, do tcheco para o português, o título da obra é o seguinte: *Uma Imagem Cultural das Cidades Tcheças*.

da vida, sendo muito interessante lê-lo por completo. É muito importante” (VÁVRA, 2018, min. 5:27-5:43).¹⁰⁸

Entretanto, além de uma obra com ligações diretas com obras do período, podemos refletir sobre KCD enquanto um produto com características que, quando analisadas em conjunto com as ideias de Vávra, reproduzem uma idealização romântica do passado. Vávra menciona, no início de sua apresentação no evento, o quanto o período medieval foi uma paixão já na sua infância, sendo KCD uma forma de produzir um jogo sobre sua cultura e sobre o medievo.¹⁰⁹ O desenvolvedor, na sequência de sua fala, menciona dois elementos fundamentais para nossa interpretação: 1) como o passado do reino da Boêmia, ou do povo tcheco, se encontrava muito atrelado, no senso comum, com o da história pré-russa, onde os tchecos seriam parte dos povos nômades das estepes, com uma cultura e costumes estranhos ao ocidente, e 2) como a intenção de contar uma história ambientada na Boêmia teve como influência a obra *Coração Valente* (1995), uma obra que fez o público mundial conhecer William Wallace e a história da Escócia.

Mas a questão era se alguém se importaria, porque no ocidente às vezes podíamos ser vistos como uma espécie desse antigo estado russo com uma cultura estranha da qual ninguém nunca ouviu falar, e muitos tchecos têm este tipo de síndrome que todos nos olham dessa maneira. Então, muitos dizem, tipo, por que vocês estão fazendo da República Tcheca ou da Boêmia, por que não usar algo mais familiar, como a Inglaterra ou a França? Porque todos conhecem a Inglaterra e a França medieval, e muitos dos seus amigos, todos pensarão que sua história é algo das estepes russas ou algo assim e nós estávamos seriamente preocupados com isto, se isto aconteceria ou não, mas (slide do filme *Coração Valente*, em cena de Mel Gibson gritando, “liberdade!”) então minha resposta foi que ninguém sabia sobre William Wallace antes de Mel Gibson rodar um filme sobre ele. Ninguém sabia quem ele era, então ninguém sabe sobre nossa cultura porque ninguém nunca publicou nada de nossa cultura no Ocidente, como um filme histórico ou nos últimos 40 anos principalmente, então vamos fazer isso e ver se as pessoas vão gostar (VÁVRA, 2018, min. 3:30-4:20).¹¹⁰

¹⁰⁸ “it’s basically an compilation of all the chronicles and mentions about the common life in medieval cities in Bohemia. It’s like 2,000 pages and it takes care about every single aspect of life so it was quite interesting read and full write it’s very important”.

¹⁰⁹ Além disso, o desenvolvedor destaca o quanto seria difícil produzir personagens de outras culturas, tanto por não ser familiar às suas tradições como aos seus idiomas.

¹¹⁰ “But the big question was if anyone will care, because in the West sometimes we could be still seen as kind of this former Russian state with weird culture that no one ever heard about so, and a lot of Czech people have this kind of syndrome that everybody looks at us this way, so a lot of people who are saying like why you do it from Czech Republic or Bohemia, why don’t you use something more familiar like England or France, because everybody knows medieval England and medieval France, and many your friends, everybody will think that your your history is something from some Russian step or something and we were seriously quite concerned about this if this is going to happen or not. But then, my answer was this: nobody knew about William Wallace before Mel Gibson shoot a movie about him. Nobody knew who he was, so nobody knows about our culture because nobody ever published anything from our culture in West like historical movie or or in last 40 years mostly, so let’s do it and we will see if people like it”.

O caráter romântico, ou neoromântico, é por nós colocado pela criação de uma narrativa onde é construída uma identidade tcheca na qual os demais grupos ali representados são colocados como figuras de oposição, ao mesmo tempo que é transmitida uma união dos tchecos contra inimigos “externos”. Ao tratar de uma narrativa de caráter nacionalista, os desenvolvedores podem, ao mesmo tempo em que apresentam seu passado para o mundo, se desvincular também do passado russo, seja de sua representação medieval, seja de seu passado recente sob o sistema socialista. Tal posição nos leva para nosso terceiro recuo temporal. Nele vamos observar como os historiadores analisaram as relações multiétnicas no medievo.

2.1.2 A multiétnica Idade Média

Uma das principais características que compõem as narrativas digitais é o seu elemento enciclopédico, segundo Murray (2001, p. 78). Além disso, Crawford pensou nos jogos eletrônicos como sistemas fechados, internamente completos, sem que fossem necessárias referências externas para que o público o entendesse (1997, p. 8). Para que KCD se enquadrasse nesses modelos, o jogo precisaria contar com muitos elementos externos à própria narrativa, possíveis de acesso dentro do jogo.¹¹¹ Uma das principais características presentes em jogos de RPG, mas não restrita a estes, são os *codex*: espaços que contêm informações e curiosidade sobre o jogo. Em KCD, seu *codex* é dividido em seis partes: geral, locais, eventos, sociedade, personagens e tutorial. Desses, somente o último desempenha uma função didática sobre as mecânicas do jogo; os demais servem como uma enciclopédia interna, contendo informações históricas sobre o período medieval e sobre a Boêmia. Com relação à presença de outros grupos étnicos, encontramos quatro textos que apresentam alguns elementos dessa interação multiétnica entre os séculos XIII ao XV.

No tópico intitulado “forasteiros”, é nos informado que todas as pessoas que viriam de fora de uma cidade, ou vila, podiam ser consideradas estrangeiras, bem como possíveis inimigos. Era necessário também possuir um *status* legal: aquele que buscase gerir algum negócio ou alugar uma casa precisava primeiro de direitos para tal. No trecho em questão, é mencionado que a região possuiu diferentes relações com povos celtas, germânicos e grupos eslavos. Os germânicos foram o grupo com o qual os tchecos mais tiveram contatos ao longo

¹¹¹ O códice está disponível *online* para acesso. Disponível em: <https://kingdomcomecodex.github.io/>. Acesso em 15 mai. 2022.

do tempo, indo desde uma “neutralidade” até se tornar uma relação de inimizade que fez parte dos discursos nacionalistas no século XIX (KINGDOM COME, 2018).¹¹² Além da relação com os germânicos, o texto também apresenta outro grupo perseguido pelos tchecos, os judeus, havendo um texto específico para eles.¹¹³

KCD é um jogo que teve consultoria de historiadores atuantes em universidades.¹¹⁴ Além desses, o estúdio teve, e ainda tem, em seu grupo uma historiadora, Joana Nowak, que participou do desenvolvimento do jogo. A historiadora das artes trabalhou como consultora, buscando documentos e tirando dúvidas dos desenvolvedores sobre fatos e interpretações históricas do período de uma forma direta e constante durante a produção de KCD.¹¹⁵ A participação de Nowak fortaleceu a percepção do público de que as informações no jogo são autênticas como um todo. Na percepção dos estudiosos, toda produção é filha do seu tempo. Quando falamos sobre os usos da Idade Média na atualidade, isso também acontece. Em outras palavras, não é necessário voltar sempre ao passado para se refletir sobre um produto contemporâneo. Entretanto, como apontaremos ainda nesse trecho, o reino da Boêmia possui um movimento étnico medieval de extrema importância para a identidade nacional tcheca. Nos voltamos para as análises historiográficas sobre a Baixa Idade Média a fim de perceber por quais caminhos KCD criou sua “aura autêntica” sobre o período e quais elementos que podemos interpretar como sendo contemporâneos ao tratarmos de questões étnico-nacionais.

Ao longo deste capítulo, apresentamos trechos de nossos documentos, nos quais Vávra demonstrou uma proximidade da Boêmia com o mundo ocidental no medievo. Esse contato é destacado por Wandycz, que analisou as conexões dos reinos da Europa Central a partir das relações culturais por meio das noções de centro e periferia (2001, p. 5). Para o autor, a região central teve várias influências do ocidente dos séculos XIII ao XV, em vários aspectos sociais. Primeiro, um processo de expansão da demografia e colonização de áreas na região; e segundo, houve um crescimento econômico em detrimento de crises que ocorriam no ocidente (WANDY CZ, 2001, p. 27). Para Berend, Czyk e Wiszewski, os governantes, bem como seus agentes, atuaram ativamente na colonização de germânicos no século XIII na Europa Central (2013, p. 252). Esses movimentos migratórios ocorreram devido às invasões dos tártaros no

¹¹² Também disponível em: https://kingdomcomecodex.github.io/?entry=ui_codex_name_cizinci. Acesso em 20 mai. 2022.

¹¹³ Disponível em: https://kingdomcomecodex.github.io/?entry=ui_codex_name_zide. Acesso em 23 mai. 2022.

¹¹⁴ Nos Créditos do jogo, estão mencionados como consultores: Dr. Petr Cornej, Ms. M. Hauserová, Dr. Jan Klípa, Dr. Miroslav Kovár, Dr. Matej Kratochvíl, Dr. Robert Novotný, Jan Royt, Dr. Petr Sommer, Ms. Milan Stedra, Dr. Zdenek Vybíral, Marek Zelenka, Dra. Karolina Zimna-Kawecja, Doba Karlova.

¹¹⁵ Essa afirmação sobre a participação de Nowak é mencionada por ela em entrevista concedida como parte das entrevistas feitas por todos os membros da desenvolvedora. Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/52>. Acesso em: 20 jul. 2022.

período. Porém, para Wandycz, elas não começaram o processo, mas apenas o intensificaram, uma vez que haviam terras desabitadas, sendo necessário trazer pessoas para trabalharem nas funções e territórios disponíveis (2001, p. 28). Para além de ocupar espaços desabitados e/ou esvaziados por conflitos, a colonização, e conseqüentemente o aumento demográfico, tinham o objetivo, segundo Sedlar, de criar taxas para os moradores, aumentando o renda dos nobres, bem como a promoção do desenvolvimento do artesanato urbano e do comércio (1994, p. 408).

Embora seja destacada essa importância, Berend, Czyk e Wiszewski dissertam que, apesar da contribuição germânica na região, essas perspectivas historiográficas estariam sendo revisitadas por novos historiadores que também destacam uma colonização interna tcheca, da Boêmia, na questão agrícola (2013, p. 289), bem como a sua participação nas mudanças econômicas do reino durante os séculos XIII e XV (2013, p. 305).

Em sua análise, Sedlar aponta a natureza dos conflitos interétnicos enquanto relacionados a posições de poder. A cultura germânica foi a predominante em alguns desses reinos, mas somente na Prússia o processo de germanização foi eficaz. Em outras regiões a nobreza e a cultura mantiveram seus elementos nativos. Para o autor, os comerciantes alemães mantiveram por mais tempo suas identidades étnicas, pois tinham redes de contato com suas terras natais, fortalecendo o comércio, bem como propagando a colonização (SEDLAR, 1994, p. 411). A migração germânica, segundo contos no *codex* do jogo, diminuiu por volta da metade do século XIV (KINGDOM COME, 2018),¹¹⁶ mesmo período que Sedlar e Wandycz destacam, durante os anos de 1347-1350. Para o Sedlar, muitas das famílias foram se estabelecendo e adotando gradativamente a cultura e a língua local, se tornando indistinguível dos nativos. A des-germanização ocorria gradualmente, muito antes da Revolta Hussita (1994, p. 411). Porém, mesmo com esse processo de assimilação dos germânicos à cultura tcheca, Aguiar destaca que eles acabavam por ocupar posições à margem da sociedade. Com aumento da influência dos tchecos no poder do reino, ao exigirem e conquistarem cargos importantes, os germânicos passaram a perder influência, adquirindo uma identidade estranha tanto para os tchecos como para os demais germânicos, uma vez que não eram tchecos, por não falar o idioma, mas também não seriam germânicos, por serem súditos do rei da Boêmia. Para Aguiar, mesmo que a noção de uma identidade nacional moderna não estivesse espalhada por

¹¹⁶ Disponível em: https://kingdomcomecodex.github.io/?entry=ui_codex_name_cizinci. Acesso em 30 mai. 2022.

todo um povo, havia uma certa conexão entre língua e povo, onde para ser tcheco se precisava falar tcheco (AGUIAR; SILVA, 2015, p. 314-316).

Outro grupo que se fez presente na Europa Central, entre os séculos XIII e XV, foram os cumanos. Os cumanos, representados em KCD, se fizeram presentes na região da Hungria no século XIII, ocupando regiões da Valáquia e da Moldávia, sendo um povo considerado incivilizado e nômade. Tinham um destaque enquanto poderio militar devido à sua cavalaria (SEDLAR, 1994, p. 406). Segundo Testi, os cumanos não deixaram documentos escritos, sendo encontradas menções sobre eles apenas em crônicas de outros povos que possibilitam reconstruir alguns dos aspectos de sua cultura em conjunto com análises de sítios arqueológicos (2020, p. 120). Foram um grupo cujos primeiros registros no continente europeu apareceram por volta do século X, nos quais era destacado seu poderio militar ligado ao uso do arco e flecha, tendo um importante papel como mercenários, entre os séculos XI e XIII, nas forças bizantinas, bem como em batalhas entre sultanatos no oriente médio (TESTI, 2020, p. 122-123).

Pagãos, os cumanos foram alvo de tentativas de conversão ao cristianismo ao serem integrados na sociedade húngara no século XIII. Este primeiro processo, no entanto, enfrentou dificuldades, pois, além de serem um povo pagão, os cumanos eram nômades e não cultivavam terras segundo os registros feitos no período, apenas devastavam os territórios por onde passavam, trabalhando como mercenários com pagamentos oriundos de saques e butins (TESTI, 2020, p. 125-127). Para Imre Bártfai, no *blog Medievalists*, apesar do fato de que tais atos de violência pudessem ter sido cometidos pelos cumanos, não foram uma prática exclusiva destes em contextos de conflitos. Ações bárbaras foram registradas em diferentes crônicas, de grupos de reinos distintos, cometidas também por tchecos (BÁRTFAI, 2018).¹¹⁷

Assim, Sedlar, Testi e Bártfai destacam que, após o século XIII, os cumanos já estavam misturados à sociedade húngara. O processo de adaptação à sociedade cristã e mais sedentária ocorreu em meados do século XIII, no qual os cumanos começaram a adotar práticas cristãs e a integrar as unidades militares húngaras (SEDLAR, 1994, p. 407), retirando-os assim, para Testi, da condição de mercenários, além de tornar os líderes cumanos em nobres do reino (TESTI, 2020, p. 129).

Para o historiador, a dificuldade de integração dos cumanos, também representados em afrescos nas igrejas, abriu possibilidades para se pensar num sentimento anti-cumano,

¹¹⁷ Disponível em: <https://www.medievalists.net/2018/02/cumans-kingdom-come-deliverance>. Acesso em 15 mar. 2022.

presente tanto nas camadas mais abastadas como entre os camponeses. Porém, no período do saque em Skalitz, retratado no jogo, essa poderia ser a imagem que havia na Boêmia, mas não seriam necessariamente o modo de atuação dos cumanos, já integrados tanto linguisticamente quanto no modo de vida à sociedade húngara cristã (TESTI, 2020, p. 130). Essa convivência com outros grupos na Hungria, segundo Testi, não possibilitaria que os cumanos fossem distinguidos dos demais húngaros (2021, p. 22). Apesar disso, Bártfai também destaca que os cumanos possuíam uma língua nativa e que seu último falante na Hungria morreu no século XVIII. Portanto, haveria a possibilidade de que, no contexto do século XV, os cumanos falassem, entre si, o seu idioma nativo, e não o húngaro (2018).¹¹⁸

Em KCD, há dois espaços com textos sobre os cumanos. No *codex*, há um pequeno texto com os períodos em que os cumanos invadiram a Boêmia: duas vezes no século XIII e uma no XV.¹¹⁹ Mais informações aparecem no livro encontrado no jogo, no qual é pontuado sobre a origem desse grupo, a mudança, parcial, de suas práticas, adotando o cristianismo e a língua local, além de destacarem seu papel como uma força militar poderosa das tropas húngaras (KINGDOM COME, 2018). No jogo há informações sobre os cumanos para além das narrativas, como em livros e no seu *codex*. Porém, sua imagem está fortemente ligada a um “outro”, estrangeiro, bárbaro e violento. Os cumanos são tratados como inferiores, incultos, mesmo entre os aliados de Sigismund, como é trazido neste diálogo na missão *Ninho de Víboras*, após um desentendimento entre os mercenários tchecos e os cumanos.

Chefe dos mercenários – Você tem algo a dizer?

Mercenário – Eu não fiz nada de errado. Me deixe ir!

Tradutor – Én nem csináltam semmit. Engedj el!

Mercenário cumano – Ez hazugság! Az egész az ő hilája volt!

Chefe mercenário – Eu ouvi que você teve alguns problemas como nossos... irmãos Cumanos.

Líder cumano – Kiprovokálta a harcot ahol a cimboráival leszúrtak két embert.

Tradutor – Ele começou a briga. Os amigos dele mataram dois homens.

Mercenário – Eles são apenas cães bárbaros senhor! Não escute o que eles...

Chefe mercenário – Pela última vez. Os mercenários de Sigismund são nossos convidados no campo. E nós tratamos nossos convidados como sendo dos nossos!

Tradutor – Mi vendégek vagyunk, ezért tisztelettel keell bánniuk velünk.

Mercenário cumano – Igen, ennek így kell lennie!

Chefe mercenário – Como você quer punir ele?

Tradutor – Milyen büntetést tartogarsz a számára?

Líder cumano – Engedd szabadon, a többiek emlékezni fognak rá.

Tradutor: Deixe-o ir, os outros se lembrarão disso.

Mercenário: Você deixa esses cachorros te dizerem o que fazer? E você se chama de líder? (o mercenário é morto pelo líder dos mercenários)

¹¹⁸ Idem.

¹¹⁹ Disponível em: <https://kingdomcomecodex.github.io/>. Acesso em 25 mai. 2022.

Líder mercenário: Sem mais lutas desnecessárias. Nós somos um grupo, um exército, então é melhor que se lembrem disso! (parênteses nosso)¹²⁰

Além desse tratamento nas relações dentro do acampamento das forças inimigas a eles, há um outro elemento que intensifica essa atribuição aos cumanos como bárbaros e incultos. Durante essa missão, o protagonista pode se infiltrar no acampamento se vestindo como cumano. Os jogadores, ao buscarem informações vestidos como o inimigo, são por eles (os cumanos) parados em alguns momentos, com perguntas sendo feitas aos jogadores. Apesar do disfarce não durar muito tempo, há ao menos um trecho de diálogo no qual os jogadores conseguem enganar os cumanos, quando Henry tenta imitar o idioma falado pelo grupo, havendo uma chance de ter sucesso e afastar o inimigo que suspeita do jogador. Essa possibilidade de infiltração é parte do gênero de KCD, RPG. Porém, não faz sentido os jogadores terem mais sucesso se infiltrando no acampamento vestidos como cumanos do que como um bandido local. Existe essa possibilidade, se os jogadores conquistarem a confiança de alguns desses bandidos em uma missão anterior. Mas, caso os jogadores escolham outro caminho, há mais chances dos jogadores não serem descobertos entrando no acampamento como um cumano do que como um mercenário tcheco.

Outro grupo forasteiro que perpassou principalmente pela Hungria foram os *gypsies*/ciganos. Segundo Sedlar, seria um grupo de indianos do norte com pele escura que falavam a língua Romani. Segundo o autor, alguns grupos foram para a Alemanha e para a Boêmia no século XV, recebendo cartas de privilégio de vários governantes devido às suas habilidades com armas e armaduras, mantendo até o século XX suas características étnicas (1994, p. 407). Segundo o autor, o primeiro relato, na Hungria, do povo foi após o período retratado no jogo.

Além dos germânicos e dos *gypsies*, os judeus também compuseram um grupo étnico na Europa Central, chegando no território durante a Primeira Cruzada, fugindo da perseguição de cristãos. Segundo Sedlar, no século XII testemunhou-se uma grande migração de judeus do

¹²⁰ “**KINGDOM COME DELIVERANCE**. Direção: Daniel Vávra. **Chefe dos mercenários** – Do you have anything to say? **Mercenário** – I didn’t do nothing wrong. Let me go! **Tradutor** – Én nem csináltam semmit. Engedj el! **Mercenário Cumano** – Ez hazugság! Az egész az ő hilája volt! **Chefe mercenário** – I heard you had some trouble with our... Cuman brothers. **Líder Cumano** – Kiprovokálta a harcot ahol a cimboráival leszúrtak két embert. **Tradutor** – He star fight. His friends kill two men. **Mercenário** – They’re just heathen dogs, sir! Don’t listen to what they... **Chefe mercenário** – For the last time. Sigismund’s mercenaries are guests in our camp. And we treat guests as our own! **Tradutor** – Mi vendégek vagyunk, ezért tisztelettel keell bánniuk velünk. **Mercenário Cumano** – Igen, ennek így kell lennie! **Chefe mercenário** – How do you want to punish him? **Tradutor** – Milyen büntetést tartogarsz a számára? **Líder Cumano** – Engedd szabadon, a többiek emlékezni fognak rá. **Tradutor:** Let him go, other remember it. **Mercenário:** You let these dogs tell you what to do? And you call yourself a leader? (o mercenário é morto pelo líder dos mercenários) **Líder mercenário:** No more unnecessary fighting. We are one camp, one army, so fucking remember that!”.

ocidente para o oriente, principalmente para a Polônia, em regiões que, segundo o historiador, os cruzados não os alcançariam (1994, p. 412). Porém, mesmo nesses reinos, houveram ameaças dos povos locais. Os judeus acabaram precisando migrar dos reinos, devido ao medo de perseguição na Boêmia. Uma dessas migrações ocorreu em 1241 (SEDLAR, 1994, p. 412). Além da perseguição religiosa, havia a competição pelo comércio, pois os judeus ocupavam as cidades na Europa Central e desempenhavam funções comerciais que ainda não estavam desenvolvidas na região. Além disso, Sedlar destaca que havia diferentes conjuntos de leis aplicadas para grupos específicos (1994, p. 413). As leis, diferentes do modo como ocorre nos Estados modernos, não eram aplicadas de maneira geral, mas eram direcionadas para uma parcela da população. Para os judeus haviam leis e juízes específicos, ligadas à proteção dos monarcas. Além disso, também ocupavam as posições mais baixas na sociedade, acima somente dos servos. Os monarcas tendiam a proteger os judeus, por razões monetárias, devido aos recursos que poderiam oferecer. Os reis boêmios, no entanto, restringiam o número de judeus que poderia haver em cidades privadas.¹²¹ Porém, outros reis eram mais suscetíveis às demandas cristãs e os baniam (1994, p. 414).

O preconceito, as inimizades entre diferentes grupos que conviveram na Europa Central, e mais especificamente na Boêmia, durante a Baixa Idade Média, são encontradas em documentos do período: como as crônicas.

Estrangeiros em geral eram alvo de suspeita e ódio, independentemente de sua lealdade religiosa. Ocasionalmente esses sentimentos são encontrados em registros históricos. O cronista boêmio Cosmas de Praga, por exemplo (morto em 1125), foi um opositor declarado dos germânicos, que ele acusava de arrogância e desprezo pelos eslavos. Suas polêmicas aparentemente refletiam a percepção do clero nativo tcheco, que via os germânicos como competidores em posições na Igreja. Ainda mais xenofóbica era a crônica tcheca anônima atribuída a um certo Dalimil e escrita em cerca de 1310. (SEDLAR, 1994, p. 415)¹²²

No *codex* de KCD, é dado um espaço para se mencionar crônicas, sua importância como uma fonte histórica, bem como a diversidade de tipos que existiam no período medieval. No mesmo texto, é destacado como tais documentos tinham orientações ideológicas, sendo necessário cuidado ao analisá-los, bem como o fato de, nas crônicas, fatos

¹²¹ Segundo Wandycz, cidades “privadas” seriam as cidades governadas por lordes (2001, p.29).

¹²² “Foreigners in general were often the object of suspicion and hatred, regardless of their religious allegiance. Occasionally such sentiments find expression in historical records. The Bohemian chronicler Cosmas of Prague, for example (d. 1125), was an outspoken opponent of Germans, whom he accused of arrogance and contempt for the Slavs. His polemics apparently reflected the attitude of the native Czech clergy, which looked upon Germans as competitors for positions in the Church. Even more xenophobic is the anonymous Czech chronicle attributed to a certain Dalimil and written in about 1310”.

reais e míticos estarem normalmente juntos.¹²³ Não podemos deixar de enfatizar essa noção, a saber, que toda obra tem posições ideológicas, sejam políticas, religiosas, de gênero etc., não somente quando falamos em obras do passado, mas também em contemporâneas, como no jogo que analisamos.

Um dos fatores que nos faz questionar elementos representados em KCD pelo conceito de identidade étnica, se não presentes no jogo como um todo, mas em momentos pontuais da trama principal, se deu através da ligação do jogo com seu principal desenvolvedor. Além dos comentários em redes sociais e de entrevistas a *blogs*, Vávra trouxe mais informações em sua apresentação em *Digital Dragons*, ao mencionar as crônicas que registram os povos eslavos, e mais especificamente os tchecos. O que nos chama a atenção é o fato de que, ao pontuar a primeira crônica, a de Dalimil, o desenvolvedor destaca o início da obra, com a *Torre de Babel*, e depois, acrescenta apenas uma curta frase: “muito patriótica” (VÁVRA, 2018, min. 16:32).¹²⁴ Isso nos leva a cogitar que o desenvolvedor buscou ler algumas dessas crônicas, destacando partes e características que acharia importantes e/ou interessantes.

Para Zumthor, é preciso se atentar às relações de produção e recepção, no contexto e em períodos posteriores, de tais obras (2009, p. 46). Para Sedlar, a crônica de Dalimil já advogava pela independência de um estado tcheco com sua própria língua, suas polêmicas, que para o autor davam um ar extremamente moderno (1994, p. 415). Ou seja, mesmo que essas crônicas tivessem uma circulação pequena no período, havia um movimento por parte dessa elite tcheca de garantir posições de poder através de uma legitimação cultural com base na língua, conectada a um povo, uma nação.

Para Falconieri, o pertencimento no período vinha de outros motivos antes da nação, como religioso e a lealdade a um lorde, na maior parte dos casos relacionadas à classe social dos sujeitos. A etnicidade, para o autor, se fazia presente em momentos de contato, belicoso ou comercial, mas não era predominante. Além disso, o termo “nação”, no medievo, teria mais relação de identificação com uma nobreza¹²⁵ (FALCONIERI, 2019, p. 187-8).

¹²³ Disponível em: https://kingdomcomecodex.github.io/?entry=ui_codex_name_kroniky. Acesso em 26 mai. 2022.

¹²⁴ “Very patriotic”.

¹²⁵ Um exemplo de como a dinâmica étnica ocorria no medievo foi trabalhada por Geary ao analisar a identidade lombarda durante a Alta Idade Média. Segundo o autor, na península da Itália, no século VIII, a identidade lombarda foi fortalecida, os romanos não conseguiam enriquecer como a aristocracia lombarda. Para Geary, a opção para os romanos que almejavam elevar seus status social era de se tornar lombardo, perpassando tanto pela posse de terras como a identificação enquanto guerreiro. (GEARY, p. 147-149). Para o autor, tanto godo como lombardo se tornaram símbolos de camada social elevada. Ou seja, antes de identificar uma herança cultural, significava um poder que o sujeito possuía, sendo considerado importante para aquela sociedade (GEARY, p. 156).

Para Pohl, as diversidades étnicas ocorrem por fatores políticos, econômicos, sociais e culturais, estando associadas, para o autor, à longa duração (POHL, 2003, p. 36). Grupos tinham diferentes identidades, algumas mais amplas, outras locais, como ávaros e eslavos, colocando uma ou outra quando necessário. Sendo assim, a identidade étnica se constitui como uma construção situacional (POHL, 2003, p. 38). Para o autor, a sobrevivência de grupos étnicos se deu de acordo com sua flexibilidade cultural. A pluralidade de grupos étnicos é resultado e não condição de complexos processos históricos (POHL, 2003, p. 48). Ou seja, a identidade tcheca poderia ser abordada mais como o resultado dos eventos que marcam as interações sociais na região entre os séculos XIII e XV, culminadas na Revolta Hussita, bem como parte de um renascimento político nas lutas por soberania no século XIX.

O ódio contra outros grupos, como mostrado neste tópico, ocorreu em crônicas de outras línguas, como as polonesas, nas quais houve preconceito contra alemães e tchecos (SEDLAR, 1994, p. 415). O fato das cortes medievais terem muitos cargos ocupados por estrangeiros causava hostilidades com os locais, ocasionando competição por posições e favores. O movimento do partido Hussita, para aceitar Sigismund no trono da Boêmia, exigiu deste algumas condições: 1) não seriam aceitos estrangeiros para posições onde haveriam tchecos qualificados; 2) procedimentos jurídicos deveriam ser conduzidos na língua tcheca e, por fim, 3) os tchecos teriam a primeira voz nas decisões do reino. Porém, essa disputa era complicada, pois muitos monarcas preferiam estrangeiros, pelo motivo de sua lealdade acabar ligada ao rei, devido ao desconhecimento e falta de conexões locais (SEDLAR, 1994, p. 416). Segundo Sedlar, embora houvesse tensões étnicas na região, nos séculos XII e XIII foram poucos os testemunhos de confrontos (1994, p. 417).

A religião era o ponto central para as identidades dos grupos. Para Sedlar, a identidade do movimento Hussita foi um caso à parte, pois além do fator religioso, houve o crescimento das cidades e, com o aumento da população tcheca nelas, houve uma maior incidência de antagonismos devido aos lugares de poder que os germânicos tinham acesso e os tchecos não (1994, p. 417).

Além da religião e do crescimento das cidades, a literatura teve um papel importante no crescimento de uma identidade nacional tcheca, ou de um sentimento de identidade. Houve um crescimento do uso da língua para se escrever documentos, ocupando o lugar do latim, aumentando assim a demanda por oficiais que conhecessem a língua. A bíblia escrita em tcheco foi uma das primeiras a ser escrita em uma língua vernacular, sendo precedida somente das escritas em alemão e italiano (WANDY CZ, 2001, p. 33).

O movimento Hussita, para Sedlar, cresceu da crítica religiosa de uma casta tcheca. Suas críticas eram geralmente dirigidas à alta hierarquia da Igreja na Boêmia, com posições ocupadas em grande parte por germânicos. Além disso, a morte na fogueira de Jan Hus¹²⁶ e Jerome de Praga¹²⁷ foram recebidas na Boêmia como uma afronta à nação tcheca (SEDLAR, 1994, p. 418).

A universidade de Praga teve um papel central nas relações do poder real e do clero. Com as mudanças feitas na Dieta Boêmia de 1419, em que Wenceslas IV foi convencido a decretar que os cargos deveriam ser preenchidos por tchecos, novos problemas surgiram. Importantes intelectuais poloneses e germânicos saíram da Universidade, aumentando a inimizade entre os diferentes grupos étnicos. Quando uma invasão estrangeira se tornou iminente, houve um movimento de defesa, e conseqüentemente, do ódio contra estrangeiros e destes contra a “heresia boêmia”, fazendo com que, entre 1450 e 1460 o reino ficasse isolado.

Porém, Sedlar destaca que a natureza religiosa vinha antes da étnica. Mesmo Hus, é pontuado pelo autor, preferia um bom germânico cristão a um mal tcheco, apesar do parentesco de sangue (SEDLAR, 1994, p. 418). Sedlar destaca que germânicos apoiaram os boêmios, mesmo depois de o imperador germânico proclamar uma cruzada contra eles; em outras palavras, suas ideias eram mais religiosas que nacionalistas (1994, p. 419). Além disso, a ideia de falar em tcheco tinha outra razão além de uma identidade tcheca, que era a seguinte: para que os padres interferissem menos na palavra de Deus. Para o autor, a defesa da língua e da nação seriam coisas distintas. Outro motivo de haver a ligação com a língua e com a religião era porque o povo não podia se ligar com o rei Sigismund, buscando então esses outros símbolos de unidade (1994, p. 419).

Para Wandycz, a Revolta Hussita foi o movimento mais importante da História Tcheca. Foi um movimento pré-reformático e pré-moderno de várias outras crises que ocorreram na Europa em períodos posteriores. A revolta foi tão significativa que serviu de inspiração para a democracia tcheca nos séculos XIX e XX (2001, p. 39-40). A revolta Hussita foi também um momento de ascensão da burguesia tcheca para Wandycz, sendo um movimento precursor na Europa ao expandir a noção política de nação para a burguesia e camponeses (2001, p. 40). Nesse caso, a Revolta Hussita passa a ter outros contornos que

¹²⁶ Jan Hus foi um importante teólogo e reformador tcheco baseado nas ideias de John Wycliffe. Lecionou na Universidade de Praga e foi um intelectual fundamental para a disseminação da escrita vernacular tcheca. Foi condenado por heresia e queimado vivo. Disponível em: https://kingdomcomecodex.github.io/?entry=ui_codex_name_jan_hus. Acesso em 15 jul. 2022.

¹²⁷ Jerome de Praga foi também um importante teólogo tcheco. Sendo discípulo de Jan Hus e estudioso das ideias de Wycliffe. Assim como Hus, Jerome foi condenado à morte por heresia no Concílio de Constança. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Jerome-of-Prague>. Acesso em 15 jul. 2022.

ganham destaque junto com o fator religioso. Apesar disso, Wandycz reitera a natureza religiosa do movimento bem como o fato dos aspectos políticos, sociais e nacionais estarem sujeitos à espiritualidade dos tchecos, havendo nessas interpretações historiográficas uma forte base analítica sobre o recorte (2001, p. 40).

Com efeito, procuramos abordar, neste tópico, sobre diferentes grupos culturais que habitaram a Europa Central, mais especificamente no Reino da Boêmia, e seus contatos durante a Baixa Idade Média. Mas por que motivo fizemos esse retorno, uma vez que nossas fontes são do século XXI? A razão é a seguinte: KCD foi um jogo no qual os desenvolvedores buscaram criar uma obra historicamente autêntica, produzindo textos e experiências que dialogavam com as próprias contribuições da academia, trazendo um pouco da História para o entretenimento. As migrações germânicas e o contato com os cumanos, na narrativa, ocorrem em pequenos espaços da experiência de jogo. Porém, para compreendermos os limites e as interpretações representadas em cena, foi preciso fazer esse retorno ao século XV a partir dos trabalhos de medievalistas.

Do mesmo modo que os grupos interétnicos são importantes, compreender um pouco da Revolta Hussita também o foi. Vávra menciona, na entrevista realizada no *Weekly Torch*, na sétima pergunta, que o movimento não foi tão explorado por duas razões: a primeira seria histórica, uma vez que a revolta teria seu início em meados do início do século XV, e a segunda foi pelo fato de não possuírem tecnologia para representar os combates.¹²⁸ Apesar disso, livros e textos nos *codex* contêm informações sobre a revolta, além de figuras históricas, como Jan Hus, e a participação de alguns dos nobres presentes na narrativa do jogo, como Sir Hans Capon e Sir. Radzig.

A leitura da Boêmia do século XV enquanto um período de intensas reflexões religiosas, que em si não se desvinculam de relações políticas de poder, é percebida pela historiografia como fundamental para se compreender o movimento Hussita. Porém, em KCD, a religião, mesmo que presente, é representada a partir de elementos de oposição e como um elemento de humor. Por exemplo: na possibilidade do protagonista fazer um sermão embriagado na Igreja sobre as ideias de Jan Hus. Tal uso da religião no jogo pode ser compreendido enquanto um elemento presente no capitalismo, onde o foco é, antes de ser autêntico historicamente, ser um produto no qual os jogadores podem se identificar e lançar suas próprias convicções sobre como era o passado. Outra leitura, não antagônica, mas

¹²⁸ Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/40>. Acesso em 15 jul. 2022.

complementar a esta última, pode ser feita ao interpretarmos a ausência da religiosidade em KCD: ao mesmo tempo em que se adequa ao mercado global, possibilita o foco sobre o elemento étnico-nacional da identidade tcheca.

No entanto, existem elementos que não se resumem a uma leitura das relações do medievo. Embora haja reflexões historiográficas em seu *codex*, como a destinada às crônicas quando usadas em leituras enviesadas politicamente, parece não haver um consenso dentro da própria produção de KCD sobre isso. Pois, apesar dessa consciência, a representação de outras etnias do jogo ocorre de forma extremamente homogênea, com poucos espaços para a complexificação dessas relações. Um jogo eletrônico pode ser desenvolvido por uma única pessoa, mas um jogo do tamanho de KCD precisou de uma equipe, de vários desenvolvedores. Isso não poderia dificultar a manifestação de ideias nacionalistas e problemáticas no jogo? A figura de Vávra tem protagonismo no desenvolvimento de KCD, pois foi ele quem trouxe a ideia do jogo, participou da direção de algumas cenas, escreveu algumas das missões principais, além de ter sido o responsável pelas decisões finais sobre elementos que estariam ou não em KCD.¹²⁹ Portanto, a representação das relações entre diferentes grupos étnicos passou pela decisão final do diretor. Sua leitura sobre uma crônica enquanto “muito patriótica” e sua postura frente a problemáticas étnicas do seu país moldam a percepção do público sobre seu produto por conta disso. Desse modo, KCD, apesar de ser uma produção criada por muitas mãos, carrega, no seu núcleo, as ideias e percepções nacionalistas de Vávra. Essas, apesar de não terem se originado dele, sendo parte de um processo que remonta ao século XIX, encontram, através da visão do desenvolvedor, um novo objeto de apresentação de tais crenças para um público. Um público que não se limitou a uma região específica, mas que foi produzido para ser consumido em nível internacional.

Tal exercício, de perceber como se dava a dinâmica multiétnica no Reino da Boêmia, nos leva a retornarmos ao presente. No caso, observamos nesta pesquisa a perspectiva construída em um jogo sobre o contato e sobre a história tcheca com outros grupos, sendo a perspectiva apresentada em tal jogo subjetiva, parcial, e que não necessariamente representa a população de um país inteiro. A fim de explorarmos o contexto atual da República Tcheca, procuraremos observar como se dá a relação com “os outros” no período contemporâneo do país.

¹²⁹ Essas atribuições que ele fez a si mesmo podem ser vistas na entrevista que concedeu num espaço própria da desenvolvedora, mais especificamente na segunda pergunta. Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/40>. Acesso em 15 jul. 2022.

2.1.3 A Europa Central hoje e a relação com os “outros”

Como trouxemos nas páginas anteriores, o contato entre identidades culturais na globalização trouxe não somente experiências de trocas, mas embates e relações pouco amistosas quando ideias estrangeiras ameaçam tradições locais. Mencionamos trechos da apresentação de Vávra que corroboram com tal interpretação. Isso indicaria uma visão geral tcheca sobre essa defesa de sua cultura contra “os outros”? Para evitarmos generalizações, buscamos por trabalhos que abordaram sobre as relações do povo tcheco com estrangeiros, tanto externos quanto grupos internos. Aqui os estrangeiros internos são aqueles com uma identidade cultural parcialmente ou completamente distinta da tcheca, não uma identidade baseada na cidadania. Esses trabalhos serviram aqui para ampliar nossa perspectiva, pois, mesmo nos comentários em algumas notícias em torno do jogo, as opiniões sobre o tema, representação do outro, local e estrangeiro, não foram unânimes.

Em 2004, 10 países da Europa Central e Oriental entraram para a União Europeia (UE). Um deles foi a República Tcheca. Riishøj, em seu trabalho, pesquisou sobre a entrada da República Tcheca e da Polônia no bloco econômico. O autor analisou a entrada desses países a partir das noções de eurocentrismo e euroceticismo, procurando refletir até que ponto a barreira do nacionalismo poderia ser superada por essa identidade europeia (2010, p. 9). Como trouxemos em tópicos anteriores, havia dois movimentos em relação ao modo como os países europeus encaravam seu passado medieval. No ocidente o foco era a conexão e o contato entre diferentes povos e reinos, enquanto no oriente acontecia um retorno ao nacionalismo e ao medievo como berço das identidades e dos Estados.

Segundo Riishøj, a internalização de uma identidade europeia, acima de outras, foi vista como problemática ao se tentar juntar o passado de grupos cuja história era marcada por invasões e conflitos (2010, p. 11). Além do passado de conflitos entre países, outro fator que complexificou a entrada desses países na UE se deu pelos seus partidos políticos. Segundo Riishøj, partidos políticos dos países candidatos ao bloco temiam que algumas das medidas da UE poderiam afetar negativamente o país, nutrindo assim um sentimento de euroceticismo com relação à sua integração na União Europeia (2010, p. 11). Tais sentimentos poderiam se expressar tanto de uma maneira suave, uma desconfiança dos benefícios, até uma postura mais radical, na qual a integração ao bloco seria adotada apenas parcialmente pelo país.

A participação na UE era uma forma dos países do Leste europeu se desvincularem de um passado “velho” e “atrasado” (RIISHØJ, 2010, p. 11). Ou seja, mesmo que os países entrassem na União Europeia, a adequação às propostas dela pelos países não ocorreu no

mesmo ritmo. Em alguns, a identidade nacional se sobrepõe em alguns aspectos aos almeçados pela UE. Para o autor, na República Tcheca houve resistência maior de partidos políticos do que do público eleitor pela participação no bloco (RIISHØJ, 2010, p. 47). Percebemos KCD como um meio que os desenvolvedores tchecos encontraram de aproximar seu passado com o ocidente. Havia um receio, ou senso comum dos tchecos, de que as populações do ocidente vissem os tchecos como povos nômades, atrasados, buscando ao mesmo tempo em que comercializa sua história, aproximá-la de um senso comum sobre o medievo já conhecido pelo ocidente. Vávra, em sua apresentação, demonstra que haveria um estereótipo ou desconhecimento sobre a cultura tcheca pelo público em geral, uma vez que não haveria produções que alcançaram um sucesso global com a sua cultura. Podemos observar essas ideias ao retornarmos ao trecho:

Mas a questão era se alguém se importaria, porque no ocidente às vezes podíamos ser vistos como uma espécie desse antigo estado russo com uma cultura estranha da qual ninguém nunca ouviu falar, e muitos tchecos têm este tipo de síndrome que todos nos olham dessa maneira. Então, muitos dizem, tipo, por que vocês estão fazendo da República Tcheca ou da Boêmia, por que não usar algo mais familiar, como a Inglaterra ou a França? Porque todos conhecem a Inglaterra e a França medieval, e muitos dos seus amigos, todos pensarão que sua história é algo das estepes russas ou algo assim e nós estávamos seriamente preocupados com isto, se isto aconteceria ou não. (VÁVRA, 2018, min 3:05-3:50)¹³⁰

A relação dos tchecos com sujeitos de outras nacionalidades nos *blogs online* também não foi unânime, embora a maior parte se coloque contra um discurso em prol da “diversidade” que estaria sendo imposta; já outras procuraram apresentar a variedade de grupos étnicos que habitaram a região ao longo dos séculos.

Os comentários de pessoas que afirmaram serem de um país ou de outro não é a regra. Ao se tratar da diversidade étnico-cultural que havia no medievo, encontramos algumas posições. Um caso em defesa dessa pluralidade cultural ocorreu no *blog Eurogamer*, na publicação de Purchase. Nela surgiram comentários contrários à postura política do jornalista, além de destacar que não haveria tal diversidade na Boêmia naquele período, por exemplo, ao se pensar na presença de pessoas não-brancas na região. No caso, vemos um(a) pessoa da República Tcheca que busca defender uma diversidade, inclusive racial, através das

¹³⁰ “But the big question was if anyone will care because in the West sometimes we could be still seen as kind of this former Russian state with weird culture that no one ever heard about, so and a lot of Czech people have this kind of syndrome that everybody looks at us this way. So a lot who are saying like, why do you do it from Czech Republic or Bohemia? Why don’t you use something more familiar like England or France, because everybody know medieval England and medieval France and many your friends everybody will think that your history is something from some Russian step or something and we were seriously quite concerned about this, if this is going to happen or not”. Esse trecho é uma fala de Vávra transcrita.

migrações do povo Romani, movimento que já ocorria desde o século XIV para a autora do comentário (AMBERSHEE *apud* PURCHESE, 2018). Ambershee, durante o debate com nikolaylapko e com danielmarian adota uma postura em defesa da existência de minorias étnicas no país desde o medievo, estando presentes a uma distância não muito longe de onde o jogo foi ambientado. A confiança de danielmarian na autenticidade de KCD com relação à ausência do povo romani se deu pela presença de uma historiadora, Joana Nowak, no desenvolvimento do jogo (DANIELMARIAN *apud* PURCHESE, 2018). A ausência dos *gypsies* no jogo não seria um erro por parte dos desenvolvedores. Segundo Sedlar, o primeiro registro sobre sua presença ocorre na Hungria nos anos 1416 e 1417, mais de uma década após o período no jogo (SEDLAR, 1994, p. 407).

Entretanto, isso não significa, como apontamos no tópico anterior, que não havia uma diversidade étnica na região. O maior problema que observamos em KCD, e que apontamos no início do capítulo, é o fato dessas identidades serem utilizadas como meio de oposição identitária, na qual os diferentes grupos são vistos e utilizados como figuras antagônicas em níveis distintos. Para além de observarmos essa relação no passado, faz-se necessário observarmos como se dá a dinâmica intercultural no tempo presente do país a partir de algumas pesquisas.

Em seu estudo, o sociólogo Daniel Prokop procurou analisar se as minorias, romanis e vietnamitas, recebiam um tratamento preferencial do governo tcheco por meio de assistência social. Sua pesquisa teve como objetivo investigar se as ideias, propagadas no espaço *online*, de que minorias teriam mais privilégios sociais que os tchecos (de origem étnica), seriam verdade ou não. Para refletir sobre isso, o autor se utilizou de pesquisas nas quais eram realçadas características étnicas de sujeitos de diferentes origens. Uma dessas pesquisas foi realizada por economistas tchecos sobre anúncios de aluguéis para moradias na República Tcheca. Nelas foi enviado o *curriculum vitae* de três sujeitos (um tcheco, um vietnamita e um roma), cujo principal meio de identificação de sua origem étnica eram seus nomes, para mais de 1800 anúncios (PROKOP, 2016, p. 378-379). Prokop destaca que mesmo nas entrevistas a atenção dada aos currículos dos tchecos era maior do que os currículos de sujeitos de outras origens étnicas, pois estes, descendentes romanis e vietnamitas, não chegavam a ser chamados para as etapas seguintes (PROKOP, 2016, p. 381).¹³¹

¹³¹ Prokop analisa tais comportamentos a partir da teoria do contato social, em que, quanto maior o contato, menor o preconceito. A questão, para o autor, depende de uma crítica social e da interação entre comunidades majoritárias e minoritárias. Esse contato diminuiria o preconceito na teoria do psicólogo Gordon Allport (PROKOP, 2016, p. 382).

Outro estudo foi realizado por Ekaterina Ignatyeva. Ela trabalhou sobre a situação dos imigrantes russos na República Tcheca através do conceito de fronteiras simbólicas e sociais, a partir de elementos políticos, econômicos, históricos e por meio das mídias. Segundo Ignatyeva, através de pesquisas de opinião realizada pela União Europeia, a República Tcheca, dos países participantes do bloco, é o país com mais atitudes negativas em relação a imigrantes, chegando esta ser a posição de cerca de 64% dos tchecos na pesquisa realizada em 2017 (2020, p. 2). Segundo Prokop, o preconceito ocorre contra estrangeiros e, às vezes, esse preconceito ocorre por meio de seus próprios descendentes. Um exemplo trazido pelo sociólogo envolve uma tirinha que retrata um político, descendente de um japonês e de uma tcheca, andando com um porco amarrado em uma guia, enquanto dois tchecos comentam sobre a curiosa cena:

Perceba que o sujeito caminhando com o porco é Tomio Okamura, um político tcheco que tem um estilo populista que enfatiza o patriotismo, limitando o poder da UE, restringindo a imigração e reduzindo a ajuda a grupos não merecedores (o que é popularmente interpretado como a comunidade Roma). Ele é filho de um coreano-japonês e de uma mãe tcheca (morávia). (PROKOP, 2016, p. 383)¹³²

Na República Tcheca, os habitantes do país tendem a achar que a população de imigrantes está sempre crescendo. No caso tcheco, os imigrantes que eles mais temem são aqueles dos países menos desenvolvidos (PROKOP, 2016, p. 384), estando os russos inclusos como tais. Para estrangeiros de países que não são membros da UE, há políticas públicas de imigração que dificultam sua entrada e permanência no país (IGNATYIEVA, 2020, p. 9). Além disso, o receio com relação à estrangeiros cresceu entre os tchecos mais jovens desde 2015 (PROKOP, 2016, p. 385). Uma das razões, ao nosso ver, se deu devido à onda de migrações de muçulmanos que ocorre devido aos conflitos no oriente médio e no norte da África. O debate público em torno do Islamismo e dos Muçulmanos, principalmente o medo em relação a estes, cresceu na República Tcheca durante os anos em que se intensificaram essas migrações, entre 2015 e 2016 segundo Rendek. Após esse período, as discussões sobre a ameaça dos muçulmanos ocupou, majoritariamente, os espaços *online* (RENDEK, 2022, p. 62).¹³³

¹³² “Note the character walking the pig is Tomio Okamura, a Czech politician who has a populist style emphasising patriotism, limiting the powers of the EU, restricting immigration, and reducing aid to undeserving groups (which is popularly interpreted as the Roma community). He is the son of a Korean-Japanese father and a Czech (Moravian) mother”.

¹³³ A autora se refere à nova onda de migrações que ocorriam no período. Pois, segundo o próprio objeto de estudo da autora, já havia ao menos duas gerações de muçulmanos vivendo na República Tcheca. Esses descendentes de imigrantes, a segunda geração (foco de sua pesquisa), teriam diferentes formas de lidar com suas múltiplas identidades, indo desde aqueles que buscariam uma identificação religiosa e étnica em

A imagem dos estrangeiros nas mídias nunca é favorável. Segundo Prokop, em estudo conduzido em 2008, cerca de metade das matérias sobre estrangeiros eram neutras, e cerca de 44% eram negativas (PROKOP, 2016, p. 385). Além da mídia, há também a própria forma como essas imagens são construídas em casos de crimes, sendo similar a abordagem em casos de minorias e de imigrantes (PROKOP, 2016, p. 386). Ignatyeva, ao abordar sobre os imigrantes russos, traz um caso criminal¹³⁴ noticiado no qual é destacada, no título, a origem russa dos assaltantes, enquanto que na matéria em si é mencionada a possibilidade de serem russos ou falantes de uma língua parecida (2020, p. 7). A mídia, como trouxemos anteriormente no primeiro tópico deste capítulo, tem um papel fundamental na formação da mentalidade de um povo sobre estrangeiros ou mesmo sobre minorias de um país. Neste caso, as próprias minorias são vistas como estrangeiras, servindo assim como meios de propagação de uma identidade, bem como meios para a construção de outras, impactando também no surgimento de ideologias extremistas em partidos políticos.

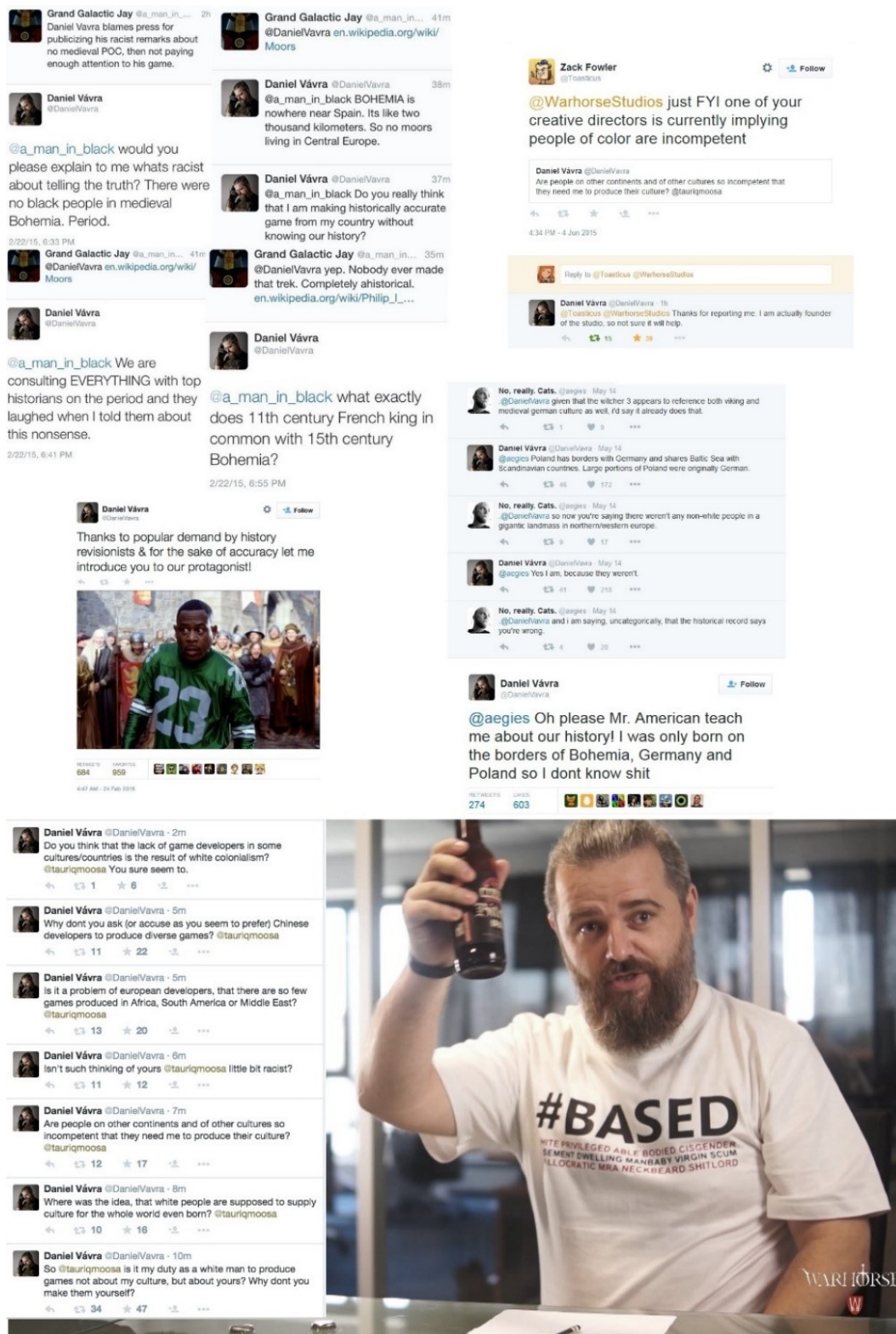
Nas discussões em torno de KCD são destacadas, por seus críticos, posições políticas de direita de Vávra, ligadas a ideais de políticas conservadoras e ultranacionalistas. As associações das posições de Vávra com uma extrema direita podem ser observadas numa tabela, desenvolvido por Mares, no qual o autor apontou 6 caminhos pelos quais a extrema direita se expandia na República Tcheca em 2006. Para o autor, esses caminhos podem ser observados em três tendências. A primeira tendência é a nacionalista, da qual derivam três caminhos: através do movimento Hussita de caráter revolucionário, criando um “neo-hussitismo”; o segundo caminho nessa tendência é a ultraconservadora, ligada às tradições da história tcheca; e o terceiro é ligado ao movimento católico. A segunda tendência dos partidos políticos de direita no país é permeada por ideologias nazifascistas que se configuram em dois caminhos: partidos cujas posições estão ligadas à história da região com o enaltecimento do domínio alemão durante a primeira metade do século XX; outro ligado ao poder branco e à superioridade da nação tcheca. A terceira tendência trazida pelo autor apresenta dois caminhos “novos” pelo qual os partidos políticos de extrema direita atuariam. Um deles seria a mistura das tendências anteriores na cultura de massa e nas grandes mídias; O outro, uma identidade baseada numa ideologia indefinida, mas com o enaltecimento da cor da branca e de uma atitude xenofóbica (MAREŠ, 2012, p. 2).

comunidades em torno de centros religiosos, até aqueles que buscavam uma identidade híbrida, de modo que, ao mesmo tempo que eram muçulmanos, eram também tchecos, adaptando-se a partir de cada situação.

¹³⁴ Em sua pesquisa, Ignatyeva utilizou matérias de quatro grandes jornais tchecos para sua análise: *Lidové noviny*, *Deník*, *Blesk* e *Reflex*.

Vávra é definido como sendo de extrema direita por jogadores com tendências progressistas nas discussões em torno de KCD. Nessas discussões, não são usados elementos contidos no jogo em si, como a forma como diferentes grupos étnicos são representados e utilizados na narrativa, mas sim posicionamentos e postagens feitas por Vávra ao longo dos anos. Tais posições manifestadas foram arquivadas e aglutinadas por essa parcela do público *online* como uma “prova” de um comportamento político, ultranacionalista e racista, que poderia estar refletido também nas escolhas presentes no jogo. Alguns dos comentários de Vávra, aglutinados por seus críticos, podem ser vistos na imagem a seguir:

Figura 6 – Comentários polêmicos de Vávra salvaguardados no espaço *online*.



Disponível em: <https://knowyourmeme.com/photos/1339555-kingdom-come-deliverance>. Acesso em 28 mai. 2022

Neste momento da pesquisa, mais importante do que os conteúdos presentes em cada uma dessas mensagens, que serão analisadas no próximo capítulo, é destacar o ato de arquivar

e colocar todas essas mensagens em uma única imagem. São apresentados na imagem comentários que são partes de discussões que o desenvolvedor teve em suas redes sociais, principalmente no *Twitter*, ao longo dos anos. Nela se faz presente, por exemplo, a mensagem na qual Vávra utiliza uma cena do ator Martin Lawrence, no filme *Loucuras na Idade Média* (2001), para ironizar seus críticos quanto a exigência da presença de pessoas não-brancas em KCD e na Boêmia em si. Alguns dos comentários presentes na imagem foram retirados de discussões posteriores à publicação mencionada acima, pois tinham como tema central delas a representação de pessoas de negras, e a partir disso, a defesa de uma narrativa nacionalista de Vávra frente a tais críticas. Essas posturas, protecionistas e nacionalistas, foram associadas pelo público como sendo parte de uma postura política de extrema-direita do desenvolvedor. Tal postura foi percebida como uma continuidade de um embate político-ideológico manifestado anteriormente no movimento de jogadores *Gamersgate*, movimento no qual Vávra apoiou os jogadores contrários a jornalistas e desenvolvedoras, sendo apropriado (Vávra) como um símbolo por ambos os lados. Podemos analisar esses comentários de Vávra a partir dos conceitos de tradição e tradução de Hall. Vávra, neste caso, adotaria uma postura de tradição, que visa manter e defender uma imagem histórica de seu país contra posturas que defenderiam uma maior inclusão em sua obra. Porém, a construção da imagem política do desenvolvedor não se limitou apenas às postagens relacionadas a KCD.

Em outras postagens, críticas à Vávra, houve publicações de mensagens na qual o desenvolvedor compartilhou notícias, de teor nacionalista, contrárias às migrações de muçulmanos. Mencionamos, anteriormente neste tópico, que os anos de 2015 e 2016 foram intensos no debate público em torno da migração de muçulmanos para a República Tcheca, tendo continuidade, após esse período, no espaço digital. Dentro de um conjunto de materiais arquivados, é também destacado uma postagem, de teor ultranacionalista, compartilhada por Vávra em 2017, como vemos na imagem a seguir.

Figura 7 – Captura de publicação de Vávra.



Daniel Vávra @DanielVavra · Jul 1
In a magic kingdom far far away ;)



BREAKING: Czech Republic Arms Citizens - "You Can Now Shoot Ter...

The Czech Republic has just taken a stand to protect their people against the wave of Islamic Extremism sweeping through Europe. Read more.

silenceisconsent.net

15 33 121

Disponível em: <https://alwaysagnew.wordpress.com/2018/02/20/kingdom-come-thy-bullshit-were-done/>.
Acesso em 30 Mai. 2022.

A matéria em questão tinha como autor alguém chamado Jon Anthony. Anthony viu a migração de muçulmanos da Síria para a República Tcheca e para a Europa como uma invasão que poderia lançar o país de volta para o século V.

Você pode apostar que é intolerante! Por que RAIOS nós deveríamos ser tolerantes com uma religião bárbara que quer nos lançar para 500 d.C.? Não deveríamos! Nós valorizamos nossa liberdade e nossa família e nós NÃO teremos nosso país invadido pelo Islã. (2017)¹³⁵

Nessa perspectiva, é compreensível a interpretação de parte do público sobre uma postura extremista e nacionalista de Vávra, uma vez que defende uma atitude protecionista frente a uma “ameaça” caracterizada por diferentes grupos étnicos, de países distintos, cuja religião é o Islã. Segundo Rendek, a islamofobia ainda seria considerada “normal” no país do desenvolvedor. Para ela, assim como na República Tcheca, muçulmanos da Europa em geral

¹³⁵ “You’re damn right it’s intolerant! Why the HELL should we be tolerant of a barbaric religion that wants to take us back to the 500’s AD? We shouldn’t! We value freedom and family, and we WILL NOT have our country overrun by Islam.” Disponível em: <https://archive.ph/LDnr9#selection-1561.0-1561.230>. Acesso em 17 jun. 2022.

travam o desafio de explicarem quem eles são e que os atos terroristas de muçulmanos não os representam (2022, p. 62-63).

O discurso de ódio para com muçulmanos também foi pesquisado por Hanzelka e Schmidt. As autoras procuraram analisar crimes de ódio contra refugiados muçulmanos em grupos extremistas *online* no *Facebook* da Alemanha e da República Tcheca. Segundo as autoras, o “ciberódio” praticado em grupos alemães era diferente do observado nos tchecos: nos primeiros, casos específicos teriam sido mencionados, enquanto nos tchecos não houve o uso de exemplos concretos que justificassem a propagação do ódio, sendo baseados em senso comum (HANZELKA; SCHMIDT, 2017, p. 145). Segundo suas conclusões, os tchecos focariam em problemas gerais, atribuindo estereótipos a todos os muçulmanos, não focando no seu país em si ou em fatos localizados nele (HANZELKA; SCHMIDT, 2017, p. 156). Para as autoras, uma possibilidade na pesquisa é observada pelo pouco contato que haveria dos tchecos com estrangeiros; porém, outra possibilidade gira em torno das legislações nos espaços digitais em ambos os países, já que na Alemanha poderia haver leis mais rígidas que na República Tcheca sobre ciberódio (HANZELKA; SCHMIDT, 2017, p. 157).¹³⁶

A relação dos tchecos com “outros”, representados tanto em KCD como pelo desenvolvedor, nos parece ser recorrente na sociedade tcheca. Não podemos, apenas com esses poucos trabalhos, atribuir juízos de valor a toda sua população. Porém, tais trabalhos servem para entendermos quais são os grupos que podem ser alvo de xenofobia no país e que, de certa forma, tais relações são representadas no jogo no contato como o próximo: desconfiada com uma cultura próxima do ocidente, e com medo e ódio de um invasor vindo do oriente, seja ele do passado, na figura dos cumanos, seja do presente recente, na figura dos muçulmanos. A forma como o passado foi escolhido para ser representado em KCD, à luz da bibliografia utilizada, nos possibilita perceber que o passado medieval do jogo pode estar fortemente permeado por ideias do presente.

2.2 A ARENA POLÍTICA HOJE: MEDIEVALISMOS E NEOMEDIEVALISMO NO SOCIAL E POLÍTICO

¹³⁶ Além dessas possibilidades, vale destacar a pesquisa de Rendek. Nela, a autora menciona que haveria maneiras pelas quais jovens muçulmanos tentariam se integrar à sociedade tcheca. Uma forma seria a manutenção de seus costumes, se organizando num coletivo com a mesma religião. Porém, além dessa atitude, a autora destaca que alguns desses jovens muçulmanos não tem a sua religião como principal fator de identificação, utilizando suas mais distintas identificações, como tchecos (cidadania), muçulmanos, identidade étnica, gênero, posição política etc., na medida em que seja mais apropriado manifestar uma ou outra, sendo uma reflexão que dialoga com a interpretação de Pohl trazida no tópico anterior.

Buscamos refletir no tópico 2.1, e em suas subdivisões, sobre o conceito de identidade, a fim de compreendermos KCD enquanto um objeto contemporâneo, inserido numa dinâmica de mercado cultural global, que possui, em seus elementos narrativos e estéticos, a construção de uma identidade étnica tcheca, renascida na década de 1990, que recuperou concepções românticas do período medieval. Sua produção e circulação enfrentaram críticas quando seu principal desenvolvedor defendeu o passado medieval do seu país contra pessoas que o questionaram acerca de quais seriam os possíveis grupos étnicos que haveria no jogo.

Até agora exploramos como são construídas as identidades, como elas podem ser observadas em KCD e como Vávra intensificou um olhar problemático e negativo para o objeto e para o passado que estava sendo construído pela desenvolvedora. Destacamos também como a década de 1990 pode ter influenciado as percepções do desenvolvedor e como o processo de integração numa economia ocidental possibilitou que os países do Centro-Leste europeu divulgassem seu passado em forma também de entretenimento numa escala global. Outros pontos abordados foram sobre a diversidade étnica que havia na Baixa Idade Média, sobre como a concepção de nação seria distinta da do presente e como o elemento religioso seria marcante para uma identidade tcheca no período. Por fim, procuramos observar as relações dos tchecos com alguns outros grupos no tempo presente, nos permitindo estabelecer conexões entre as posições de Vávra e a noção que permearia estratos da população tcheca em geral sobre o contato com grupos de outras etnias.

Agora, temos como ponto central refletir sobre o conceito de medievalismo e, mais especificamente, as análises políticas a partir dele, já que abordar sobre as identidades étnico-nacionais no contexto da pós-modernidade e da globalização nos auxiliam a entender KCD como um objeto carregado de ideias. KCD é um jogo ambientado no fim da Idade Média e, felizmente, pesquisas em torno dos usos do passado medieval tem se desenvolvido a ponto de podermos filtrar essa primeira discussão em torno do medievalismo, do neomedievalismo e de seus usos políticos.

2.2.1 Medievalismo

Para entendermos o medievalismo, precisamos ter em mente que a Idade Média foi uma temporalidade definida por pensadores posteriores a ela. A periodização da Idade Média começou nos séculos XV e XVI por humanistas que buscaram uniformizar o passado medieval, tendo como objetivo a glorificação do seu próprio período, visto como superior, um

período de Renascimento (EMERY; UTZ, 2014, s.p.).¹³⁷ A Idade Média foi assim considerada como um período intermediário, entre outros dois recortes marcados pelas noções de grandeza, desenvolvimento intelectual, cívico e legislativo (FALCONIERI, 2019, p. 3). Essas características diferenciaram profundamente o modo como ambas as temporalidades europeias pré-modernas são percebidas segundo o autor: enquanto a antiguidade foi vista como o berço universal da civilização europeia, o medievo serviu para a construções românticas das identidades nacionais no século XIX (FALCONIERI, 2019, p. 4), que não se limitaram à esfera acadêmica, mas se encontraram fora dela também (EMERY; UTZ, 2014, s.p.).

Umberto Eco foi um intelectual que, na década de 1980, abordou sobre o passado medieval como um período visto para além somente do fascínio, mas como um recorte marcado pelo anseio do retorno não a uma Idade Média, mas *uma das* Idades Médias percebidas pelo autor nas 10 formas de se “sonhar” com o período identificadas pelo autor (ECO, 1989, p. 78-79). Esses “sonhos” com o período medieval foram construídos a posteriori, em diferentes contextos, por diferentes sujeitos. Essa constante reutilização do período é o que entendemos como medievalismo.¹³⁸ Na concepção de Louise D’arcens, o medievalismo pode ser compreendido como a recepção ou recriação da Idade Média europeia em períodos posteriores (2016, p. 1). Ou seja, seu foco de análise não são recortes medievais, mas sim os posteriores que procuraram reproduzi-lo. Segundo a historiadora da arte Beatriz Farias da Silva, as leituras, tanto de Eco como de D’arcens, apresentam o medievalismo tanto como um fenômeno cultural, permeando nossos desejos, quanto social, pois seus objetos se relacionam intrinsecamente com a sociedade moderna que os produziu (D’ARCENS, 2016, p. 6). Nesse sentido, para Silva, é necessário também pensarmos nessas produções para além dos seus criadores, olhando para o público, no qual essas imagens e narrativas são instrumentalizadas tanto por quem cria como por quem consome, e usadas além do seu significado original (2020, p. 59-60).

Na perspectiva de Silva, a posição do observador é fundamental para compreendermos a forma com que o passado medieval é observado e produzido. Abordamos, num tópico

¹³⁷ Embora Elliott destaque que existiram leituras medievalistas anteriores ao renascimento, o que principalmente destaca essa separação nos séculos XV e XVI é a significação antagônica criada a partir de ideias consideradas modernas e medievais (ELLIOTT, 2017b, s.p.).

¹³⁸ Segundo o arquiteto João Batista da Silva Porto Júnior e o historiador Douglas Mota Xavier de Lima, o primeiro intelectual a utilizar o termo “medievalismo” foi o crítico de arte John Ruskin, em 1853, para descrever o entusiasmo da sua época com as coisas medievais. A instrumentalização do medievalismo como disciplina acadêmica ocorreu na década de 1970, pelo professor da Universidade de Londres, Leslie J. Workman (2021, p. 287).

anterior, como o período em questão foi utilizado no século XIX para a construção, não do zero e também não somente a partir de ideias desvinculados de uma comunidade, de uma identidade nacional tcheca que teve, na década de 1990, um novo momento para sua (re)produção tanto em nível nacional como internacional.

Outro elemento importante, quando falamos de medievalismo, são as diferentes formas pelas quais podemos observar o período, podendo ser visto tanto de forma grotesca quanto romântica (SANTOS, 2020, p. 62). Enquanto o grotesco se apropria da narrativa do “outro”, da figura do bárbaro, na literatura e na arquitetura neo-gótica, o medievalismo romântico se utiliza de uma narrativa tanto romântica quanto cavalheiresca (SANTOS, 2020, p. 63). No medievalismo, o medievo passa a ser permeado por diferentes visões; além da apropriação romântica e grotesca, o período foi visto também como um momento das trevas, incivilizado, marcado por pestes, fome e injustiça social em tempos posteriores (FALCONIERI, 2019, p. 6).

Para Elliott, em cada reuso do passado medieval, observados através dos séculos, podemos perceber construções ideológicas do período em leituras que são mais relacionadas com o presente específico em que é construído do que com o medievo propriamente dito (2017b, s.p.). Esse reuso, ao invés de trazer uma diversidade para o período, solidifica sua homogeneidade, em que ele ocupa o lugar contrário ao nosso, seja atribuindo a ele valores positivos ou negativos. Por exemplo: a noção da Idade Média enquanto período das trevas foi construída como uma oposição negativa ao Renascimento no século XVI. Já imagens positivas do medievo, como a romântica e a nacionalista, eram criadas em contraste ao período industrial, das horas do relógio, fazendo do passado medieval um período idílico, além de ser o período onde nasceram nações que foram extremamente importantes, como a Boêmia, mas que se encontravam subjugadas a forças estrangeiras de um grande império. Essas leituras são consideradas superficiais para o historiador, e é justamente por serem superficiais que o passado medieval consegue ser usado em imagens tão distintas (ELLIOTT, 2017b, s.p.).

Isso demonstra uma elasticidade que pode ser atribuída ao período medieval, no qual podem ser vislumbradas diferentes possibilidades. Em KCD, percebemos o jogo enquanto um produto medievalista que se apropria uma história cavaleiresca, pois nela é atribuída ao “outro” o papel de bárbaro, ou selvagem, bem como um sonho nacionalista, uma vez que existem momentos de construção de uma unidade tcheca em distintas camadas sociais, algumas fazendo sentido historiográfico, enquanto outras ganham maior significado quando vistas pelas lentes do presente. Os jogadores, apesar de poderem interferir em elementos não

essenciais da narrativa de KCD, percorrem a narrativa na perspectiva de um boêmio, cuja relação com o tcheco foi aferida pelos desenvolvedores nos primeiros anos de desenvolvimento do jogo. KCD traz uma estória, baseada no passado, cujo principal responsável pelo enredo central foi Daniel Vávra. Se não foram seus textos, foram suas ideias sobre o passado que foram reproduzidas no texto de KCD. Nesse caso, KCD configura-se, da mesma forma que historiadores compreendem os documentos históricos, como uma fonte com elementos subjetivos do seu criador, que buscou representar o passado de uma forma específica, ou seja, a partir de escolhas por ele tomadas.

2.2.1.1 A autenticidade no medievalismo

Ao abordar sobre objetos medievalistas, Santos destaca uma característica dessas produções. Elas não necessariamente levam em conta o percurso da História acadêmica, podendo reconstruir seus universos a partir de traduções, reconstruções e retraduições já presentes na cultura (2020, p. 66). Isso nos leva a refletir sobre o conceito de autenticidade histórica. No primeiro capítulo desta pesquisa, perpassamos esse conceito nos estudos em jogos eletrônicos e a “autenticidade seletiva” presentes neles a partir de Salvati e Bullinger. Para esses autores, os desenvolvedores não estariam preocupados em criar uma história exata sobre como foi no passado, mas sim passar uma “experiência” ou uma sensação de “parecer”, aproximando o universo histórico apresentado com o público (2013, p. 157). Essas produções de teor histórico acabam por compor a percepção imaginária dos observadores sobre o período retratado (REISNER, 2013, p. 249; In: KAPPELL; ELLIOT).

Essas construções vão além da História acadêmica, perpassando também o imaginário histórico construído pelo público a partir de um conjunto diversificado de produtos que representam um período (BELLO, 2016, p. 58). Essas produções não somente moldam a percepção dos consumidores, mas também dos desenvolvedores que se inspiram naquilo que já foi produzido e já teve um sucesso no mercado, seja uma franquia de livros, como a de Andrzej Sapkowski, conhecida como *trilogia Hussita* (2002-2006), seja em produções cinematográficas, como o filme *Coração Valente*, Há, além da inspiração de produções com pano de fundo histórico, também a influência de jogos eletrônicos, como os jogos das franquias *The Witcher* (2007-2015), *The Elders Scrolls* (1994-2015) e *Red Dead Redemption* (2004-2018).

A autenticidade histórica, segundo Santos, é menos motivada pelo real do que pelo que já estaria inserido no imaginário já conhecido como medieval, sendo uma utilização de

signos e arquétipos que prevaleceriam nessas produções (2020, p. 71). As abordagens são distintas para a autora, pois objetos medievalistas não têm a pretensão de serem autênticos no sentido historiográfico. Segundo a mesma, o objetivo nesses produtos não é “ser”, mas sim “parecer” autêntico. Enquanto o primeiro teria como objetivo a “precisão” histórica em termos tanto narrativos quanto culturais e de materialização, na segunda os produtos medievalistas geralmente não possuem tal finalidade, sendo apenas reapropriações e retraduições da Idade Média, não sendo essa autenticidade buscada nem pelos produtores nem pelos criadores medievalistas em geral (SANTOS, 2020, p. 75). Além disso, um elemento fundamental das discussões sobre a autenticidade em produtos medievalistas, o “parecer autêntico”, deve ser compreendido dentro das expectativas do público. Essas distintas reproduções e retraduições, ao mesmo tempo que trabalham a partir do que o público espera, se retroalimentam, sendo reservado ao público o papel de atribuir valor de autenticidade histórica àquele produto (SANTOS, 2020, p. 75-79).

Para Keith Kelly, abordagens hiper-críticas sobre a autenticidade dessas produções seriam inadequadas. Pois, para a autora, ao estabelecermos uma crítica historiográfica à produções que aparentam a busca por uma autenticidade, perdemos elementos importantes, enquanto historiadores, quando ignoramos apropriações não-autênticas do passado e que constroem suas histórias a partir do conceito “medieval”,¹³⁹ (KEITH KELLY, 2007, s.p.). Para a autora, mais do que uma afirmação do quão precisa é uma leitura dessas produções, o principal fator é a capacidade que tal mídia tem de representar ideias de uma forma mais poderosa que somente a língua escrita ou falada, sendo suportes extremamente poderosos para se transmitirem ideias (KEITH KELLY, 2007, s.p.).

Elliott, por sua vez, ao refletir sobre a circulação de imagens medievais através da teoria das mídias, aponta que a frequência de circulação de símbolos medievalistas é tão mais significativa quanto mais simples forem essas apropriações dentro de uma cultura popular (ELLIOTT, 2017b, s.p.). Nesse sentido, quanto mais simples for o símbolo medieval utilizado, seja em filmes ou “memes”, mais esses objetos são compartilhados de forma abundante pelo público geral em detrimento de leituras mais complexas, ou históricas, sobre o período. Sendo assim, mais importante do que estudar a fidelidade, ou autenticidade histórica, seria analisar seus usos e efeitos no tempo presente (ELLIOTT, 2017, s.p.).

Quando pensamos nessas concepções em torno de KCD, essa reflexão se complexifica mais. Enquanto um produto que se vende contendo certa precisão histórica, há essa

¹³⁹ Veremos logo à frente que o neomedievalismo é uma área que se propõe a analisar esse espaço fictício.

concepção, para os medievalistas, segundo a qual as representações históricas nesses produtos são construídas para que o público a perceba mais como autênticas do que em acordo com a ciência. O elemento “parecer” tem grande influência na recepção. Concordamos com tais reflexões, mas nossa pesquisa trouxe um outro questionamento no decorrer deste capítulo. Pois, se de fato KCD não é um produto com uma “acuidade” histórica, o ponto central é que seus desenvolvedores, principalmente Vávra, quiseram apresentá-lo como tal, e isso não é algo que pode ser simplesmente ignorado apenas por uma concordância acadêmica sobre o tema. Em sua apresentação no *Digital Dragons*, o desenvolvedor menciona essas críticas sobre o passado nunca poder ser recuperado completamente. Para o desenvolvedor, essas críticas seriam “besteira”, e o fato de não poder se ter 100% do passado não significaria para o autor criar um universo com base no “e se”. Para Vávra, a possibilidade de adicionar grupos, ou personagens, de culturas distantes e distintas, é percebida pelo desenvolvedor como um relativismo, para o qual ele trouxe um exemplo:

Não há provas de que alguém viajou no tempo de uma São Francisco pós-apocalíptica para matar o Imperador Sigismund e então limpou todas as evidências de que eles esteve ali... bem, não há nenhuma prova, é ridículo, isso não aconteceu, então eu não vou colocar isso no meu jogo. (VÁVRA, 2018, min. 13:27-13:48).¹⁴⁰

Vávra traz, somente nessa frase, duas informações extremamente importantes. A primeira é que, embora não tenha sido o único envolvido no desenvolvimento de KCD, ele foi claramente o principal idealizador dessa história, já em 2014 destacando elementos que estariam presentes no jogo durante a entrevista no *Tech Raptor*. Quando Otton questionou se as polêmicas envolvendo o desenvolvedor, ligadas a seu envolvimento com o movimento *GamersGate*, afetaram de alguma forma o seu jogo ou os personagens, Vávra respondeu que não, e acrescentou: “nós temos uma personagem feminina forte antes disso tudo ter começado. Nós temos um personagem gay no jogo, e nós temos diferentes minorias no jogo, porque o que eu quero é ter uma história madura e forte” (VÁVRA *apud* OTTON, 2014).¹⁴¹ Apesar de em alguns momentos o desenvolvedor apresentar o jogo como uma construção coletiva, é recorrente que, quando o defende, ocorre uma defesa pessoal da sua obra.

O segundo ponto, no qual encontramos uma forte relação com o medievalismo em específico, é que Vávra buscou se afastar, em seus pronunciamentos, de qualquer ideia de

¹⁴⁰ “Where’s the proof that no one traveled through time from the post-apocalyptic San Francisco to Kill Emperor Sigismund and then cleared every evidence that he was there... well there isn’t any proof and it’s ridiculous and it didn’t happen so I’m not going to do it in my game”.

¹⁴¹ “We had a strong playable female character before all this started. We have gay characters in the game, and we have different minorities in the game, because all I want is to have a mature, strong story”.

ficção no jogo. Aqui não importa se o jogo “seria” ou “pareceria” autêntico. A intenção que Vávra expressa é que, se não tem provas em documentos históricos, não estaria em KCD. Isso, antes de ser tomado como uma verdade absoluta, deve ser percebido enquanto uma mensagem para o público. Observamos, nas discussões nos *blogs*, que uma parcela dos observadores, que defenderam o jogo, compreendeu as suas representações do período medieval como legítimas, enquanto outra parte não vê essas representações da mesma forma, mas sim como tendo fortes influências do tempo presente e das concepções político-ideológicas de Vávra.

Para Elliott, isso demonstra a elasticidade dos novos medievalismos, que podem ser entendidos como “capital histórico”, nos quais o passado utilizado, em nossos discursos diários, são utilizados para sustentar ideias de identidade e tradição, sendo uma construção de “nós”, como também, por consequência, dos “outros” (2017b, s.p.). Nesse sentido, os significados e simbologias presentes nas produções medievalistas são consequentemente baseados no tempo presente, pois recuperar significados do passado incapacitaria o público de reconhecer o assunto sobre o qual o produto medievalista trata (SANTOS, 2020, p. 82), sendo, por esse motivo, um uso do passado que, mesmo que se busque uma aproximação, nunca terá como objetivo central a precisão e o rigor esperado na academia.

2.2.2 O neomedievalismo

Se no medievalismo é almejado algum grau de aproximação com o período medieval, o neomedievalismo não somente não possui esse objetivo, como também se utiliza das retraduições medievalistas produzidas ao longo dos séculos (SANTOS, 2020, p. 102). D’arcens destaca que há duas formas de interpretação do conceito: uma “encontrada”, o medievalismo, e a outra “criada”, o neomedievalismo. O neomedievalismo, para a autora, teria como característica o uso conceitual de “medieval”, adotando-o mais do que como mera categoria histórica (2016, p. 2), configurando-se como uma forma irreverente e completamente diferente de abordagem histórica, fazendo, inclusive, um uso a-histórico do período medieval (EMERY; UTZ, 2014, s.p.).

Segundo Amy Kaufman, embora o neomedievalismo possa negar a história medieval diretamente, ele não para de repeti-la (2010, p. 2) ao manter arquétipos já conhecidos do que o público pode reconhecer como medieval, como, por exemplo, a presença de castelos e cavaleiros, presentes em muitas obras consideradas como neomedievais, e nas produções

cinematográficas do universo de *O Senhor dos Anéis* (2001-2022) e *Game of Thrones* (2011-2019).

Um ponto complexo em torno do neomedievalismo é encontrado quando tentamos delimitar o que seria ele. Pois, se levássemos em conta apenas a noção a-histórica dessas produções, os livros de Tolkien poderiam se enquadrar tranquilamente enquanto uma obra neomedievalista. A definição de neomedievalismo abarca também outros elementos. Seguindo o raciocínio de Kaufman, o neomedievalismo, diferente das produções medievalistas, é completamente dependente tanto das produções medievalistas pré-existentes como da condição pós-moderna (KAUFMAN, 2010, p. 2; ELLIOTT, 2017b, s.p.). As produções neomedievalistas são percebidas, pelo historiador Bruno Salles e pelo graduando em história Guilherme Alcantara, a partir tanto do consumo como da ampliação de um mercado global¹⁴² (2021, p. 216). Compreendemos a pós-modernidade a partir da leitura feita por Mark Fisher, no livro *Realismo Capitalista* (2009), na medida em que tal conceito (de realismo capitalista) é integrado ao de pós-modernidade, de Frederik Jameson.¹⁴³ No realismo capitalista, a lógica da pós-modernidade estaria permeada pelas concepções do capitalismo tardio, dominado pelo fracasso das sociedades em criar um futuro, sendo, então, preenchido pelo pastiche e por releituras do passado. A diferença desses dois conceitos, segundo Fisher, é que o desenvolvido por Jameson foi elaborado num período em que havia diferentes possibilidades de futuro, enquanto no presente não é aparente a existência de algo além do capitalismo (FISHER, 2020, p. 16). Assim, entendemos a condição pós-moderna pelo fator da produção de conteúdos para um público global, no qual a circulação, o contato e o consumo ocorrem de forma extremamente acelerada e dinâmica tanto em produtos com empregos de um passado distante, quanto naqueles que se utilizam de ideias contrárias ao capitalismo na forma de um objeto com valor monetário a ser explorado no mercado.

Em um período em que as sociedades não conseguem vislumbrar um futuro positivo, de progresso, o consumo de produções de fantasia medieval é visto como uma resposta escapista na qual é sempre possível voltar e criar histórias de heróis e monstros, do bem contra o mal (FALCONIERI, 2019, p. 72). Essas produções, com elementos mais dicotômicos

¹⁴² Um exemplo que podemos trazer sobre esses caracteres a-histórico e pós-moderno do neomedievalismo é um trabalho por Kelly Ann Fitzpatrick. Em seu texto, ela analisa a dinâmica neomedieval no jogo *World of Warcraft*, um jogo permeado pela estética medieval que se apropria da lógica capitalista neoliberal ao possibilitar aos jogadores realizarem trocas econômicas tanto por meio do comércio dentro do jogo como externo a esse, atribuindo um elemento contemporâneo a uma estética medieval (2011, 11-21).

¹⁴³ Analista cultural e teórico marxista, suas análises estão voltadas para o período contemporâneo, com reflexões sobre a sociedade de consumo e a globalização. Disponível em: <https://www.fronteiras.com/ descubra/pensadores/exibir/fredric-jameson>. Acesso em 15 jul. 2022.

e simples, não devem ser subestimadas. Devem ser vistas como fortes elementos para o consumo de produções neomedievais. Ainda mais quando há nelas uma forte possibilidade de conexão entre o público e os personagens envolvidos num objeto (neo)medievalista.

Para Kaufman, embora o passado medieval possa ser rejeitado no neomedievalismo, isso pode levar o público a pensar que uma Idade Média, tal como concebida em seu imaginário, não existiu, de modo que as manifestações do medievo em tais produtos seriam apenas visões futuristas e contemporâneas projetadas no passado com uma estética medieval, e não uma representação que, apesar de não ser fidedigna, retoma elementos do passado medieval propriamente dito (2010, p. 3). O neomedievalismo, neste caso, não seria um erro, mas uma escolha (KAUFMAN, 2010, p. 4) que, ao ter o prefixo “neo”, novo, sugere um olhar mais para o presente e para o futuro do que para o passado (KAUFMAN, 2010, p. 6).

Exemplos desse olhar para o futuro com uma estética medieval podem ser vistos em produções neomedievais, como nas séries animadas *(Des)Encanto* (2018-) e *O Príncipe Dragão* (2018-), ambas produções da plataforma *Netflix*. A estética medieval se faz presente em ambas as animações. Nas duas séries podemos encontrar personagens de diferentes raças convivendo num mesmo reino cercados por criaturas fantásticas e por magia. *(Des)Encanto* vai além ao explorar, no quesito estético, a existência simultânea de uma fantasia medieval com uma sociedade futurista *steampunk*. Essa mistura de estilos podem ser percebidas em duas cenas da animação observadas na seguinte imagem:

Figura 8: A princesa Bean no reino de Encanto e numa cidade no estilo futurista steampunk.



Imagens disponíveis respectivamente em: <https://fueraadeseries.com/todo-lo-que-sabemos-de-la-parte-2-de-desencanto-b1ce8d482ad2/>; e <http://www.livrosechocolate.com.br/2019/09/na-telinha-desencanto-2-temporada.html>. Acesso em 14 jun. 2022.

O neomedievalismo, seguindo nessa linha de raciocínio, atravessa um conjunto de referências tanto medievais como de medievalismos auxiliados pelas tecnologias modernas (isso, claro, quando falamos principalmente de produtos), estabelecendo assim a ausência de

uma nostalgia direta do medievo, amparada numa construção pós-moderna (SANTOS, 2020, p. 109). KCD, dessa forma, pode ser percebido como uma produção neomedieval ao estabelecer essa relação entre o colapso moderno e elementos medievais que se mantêm presentes, conferindo aos jogos a definição de produções pós-modernas que compartilham elementos medievais (SANTOS, 2020, p. 109). Nesse sentido, devido à necessidade intrínseca que jogos eletrônicos têm de exigir a participação dos jogadores, ocorre que tais produtos partam de elementos familiares, independentemente do fato dos espaços digitais retraduzidos se basearem mais no período medieval e em produções posteriores (SANTOS, 2020, p. 109).

A partir dessas leituras, podemos considerar KCD como uma produção neomedievalista que possui fortes inspirações medievalistas, como apontamos no decorrer deste capítulo, bem como a partir de referências de documentos medievais, presentes no próprio jogo, para construir sua narrativa e ambientação num espaço virtual. Uma vez que enquadramos KCD no neomedievalismo, de que maneira podemos pensar o jogo enquanto um objeto que, ao representar uma identidade étnica, possibilita o desmembramento dessa discussão para outras de teor político e social em sua recepção? Para responder essa pergunta, precisamos entender como diferentes grupos políticos se apropriaram do período medieval nos séculos XX e XXI e como isso ocorre no espaço digital.

2.2.3 O político no neomedievalismo

Para D'arcens, a Idade Média pode ser utilizada de variadas formas, seja ela “encontrada” ou “criada”¹⁴⁴, em diferentes tipos de produtos. Essas características dão “elasticidade” ao período medieval, permitindo a sua utilização por sujeitos com concepções políticas opostas, de maneiras tanto sutis quanto radicais, por grupos de direita, conservadores, de esquerda e progressistas (2016, p. 4). Quando refletimos sobre os usos políticos do passado medieval, Falconieri destaca a sua utilização como alegoria em oposição a um grupo, uma ideia, um governo etc., seja sua utilização por um movimento reacionário, que vê no medievo um período de recuperação e de tradição, seja como revolução, ao utilizar revoltas e personagens que se rebelaram contra forças dominantes. Nesse sentido, o medievo se transforma em uma metáfora, num espelho que se torna uma possibilidade interpretativa da sociedade moderna. (FALCONIERI, 2019, p.4-5).

¹⁴⁴ Acreditamos que aqui a autora faça a diferenciação entre medievalismo e neomedievalismo, embora todas as apropriações tenham em si o elemento criador, seja a partir de um imaginário fantasioso, seja por meio de uma seleção do que projetar num objeto medievalista.

Esse amplo e variado leque atribuído à Idade Média possibilita que sejam lançados para o público objetos com diferentes significados (através das mídias modernas de comunicação), para audiências específicas, possibilitando a construção de Idades Médias (ELLIOTT, 2017b, s.p.). Por exemplo, Salles e Alcantara trazem em seu trabalho alguns usos políticos do medievo, no Brasil, por grupos de extrema direita que se utilizam da figura dos templários como símbolos para enfrentar seus inimigos, identificados por eles como “comunistas”, pessoas com ideologias políticas de “esquerda”, etc. (2021, p. 212-213).

Além da utilização como uma oposição, Falconieri pontua como o passado medieval é visto, como negativo ou como positivo, dependendo de distintas posições políticas e historiográficas, a ele atribuindo ideias “progressistas” ou “conservadoras”, de “esquerda” ou “direita”. Nesses usos, tanto Falconieri quanto Elliott destacam o uso negativo de “medieval” a noções atrasadas que perdurariam no presente, sendo vistas como não-modernas, medievais (2019, p. 6-7; 2017b, s.p.), podendo ocasionar num retorno, no futuro, a um período das trevas como Eco aborda em *A Nova Idade Média* (1977).

Esse uso metafórico do medievo ocorreu na França na década de 1990, como apontou Geary (2005, p. 16). Porém, a associação de movimentos migratórios com o terrorismo, e deles com uma “invasão bárbara”, ainda se fazem presentes no imaginário do público e nos discursos de políticos, como é apresentado num vídeo de campanha de Marine Le Pen nas eleições à presidência da França em 2016.¹⁴⁵ Esse caráter é também observável na matéria compartilhada por Vávra em 2017.¹⁴⁶ O autor dela, Jon Anthony, viu a migração de muçulmanos, da Síria para a República Tcheca e para a Europa, como uma invasão que poderia lançar o país de volta para o século V (2017).¹⁴⁷

Para Falconieri, o medievalismo é usado, na política, para se abordar uma oposição na sociedade moderna. A partir disso, o autor problematiza sobre quem seria o medieval e quem seria o moderno nessa relação (2019, p. 26). Nesses casos, tanto na década de 1990 como no século XXI, o significado pode ser apropriado de forma negativa tanto por uma via conservadora, que vê nessas migrações invasões, como pela via progressista, que vê o “medieval” em atos de intolerância, de violência e de perda de direitos um retorno a uma “era das trevas”. Esses mesmos grupos políticos, no entanto, podem atribuir valores positivos, seja o retorno ao passado grandioso, com valores e tradições exemplares (por parte de grupos de

¹⁴⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=p3f3A8ZAcgA&ab_channel=lermai2016. Acesso em 16 jun. 2022.

¹⁴⁶ Tal postagem foi apagada, mas sua ocorrência foi “arquivada” por críticos ao desenvolvedor.

¹⁴⁷ Disponível em: <https://archive.ph/LDnr9#selection-1561.0-1561.230>. Acesso em 17 jun. 2022.

direita e de nacionalistas), seja, por uma via mais de esquerda e progressista, como um período idílico de lutas de camponeses, com baixa emissão de poluentes, além de que não haviam o consumismo e a superpopulação existentes na atualidade (FALCONIERI, 2019, p. 52). Em ambos os casos, as visões partem do tempo presente ao se apropriarem das referências medievais que haveria em cada período, moldando-as a partir dos diferentes interesses envolvidos.

Para Falconieri, movimentos anarquistas e de esquerda não usaram o medievo como uma época de retorno e tradição. As conotações positivas ocorreram por meio da inspiração de artistas pelas baladas¹⁴⁸ dos séculos XVI e XVII¹⁴⁹ para a elaboração de suas obras (FALCONIERI, 2019, p. 88-91). As apropriações desses grupos do medievo são diferentes das buscadas por uma comunidade local (normalmente para festividades). A memória aqui é lembrada por meio de revoltas e sangue. A Idade Média foi vista como um período de opressão no qual o povo se rebelou contra os pequenos lordes e contra as monarquias. Essas revoltas foram consideradas pela esquerda como precursoras dos movimentos operários e de uma noção de classe (FALCONIERI, 2019, p. 91-92).¹⁵⁰

Nas discussões sobre KCD, o uso do termo *leftist*, esquerdistas, foi em sua maioria utilizada em comentários nos quais o termo era atribuído aos críticos de Vávra e de KCD, sendo também chamados de “Guerreiros da Justiça Social” (*Social Justice Warriors*, SJW).¹⁵¹ Esse termo seria atribuído, segundo Kaufman e Sturtevant, a pessoas que procuram desmistificar, por exemplo, a noção de uma Europa Medieval totalmente branca. Segundo esses autores, qualquer pessoa incumbida da tentativa de desmistificar essa noção, apresentando as representações em narrativas e imagens, seria considerado um “revisionista” e “SJW” (2020, s.p.). Ou seja, a noção de esquerda não é uma autoatribuição dos críticos de Vávra, mas sim uma atribuição dada a eles por uma parte considerável dos defensores do desenvolvedor, independentemente do fato dessas ideias progressistas, de apresentar uma maior pluralidade étnico cultural já na Europa medieval, serem pautas de movimentos e partidos socialistas.¹⁵²

¹⁴⁸ Por exemplo: *Greensleeves*, *Geordie*, *Scarborough Fair*, and *Barbara Allen* (FALCONIERI, 2019, p. 91).

¹⁴⁹ Falconieri atribui essa leitura dos artistas enquanto retradições do medievo a partir de uma interpretação de longa duração da Idade Média, que teria como um dos marcos finais as Revoluções Francesa e Industrial.

¹⁵⁰ Essas ideias não seriam novas para Falconieri, já aparecendo durante o iluminismo através de uma ideia revolucionária, marcada não pelas elites, mas pelo povo a partir das ideias de solidariedade e rebelião (2019, p. 92).

¹⁵¹ Termo pejorativo utilizado quando pessoas buscam problematizar questões sociais em representações presentes em produções midiáticas.

¹⁵² Traremos, nas páginas seguintes, uma conversa em uma dessas notícias.

Ao se aprofundar nos movimentos de direita, Falconieri começa com a utilização dos templários e do Santo Graal. O cavaleiro templário, e seus símbolos adornando vestimentas modernas, também são analisados na pesquisa de Salles e Alcantara. Para eles, esses signos (neomedievais e pós-modernos), têm como seus alicerces a superficialidade, a assimilação e a simplificação de emblemas, ícones e figuras históricas medievais, proporcionando ao consumidor um sentimento de nostalgia, no caso, relacionado ao movimento neotemplarista no Brasil (2021, p. 214). A nostalgia e a simplificação do passado medieval são apropriadas por grupos vitoriosos que incorporam, nesses objetos, significados políticos que, na medida em que a simplificação é parte central do consumo, misturam diferentes períodos (SALLES; ALCANTARA, 2021, p. 215), como um cavaleiro templário lutando contra os comunistas.

Esse movimento neotemplarista, para os autores, seria marcado pelo sentimento de perda e recuperação. Segundo Salles e Alcantara, é mais importante, para esses grupos, o uso do arquétipo do cavaleiro, permeado por significados do presente, do que saber de fato sobre como eram os cavaleiros no passado, pois o que move a crença desses sujeitos é o fato de que, ao vestir roupas com esses emblemas, eles estariam defendendo uma causa digna de um cavaleiro templário (2021, p. 219). A leitura dos historiadores sobre a apropriação do medievo por grupos direita encontra um espaço comum com a de Falconieri, na qual a imagem da direita são os cavaleiros, não o povo ou o bobo da corte, tendo como base uma cavalaria imaginada no século XIX, e, mesmo quando obras literárias do período medieval são consideradas, como os romances cavaleirescos, esses não são vistos como a projeção de um sistema sobre o real, mas como uma realidade de fato (2019, p. 106).

Assim, para Falconieri, tanto a esquerda quanto a direita operam de forma semelhante ao buscar o passado e usá-lo como uma forma de contracultura. Se a esquerda chama aqueles que não tinham voz, a direita se mantém na tradição, buscando alternativas a elementos da sociedade moderna que contrariam suas ideologias. Em ambos os casos, vemos uma forma de antítese contra uma estrutura hegemônica dominante no poder político, econômico ou cultural (FALCONIERI, 2019, p. 105), seja ela real ou não.

Nas discussões em torno de KCD, o principal elemento de diferenciação entre sujeitos com posturas políticas distintas tem como tema central, através da leitura dos documentos, a presença ou a ausência de pessoas negras no jogo. Nas notícias em que os jornalistas mencionam esse elemento, associado também à questão étnica, aparecem comentários defendendo as duas posições, ambas tendo sujeitos do presente como símbolos propagadores dessas perspectivas sobre o período medieval, atribuindo a seus opositores apenas a atuação em favor de uma agenda política.

Na matéria, *Idiots Fight To Keep A Medieval Game White*, de 2014, no *blog Kotaku*, de Luke Plunkett, temos uma conversa que nos possibilita demonstrar a relação e a forma como esses elementos são conectados. A discussão selecionada começa com greaterdivinity criticando a notícia de Plunkett. Para greaterdivinity, seria de se esperar que na Europa Medieval fossem todos brancos, da mesma forma que, em uma missão do jogo *Resident Evil 5* (2005), que se passa na África, todos os inimigos, zumbis, são negros. Em resposta a greaterdivinity, carakay traz como referência um link do Tumblr *MedievalPOC*, que apresentaria evidências históricas, imagens e estátuas, de santos e pessoas negras para contrapor a opinião de greaterdivinity. Outro sujeito que o respondeu foi Gazelem. Este não apenas concordou com o comentário do primeiro, mas também destacou que, mais problemático que mostrar como no período houve coisas terríveis, era adicionar “revisão histórico”, tentado representar um passado ficcional como autêntico. Esse pequeno diálogo termina com Panda-s1 respondendo Gazelem, informando que Shakespeare havia escrito sobre muçulmanos de pele escura, e mesmo que não houve pessoas não-brancas na Boêmia, seria estranho não haver nenhuma menção sobre eles (PLUNKETT, 2014).¹⁵³

Outras duas respostas com posturas contrárias à de greaterdivinity foram de Jacob Danger Germain e de Our Lady of Kentwood. Ambos defenderam a presença de pessoas não-brancas que, mesmo não sendo uma maioria populacional no continente, seriam pelo menos conhecidos, participando de transações comerciais que conectavam Europa, Ásia e África. No comentário de Our Lady of Kentwood, há também uma resposta que merece ser trazida, feita por Luxorek. Luxorek utiliza como base suas próprias vivências, sendo alguém que nasceu no Leste europeu, que viajou para vários países e nunca viu uma pessoa de cor, além de mencionar os romanis/*gypsies* como uma minoria de imigrantes e perseguidos de forma semelhante aos judeus. Além disso, ele menciona que as representações de São Maurício e a Rainha Sheba teriam apenas a “cara preta”; para ele, a retratação dos árabes como tendo pele clara, e esses santos como tendo pele preta, seriam mais por razões tradicionais do que por demonstrar algum nível de interação cultural entre povos brancos e negros (PLUNKETT, 2014).¹⁵⁴

Na conversa trazida acima, podemos perceber que progressistas defendem uma visão plural do medievo, no qual houve diferentes grupos étnicos que circularam e interagiram no período, não se restringindo somente ao continente europeu. Eles não procuram defender a

¹⁵³ Disponível em: <https://kotaku.com/idiots-fight-to-keep-a-medieval-game-white-1516970808>. Acesso em 15 ago. 2022.

¹⁵⁴ Idem.

presença de uma grande comunidade de pessoas não-brancas na Europa, mas sim destacar que elas circularam por lá e que os europeus tinham conhecimento disso. A publicação, mesmo sendo de 2014, traz um modo de discussão que se repetiu em outras notícias que mencionaram as polêmicas de KCD e Vávra. Aqui foi atribuído a Vávra o papel de uma figura política que propagaria ideais de uma agenda de direita e conservadora. Nessa conversa, *greaterdivinity* e Gazelem perpetuam uma perspectiva tradicionalista do medievo, portanto conservadora. Por outro lado, aqueles que tentaram complexificar essa representação foram chamados de SJW, com uma postura progressista, mais aberta a novas interpretações sobre o período. A política é trazida, por Gazelem, ao atribuir tal compromisso com uma agenda somente às ideias dos críticos de Vávra. Em nossa interpretação, para essa parcela do público, com opiniões semelhantes à *greaterdivinity* e Gazelem, quem manifesta um compromisso com uma agenda política são SJW progressistas, e não Vávra ou os defensores do jogo.

Para Elliott, há duas razões para se retornar ao passado medieval em discursos políticos no espaço digital. A primeira se refere ao uso das categorias “nós” e “os outros” como diferenciadores de grupos, dependendo de cada contexto sobre quem ocuparia cada posição nessa relação. A segunda razão para esse retorno se encontra nos espaços digitais, dos *blogs* e das redes sociais. Com a *Web 2.0* e a proliferação de espaços *online*, cada vez mais pessoas conseguem participar dessas discussões e compartilhar suas ideias. Um grande problema que isso ocasiona é a abordagem superficial desses temas. As referências, quando existem, se tornam genéricas ou usadas apenas de maneira pouco profunda, apenas para defender uma perspectiva de verdade, numa ideia de pós-verdade, na qual primeiro expressamos uma posição antes de (ELLIOTT, 2017a, s.p.). Contudo, mesmo em espaços físicos essas leituras rasas podem ser manifestadas, o diferencial de um espaço para o outro está na interação, como trouxemos acima, entre pessoas com opiniões distintas em alguns desses espaços digitais.¹⁵⁵

Já abordamos no tópico 2.1.1.1 o que pode ser considerado como medievalismo político, i.e., o uso político do medievo no século XIX no contexto de formação dos Estados-nação e dos nacionalismos de base étnica. Neste caso, abordaremos aqui sobre os usos do

¹⁵⁵ Mesmo em espaços digitais, essas interações dependem dos meios pelos quais haveria esse contato entre as pessoas, pois existem fóruns *online*, grupos fechados que limitam a participação. Outros, como as notícias utilizadas em nossa pesquisa, possibilitam que sujeitos com diferentes opiniões sociais e políticas se manifestem, uma vez que esse não é o ponto central desses *blogs*, e sim a cultura *pop*, de modo que é extremamente possível a existência de jogadores que se reúnem ali pelo gosto por jogos, porém, com posições políticas totalmente contrárias.

neomedievalismo político, uma vez que mesclam não apenas elementos de tradição europeia, mas se expandem tanto para quem utiliza e participa dessas apropriações e discussões, quanto também para os meios e maneiras pelos quais se observam o medieval. Nosso foco é refletir sobre esses novos medievalismos políticos e sociais a fim de oferecer meios para analisarmos os posicionamentos manifestados pelo público nas discussões nos *blogs* selecionados. Essas discussões, ao nosso ver, ganham um caráter político e social, e não étnico-nacional, pois o que ocorre é a defesa, ou crítica, a um produto que constrói uma identidade que permeia elementos étnico-nacionais.

Para Elliott, ocorre no espaço *online* a mediação de símbolos de culturas populares. Essa ação mediadora, muitas vezes simplificada, encontra dificuldades de suportar as nuances do debate histórico, seja em textos produzidos por figuras influentes em redes sociais, com muitos seguidores, seja por jornalistas e políticos que influenciam tanto no debate quanto na formação de uma visão de mundo para o seu público (ELLIOTT, 2017b, s.p.).

Essas representações medievais nas mídias de massa são, para o historiador, uma versão, ou subárea do medievalismo chamada de “medievalismo banal”: nela “não é o período em si que é convocado pelo significante, mas a leitura dominante desse período” (ELLIOTT, 2017b, s.p.).¹⁵⁶ Nesse caso, existem várias leituras possíveis, permitindo pensar o medievalismo não como uma leitura única, mas uma numa miríade de medievalismos. Elliott se preocupa em analisar como esses processos de mídia reconfiguram o passado. Para o autor, o surgimento de um medievalismo com características múltiplas e fragmentadas pode ser resultado desses processos de transmissão, mais do que como uma característica inerente dos medievalismos (ELLIOTT, 2017b, s.p.).

Essa transmissão não precisa necessariamente ser *online*, pois o foco é na mediação dessa mensagem. Um exemplo desse uso banal na política é dado por Elliott através do contexto francês a partir do uso de Joana d’Arc, no qual:

Capitalizando o capital simbólico da estátua para destacar um ponto sobre a imigração, em suas marchas anuais e em vários discursos na Frente Nacional, desempenha regularmente um papel no significado histórico da Idade Média para sustentar sua mensagem de que a genuína “francesidade” tem algo a ver com as origens medievais. (ELLIOTT, 2017b, s.p.)¹⁵⁷

¹⁵⁶ “In banal medievalism it is not the period itself which is summoned up by the signifier but *the dominant reading* of that period”.

¹⁵⁷ “Capitalising on the statue’s symbolic capital to underscore a point about immigration, in their annual marches and various speeches the Front National regularly play on the historical significance of the Middle Ages to underpin their message that genuine ‘Frenchness’ has something to do with medieval origins”.

A figura de Joana d’Arc, por exemplo, foi usada por diferentes grupos políticos e sociais para defenderem suas causas. Seja por grupos nacionalistas de direita, seja por movimentos progressista ao usarem ela como símbolo de grupos feministas e LGBTQIA+. Assim, essas apropriações têm como foco não o medieval, mas a contemporaneidade.

Encontramos nos debates em torno de KCD um movimento semelhante. Ao nosso ver, não é atribuída ao medieval uma conotação negativa por completo pelos diferentes sujeitos participantes das discussões. Em alguns comentários, houve a defesa do medieval como um período marcado pela violência, pela xenofobia e pelo sexismo, e algumas pessoas alegaram que trazer a diversidade num espaço de 16 km² seria empurrar a agenda política da “diversidade” para os desenvolvedores e para um passado que nunca existiu. No outro lado, vemos que a crítica negativa aos desenvolvedores e as representações de KCD tiveram como base argumentativa as posturas políticas, construídas, ao nosso ver, a partir de um olhar étnico-nacional de Vávra, lançadas do presente para o passado, durante o período de desenvolvimento do jogo. Esse segundo grupo pode ser considerado como progressista. Suas críticas não tinham como objetivo caracterizar o passado medieval como negativo, mas sim as leituras dominantes sobre o período, buscando na diversidade étnica e racial do período um meio de contrapor posições hegemônicas sobre o recorte.

Podemos observar diferentes posturas em uma conversa presente na análise de KCD feita no *site* Rock, Paper and Shotgun, escrita por Edwin Evans-Thirlwell. Essa discussão específica tem início com um comentário de Kamamura, questionando a análise do autor da matéria e sua falta de conhecimento ao abordar sobre a região representada no século XV. Além disso, Kamamura expõe que, segundo ele, as mulheres não teriam espaço na política pública, bem como não houve mulheres guerreiras no período, mesmo que a série *Game of Thrones* procurasse apresentar o contrário. Por fim, salienta que não houve pessoas negras na Boêmia (KAMAMURA *apud* EVANS-THIRLWELL, 2018).¹⁵⁸ A partir desse comentário, outros são desenvolvidos, como de Joriath, que trouxe como exemplo de cavaleira Joana d’Arc, e problematizou o quanto exceção ela teria sido. Também, além das funções das mulheres, houve o destaque para a diversidade racial existente na Boêmia no medieval, além

¹⁵⁸ “‘I don’t know enough about 14th century Bohemia to address this...’ You are right about that, so why don’t you remedy the problem by researching the subject you are writing about? 15th century Europe was a society ruled by feudal contract, where the backbone of the society was fighting nobility that enforced their will and their laws personally, fighting as heavily armored knights in the vanguard of their armies. Since women could not do that, being much weaker and more fragile than men (there were no ‘knightesses’, despite what shows like GoT tries to tell you), their place was with the family, noble women often helped with running the financial side of things organizing labor in the castle, but they could not meddle in politics and public affairs in most cases. Also, there were no black people in 15th century Bohemia. Literally none”. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 12 ago. 2022.

de solicitar fontes que comprovassem a afirmação de Kamamura. A partir desse comentário, se desenvolveram duas breves conversas.

Na primeira, o debate se centrou na questão étnica e racial, no qual Paxeh buscou defender Kamamura, argumentando que raça e etnia seriam distintas. Enfatizou que existe diversidade na República Tcheca hoje e existiu no passado. Além disso, destacou que pessoas negras circularam pelo reino, mas sendo mais provável nas cortes do que no espaço rural (PAXEH *apud* EVANS-THIRLWELL, 2018). The K foi outro que lançou uma crítica a essa perspectiva de diversidade centrada apenas na cor de pele, questionando, de maneira sarcástica, se essa noção, norte-americana, seria a única correta de fato. Apesar de Joriath se desculpar por sua interpretação, é destacado por ele que Kamamura não buscou especificar a ausência de pessoas não-brancas somente no espaço rural, mas em todo o reino. A conversa encerrou com Andimar compartilhando um *link* do *Reddit*, da comunidade *AskHistorians*¹⁵⁹, no qual a temática em questão já havia sido debatida por historiadores.

A segunda conversa ocorreu com Joriath e mais dois participantes, Mostquito e JamesFaith. Mostquito, apesar de concordar com Joriath sobre a existência de importantes mulheres no medievo, ressaltou que o jogo em questão representou uma briga de irmãos, sendo um caso específico retratado no jogo. Joriath responde que seu comentário não era específico ao jogo em si, mas ao fato de as alegações de Kamamura serem gerais a todas as sociedades do período medieval. Por fim, a conversa termina com um comentário de JamesFaith trazendo o registro mais antigo que encontrou sobre pessoas negras na Boêmia. A menção está, segundo JamesFaith, no livro de viagens de 1467, *Deník ojždě a putování pana Lva z Rožmitálu a z Blatné z Čech až nakonec světa* (Diário sobre as viagens de Lorde Lev, de Rožmitáland Blatná, da Boêmia à borda do mundo). O seu comentário teria a intenção de apresentar fontes que defendessem a alegação de que não houve pessoas negras na Boêmia em si. No entanto, isso demonstra justamente o contrário, já que, ao nosso ver, que houve o contato¹⁶⁰ e existia conhecimento da existência de pessoas com diferentes tons de pele pelo mundo (THIRLWELL, 2018).¹⁶¹

Em nossa perspectiva, que será analisada a fundo no próximo capítulo, o que observamos não é um medievalismo banal por completo, mas sim uma leitura semelhante à feita por Salles e Alcantara, na qual, a partir do neomedievalismo, pessoas fazem uma leitura

¹⁵⁹ Disponível em: <https://www.reddit.com/r/AskHistorians/comments/7v1lil/peoA>. Acesso em 15 jul. 2022.

¹⁶⁰ No caso, o relato tem passagem em um reino espanhol, segundo JamesFaith (EVANS-THIRLWELL, 2018). Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 12 ago. 2022.

¹⁶¹ Idem.

sobre o período e sobre as representações modernas dele, baseando-se, assim, num imaginário prévio que, ao mesmo tempo que bebe desse passado medieval, o preenche, parcialmente, como ideias contemporâneas. Por exemplo, Kamamura alegou que séries fantasiosas, como *Game of Thrones*, tentariam relativizar o passado medieval ao colocar mulheres em posições políticas de destaque. O passado fornece aqui uma perspectiva imperfeita do período medieval (SALLES; ALCANTARA, 2021, p. 221) que é preenchida com informações de produções do medievalismo e neomedievalismo, seja para, a partir dela, pensar no medievo com um olhar diferente, seja para manter as percepções enraizadas no imaginário popular. Vemos, nesse sentido, tais posições enquanto medievalismos banais imperfeitos, nos quais os grupos se baseiam em leituras contrárias, amparadas por um conjunto de documentos, e que buscam negar posições distintas ao se fundamentarem em documentos, historiadores e pessoas influentes nas mídias, que acreditam ter a voz da razão nesse debate.

No exemplo que trouxemos acima, uma das questões que ganhou destaque, ao nosso ver, foi a generalização atribuída tanto ao papel das mulheres quanto à presença de pessoas não-brancas na Europa durante o medievo. Foram sujeitos que, em sua maioria, não trouxeram fontes para suas alegações, sendo algo comum nos debates observados. Apesar do olhar contemporâneo não estar claro em todos os comentários do segundo exemplo, no primeiro, ocorrido no *blog Kotaku*, Luxorek iniciou sua resposta usando como exemplo suas viagens para os países do Leste Europeu. Para ele, o presente e o passado não são distantes um do outro, pois o presente serve de espelho para compreender o passado, seguindo uma lógica de “se não existem pessoas negras hoje, provavelmente não existiram durante a Idade Média”. Esse é um exemplo mais claro de medievalismo banal pelo fato de dizer mais sobre o autor do comentário do que sobre o medievo em si. Na conversa trazida na matéria de Evans-Thirlweel, apesar de haver uma resistência à introjeção de ideias progressistas¹⁶² no passado, a conversa como um todo demonstrou uma negociação entre a maioria dos envolvidos nela. Apesar de haver exemplos de negociações nas discussões, é significativa a quantidade de debates em que o passado é utilizado apenas como um ponto de partida para discussões políticas e sociais contemporâneas.

As análises de Elliott focam-se em casos nos quais o passado medieval é destituído de seus significados e elementos históricos. Por exemplo, além de Joana d’Arc, há também o

¹⁶² Não estamos afirmando que no passado as pessoas se entendiam como “progressistas” ou “conservadoras”, mas que perspectivas históricas, que têm como foco ampliar nossos olhares para o passado, podem projetar tais ideias no período ao problematizar e analisar o papel das mulheres e as interações interétnicas e interraciais no passado.

discurso “cruzadístico” do presidente dos Estados Unidos, George W. Bush, após o atentado às torres gêmeas em 2001, bem como sua adoção por grupos extremistas muçulmanos, como a Al Qaeda, que se apropriam de noções medievais esvaziadas de seus significados e contextos específicos do período (ELLIOTT, 2017b, s.p.). O foco de Elliot, assim, foi esses resgates, seus propósitos e nos seus usos.

Sua hipótese é a de que o medieval é utilizado como arma ideológica através da mídia. Assim, o uso do passado medieval em discussões políticas contemporâneas seria um elemento surpresa, uma arma de identificação ou ideológica para ser usada também em outras mídias. Para ele, são essenciais três elementos nesse processo: a expropriação histórica, a retransmissão cultural e a modificação ideológica (2017b, s.p.). Essa terceira característica passa por uma assimilação, tradução ou modificação desse recorte.

KCD, em nossa leitura, se enquadra nesses três elementos, pois: a) o passado é trazido para um produto no tempo presente, no formato de um jogo eletrônico, b) comercializado para diferentes culturas através do mercado globalizado e c) teria uma leitura particular dos desenvolvedores sobre o período que poderia estar em maior ou menor grau conectada com uma leitura predominante no país.

Esse processo, entretanto, não é novo. Mencionamos no primeiro capítulo as reflexões de Hall em torno do uso da memória e da produção de significados através da televisão, a partir dos códigos culturais conotativos e denotativos. Para Hall, mesmo que as mídias busquem produzir significados a partir da memória, elas não são absorvidas de forma passiva, podendo haver uma negociação e também uma completa rejeição do material apresentado (2003, p. 400-402). Para Elliott, o fator principal das mídias digitais na contemporaneidade é o seu uso para comunicações em massa numa escala global extremamente rápida (2017b, s.p.). Agora, mais do que nunca, não é preciso uma arma para se fazer ouvir, podendo uma pessoa ter forte influência a partir dos seus seguidores em redes sociais, nas quais suas opiniões são expandidas para outros públicos (ELLIOTT, 2017b, s.p.).

A leitura do historiador vai ao encontro com os apontamentos de Hall. Elliott percebe que essa relação entre autor, material e público, não se limita apenas à transmissão.

Como observa Eco, dentro da teoria leitor-resposta, a questão da autoria é irrelevante, já que os verdadeiros produtores de significado são múltiplos e variados, e quase todos os agentes envolvidos na circulação de significado funcionam em uma dupla capacidade, tanto como produtores quanto como consumidores: “Aqui temos

não um, mas dois, três ou talvez mais meios de comunicação de massa, atuando através de canais diferentes”. (ELLIOTT, 2017, s.p.)¹⁶³

Assim, não caberia como única interpretação válida apenas aquela construída pelo criador do produto, mas podendo este proporcionar diferentes análises (ELLIOTT, 2017b, s.p.). Essas produções são mediadas através de diferentes canais de comunicação que são apropriados pelo público a partir de seu conhecimento já adquirido.

Assim, o reconhecimento de que o medievalismo está dependente de algum tipo de significado negociado é rapidamente aparente. As referências e as representações modernas da Idade Média são reveladas como construções parcialmente sociais, dependentes de uma compreensão moderna do termo ou ideia para decodificá-la para um novo público, assim como os próprios meios de comunicação utilizados para transmiti-los. (ELLIOTT, 2017b, s.p.)¹⁶⁴

A partir disso, tanto os canais como a forma como as pessoas recebem uma informação possibilitam que símbolos medievais possam ser usados, por dois ou mais grupos, para legitimar suas ideias, se apropriando dele de maneiras opostas (ELLIOTT, 2017b, s.p.).

Nesse caso, Elliott compara esses usos de fontes históricas da mesma forma que os códigos abertos de *softwares*, que qualquer um poderia utilizar e modificar da forma que bem entender, e mesmo que apenas adotasse o estilo, poderia espalhá-lo através das mídias. É por isso que, para o autor, o discurso cruzadístico espontâneo de Bush tem tamanho efeito (ELLIOTT, 2017b, s.p.). Dentro desse fenômeno e alcance, Elliott traz duas considerações: mesmo que falas de pessoas importantes sejam erradas, ou exageros de momento, é preciso entender seu *alcance e longevidade*. Além disso, mais do que pela precisão histórica do discurso e dos termos usados, é a capacidade de alcançarem algum grau de ressonância com a audiência que faz diferença nesses discursos (2017b, s.p.). É extremamente importante entendermos que essas apropriações, mais do que dizer respeito ao passado medieval, são parte do conjunto de percepções contemporâneas dos observadores. Vávra ganhou considerável atenção dos jogadores após o *GamersGate*. Ele se tornou um símbolo de um movimento que defendia a neutralidade política e boas análises de jornalistas. Vávra, assim, em nossa interpretação, se tornou um símbolo contra ideias progressistas e inclusivas na indústria dos jogos eletrônicos. Um símbolo adotado por pessoas que percebiam a

¹⁶³ “As Eco observes, within reader-response theory the question of authorship is irrelevant, since the actual producers of meaning are multiple and varied, and almost all of the agents involved in the circulation of meaning function in a dual capacity, both as producers and consumers: ‘Here we have not one, but two, three or perhaps more mass media, acting through different channels’”.

¹⁶⁴ “Thus, the recognition that medievalism is contingent on some kind of negotiated meaning is quickly apparent. Modern references to, and depictions of, the Middle Ages are revealed as partly social constructs, dependent on a modern understanding of the term or idea in order to decode it to a new audience, as well as the media themselves used to transmit them”.

participação de mulheres na indústria e a introdução de debates de cunho social nos jogos como uma ameaça a um *hobby* que seria, segundo esse segmento, “despolitizado”.

O passado, para além do uso na política, é percebido pelo autor como um espaço receptor das aspirações e dos desejos dos indivíduos que escolhem se apropriar dele. Elementos populares culturais do medievalismo são normalmente expropriados sem qualquer contexto histórico, sendo misturados com ideias modernas sem relação com o passado (ELLIOTT, 2017b, s.p.), como ocorre, por exemplo, em memes. Esses medievalismos não seriam necessariamente anacronismos, pois não buscam trabalhar somente a partir de um período, mas usam múltiplas temporalidades, eventos e ideias juntas uma com as outras (ELLIOTT, 2017b, s.p.). Elliott procura destacar que no medievalismo banal o período pode ser utilizado por grupos extremistas de forma automática, ou impensada, seja por Bush ou pela Al Qaeda. O passado é visto como um bufê no qual os grupos selecionam os elementos que seriam mais adequados para os seus contextos e ideias, ou seja, para causas modernas, do tempo presente (ELLIOTT, 2017b, s.p.).

O que faz, para o autor, com que esses símbolos sejam vazios de significados não é a falta de referências históricas, mas sim o excesso de significados que são atribuídos nessas retransmissões. Eles são vazios por terem significados excessivos ou contraditórios e, se são vazios, podem ser cooptados para diferentes significados, abrindo possibilidades para novas questões (ELLIOTT, 2017b, s.p.). Um exemplo amplamente debatido nas discussões se tratou das publicações no *MedievalPOC* com representações pictóricas de pessoas negras no continente europeu no período medieval. Um caso, que iremos aprofundar no próximo capítulo, foram discussões usando como exemplo imagens e estátuas de São Maurício, um santo africanizado, no Sacro Império Romano Germânico, que teve pinturas também produzidas na Boêmia no século XIII. A existência dessas imagens serviram como base para a defesa, por parte de pessoas com ideias progressistas, da presença de negros na Boêmia em alguma escala. Por outro lado, defensores de Vávra alegaram que tais obras seriam falsas e mentirosas. Houve poucos casos em que buscou-se refletir sobre o papel do tom de pele preto nesses personagens, por exemplo, e o seu papel no contexto histórico medieval. Este é, portanto, para nós, um exemplo claro de medievalismo banal imperfeito, no qual fragmentos do passado são usados para defender principalmente pautas políticas do presente, e não seus significados históricos de períodos específicos.

2.2.4 **Historiadores ao redor de KCD: diferentes formas de fazer uma História Pública**

Concluimos este capítulo trazendo um último elemento que permeará nossa análise dos documentos. KCD é um jogo que foi marcado por uma aura de autenticidade histórica, na qual seus desenvolvedores reforçaram o esforço de recriar a Idade Média de uma forma nunca feita antes em um jogo de RPG de mundo aberto. As discussões ocorridas nos *blogs* atraíram sujeitos que têm como característica principal o gosto por jogos eletrônicos e pelo medieval e, nesse público, houve aqueles que participaram das discussões e que afirmaram ser historiadores.

Como podemos observar, ao longo dos dois últimos tópicos vimos que o passado medieval não se encontra distante do presente. Está, na verdade, cada vez mais próximo do público. Há algumas décadas esse acesso era limitado pela própria possibilidade dos sujeitos de circularem pelo globo, ou de terem acesso a fotografias ou histórias de regiões distantes. Atualmente, com o desenvolvimento tecnológico, os castelos e pinturas podem ser experienciados de diferentes maneiras, podendo ou não ter a participação de historiadores ao contemplá-las ou se deslocar nelas. O passado, se antes não era de posse única da História, tendo como principal difusor a educação, é permeado hoje de forma substancial através do entretenimento, sendo não mais produzido de cima para baixo, mas sim a partir de um vasto leque de ideias conectadas por *hiperlinks* (ELLIOTT, 2017b, s.p.). A ação dos historiadores nos espaços públicos, tanto físicos quanto digitais, se faz cada vez mais necessária. Nesse sentido, podemos considerar a História Pública como Liddington:

Assim, para manter clara em nossas mentes essa distinção acadêmico/profissional, podemos considerar a *prática* da história pública como sendo a apresentação popular do passado para um leque de audiências – por meio de museus e patrimônios históricos, filmes e ficção histórica. (2011, p. 33-34)

A História Pública, em outras palavras, é a apresentação do passado fora dos espaços acadêmicos. Tal prática começou a ser observada nos Estados Unidos da América em meados da década de 1970. Desde então, ela constituiu-se em diferentes modos de atuação em diferentes países. Para Foster, a História Pública tem sido um movimento de escrever a história a partir de baixo, inserindo as pessoas nas páginas da História (FOSTER, 2014, p. 1).

Em seu artigo, Liddington abordou sobre três formas de se fazer História Pública. A primeira, norte-americana, formou-se através das diferentes possibilidades de trabalho de historiadores no mercado, atuando em setores do entretenimento, no exército e também no financeiro. Porém, do mesmo modo que essas oportunidades expandiram as perspectivas dos historiadores, foi preciso que estivessem atentos para que a prática de História Pública não caísse nas mãos do corporativismo. Liddington destaca a quantidade de críticas feitas à História

Pública privatizada durante a Guerra do Vietnã, e como tais experiências, como as *aldeias museus*, distorciam o passado e inviabilizavam ações políticas no futuro. Os historiadores públicos, a partir disso, passaram a se organizar nas universidades, buscando desenvolver e acompanhar os diferentes modos de se atuar como historiador nos diferentes espaços (LIDDINGTON, 2011, p. 35-37). Nos EUA, segundo Rovai, houve, assim, a especialização da História Pública, desenvolvendo uma formação na qual os historiadores priorizassem essa interação direta com as pessoas (2020, s.p.).

Porém, essa não seria a única definição de História Pública e, por isso, não se limita a uma forma de se praticar. Carvalho destaca também a História Pública britânica. Esta, para o autor, seria um meio de “desconstruir a maneira como se formam as representações públicas do passado” (CARVALHO, 2016, p. 39). Essa seria uma visão inclusiva e democrática, focada não na compra profissional de um historiador, mas sim tendo como foco o acesso das pessoas a suas próprias histórias, desenvolvendo-as com o auxílio dos historiadores (LIDDINGTON, 2011, p. 42).

Outro modelo de História Pública foi o australiano. Para a autora, a História Pública se desenvolveu no país como uma oposição à História praticada nas Universidades com sua estabilidade empregatícia. A História Pública teve como principal característica o fato de ser tanto política quanto intelectual, focada em batalhas comunitárias a fim de protegê-las em tribunais, enfrentando por diversas frentes as causas populares defendidas (LIDDINGTON, 2011, p. 38). Além dessas três formas, existem várias outras desenvolvidas em cada país, como cita Rovai, destacando a formação na Itália, onde os historiadores são formados para atuarem em diferentes setores culturais (2020, s.p.).

Em outras palavras, não existe um modelo definido internacionalmente para a atividade. Pensar a atuação em espaços além do universitário são essenciais para entendermos a relação do público com o passado e a mediação que os historiadores praticam. No entanto, antes de nos deslocarmos para o espaço digital em si, precisamos destacar a relação profissional comercial em torno de KCD. Para a historiadora, foi extremamente importante a organização desse campo no espaço universitário nos EUA. Pois, ao trabalharem em corporações, o que os historiadores perdem “é o controle sobre a peça autoral, estando presos a propósitos, financiamentos, cronogramas e argumentos de outras pessoas” (LIDDINGTON, 2011, p. 47). Esse elemento é fundamental para compreendermos parte do desenvolvimento do passado no jogo, bem como sua recepção por uma parcela dos observadores.

Em KCD, além do destaque dado ao uso de fontes medievais, foi também pontuada a colaboração de historiadores como consultores, mas principalmente o fato da desenvolvedora

ter como empregada uma historiadora, Joanna Nowak. Podemos visualizar um pouco da sua participação em um fórum *online*, dedicado a entrevistas semanais da equipe da *Warhorse Studios*, denominado como “tocha semanal”. A entrevista de Nowak, realizada no dia 27 de janeiro de 2017, nos fornece alguns elementos interessantes, pois a historiadora polonesa destaca, por exemplo, ao responder a pergunta “qual é a parte mais difícil da sua posição?”, seu papel de conselheira, dando sugestões sobre elementos históricos que ela poderia confirmar, ou que não poderia negar, sobre o período representado.¹⁶⁵ Nowak, na mesma resposta, afirma que as representações partiriam de interpretações da equipe, representando ali a perspectiva dos desenvolvedores dentro de certos limites, uma vez que, para ela, seria necessário não só uma equipe muito maior de pesquisadores, como mais tempo e recursos para uma pesquisa mais profunda e detalhada (NOWAK *apud* DRFUSSELPULLI, 2017).

Em outras duas perguntas feitas por fãs, fica claro como existem muitos elementos que não refletem a escolha do(a) historiador(a), mas do seu empregador, em casos corporativos. Uma dessas perguntas se referiu a uma discussão política que ocorre no início do jogo. O autor da pergunta pede para Nowak explicar melhor sobre as relações políticas entre as coroas e os reis meio-irmãos. Em sua resposta, a historiadora destaca que no *codex* do jogo haveria mais informações, mas além disso, destaca que a cena, tanto quanto a interpretação da situação sobre a disputa, partiram de Vávra (NOWAK *apud* DRFUSSELPULLI, 2017). Esses dois trechos do documento demonstram a situação dos historiadores quando trabalham em setores privados. O desenvolvimento das pesquisas, antes de resultarem em reflexões e análises sobre os documentos, servem a outros propósitos, como os interesses das empresas.

Para além da atuação no setor privado, Liddington destaca a necessidade dos historiadores adotarem uma atuação, com o público, distinta da performance acadêmica. Essa prática, em colaboração com empresas de rádio, editoras e museus, poderia alcançar um público cada vez mais amplo, muito maior do que aquele que as pesquisas acadêmicas alcançam (2011, p. 43). A historiadora, para isso, dá destaque à reflexão sobre o público, por meio de Habermas, e à forma como a população consumiria o passado, ainda muitas vezes de forma passiva (LIDDINGTON, 2011, p.44). Porém, para Rovai

O desafio que se coloca é o de nos propormos não mais a “traduzir” a história a um público passivo, tratado apenas como audiência, mas nos relacionarmos com o mundo de forma humilde e politizada, levando em conta a necessidade de escuta e interação com outras narrativas e saberes. (ROVAI, 2020, s.p.)

¹⁶⁵ Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/52>. Acesso em 15 jun. 2022.

A História Pública, nesse sentido, não é vista por Rovai como uma salvadora, criadora de consensos, mas sim o contrário, devendo servir às controvérsias e evidenciar os interesses de diferentes grupos (2020, s.p.). Além disso, participar do debate público, tornar público, não significa trazer uma verdade à tona, mas sim promover a reflexão de um grupo ou da audiência, destacando suas trajetórias e agendas (ROVAI, 2020, s.p.).

Se a mediação do conhecimento em sua relação com o público foi vista como passiva, caracterizando-o como um pseudo público, que não poderia discordar do que era apresentado, Liddington afirma que, com o espaço digital, essa via desproporcional se altera. Nunca antes os observadores puderam falar e ser ouvidos pelos restantes tanto quanto hoje (2011, p. 45).¹⁶⁶

Nossa pesquisa ocorre unicamente a partir do espaço digital, de modo que, para tal, precisamos pensar sobre como se dá a relação da História Pública com o mundo *online*. Para Foster, a *web 2.0*, como apontamos no capítulo 1, possibilitou a ampliação das formas de interação, entre público e historiadores, por diversos meios como: *blogs*, aparelhos portáteis, aplicativos, redes sociais, servindo como ampliadores do engajamento do público ao possibilitarem que qualquer um possa lançar contribuições, mudando significativamente a relação entre profissionais e audiência (2014, p. 2-3). Carvalho destaca esse como o primeiro de três pontos na relação entre História Pública e redes sociais: a) o espaço *online* proporciona diversas formas dos historiadores alcançarem o público através da divulgação científica (CARVALHO, 2016, p. 41). Alguns meios são bem conhecidos, como *blogs*, canais no *Youtube*, *TikTok*, bem como perfis, de laboratórios e de historiadores, em redes sociais;¹⁶⁷ b) indo além da divulgação, o espaço *online* pode proporcionar a participação de diferentes segmentos da sociedade por meio de narrativas, não enquanto uma história em si, mas enquanto um elemento fundamental de ampliação das possibilidades de análise com documentos aos quais os historiadores dificilmente teriam acesso em pesquisas convencionais; c) para o autor, a Internet e as redes sociais são um dos fenômenos históricos mais importantes para as comunicações e para a História Contemporânea, proporcionando aos historiadores a possibilidade de se fazerem presentes nesses espaços, atuando diretamente com as pessoas (CARVALHO, 2016, p. 42-44).

Uma característica da qual os historiadores têm consciência, mas talvez não o público, é que os historiadores não são neutros. Embora busquemos a imparcialidade em alguma

¹⁶⁶ A noção do público como passivo ou ativo foi abordada no primeiro capítulo a partir das reflexões de Hall.

¹⁶⁷ Algumas publicações de História Pública que utilizamos nessa pesquisa, por exemplo, são dos *blogs The Public Medievalist* e *Medievalists*.

medida em nossos trabalhos, não há sombra de dúvidas sobre esse elemento. Para Foster, essa noção só se tornou consciente para o público recentemente (2014, p. 6). A participação de historiadores nas discussões em torno de KCD ocorreram em diferentes postagens e, de certa forma, serviam como meio de defesa para posições do público em um lado ou no outro. A discussão em torno de KCD envolve um número considerável de historiadores, mas estes não apresentam uma postura única, refletindo sobre KCD e suas polêmicas de formas distintas.

Para Carvalho, um dos maiores desafios para os historiadores no espaço digital é lidar com o extremismo político e o racismo (CARVALHO, 2016, p. 49). KCD, a partir das discussões envolvendo Daniel Vávra, se tornou um espaço de discussões políticas e sociais que, ao nosso ver, tiveram sua origem no desenvolvimento de um produto que buscou enaltecer uma identidade nacional de um país por meio da origem étnica da maior parte de sua população, tcheca. Esse espaço se tornou um campo rico para analisarmos como os historiadores argumentam, e defendem, suas interpretações nas discussões, bem como a maneira pelo qual os demais participantes interagem com eles.

Um exemplo de História Pública se fez presente em 2014 no *blog Kotaku*, mencionado no tópico anterior. Chief Beef se apresenta como um historiador e como um jogador. Ele procurou desenvolver o tema trazido por Plunkett, sobre a presença de pessoas não-brancas no período medieval e na Boêmia em específico. Chief Beef abordou sobre a convivência entre povos cristão e árabes e sobre como essas relações foram marcadas, na região da Espanha, por períodos de guerra, paz, comércio e inclusive casamentos. Tanto a Espanha quanto Jerusalém foram “portais culturais”, para o historiador, no qual diferentes grupos realizam diferentes formas de interações. O historiador dedicou o restante do comentário a Boêmia em específico. Segundo ele, apesar de ser possível o registro de pessoas não-brancas no reino, essas dificilmente seriam pessoas importantes para se representar em um jogo no qual os jogadores interpretam um herói, ocupando posições que não estariam normalmente à vista, como monges, freiras e servos. Chief Beef, por fim, destacou que, ao buscar uma autenticidade histórica, seria problemático integrar pessoas não-brancas em posições sociais mais altas, de modo que aparecessem mais na narrativa do jogo, mas destacou que no passado há “pontos cegos” o suficiente para que pudessem ser adicionados no jogo (CHIEF BEEF *apud* PLUNKETT, 2014). O seu comentário foi respondido por zin33. Este, por sua vez, sugeriu para Chief Beef que fosse ajudar as pessoas que estavam morrendo de fome na África ao invés de escrever comentários em um *blog*, sendo respondido de maneira sarcástica pelo dito historiador (PLUNKETT, 2014).

Essa breve conversa ganha novos contornos quando Sniperdoc faz um novo comentário a partir do feito pelo historiador. Sniperdoc inicia seu texto com uma contextualização do final do século XX, comentando que, ao crescer na Alemanha, conheceu apenas uma pessoa negra. Apesar de entender a dinâmica interétnica e intercultural nos reinos mediterrânicos, Sniperdoc defendeu que pessoas não-brancas seriam muito mais raras no Sacro Império Romano Germânico. Suas representações ocorriam em novelas arturianas, em ficções, que não representariam a realidade histórica em si, sendo possível sua existência na Europa, mas não de uma maneira prolífica (SNIPERDOC *apud* PLUNKETT, 2014).

Chief Beef, no último comentário dessa conversa, pontuou que as ideias dele e de Sniperdoc não eram tão diferentes assim. O historiador começou concordando com Sniperdoc. Ele pontuou que obras literárias não seriam documentos que poderiam representar a realidade como um todo, nem deveriam ser vistas assim. Porém, a partir desse ponto, Chief Beef assinalou que a própria experiência pessoal, contemporânea, de Sniperdoc não serviria como parâmetro nem para uma consideração da dinâmica interracial na Alemanha do final do século XX, sendo impensável que a região se mantenha estável e seja reflexo de toda uma sociedade por quinhentos anos de maneira contínua. Segundo ele, retornando à discussão relacionada ao período medieval, muçulmanos africanos se converteram ao cristianismo. Eles não seriam considerados bárbaros sem alma, havendo inclusive a proteção da Igreja de abusos e da escravidão que poderia ocorrer na sociedade europeia. Por fim, conclui que, apesar de ser um problema não representar pessoas não-brancas no período, esse não seria um grande problema, difícil de contornar e que comprometesse a experiência de jogo, sendo plenamente possível haver um ou dois personagens negros representados no jogo sem que isso ameaçasse a autenticidade histórica (CHIEF BEEF *apud* PLUNKETT, 2014).

Podemos perceber três pontos na conversa trazida acima que podemos ampliar para outras interações entre historiadores e o público em geral. Primeiro, alguém, ao se intitular historiador e jogador, apresenta justamente uma forma de História Pública que, ao nosso ver, não ocorre de maneira planejada, com a elaboração de um projeto e bibliografias prévias. Esses historiadores acessam essas notícias principalmente pelo interesse em um jogo e, a partir das discussões, as complementam com informações que podem ter adquirido durante suas formações. Essa interação em questão, ao nosso ver, busca estabelecer um diálogo entre as duas possibilidades, de haver ou não pessoas não-brancas em KCD. É importante destacarmos que essa matéria foi publicada em 2014, ao menos um ano após o início das discussões. Até aquele momento, havia muitas ideias e poucos elementos concretos sobre o desenvolvimento do jogo. O segundo ponto que podemos perceber é que os jogadores trazem

um conjunto de conhecimentos que moldam suas opiniões e posições sobre diferentes temas. O caráter efêmero e passageiro das discussões em *blogs* tornam difíceis ações mais profundas dos historiadores nesses espaços. Porém, como Rovai destacou, cabe aos historiadores apontar as contradições, trazer as problemáticas à público, mesmo que de forma breve e passageira nos espaços digitais.

Por fim, no terceiro ponto, salientamos uma problemática importante. Na introdução desta pesquisa, apontamos a característica do anonimato em torno dos sujeitos, autores de comentários, nas matérias dos *blogs* selecionados para esta pesquisa. Esse anonimato também se aplica a esses autointitulados “historiadores”. Diferentemente de redes sociais, como *Facebook* e *Twitter*, que possibilitam verificar a identidade de perfis pessoais nessas redes sociais, pois, em geral, as pessoas buscam ser identificadas por familiares e amigos nessas redes, nos *blogs* analisados não temos meios, através das informações disponibilizadas, para identificarmos os sujeitos.¹⁶⁸ Portanto, isto impossibilita a confirmação se esses “historiadores” são ou não historiadores com formação acadêmica de fato. Portanto, temos a noção da problemática em torno disso. Não temos meios de verificar a formação dessas pessoas. Partindo disso, procuramos, no tópico 3.3, analisar esses historiadores a partir do pressuposto que são sujeitos com algum grau de formação em estudos históricos, refletindo sobre como os demais envolvidos nessas conversas reagem também a partir dessa informação, seja ela verídica ou não.

¹⁶⁸ Em redes sociais como *Facebook* e *Twitter*, apesar de haver perfis com apelidos que dificultem identificar um sujeito, é comum que os perfis criados sejam pessoais, nos quais os sujeitos publicam para seus “amigos”, “seguidores” etc., informações sobre seus cotidianos de maneira espontânea. Nos *blogs* que analisamos, essa não é a natureza desses sites, apesar de haver algum grau de interação entre seus membros.

3 O ÉTNICO, POLÍTICO E SOCIAL EM TORNO DE KCD

Até o presente momento, foram apresentadas as características que compõem as fontes utilizadas na pesquisa (suas especificidades e reflexões em torno tanto dos jogos eletrônicos quanto de documentos digitais *online* selecionados nesta pesquisa) bem como a discussão sobre os conceitos e sua relação histórica. No caso, como a identidade étnica, trazida como problemática central de pesquisa, faz parte de um longo processo histórico, no qual observamos em KCD um dos desmembramentos desses movimentos de (re)construção de uma identidade do passado no tempo presente, nosso trabalho não se limitou a discutir sobre a identidade apenas por parte dos desenvolvedores, mas também procuramos abordar sobre as apreensões desse material, seja por meio de seu consumo direto, no ato de jogar, seja através das discussões em torno deles, em espaços *online*, antes, durante e depois de seu desenvolvimento e lançamento.

3.1 KINGDOM COME: DELIVERANCE

A primeira menção sobre KCD ocorreu através da divulgação, dos desenvolvedores da *Warhorse Studios*, no final de 2013, do início da produção do jogo, na qual foi trazida a ambição de produzir um jogo medieval mais realista. Essa ambição ganhou contornos mais claros quando foi lançada uma campanha de arrecadação de fundos através do *site Kickstarter*¹⁶⁹ em janeiro do ano seguinte,¹⁷⁰ com prazo inicial de lançamento para 2015. Na campanha, os desenvolvedores, além de realizarem constantes atualizações sobre o desenvolvimento do jogo (no total 77), também buscaram apresentar os principais elementos que o jogo possuiria, de maneira a atrair o público e convidá-lo a se tornar uma parte contribuinte do projeto.

Os desenvolvedores buscaram descrever os elementos principais e iniciais que haveria no jogo. Uma de suas características seria a ideia de uma narrativa não-linear, que poderia variar não somente nas escolhas, mas também na ordem em que seriam feitas, permitindo aos jogadores agirem de diferentes formas, como um mocinho ou como um vilão. Outro elemento era a possibilidade de se melhorar o protagonista a partir de diferentes árvores de aprendizado,

¹⁶⁹ O site em questão tem como principal objetivo servir como uma janela na qual diferentes projetos são apresentados, contando, para a sua realização, com doações de pessoas que se interessam pelo que é trazido por seus idealizadores.

¹⁷⁰ É ainda possível acessar a campanha através do link: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>. Acesso em 15 fev. 2022.

indo desde as focadas no combate até outras completamente diferentes, como a oratória e a botânica. Além disso, foi destacado o interesse na criação de um grande espaço tematizado medievalmente, onde os jogadores poderiam viajar pelo mapa tanto a pé quanto a cavalo. Esse espaço também seria dinâmico, pois não só os jogadores poderiam desenvolver relacionamentos com personagens, como também poderiam acompanhar a vida de cada personagem não jogável do mapa, podendo observar a rotina deles e as interações que possuíam com o mundo. Por fim, um último elemento apresentado foi o de possibilitar aos jogadores criarem as suas próprias armas através de mini games.¹⁷¹ Caso a campanha ultrapassasse esse primeiro valor estimado, os desenvolvedores ofereceram adicionais que poderiam ser acrescentados ao jogo caso a quantidade alcançasse valores específicos. Dentre esses, destacamos as possibilidades dos jogadores poderem ter uma mascote (um cachorro) que poderia andar com o protagonista e enfrentar os inimigos ao seu lado; a participação em torneios de cavaleiros e o desenvolvimento de uma personagem feminina que os jogadores poderiam controlar.

Os desenvolvedores tinham como objetivo criar um jogo desafiador e sério, no sentido de não haver elementos comuns a jogos de fantasia ambientados no mesmo período, como magos, dragões e elfos. O jogo era proposto como *hardcore*¹⁷², com uma história contextualizada em torno de uma guerra, cujo protagonista não seria o herói, mas sim um camponês qualquer. Os jogadores, no comando desse protagonista, poderiam interagir com o mundo de três maneiras, fixando a interação em cada estereótipo ou misturando-as dependendo do momento. A primeira seria enquanto um combatente, um cavaleiro, andando de armadura e enfrentando os inimigos em combates diretos, ganhando honra e prestígio a partir de seus bravos atos. A segunda possibilidade de abordagem girou em torno de criar um personagem silencioso, um ladrão e/ou um assassino, que agiria com furtividade para prosseguir na trama. A terceira forma seria através da retórica, dos diálogos, e seria uma forma não combativa de passar pela história. Cada uma dessas novidades foi brevemente apresentada na campanha, com imagens que contextualizaram as ideias propostas.

Figura 9 – As três maneiras possíveis de se jogar KCD divulgadas na campanha no Kickstarter

¹⁷¹ Minigames, a partir de um conhecimento partilhado pela maioria dos jogadores, são experiências específicas que ocorreriam dentro de um jogo maior, tendo sua própria jogabilidade, cujos comandos são diferentes dos usuais dentro do jogo.

¹⁷² Jogos descritos a partir desse termo têm como principal característica a dificuldade, onde as habilidades dos jogadores seriam constantemente postas à prova em tarefas cada vez mais difíceis. Da mesma forma que a nota anterior, essa noção ocupa um espaço no senso comum dos jogadores.



Fonte: Figura disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>.

Acesso em 20 dez. 2021

A *Warhorse Studios*, ao final da campanha, havia conseguido mais de um milhão de dólares, uma pequena parcela do que foi o investimento total, mas garantiria uma série de novidades que teriam o apoio financeiro do público, demonstrando o engajamento deste com o projeto, sendo lançado posteriormente, em 2018.

A narrativa de KCD foi ambientada num recorte histórico preciso, o reino da Boêmia no início do século XV. O gênero lúdico no qual foi desenvolvido, *Role-Playing Game* (RPG), possibilita refletir sobre os principais elementos presentes tanto no espaço quanto na narrativa do jogo. Os espaços, assim como as regras, têm tanta participação numa história quanto o próprio enredo em si, sendo espaços evocativos narrativos que complementaríamos os significados de um enredo.

Desse modo, tanto elementos espaciais e lúdicos quanto narrativos podem ser utilizados para analisarmos as identidades a partir de uma análise étnico-nacional no objeto digital. *Kingdom Come: Deliverance* tem como gênero principal o RPG, estilo de jogo caracterizado nominalmente pela interpretação de papéis em variados níveis de acordo com o suporte, físico e/ou digital, bem como pelos limites de ação em cada jogo. Em KCD, temos um protagonista fisicamente pronto; o que os jogadores desenvolvem/interpretam são as

interações e as atitudes do personagem no ambiente e no enredo, tendo um conjunto variado de caminhos que podem trilhar com o protagonista. Outros elementos comuns em jogos desse gênero é o fato de haver uma curva de progressão das habilidades do protagonista, como a liberdade de exploração e o desenvolvimento de subtramas narrativas que possibilitam diferentes interações, como conseguir ter vantagens ao dialogar com os personagens não jogáveis¹⁷³ ou possuir habilidades específicas com um tipo de armamento, como espada longa, permitindo que os jogadores dominem sequências de golpes cada vez mais eficientes com aquele tipo de arma.

Existem também outros elementos comuns no gênero quando falamos de jogos eletrônicos. Jogos desse tipo possuem uma variedade de itens consumíveis, como poções, que existem também em jogos das franquias *The Elder Scrolls* e *The Witcher*. Além disso, a comparação é feita também pelos espaços nesses tipos de jogos, que normalmente são de mundo aberto, no qual os jogadores exploram o mapa com um grande conjunto de missões secundárias e ações pontuais, como se proteger de um ataque de bandidos, encontrar comerciantes e viajantes. Essa exploração pode ou não interferir nas histórias principais, permitindo aos jogadores fortalecerem seus personagens para quando realizarem as missões centrais. Ou seja, jogos de mundo aberto proporcionam aos jogadores vivenciarem aqueles espaços, explorá-los para além de caminhos fixos. Em KCD é possível aos jogadores viajar por diferentes vilas e nelas pernoitar, comprar alimentos, roupas, armaduras, roubar, assassinar, além de realizar missões secundárias. Ou seja, a partir da forma como o jogador age em uma localidade, o protagonista é tratado como uma pessoa virtuosa ou como um criminoso, ganhando ou perdendo, assim, prestígio por meio das escolhas e ações.

Os jogos eletrônicos foram se desenvolvendo e novos gêneros foram criados, segundo Bello, Mark Wolf e Bernard Perron, em *The Video Game Theory Reader* (2003). Eles catalogaram dezenas de gêneros lúdicos nos jogos, como “pegar” e “coletar”, anexando cada vez mais *objetivos de jogo* ao produto (2016, p. 66). KCD, nesse caso, é um jogo que possui como gênero principal o RPG, mas que possui outros tantos que auxiliam nos objetivos e nas regras aglutinadas nele. Um que influencia a experiência é o *simulador*, no qual o jogador precisa realizar atividades para sobreviver, como conseguir recursos, tendo que se alimentar diariamente, dormir e se lavar – dependendo da impressão que quer passar para os demais personagens. O combate é outra característica que aproxima do gênero, ao proporcionar

¹⁷³ *Non-player character* (NPC).

combates com uma mecânica complexa, onde enfrentar mais de um inimigo tornaria as lutas extremamente difíceis nas primeiras horas de jogo.

Assim, para além de uma jogabilidade e narrativa que buscam se aproximar da realidade, o espaço físico virtualizado também tem seu destaque: ambientada na região de Sázava, região histórica real tanto no século XV quanto na atualidade.¹⁷⁴ Os desenvolvedores buscaram mapear o máximo possível a geografia e as estruturas arquitetônicas que poderiam estar presentes nesse local na Baixa Idade Média fazendo viagens para a região, tirando fotografias e conversando com moradores locais, segundo Vávra (VÁVRA *apud* COOK, 2016),¹⁷⁵ bem como utilizando uma grande quantidade de documentos, de fácil acesso, que foram encontrados pela equipe de desenvolvedores, mais especificamente pela historiadora do grupo. Esse conjunto de elementos reforça no público um sentimento de autenticidade histórica ao se depararam com o produto e seu material de divulgação, induzindo-o a pensar que, pelo fato dos desenvolvedores estarem construindo uma história local, eles teriam mais conhecimento que seus críticos, sendo um retrato fiel do passado medieval, desvincilhado de ideologias políticas.

Ao colocarmos lado a lado a campanha do *Kickstarter* com o que foi trazido no lançamento do jogo em KCD, vemos que os desenvolvedores cumpriram com as promessas apresentadas: um jogo de RPG de mundo aberto, com um sistema complexo de interações dos jogadores com aquele universo, bem como a criação de uma ambientação histórica medieval nunca antes vista em jogos desse gênero. Contudo, isso não significa que alguns desses elementos não possam conter problemas quando analisamos o seu conteúdo a partir de uma problemática historiográfica centrada em pontos mais específicos do objeto.

3.1.1 Nós versus eles na trama de KCD

Os desenvolvedores de KCD criaram uma narrativa que abarca o passado do povo tcheco. Sua contextualização histórica tem como ponto central o Reino da Boêmia, reino que fazia parte do Sacro Império Romano Germânico no ano de 1403, tendo como trama a disputa

¹⁷⁴ A região pode ser observada atualmente a partir de *sites* como *google maps*. Disponível em: <https://www.google.com.br/maps/place/285+06+S%C3%A1zava,+Tch%C3%A9quia/@49.8596162,14.8601549,13z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x470c7a979e9e24cd:0x50ccefce0fb5ce86!8m2!3d49.8716451!4d14.8967425>. Acesso em 15 dez. 2021.

¹⁷⁵ Disponível em: <https://www.redbull.com/gb-en/kingdom-come-deliverance-dan-vavra-interview>. Acesso em 15 jun. 2022.

de poder entre os filhos do Imperador Charles IV, Wenceslaus IV, rei da Boêmia e imperador deposto, e Sigismund, rei da Hungria.

Tal confronto é abordado, de maneira geral, através de uma guerra civil entre nobres apoiadores de Wenceslaus IV contra nobres do lado de Sigismund e seu exército, compostos por mercenários tchecos e por forças húngaras, caracterizadas por um dos grupos étnicos que comporiam o reino, chamados cumanos. A narrativa procurou apresentar um recorte desse confronto a partir do saque realizado pelas forças húngaras na vila de Skalitz, administrada por um aliado de Wenceslaus, sendo um importante ponto de mineração de prata.

Foi a partir desse pano de fundo que a trama principal se desenvolveu. KCD possui 30 missões principais, divididas em 7 momentos da história. Os jogadores assumem o controle de Henry, um jovem adulto, filho de um ferreiro que servia como escudeiro ao nobre local, Sir Radzig. O primeiro ato da trama possui quatro missões. Nelas, os jogadores são apresentados a Henry, o protagonista, e às mecânicas básicas do jogo. Os jogadores precisam circular por Skalitz e concluir os objetivos para que seu pai possa forjar uma espada nova para Sir Radzig. Nesses objetivos, os jogadores podem explorar as três formas que caracterizam a experiência de jogo, sendo furtivos, combatentes e podendo resolver todos os objetivos a partir do diálogo. A primeira missão termina com as forças de Sigismund atacando Skalitz. Os pais de Henry são mortos, mas o protagonista consegue fugir a cavalo para uma fortificação próxima, em Talmberg. Ele é acolhido pelo nobre local; porém, no dia seguinte, foge para poder dar um enterro digno aos seus pais. Ao retornar, é novamente atacado por mercenários que continuavam o saque a vila. Henry tem a espada feita por seu pai para Sir Radzig roubada; ele, porém, é salvo na última hora por Theresa, uma mulher que havia sobrevivido ao ataque, e também por cavaleiros de Talmberg, enviados para procurar Henry. O protagonista, ferido, é levado por Theresa para a cidade de Rattay para se recuperar. Após isso, Henry vai ao encontro do nobre local e de Sir Radzig, buscando se oferecer como escudeiro de Sir Radzig, fechando assim o primeiro ato da trama.

A segunda parte da história é marcada pela aproximação de Henry dos nobres locais. Em 4 missões o protagonista terá que trabalhar como guarda da cidade, fazendo rondas e evitando conflitos entre os moradores locais e parte dos refugiados de Skalitz. As demais missões desse trecho ocorrem por meio do serviço de guarda pessoal de um nobre local que, durante uma caçada na floresta, é capturado por cumanos, restando ao protagonista resgatar o nobre e levá-lo em segurança para Rattay.

O terceiro ato tem como ponto principal a investigação de uma matança de cavalos ocorrida nas proximidades da cidade. Durante a investigação, Henry descobre o esconderijo

de parte das forças mercenárias de Sigismund. Ao identificar o local, o protagonista pode entrar escondido, ou infiltrado, na base inimiga, sabotando suas forças para em seguida lançar um ataque com as forças de Sir. Radzig. A terceira parte da trama se encerra com um combate entre Henry e o líder mercenário que havia roubado a espada forjada por seu pai.

A quarta parte da história começa a partir de uma investigação sobre a circulação de moedas falsas. Tal investigação leva Henry a se infiltrar num monastério, passando a viver como noviço enquanto procura matar alguém escondido entre os monges. Tal etapa termina com a aceitação de Henry como alguém digno de se juntar ao outro conjunto das forças de Sigismund. Henry é descoberto como infiltrado, mas consegue escapar e informar os nobres sobre o poderio militar do inimigo. No penúltimo ato, os jogadores têm uma demonstração de como teriam sido os conflitos no período, pois: 1) é nele que ocorre um ataque das forças de Rattay e Talmberg, invadindo essa segunda base. Porém, a trama sofre uma reviravolta quando os heróis descobrem que o nobre rival havia fugido e conquistado Talmberg, desprotegida; 2) o ato termina após um cerco realizado no castelo da vila, onde os aliados de Henry conseguem invadir o castelo e libertar os prisioneiros a partir de uma negociação, na qual ocorre a libertação dos nobres capturados em troca de uma passagem segura do inimigo.

O encerramento da trama ocorre com Henry passando a viver como filho de Sir. Radzig, vindo a descobrir sobre isso na parte anterior. A história termina com uma reunião entre cavaleiros e nobres sobre os rumos da guerra civil. Nesta reunião, Henry é enviado, junto com Sir Capon, para buscar informações com nobres, aliados de Sigismund, sobre o futuro do confronto.

3.1.1.1 Os germânicos na narrativa de KCD

Dentre todas as missões de KCD, os jogadores experienciam a interação entre tchecos e germânicos em apenas três momentos da história do jogo. Encontramos a primeira interação na missão *Uma visita inesperada*. Nela, cabe aos jogadores realizarem um conjunto de atividades para o pai do protagonista em *Skalitz*. Durante uma dessas ações, *Henry* presencia na taberna um debate entre três personagens sobre os últimos acontecimentos no reino: o rapto de rei, Wenceslaus IV, por nobres opositores, com o auxílio de Sigismund. As opiniões trazidas pelos participantes da conversa são opostas: enquanto os boêmios buscam defender seu rei, o estrangeiro problematiza o porquê de mantê-lo na posição, sendo chamado de traidor, assim como outros de sua etnia (germânica) por um dos outros dois personagens. Após essa breve cena, a narrativa do jogo se volta para Henry e seus amigos.

Na primeira parte dessa, cena a conversa se desenvolve da seguinte forma:

Alex – Você não pode estar falando sério, Germânico! Insultando o nosso rei?!

Germânico – Qual insulto? Eu apenas disse a verdade! Sigismund tem feito apenas o que ele tinha que fazer!

Alex – Tinha que fazer? Ele tinha que sequestrar o rei? Ele tinha que atrair o primo dele, Prokop, em uma armadilha e aprisioná-lo? Ele tinha que invadir com seu exército de tártaros e sitiá-lo Kutteneberg?

Germânico – Por que não? O que de rei tem esse Wenceslas? O Império está desmoronando sob suas mãos! Os condes germânicos elegeram Ruprecht de Palatinato como rei, porque o seu Wenceslas não iria nem mesmo para a dieta deles!

Alex – Condes germânicos? Traidores!

Germânico – Nem mesmo o Papa...

Matthew – Deus esteja com você, Henry!

Henry – E com você Matthew. O que está acontecendo aqui?

Matthew – O germânico está falando merda.

Henry – O quê?

Matthias – Apenas escute e você verá por conta própria.

Germânico – Alguém precisa trazer ordem e reunir o Império!

Alex – De que me importam os austríacos? E hoje em dia nem mesmo o diabo consegue acompanhar todos os Papas! Qual é o legítimo Papa, o de Roma ou o de Avignon?

Germânico – Alex, não blasfeme!

Alex – Porém, é a verdade! Wenceslas é o Rei da Boêmia. Os nobres boêmios estão do lado dele! Para o inferno com Rosenberg e sua cabala! Sir Radzid é o comandante-em-chefe de Wenceslas. Ele permaneceu leal ao rei e se ele ouvir você falando assim, ele o chicotearia como um cachorro!

Germânico – A sua dieta logo não terá nada para governar! Jobst teve que vender Luxemburg para ajudar o seu rei, o sul da Boêmia está com Sigismund e...

Bailiff – E não se esqueça sobre Kutteneberg, onde germânicos como você beijaram os pés de Sigismund para manter as suas cabeças...

Germânico – Sim ... mas...

Bailiff – Bom homem germânico, isso é inútil. Vamos falar de coisas mais agradáveis.

Alex – Exatamente minhas palavras.¹⁷⁶

¹⁷⁶ **KINGDOM COME DELIVERANCE**. Direção: Daniel Vávra. Produção: Martin Klíma. Roteiro: Daniel Vávra. Plataformas: Playstation 4, Xbox One, Computador. Praga, República Tcheca: Warhorse, 2018. “**Alex** – You can’t be serious, Deutsch! Insulting our King?! **Deutsch** – What insult? I say only the truth! Sigismund has done only what he had to! **Alex** – Had to? He had to abduct the King? He had to lure his cousin Prokop into a trap and imprison him? He had to invade with his army of Tatars and besiege Kutteneberg? **Deutsch** – Why not? What is this Wenceslas for a king? The Empire is falling asunder in his hands! The German Counts elected Ruprecht of the Palatinato as King, because your Wenceslas would not go to their Diets even! **Alex** – German Counts? Traitors! **Deutsch** – Now even the Pope... **Matthew** – God be with you, Henry! **Henry** – And with you Matthew. What’s going on here? **Matthew** – Deutsch is spouting shit. **Henry** – What? **Matthias** – Just listen and you’ll hear for yourself. **Deutsch** – Someone has to bring order and reunite the Empire! **Alex** – What do I care about the Austrians? And nowadays not even the Devil himself can keep up with all the Popes! Which is the rightful Pope, the one in Rome, or the one in Avignon? **Deutsch** – Do not blaspheme, Alex! **Alex** – It’s true, though! Wenceslas is the King of Bohemia. Bohemian nobles are on his side! To Hell with Rosenberg and his cabal! Sir Radzid is Wenceslas’ Commander-in-Chief. He stayed loyal to the King and if he heard you talking like this he would have you whipped like a dog! **Deutsch** – Your Diet will soon have nothing left to rule! Jobst had to sell Luxembourg to help your King, South Bohemia is with Sigismund, and... **Bailiff** – And don’t forget about Kutteneberg, where Germans like you kissed Sigismund’s feet to keep their heads... **Deutsch** – Yes... but... **Bailiff** – Goodman Deutsch, this is pointless. Let’s talk of more pleasant things. **Alex** – My words exactly”.

Nessa parte do diálogo é importante notarmos os papéis conferidos aos personagens pelos desenvolvedores e sua função no jogo. A cena em si não tem um papel relevante na história do jogo, nem os três personagens que dela participam. A cena possui como única função a contextualização histórica geral e os acontecimentos recentes do recorte para os jogadores. Os elementos ali discutidos se fazem presentes novamente somente no epílogo do jogo. Cogitamos, então, que um dos papéis dessa discussão política tenha caráter preparatório para os demais jogos que darão continuidade ao enredo de KCD.

Contudo, uma vez que, até o momento (início de 2023), não foi anunciada sua sequência, é necessário também observar esse trecho enquanto parte exclusiva desse produto. Na cena em questão, foi dada ao germânico a voz de oposição, contrária às ideias e perspectivas dos demais moradores da região. Ao colocar um germânico, e não um tcheco, se opondo ao rei, é criado um elemento de afinidade que é problemático, pois o elemento político é utilizado para diferenciar aliados de traidores, no caso, sendo destacada a origem étnica dos sujeitos como fator predominante das tensões.

Trouxemos, no capítulo anterior, as reflexões de Woodward sobre o conceito de identidade e suas apropriações, tanto simbólicas quanto sociais, que criam os elementos de reconhecimento e diferenciação entre sujeitos (2003, p. 10). Nessa cena, é representada tanto uma diferenciação simbólica, através das ideias defendidas pelos seus personagens a partir de suas descendências étnicas, quanto social, entre tchecos e germânicos, por meio das vestimentas distintas usadas pelos personagens envolvidos.

Além disso, ao refletir sobre as identidades, Woodward, destaca como os elementos identitários variam dependendo do contexto. Por exemplo: em contextos de cotidiano, o foco recai sobre tensões sociais e sexuais numa região, enquanto, em momentos de conflitos de maior escala, é dada uma evidência/destaque às identidades étnicas e nacionais (2003, p. 16). Questões cotidianas e sociais aparecem de fato nas missões secundárias do jogo, como: ter que auxiliar os refugiados a conseguirem alimento, caçando ilegalmente nas florestas dos nobres da região, atacar acampamentos de bandidos e buscando emprego para os refugiados em Rattay. Porém, essas missões são opcionais, ou seja, os jogadores escolhem quais dessas missões irão ou não realizar entre uma missão principal e outra. O centro da narrativa de KCD está num conflito civil de larga escala, portanto, o destaque são questões étnicas. Contudo, o que torna esse trecho problemático em nossa pesquisa são os papéis atribuídos aos personagens da cena.

Ao trabalharmos sobre as identidades no período medieval, no capítulo anterior, procuramos apresentar as relações multiétnicas presentes na Boêmia, entre os séculos XIV e

XV, para conseguirmos compreender o contexto histórico representado no jogo no ano de 1403. Discorreremos sobre a importância que foi dada, e também questionada, a esses estrangeiros que vieram ocupar os territórios e posições na sociedade boêmia. Houve tensões e disputas entre tchecos e germânicos, como menciona Sedlar e Wandycz, por posições políticas, religiosas e comerciais na medida em que tchecos ascendiam socialmente e buscavam ocupar esses cargos ocupados por estrangeiros. Nessas disputas, os germânicos acabavam por ocupar uma posição social inferior, segundo Aguiar e Silva (2015, p. 314-316).

No período retratado no jogo, os germânicos eram parte da sociedade boêmia. A colonização havia parado há décadas e muitos dos germânicos passaram a adotar os elementos culturais locais do reino. Essa des-germanização acontecia muito antes da Revolta Hussita (SEDLAR, 1994, p. 411).

Na cena em questão, podemos interpretar a representação histórica dos germânicos na Boêmia a partir desse personagem. Os comerciantes alemães mantiveram por mais tempo suas identidades étnicas, pois tinham redes de contato com suas terras natais, fortalecendo o comércio, bem como propagando a colonização (SEDLAR, 1994, p. 411). Essa característica étnica pode ser percebida na construção do diferente entre esse personagem germânico e os outros dois quando observamos suas roupas. A do personagem germânico (figura 5, p. 65), possui elementos únicos na trama, semelhante aos nobres no jogo, dando ao personagem, e aos germânicos em geral, um status social mais elevado se comparado ao dos boêmios do período retratado do jogo. Essa diferenciação material, aliada à esfera simbólica trazida no texto da cena, cria um antagonismo associado aos germânicos em geral, em virtude de sua opinião sobre Wenceslaus IV, e um apoio, na mesma medida, dos tchecos ao rei. Contudo, não são oferecidas aos jogadores informações sobre esses personagens e as posições sociais que ocupam, com exceção do Bailiff, cargo de oficial de justiça. Essa conversa não é centrada por sujeitos que ocupem espaços de disputas políticas e religiosas, e as desavenças, assim, podem ser encaradas como representações de disputas entre as duas etnias.

Enquanto essa primeira parte da conversa é problemática por abordar a relação entre germânicos e tchecos por meio apenas de uma constante tensão, a parte mais problemática ocorre após esse diálogo, na conversa do protagonista com seus três amigos, que a observaram do outro lado da taverna.

Henry – O Germânico foi longe demais. Wenceslas é o nosso Rei por direito.

Matthias – Ele é um idiota, mas o que podemos fazer?

Matthew – Eu talvez tenha uma ideia. O Germânico precisa de uma lição, não precisa, Fritz?

Fritz – Muito certo, Matthew. Nós devemos dar a ele uma surra adequada!

Matthias – Você está louco? Você quer terminar no pelourinho?

Matthew – Não escutem o Fritz, eu tenho uma ideia melhor. O Germânico estava falando tanta merda que me fez pensar naquela enorme pilha de esterco... Você sabe, aquela à direita de sua casa recém pintada de branco..?

Matthias – Você acha que devemos redecorar para ele? Conte comigo!

Fritz – Bem, para ser honesto, eu preferia queimá-la, mas jogar um pouco de merda vai servir também.

Matthew – O que você diz, Henry?¹⁷⁷

No trecho em questão, os jovens amigos discutem possibilidades de castigar o estrangeiro e sua família por suas posições políticas contrárias a dos jovens. Embora as desavenças entre germânicos e tchecos fossem registradas em documentos, nessa cena não há uma razão baseada em disputas de posições; no máximo, ela poderia ser percebida pela vontade de proteger o seu rei através de uma ideia de identidade e pelo reconhecimento de uma autoridade política. Porém, não existe, até o momento, um contato, nem mesmo uma relação profunda desses jovens com o mundo político e social boêmio. São jovens que brincam com espadas de madeira, vão beber nos bares e namorar nas florestas. A vandalização da casa dos germânicos ocorre independente da participação dos jogadores, ou seja, é um elemento do enredo que não pode ser ignorado.

A representação do grupo vandalizando a casa do personagem germânico, mais do que um elemento medieval, procurou, ao nosso ver, estabelecer um reconhecimento com o público contemporâneo no que tange a ataques a grupos marginalizados, divergentes políticos e indesejados em cada sociedade. Essa leitura ganha contornos mais contemporâneos quando adicionamos a resposta de Nowak, ao ser questionada sobre essa cena por um fã de KCD: “eu também estou curioso quanto à discussão na introdução sobre a situação política na taverna em KCD. Será que isso explicará por que era esperado que Wenceslaus fosse coroado imperador? E por que sua relutância em se tornar imperador criou raiva?” (WALDKAUZ *apud* DRFUSSELPULLI, 2017)¹⁷⁸. Em resposta, Nowak respondeu:

¹⁷⁷ **KINGDOM COME DELIVERANCE**. Direção: Daniel Vávra. Produção: Martin Klíma. Roteiro: Daniel Vávra. Plataformas: Playstation 4, Xbox One, Computador. Praga, República Tcheca: Warhorse, 2018. “**Henry** – Deutsch has gone too far. Wenceslas is our rightful King. **Matthias** – Deutsch is an idiot, but what can you do? **Matthew** – I might have an idea. Deutsch deserves to be taught a lesson, doesn’t he, Fritz? **Fritz** – Too right, Matthew. We should give him a proper hiding! **Matthias** – Are you mad? Do you want to end up in the pillory? **Matthew** – Don’t listen to Fritz, I’ve got a better idea. Deutsch was talking such shit, it made me think of that huge pile of manure... You know, the one right next to his freshly whitewashed house...? **Matthias** – You think we should redecorate for him? Count me in! **Fritz** – Well, I’d rather torch it, to be honest, but throwing some turds will do. **Matthew** – What do you say, Henry?”.

¹⁷⁸ “I’m also curious about the intro discussion about the political situation in KCD at the tavern. Will it explain why Wenceslaus was expected to go on to be crowned as emperor? And why his unwillingness to become emperor created anger?”. Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/52>. Acesso em 20 jun. 2022.

Quanto à introdução dos assuntos políticos em KCD ... ehe [risada]... Será o ponto de vista de Dan Vávra, baseado em fatos históricos, mas com suas próprias interpretações. [emoji de rosto sorridente] Se algumas coisas permanecerem inexplicadas, tentaremos estendê-las em nosso codex. (NOWAK *apud* DRFUSSELPULLI, 2017)¹⁷⁹

A resposta da historiadora acerca do desenvolvimento de KCD e as interpretações históricas adotadas, sobre posições políticas no medievo, tiveram como fator decisivo a escolha dos desenvolvedores, principalmente de Vávra. Isso, ao nosso ver, corrobora uma leitura trazida pelos críticos a Vávra, e com isso também ao jogo. A leitura em questão afirma que há, no jogo, elementos nacionalistas, baseados nas concepções de Vávra sobre o passado do seu país. Se as ideias de Vávra não estão presentes no jogo inteiro (trechos de missões principais, ou missões secundárias, por exemplo), isso se deve ao fato do jogo ser um produto criado por várias pessoas. Ainda assim, as concepções ideológicas do diretor criativo podem estar contidas em momentos pontuais, baseados na sua interpretação histórica sobre a guerra civil e sobre o passado dos tchecos/boêmios. Essa interpretação, lançada também para o presente por esses críticos, tem a questão étnica, conectada diretamente à identidade nacional tcheca, como ponto que se desmembra em questões políticas e sociais.

Na quarta parte na trama, na missão *Tudo o que brilha*, os jogadores precisam investigar a circulação de moedas falsas pela região. Ao seguir os rastros dos falsificadores, os jogadores encontram pelo caminho um estranho cavaleiro chamado Ulrich, com o qual os jogadores podem, durante uma perseguição, matá-lo ou perdê-lo de vista, encontrando-o novamente numa das tavernas de Sasau. Após um embate e uma conversa com o personagem, obtemos uma carta que explicaria a presença do estranho cavaleiro, sem insígnia, na região. Os jogadores descobrem sua origem, sendo Ulrich um cavaleiro que servia a um nobre da região da Baviera, de cultura germânica. Esse é o único personagem germânico com o qual os jogadores podem estabelecer um contato de cooperação. No entanto, pela característica do gênero de jogo de KCD, RPG, esse personagem pode ser morto, e conseqüentemente não encontrado na taverna (caso escape de Henry), e ainda assim é possível completar a missão e seguir a narrativa. Sua presença e a relação que Henry pode ter com esse personagem podem ser totalmente ignoradas pelos jogadores durante o jogo sem que isso afete a história principal.

¹⁷⁹ “Regarding introduction of the political matters in KCD... heh... It will be Dan Vavra’s point of view, based on historical facts, but with his own interpretations. If some things stay unexplained, we will try to extend that in our Codex”. Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/52>. Acesso em 20 jun. 2022.

Essa dinâmica de caminhos dentro de uma narrativa foi abordada no primeiro capítulo da pesquisa ao trabalharmos sobre os labirintos narrativos que compõem os jogos eletrônicos. Esses labirintos fazem com que, em um jogo eletrônico, mesmo que certos caminhos, ou possibilidades, sejam perdidas durante a experiência, a história principal não é alterada drasticamente em si, sendo um texto ergótico (conforme trazido no capítulo 1 desta pesquisa). A possibilidade de uma interação interétnica não violenta pode ter sido uma opção dos desenvolvedores para ampliar as perspectivas entre sujeitos de grupos étnicos distintos, ainda que numa situação de oposição, mas ainda sendo possível o estabelecimento de relações não conflituosas. Quando adicionamos o conceito de retórica procedimental a essa discussão, ela reforça, ao nosso ver, o sentimento de conflito. Pois, apesar das regras do jogo permitirem que se estabeleça essa relação entre um tcheco e um germânico, bem como entre um tcheco e um cumano (veremos no próximo tópico sobre isso), o fato de, na narrativa principal, haver dois momentos que reforçam o sentimento de oposição e disputa não pode ser ignorado, sendo mais relevante o início e o fim da história do que um possível elemento presente em seu desenvolvimento.

Assim, mesmo com essa abertura para representar uma relação entre sujeitos de diferentes etnias não demarcada por tensões sociais, esta não compõe o essencial da trama. Diferentemente do trecho visto no prólogo e presente na última missão, *Um juramento é um juramento*. Nela, quando o protagonista consegue resgatar seu pai, Sir. Radzig, durante a conversa entre pai e filho, é apontado como o conflito ainda não havia terminado, nem a jornada do protagonista.

Sir Radzig – Bem, eu acho que podemos ter a chance de recuperá-la. Infelizmente, os negócios com Toth ainda não terminaram.

Henry – É uma chance que eu gostaria de receber. Não só para pegar a espada, mas aquele bastardo do Istvan também. E então encontrarei aquele filho da puta germânico que incendiou Skalitz e eu o matarei com ele. Nunca esquecerei seu rosto – ou seu nome: Markvart von Aulitz.¹⁸⁰

No *codex* de KCD há uma breve passagem sobre esse personagem histórico. Segundo consta no *codex* de Sir Markvart, ele foi um governador de Praga que se aliou a Sigismund por interesses políticos. Nessa breve biografia, também está presente sua data de falecimento, em 1402, antes do saque em Skalitz. Com isso, podemos interpretar que o uso do personagem

¹⁸⁰ **KINGDOM COME DELIVERANCE**. Direção: Daniel Vávra. Produção: Martin Klíma. Roteiro: Daniel Vávra. Plataformas: Playstation 4, Xbox One, Computador. Praga, República Tcheca: Warhorse, 2018. “**Sir Radzig** – Well, I think we may yet have a chance to get it back. This business with Toth is not yet over, unfortunately. **Henry** – It’s a chance I’d welcome. Not just to get the sword, but that bastard Istvan too. And then I’ll find that German whoreson who torched Skalitz and I’ll slay him with it. I’ll never forget his face – or his name: Markvart von Aulitz”.

consiste em servir como um antagonista que teria sua morte como certa na trama. Contudo, o que mais chama a atenção é o ódio ao personagem envolver sua origem étnica. Henry destaca a descendência germânica do inimigo, mesmo sem uma necessidade aparente para tal.

Isso nos leva a refletir se o propósito desse destaque seria justamente para fortalecer a construção da identidade tcheca ao nomear seus inimigos como sendo parte de outros grupos étnicos. Os germânicos, em nossa interpretação, têm papel na construção de uma identidade étnico-nacional tcheca por ter, em sua narrativa principal, os membros desse grupo vistos apenas por uma ótica, não havendo uma construção plural que possibilite ampliar as interações interétnicas entre tchecos e germânicos na Boêmia do século XV, sendo uma reconstrução histórica, porém, superficial das dinâmicas do período, corroborando a leitura segundo a qual podemos compreender mais pelo olhar dos desenvolvedores do que pela complexidade histórica do recorte histórico em si.

3.1.1.2 Os cumanos

Como buscamos demonstrar no tópico anterior, a participação dos germânicos é pequena, mas carregada de significados ao analisarmos suas interações com os jogadores. Os cumanos, por outro lado, desempenham um papel constante no jogo, pois, além de serem as forças de um rei invasor, na narrativa eles também são parte dos desafios que os jogadores encontram ao explorar o mapa na medida em que desempenham a função de inimigos escondidos nas matas,¹⁸¹ realizando armadilhas e ataques surpresas durante a movimentação de Henry pelo mapa.

A primeira aparição dos cumanos ocorre durante o saque à Skalitz, sendo a principal força representada no ataque. Os cumanos são representados queimando casas, matando os habitantes locais, além de cometerem estupros contra as mulheres da vila.¹⁸² Os cumanos aparecem novamente na narrativa principal no terceiro ato, na missão *Ninho de víboras*. Nela os jogadores precisam investigar um acampamento inimigo. Essa infiltração pode ocorrer de duas formas. Se os jogadores auxiliam mercenários a encontrar um traidor, eles o convidam

¹⁸¹ Além dos cumanos, realizam emboscadas nas florestas também bandidos, desde camponeses famintos até mercenários das forças inimigas.

¹⁸² A cena em questão ocorre quando os jogadores conseguem fugir da vila e veem uma amiga sendo atacada por três cumanos. Os jogadores podem tentar intervir, chamando a atenção dos inimigos e salvando Theresa, ou apenas fugindo e os deixando cometer a violência. Durante uma conversa com a personagem, ela revela o que aconteceu; se os jogadores confessam terem fugido, o relacionamento entre os dois, desenvolvido em missões secundárias, acaba. Entretanto, há uma DLC chamada *A woman's lot*, na qual os jogadores controlam Theresa nesse mesmo momento, e nele Henry a salva. Portanto, mesmo que a narrativa principal ofereça essa possibilidade, ela é negada na versão do jogo desenvolvido com a personagem.

para o acampamento, no qual Henry precisa se esgueirar para sabotá-lo. Outra possibilidade consiste em conseguir a localização com o traidor e entrar no acampamento vestindo roupas de cumano. Ao entrar no acampamento, se inicia uma breve cinemática envolvendo uma briga entre cumanos e mercenários.

Chefe dos mercenários- Você tem algo a dizer?

Mercenário – Eu não fiz nada de errado. Me deixe ir!

Tradutor – Én nem csináltam semmit. Engedj el!

Mercenário cumano – Ez hazugság! Az egész az ő hilája volt!

Chefe mercenário – Eu ouvi que você teve alguns problemas como nossos... irmãos Cumanos.

Líder cumano – Kiprovokálta a harcot ahol a cimboráival leszúrtak két embert.

Tradutor – Ele começou a briga. Os amigos dele mataram dois homens.

Mercenário – Eles são apenas cães bárbaros, senhor! Não escute o que eles...

Chefe mercenário – Pela última vez. Os mercenários de Sigismund são nossos convidados no campo. E nós tratamos nossos convidados como sendo dos nossos!

Tradutor – Mi vendégek vagyunk, ezért tisztelettel keell bánniuk velünk.

Mercenário cumano – Igen, ennek így kell lennie!

Chefe mercenário- Como você quer punir ele?

Tradutor – Milyen büntetést tartogarsz a számára?

Líder cumano – Engedd szabadon, a többiek emlékezni fognak rá.

Tradutor: Deixe-o ir, os outros se lembrarão disso.

Mercenário: Você deixa esses cachorros te dizerem o que fazer? E você se chama de líder? (o mercenário é morto pelo líder dos mercenários)

Líder mercenário: Sem mais lutas desnecessárias. Nós somos um grupo, um exército, então é melhor que se lembrem disso!¹⁸³

Esse trecho é o único no qual podemos observar a interação entre cumanos com os demais mercenários de Sigismund. Mesmo sendo aliados no conflito, os mercenários tchecos tratam os cumanos como inferiores, cães bárbaros. Essa menção dos cumanos como “cães” relacionados com atos bárbaros é mencionada também em um livro sobre eles. Ao ser mencionada sua conversão para o cristianismo, o texto prossegue: “eles ainda mantêm alguns de seus modos bárbaros até hoje, e assim, para selar um acordo, os cumanos devem matar um cão e enterrá-lo no local onde as negociações foram realizadas”¹⁸⁴ (KINGDOM COME, 2018). Ou seja, no jogo é mantido um imaginário, sobre os cumanos, ligado aos ataques dos

¹⁸³ KINGDOM COME DELIVERANCE. Direção: Daniel Vávra. “**Chefe dos mercenários** – Do you have anything to say? **Mercenário** – I didn’t do nothing wrong. Let me go! **Tradutor** – Én nem csináltam semmit. Engedj el! **Mercenário Cuman** – Ez hazugság! Az egész az ő hilája volt! **Chefe mercenário** – I heard you had some trouble with our... Cuman brothers. **Líder Cuman** – Kiprovokálta a harcot ahol a cimboráival leszúrtak két embert. **Tradutor** – He star fight. His friends kill two men. **Mercenário** – They’re just heathen dogs, sir! Don’t listen to what they... **Chefe mercenário** – For the last time. Sigismund’s mercenaries are guests in our camp. And we treat guests as our own! **Tradutor** – Mi vendégek vagyunk, ezért tisztelettel keell bánniuk velünk. **Mercenário Cuman** – Igen, ennek így kell lennie! **Chefe mercenário** – How do you want to punish him? **Tradutor** – Milyen büntetést tartogarsz a számára? **Líder Cuman** – Engedd szabadon, a többiek emlékezni fognak rá. **Tradutor:** Let him go, other remember it. **Mercenário:** You let these dogs tell you what to do? Andy ou call yourself a leader? (o mercenário é morto pelo líder dos mercenários) **Líder mercenário:** No more unnecessary fighting. We are one camp, one army, so fucking remember that!”.

¹⁸⁴ “They still maintain some of their barbaric ways until today, and thus to seal an agreement, the Cumans must kill a dog and bury it in the place where talks were held”.

quais participaram durante o século XIII. Independentemente do fato de não praticarem mais o sacrifício de um cachorro, a memória sobre os cumanos, em KCD, ainda relacionaria o grupo com essa prática estranha para os tchecos e, quiçá, para o Ocidente. Ou, ainda, uma outra interpretação seria dos cumanos como animais de estimação de Sigismund, servindo a todas as suas ordens como animais leais ao seu dono.

Porém, mais do que apenas uma visão artística sobre as interações interétnicas, podemos interpretar essa cena por meio do conceito de identidade. Para Woodward, as identidades são criadas a partir de meios sociais e simbólicos, nos quais a diferença teria um papel fundamental. Para ela, as diferenças são marcadas através de sistemas simbólicos compartilhados por membros de um grupo a fim de manter uma ordem social, sendo esse sistema o que chamamos de cultural (WOODWARD, 2003, p. 39-41). Se os germânicos desempenham um papel antagônico com relação os tchecos no jogo, com os cumanos as contradições são elevadas, pois os germânicos, mesmo havendo uma diferenciação social e simbólica na interação entre eles, germânicos e tchecos falam a mesma língua em KCD, eles se sentam nas mesas para falar de política e de assuntos triviais. Embora seja uma relação tensa, no jogo existe a possibilidade de um diálogo. Porém, quando observamos os cumanos, eles desempenham o papel de um “outro” distante, bárbaro e incompreensível, sendo impossível para os jogadores, com exceção dos falantes do húngaro, compreenderem seu idioma e sua cultura. Ou seja, enquanto com relação aos germânicos a oposição social e simbólica é demonstrada por uma língua comum, com os cumanos ela é sugerida pela social, uma vez que eles usam vestimentas distintas e compartilham um idioma estranho para os boêmios no jogo, de modo que sua identidade simbólica existe apenas no senso comum, conectada à “barbárie”.

No capítulo dois, falamos sobre alguns dos grupos étnicos representados em KCD e lançamos elementos que tornaram a retratação dos cumanos problemática. Isso pode ser visto durante essa mesma missão de infiltração. Nela os jogadores, ao se vestirem como um cumano, conseguem entrar no acampamento. Porém, ao entrarem como cumanos, os demais se aproximam dos jogadores e o questionam, podendo isso ocorrer até três vezes sem que o jogador seja desmascarado. Nos chama a atenção a possibilidade de um não falante do húngaro conseguir enganar um falante, enquanto que, se os jogadores entram no acampamento como um mercenário local, são automaticamente percebidos com desconfiança e logo descobertos.

Além dessa cena poder ser interpretada dessa forma, há também outros elementos a serem levados em conta. KCD é um jogo de RPG, portanto, foi uma escolha dos

desenvolvedores implementar essa possibilidade durante o jogo. Tanto para facilitar a experiência dos jogadores quanto para seguir as descrições a que desenvolvedores tiveram acesso sobre o grupo em questão. Porém, como Bártfai destaca, mesmo que os cumanos tivessem essa fama de violentos e sanguinários em descrições de crônicas, a mesma era o caso sobre tchecos, germânicos e poloneses (BÁRTFAI, 2018).¹⁸⁵ Tal modo de agir não era exclusividade dos cumanos, sendo, para o autor, um contrassenso representar os cumanos desse modo e, ao mesmo tempo, buscar uma autenticidade histórica e um enredo maduro para o jogo.

Bártfai também salientou que os cumanos possuíam uma língua nativa, tendo seu último falante morrido, na Hungria, no século XVIII (BÁRTFAI, 2018).¹⁸⁶ Seria muito provável que cumanos falassem sua própria língua entre si, e não o húngaro. Esse elemento poderia ter sido destacado no *codex* do jogo, uma vez que tanto no livro, quanto no jogo em si, o uso do húngaro atende aos objetivos da experiência proposta pelos desenvolvedores, ou seja, causar o estranhamento dos jogadores com relação aos cumanos.

Apesar dos cumanos serem retratados apenas pela perspectiva tcheca/ocidental, KCD oferece, numa missão secundária, a possibilidade dos jogadores interagirem com um cumano na missão *Lost in Translation*.¹⁸⁷ Ao passar pelo moinho, os jogadores têm a possibilidade de interagir com o moleiro local. Ele afirma ter prendido um cumano, deixando-o em cativeiro atrás de seu moinho. Ao dialogar com o moleiro, os jogadores têm algumas opções de ações: pagar uma quantia ao moleiro e levar o cumano para Rattay, para ser julgado, levar o prisioneiro à força, ou conseguir um tradutor em Rattay para conversar com o cativo. Na missão, se os jogadores seguirem com a ideia de encontrar um tradutor, ele e o prisioneiro levarão os jogadores para uma armadilha, para um acampamento de cumanos, no qual o cumano seria liberto e o tradutor conseguiria o ouro. Ao matá-los ou, decidindo levar o prisioneiro para Rattay desde o início, o cumano procura se comunicar com os jogadores, oferecendo ouro em troca de sua liberdade:

Cumano – Não, Rattay não!

Henry – Que tal isso? Você entende. E você não quer ir para Rattay? Se eu fosse você eu sentiria o mesmo.

¹⁸⁵ Disponível em: <https://www.medievalists.net/2018/02/cumans-kingdom-come-deliverance>. Acesso em 15 mar. 2022.

¹⁸⁶ Disponível em: <https://www.medievalists.net/2018/02/cumans-kingdom-come-deliverance>. Acesso em 15 mar. 2022.

¹⁸⁷ Essa missão não é obrigatória e os jogadores a iniciam ao passarem perto de um moinho d'água. O interesse dos jogadores pelo local ocorre somente pelo fato de se destacar no mapa, como um ponto de interesse, ao ter uma estrela amarela no local, indicando haver ali uma missão secundária.

Cumano – Por favor. Eu. Dinheiro, enterrado. (opção de levar para Rattay ou continuar a conversa)

Henry – Dinheiro você diz? Eu estou escutando.

Cumano – Igen (sim), igen (sim)! Eu liberdade, você dinheiro!

Henry – Um momento. Eu não vou deixar você ir.

Cumano – Eu, liberdade. Você, dinheiro. (três opções: levá-lo para Rattay; ir com ele e prometendo libertá-lo ou conseguir o dinheiro e não o deixar fugir)

Henry – Se você realmente me levar para o lugar onde você tem o dinheiro escondido, então eu o deixarei ir.

Cumano – Você dinheiro! Köszönöm! Köszönöm! Isten fizesse meg a nagylelküséged, nem fogod megbánni. (Obrigado! Obrigado! Deus abençoe sua generosidade, você não vai se arrepender)

Henry – Já chega de conversa fiada. Não há dúvida que teremos uma longa jornada à frente. E sem truques. Fui claro?

Cumano – Igen (Sim)... (KINGDOM COME, 2018).¹⁸⁸

Ao seguir o personagem em meio à floresta, ele leva o protagonista para o local onde havia escondido o dinheiro. Se os jogadores não buscassem negociar, o cumano o levaria para uma armadilha. No primeiro caso, após pegar o dinheiro prometido, os jogadores têm mais três opções: matar o cumano ali mesmo, levá-lo a Rattay ou deixá-lo fugir (é uma opção dos jogadores sobre o que farão no final da missão). Essa interação, mesmo que problemática, proporciona um contato não violento de diálogo com um cumano em KCD, tornando possível que os jogadores tenham uma postura diferente daquela que em geral caracteriza as ações do protagonista durante a história principal do jogo.

Além do elemento narrativo, os cumanos são representados em KCD não apenas por descrições de crônicas, mas também pela própria imagem sobre eles consolidadas em outros jogos eletrônicos e em grupos de reencenação histórica (TESTI, 2021, p. 39).¹⁸⁹ Para Testi, apesar dessa representação estética ser simplificada, ela serve ao propósito dos jogadores, que consistem em identificar e distinguir os cumanos em KCD a partir de um conjunto de vestimentas que, mesmo limitada, oferece, à compreensão dos jogadores, os cumanos como diferentes (TESTI, 2021, p. 40), ou seja, como não pertencentes àquela região da Boêmia.

Para realizar tal conclusão, Testi analisou crônicas, a cultura material encontrada em pesquisas e trabalhos de arqueologia, assim como analisou armamentos e vestimentas encontradas em museus. Em seu artigo, Testi destacou que alguns dos capacetes dos cumanos, encontrados em túmulos, teriam sua origem na China, além de salientar que as espadas usadas

¹⁸⁸ “**Cumano** – No, no Rattay! **Henry** – How about that? You do understand. And you don’t want to go to Rattay? If I were you I’d feel the same way. **Cumano** – Please. I Money, underground. **Henry** – Money you say? I’m listening. **Cumano** – Igen, igen! Me freedom, you money! **Henry** – One moment. I’m not letting you go. **Cumano** – I, freedom. You, Money. **Henry** – If you really take me to the spot where you have the Money hidden. I’ll let you go. **Cumano** – Money you! Köszönöm! Köszönöm! Isten fizesse meg a nagylelküséged, nem fogod megbánni. **Henry** – That’s enough of your yapping. Let’s go. No doubt we’ve a long journey ahead. And no tricks. Is that clear? **Cumano** – Igen...”.

¹⁸⁹ Uma representação trazida dos cumanos pelo autor foi a representada no jogo *Medieval Kingdoms: Total War, total conversion*, presente em *Total War: Attila* (2016) (TESTI, 2020, p. 121).

no jogo, os sabres, seriam armas de nobres, não de soldados comuns (2021, p. 27-28). O seu trabalho nos chama ainda mais atenção quando o historiador passa a comparar as peças reais com as encontradas no jogo, havendo, para o autor, vestimentas muito fiéis, enquanto há outras que, ou foram misturadas, ou já não seriam utilizadas no período retratado em KCD (TESTI, 2021, p. 29).

Misturas trazidas por Testi se referem a dois modelos de capacete. O primeiro modelo teria uma viseira, semelhante a óculos, com uma proteção também para o nariz. Segundo o historiador, esse modelo misturou dois estilos diferentes de capacetes da região de Rus, que circularam entre os séculos X e XI (o primeiro modelo), e no XIII (o segundo) (TESTI, 2021, p. 30). Já o segundo capacete, mais cônico, seria de origem ucraniana, do século XIII, havendo, nesse modelo, capacetes com máscaras metálicas, originárias do Oriente Médio, servindo, provavelmente, para proteção, intimidação e identidade do seu usuário como um oficial (TESTI, 2021, p. 30-31).

Além das misturas de capacetes, Testi trouxe também um modelo de armadura cumana, em KCD, que teria origem russa, chamada *yushman*, dos séculos XVI e XVII. Isso configura, portanto, um anacronismo presente no jogo (2021, p. 32), que passa despercebido pelo público ao possuir um estilo comumente atribuído ao medieval, servindo, assim, para aumentar a diversidade de armaduras cumanas e passar uma noção de autenticidade histórica na representação. Ou seja, os desenvolvedores expandiram o conjunto de armaduras a fim de aumentar sua diversidade no jogo, e esse é apenas um exemplo da complexidade histórica atribuída a um período de mais de mil anos a todo um continente. O anacronismo adotado pelos desenvolvedores se torna um problema quando ele é negado, ou seja, quando objetos ou sujeitos de outras culturas são deixados de fora em prol de uma suposta autenticidade histórica.

As armaduras e vestimentas dos cumanos são destacadas pelo historiador como sendo parte de um grupo que esteve em constante contato com povos asiáticos e orientais. Isso favorece nossa interpretação da construção dos cumanos como outros em KCD. Segundo Testi, a região de Rus era marcada por intensas trocas comerciais entre sociedades europeias, asiáticas e do Oriente Médio, de modo que o estranhamento era algo esperado, uma vez que a Boêmia teve um maior contato com a cultura ocidental. Porém, Testi enfatiza que não seria possível, para soldados comuns, possuir recursos para adquirir esses conjuntos de armaduras (2021, p. 37). Essas armaduras também não fariam parte de um conjunto que teria sido usada, para o historiador, no período retratado em KCD, pois, pelo fato dos cumanos, no período retratado, já fazerem parte do reino húngaro, de modo que não seria mais possível distingui-

los de outros grupos étnicos que compunham as forças magiares (TESTI, 2021, p. 37-38), algo que também é destacado por Bártfai em seu texto (2018).¹⁹⁰ Para Testi, com relação aos cumanos presentes em KCD, ao invés de serem uma representação desse grupo no século XV, eles são representados como uma construção interativa, como aquelas que poderiam ser encontradas em distintas salas de um museu (TESTI, 2021, p. 39). Com isso, podemos entender que a atenção à autenticidade histórica dos desenvolvedores não seguiu à risca as posições defendidas por Vávra em torno do rigor histórico.

Assim, os cumanos, em nossa leitura, foram integrados na narrativa de KCD como uma força inimiga estranha, e não apenas como uma força inimiga. Ao representá-los com um conjunto de armaduras que foram usadas na região de Rus e no Oriente, e não com um conjunto semelhante ao dos boêmios, acreditamos que Vávra buscou afastar elementos orientais da história tcheca tanto no passado medieval como do passado recente, no qual o país, e seus habitantes, ainda poderiam ser vistos no Ocidente enquanto uma povo estranho que ainda teria características do findado estado soviético.

3.1.1.3 O berço do nacionalismo tcheco

Nossa hipótese parte do princípio de que os jogos eletrônicos possuem argumentos produzidos não somente na narrativa, mas também em sua ambientação e nas regras, que implica no que os jogadores podem ou não fazer e naquilo que eles não podem controlar. Ao tratarmos tanto dos germânicos quanto dos cumanos no jogo, procuramos refletir sobre como esses grupos foram retratados, a fim de construir uma identidade étnica tcheca estabelecida pela forma como os “outros” são representados pelos desenvolvedores.

Além desses elementos, há um presente no epílogo do enredo de KCD que fortalece também nossa interpretação. Ao fim da batalha, Henry e Sir Radzig vêm ao longe uma comitiva se deslocando para Rattay. Após o descanso dos dias de cerco, os nobres se reúnem em Rattay com o novo visitante, Sir Jobost, marquês da Morávia e primo de Sigismund e Wenceslaus. Até esse momento da narrativa, esse nobre foi tido como aliado de Sigismund. Durante a conversa, foi revelado um acordo entre os dois reis para que conseguissem reerguer a casa Luxemburgo a um patamar semelhante ao dos períodos de glória, armando o rapto de Wenceslaus para que Sigismund pudesse restabelecer a ordem na Boêmia e no Sacro Império.

¹⁹⁰ Disponível em: <https://www.medievalists.net/2018/02/cumans-kingdom-come-deliverance/>. Acesso em 15 ago. 2022.

Em seguida, Jobost relata ter confiado em Sigismund, mas que este buscou por uma forma menos “política” de negociação, partido para a conquista e subjugação dos nobres tchecos que não o aceitassem como rei no lugar de seu meio-irmão. A partir disso, se inicia uma negociação e uma proposta de Sir Jobost para restaurar a paz na Boêmia.

Sir Jobost – A situação está fora de controle. Agora até os nobres da Liga dos Lordes estão percebendo que Sigismund não foi a escolha certa.

Sir Radzig – Então agora Bergow está do seu lado. Nós iremos reunir um exército junto com ele e enfrentar Sigismund numa batalha?

Sir Jobost – Não estamos na Hungria agora! Tais assuntos devem ser tratados com elegância, sem hostilidades e gastos desnecessários. Eu tenho negociado uma aliança com os bispos húngaros, os poloneses e, é claro, os nobres tchecos contra Sigismund. A cada dia ele vem perdendo terreno debaixo dos seus pés. E é por isso que preciso da sua ajuda também.

Sir Radzig – Mas que tipo de ajuda? Sigismund tem um exército enorme, Rosenberg, Bergow e Praga o acompanham. Você tem um exército com o qual poderia enfrentá-lo?

Sir Jobost – Mas isso não é o que eu quero dizer! Tem havido uma revolta contra Sigismund na Hungria... em parte devido a meus esforços. E agora ele terá que escolher se ele quer ganhar a coroa da Boêmia, o que é um empreendimento muito arriscado, ou manter a húngara. Ele não pode ter as duas. E há uma dura luta esperando por ele na Hungria. Eu não tenho certeza se ele vencerá, e Rosenberg e Bergow sabem disso também. Eles não são estúpidos. Se a nobreza Boêmia se manter unida, ela prevalecerá. (KINGDOM COME, 2018)¹⁹¹

A estratégia dos nobres tchecos, de se unirem contra um inimigo, foi algo abordado por Sedlar em seu trabalho, no qual a camada social em si teria sido mais importante do que, necessariamente, uma identidade étnico-nacional, que amparasse todos aqueles considerados tchecos (1994, p. 401). A ideia de uma “nação”, para o historiador teria mais haver com uma ideia de um grupo com certos direitos e privilégios do que sujeitos que comungariam de elementos étnicos. Sedlar, apesar disso, destaca a existência de grupos étnicos, mas aponta que essa identificação se faria mais presente em locais onde tais contatos se fariam mais constantes, e principalmente marcados pela competição por posições de poder na sociedade entre os membros desses grupos (SEDLAR, 1994, p. 401) – o que, ao nosso ver, não ocorre

¹⁹¹ “**Sir Jobost** – The situation has gotten completely out of control. Now even the nobles of the League of Lords are realising that Sigismund wasn’t the right choice. **Sir Radzig** – So now Bergow is on your side. Are we to assemble an army together with him and face Sigismund on the field of battle? **Sir Jobost** – We’re not in Hungary now! Such affairs may be settled elegantly, without unnecessary hostilities or expenses. I’ve negotiated an aliance with the Hungarian bishops, the Polish and of course the Czech nobility against Sigismund. Every day he is losing the ground under his feet. And that’s why I need your help too. **Sir Radzig** – What kind of help though? Sigismund has a massive army and Rosenberg, Bergow and Prague are behind him. Do you have an army you could face him with? **Sir Jobost** – But that’s not what I mean at all! There’s been a revolt Against Sigismund in Hungary... partly due to my efforts. And now he’ll have to choose whether he wants to gain the Bohemian Crown, which is a very risky enterprise, or hold on to the Hungarian one. He can’t have both. And there’s a tough struggle awaiting him in Hungary. I’m not sure he’ll win, and Rosenberg and Bergow know it too. They’re not stupid. If the Bohemian nobility stands together, they will turn”.

em KCD, pelo fato de haverem poucos germânicos na região representada no jogo que justificariam uma aversão a eles.

Outras duas informações importantes nessa conversa estão presentes em duas falas de Sir Jobost. A primeira informação aparece quando Sir Radzig menciona uma possível união entre os nobres para uma batalha contra o rei húngaro. A fala de Sir Jobost pressupõe que a guerra seria um meio “bárbaro”, ou violento, de resolver os problemas, ou seja, húngaro, o que se vincula diretamente à representação das forças cumanas em KCD, enquanto que os nobres tchecos resolveriam isso por meio de armações e acordos políticos. A segunda informação diz respeito aos nobres tchecos que apoiavam Sigismund e que poderiam mudar de lado no conflito. Ao mencioná-los, Sir Radzig destaca dois nobres, Bergow e Rosenberg, bem como a cidade de Praga em si. Mas Jobost menciona apenas os dois nobres, dando a entender que Praga, sob o controle de Markvart von Aulitz, germânico, continuaria com o apoio a Sigismund.

Mencionamos aqui, novamente, as reflexões de Woodward, nas quais as identidades étnicas e nacionais surgiriam em cenários de conflitos em maior escala, enquanto numa esfera local as preocupações identitárias girariam em torno de elementos sociais e sexuais (2003, p.16). A defesa das identidades nacionais, ou de uma união tcheca frente a outros grupos, aparece destacada na ausência da menção a Praga como uma possível aliada no conflito, como também pelo fato de Sir Jobost diferenciar tchecos e húngaros através da noção de elegância, de civilização contra barbárie. Também, ao buscar essa união entre nobres tchecos, é, mais uma vez, destacada uma identidade pela separação entre “nós”, os tchecos, e eles, outros grupos contrários aos tchecos.

Esse último diálogo em KCD se conecta com os demais, apresentados nesta pesquisa, quando os analisamos através do conceito de identidade. A partir dele passamos a refletir sobre a construção de uma identidade étnica que, apesar de se fazer presente na historiografia, torna-se problemática quando juntamos esses trechos com a vandalização da casa do personagem germânico pelos amigos de Henry, bem como pelo fato de haver, predominantemente, elementos de oposição étnica, genericamente atribuídos tanto aos germânicos quanto aos cumanos. Esses elementos são intrínsecos à narrativa, sem que exista uma escolha dos jogadores no sentido de alterá-la. Isso, ao nosso ver, aponta para uma intenção na narrativa de KCD, para além apenas de contar uma História ambientada no medievo. É por isso que nos voltaremos agora à análise das publicações de Vávra e das produções de jornalistas em torno do desenvolvedor e de KCD.

3.2 DO ANÚNCIO AO LANÇAMENTO

Analizamos, no tópico anterior, os elementos que nos permitiram interpretar KCD enquanto um jogo que propagou/a uma narrativa histórica nacionalista de base étnica que teve o medieval como seu ponto de partida. Porém, grande parte do material analisado não esteve disponibilizado, para os jornalistas e para o público em geral, até o seu lançamento, em fevereiro de 2018, não proporcionando a eles o mesmo referencial e tempo de análise que tivemos para esta pesquisa. Para esclarecermos o diálogo elaborado em nossa pesquisa, e principalmente no capítulo 2, entre os conceitos de identidade e neomedievalismo político, trataremos a participação de três diferentes agentes que contribuíram, entre os anos de 2013 e 2018, para as discussões em torno de KCD, sendo eles: o(a) criador(a) do *Tumblr MedievalPOC*, o diretor criativo de KCD, Daniel Vávra e os jornalistas que publicaram notícias, em *blogs*, referentes ao jogo em nosso recorte selecionado.

3.2.1 MedievalPOC

O *MedievalPOC* (2012) é um *Tumblr* dedicado ao compartilhamento de documentos nos quais são retratadas e/ou mencionadas pessoas não-brancas na Europa pré-moderna, tendo um acervo tanto de documentos escritos quanto de obras artísticas. Sua participação nas discussões sobre KCD começou em 2014, quando um leitor das publicações do *Tumblr*, denominado(a) tengokujin, procurou tirar uma dúvida, com o(a) autor(a), sobre os grupos étnicos que poderiam ser representados no jogo. Tengokujin havia questionado os desenvolvedores, na página da campanha, sobre a presença de outros grupos no período. Ao receber uma resposta que não o(a) agradou, buscou, a partir disso, pesquisar sobre a presença dos mongóis e de outras etnias que poderiam vir a ser representadas no jogo e entrou em contato com o(a) autor(a) do *MedievalPOC* (HI, 2015).¹⁹²

A partir disso, o(a) autor(a) do *MedievalPOC* pesquisou sobre o jogo para responder à pergunta feita por tengokujin. Seu breve texto começou trazendo uma afirmação de que, para ele(a), parecia que a representação de outros grupos não era uma prioridade dos desenvolvedores, uma vez que, para ter um personagem feminino, era necessário que o valor arrecadado chegasse a 600.000 euros. O(a) autor(a), então, problematizou qual seria a

¹⁹² Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/75252294049/hi-ive-been-looking-at-a-kickstarter-for-a>. Acesso em 15 set. 2022.

autenticidade almejada pelos desenvolvedores. Segundo ele(a), o foco dessa representação histórica não seriam necessariamente mulheres e outras etnias, mas outros elementos (HI, 2015).¹⁹³ Nessa mesma publicação, é trazida a resposta da equipe da desenvolvedora, para *tengokujin*, na qual salientaram que não houve muitos grupos étnicos na região, sendo extremamente raras etnias que se diferenciariam de um estilo “*viking*”.¹⁹⁴

Sua interpretação, em favor de uma maior diversidade étnica na região, se deveu a um conjunto de obras artísticas da Boêmia, no século XIV, que representam santos com pele escura, como “A rainha de Sheba” e “São Maurício”. Para o(a) autor(a) do *MedievalPOC*, houve, no período escolhido, obras que representaram pessoas com diferentes tons de pele, de outras etnias e culturas. Além disso, ele(a) destacou, com o auxílio de trabalhos de historiadores¹⁹⁵, que no período passaram pela região diferentes grupos, como italianos, gregos, turcos, alemães e cumanos. Por fim, enfatizou que as distinções entre os grupos não tinham origem na noção de “raça” moderna, mas sim em fatores religiosos e étnicos (HI, 2015).¹⁹⁶

Nessa primeira publicação, podemos perceber alguns pontos centrais do nosso texto. Como trouxemos nos capítulos anteriores, a autenticidade histórica em produtos com fortes elementos históricos são sempre parte de uma seleção, de uma escolha do que representar num produto. Na leitura do(a) autor(a) do *MedievalPOC*, com KCD não seria diferente. Ao referenciar historiadores, documentos históricos do período e pinturas, não foi afirmado pelo autor(a) do *Tumblr* que houve pessoas negras na Boêmia no século XIV, mas sim sugerido ao público pensar que, é possível pelo menos que os tchecos soubessem de sua existência. Além disso, é enfatizado que na região houve diferentes grupos étnicos que interagiram no período, não sendo um período histórico estagnado e homogêneo, mas diverso culturalmente.

Entretanto, não foi essa a leitura feita pelos fãs do projeto de KCD. No mesmo ano, em um fórum *online* no *Reddit*¹⁹⁷, alguns fãs se reuniram para discutir sobre o texto publicado

¹⁹³ Idem. “I took a look at the kickstarter page, and I can tell that representation really isn’t a priority there. For example, their £600,000 goal of adding miniquests in which a female player character is even *possible* came *after* ‘Live Medieval In-Game Music’ and ‘Symphonic Orchestra Soundtrack’, and remains unfulfilled as of yet:”.

¹⁹⁴ Idem.

¹⁹⁵ Os trabalhos mencionados foram os livros de Sedlar e os de Nora Berend, também usados nesta pesquisa.

¹⁹⁶ “Keep in mind, however, that many of these distinctions do not reflect ‘race’ as we think of it or have it now, but denote religious and/or ethnic affiliations. Which is not the same as race. It does however, show just how diverse and well-traveled the general population was at that time, and how much immigration to the area there was: from Italy, Greece, Germany, Turkey, and Central/South Asia”. Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/75252294049/hi-ive-been-looking-at-a-kickstarter-for-a>. Acesso em 15 set. 2022.

¹⁹⁷ Disponível em: <https://archive.ph/JCf8w>. Acesso em 15 set. 2022.

no *MedievalPOC*. Para eles, o(a) autor(a) do *Tumblr* estaria tentando boicotar KCD, fazendo-o parecer racista e machista aos olhos do público e dos jornais. Essa discussão foi seguida por um “ataque” *online*, perpetrado por participantes do fórum, ao *MedievalPOC*, atacando tanto o texto quanto seu(sua) autor(a). O *subreddit* foi analisado no *blog Dailydot*¹⁹⁸, sendo posteriormente compartilhado no *MedievalPOC*. A partir desse ataque *online*, o(a) autor(a) publicou mais dois textos em 2014. No segundo texto ele(a) enfatizou que, apesar do argumento geográfico ser justo para não haver diversidade, ainda sim, a escolha dos desenvolvedores de não representar outros grupos étnicos partiu mais de questões ideológicas do que de limitações técnicas e/ou financeiras (IS, 2014).¹⁹⁹

O terceiro texto publicado partiu de um dos comentários postados no *subreddit* que o(a) criticaram. No texto, ele(a) selecionou um comentário no qual seu autor, *yourkickstartersucks*, desmereceu o texto publicado em *MedievalPOC* em dois pontos. No primeiro, *yourkickstartersucks* argumentou que não é válido utilizar imagens de santos bíblicos como defesa para uma presença “massiva” de pessoas não-brancas na Boêmia. O segundo argumento foi que o significado de pessoas cumanas, em germânico, seria “pessoas loiras”, o que, por si só, justificaria seu tom de pele branco (GOING, 2014).²⁰⁰ A partir desse comentário, o(a) autor(a) defendeu suas ideias e reforçou nunca ter afirmado haver uma comunidade massiva de negros na Europa no medievo, mas que o cenário europeu não foi homogêneo em sua totalidade, além de pontuar que a cor de cabelo loiro não foi, nem é, uma exclusividade europeia (GOING, 2014).²⁰¹

Além da questão “racial”, o(a) autor(a) ressaltou a retratação dos cumanos em obras artísticas no século XIII, nas quais foram caracterizados com um fenótipo asiático, e que, com o passar dos séculos, foi se misturando em regiões do Leste europeu e da Europa Central (GOING, 2014).²⁰² Além disso, reforçou como seus críticos usaram o fato de viverem no

¹⁹⁸ Disponível em: <https://www.dailydot.com/parsec/reddit-tumblr-medieval-video-game-poc/>. Acesso em 15 set. 2022.

¹⁹⁹ Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/75730528894/is-a-medieval-video-game-historically-accurate>. Acesso em 15 set. 2022.

²⁰⁰ “This is a truly awful response, citing Bohemian paintings of figures from the Bible (including the Queen of Sheba, who lived around 1000BC as well as the Magi present at the birth of Christ) **as evidence there was a major black population in Bohemia in the 1400s**. The two books listed also have very little to do with the argument and the second one is there to cite the absorption of the **Cuman people (literally translates to ‘blonde hair’ in German)** into Eastern Europe as relevant to the argument. My goodness. What is going on here”. Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/76014227110/going-to-have-to-side-with-awful-noise-the>. Acesso em 20 set. 2022.

²⁰¹ Idem.

²⁰² Idem. No caso, o(a) autor(a) cita duas obras que abordam sobre o tema: *Cumans and Tatars* (2005), de István Sásáry, e *The Other Europe: Avars, Bulgars, Khazars and Cumans* (2007), de Florin Kurta e Roman Kavalev.

presente para justificarem ausências no medievo. Ainda ressaltou que “pessoas de cor” não era/é sinônimo de “negros”, mas essa foi uma perspectiva que foi destacada nos ataques ao seu *Tumblr*. Foi também evidenciado que, durante a Segunda Guerra Mundial, grupos minoritários, como judeus e romanis, foram perseguidos e enviados para campos de concentração na Europa Central. O exemplo foi uma forma de explicar por que o presente não pode ser usado como parâmetro de comparação direta com um passado longínquo a respeito dos habitantes de um território (GOING, 2014).²⁰³ Por fim, é sublinhado que, independentemente de seus críticos interpretarem de forma exagerada as informações trazidas no seu *Tumblr*, a campanha de KCD não seria impedida, pois o projeto possuía um investidor e uma grande quantidade de fãs que, ao perceberem a autenticidade histórica do jogo questionada também em outros veículos, reagiu, em grande parte, de maneira agressiva e violenta no espaço digital, da mesma forma que ocorreu contra o *MedievalPOC*.

Em 2015, foi escrito no *MedievalPOC* o penúltimo texto no qual KCD e Vávra eram mencionados. Sua publicação teve como ponto inicial a entrevista de Vávra concedida ao *blog TechRaptor*. O(a) autor(a) citou um trecho no qual o desenvolvedor enfatizou o desejo de construir uma história madura e autêntica. Na citação trazida do *TechRaptor*, Vávra se defendeu das acusações de racismo com três justificativas: a) as imagens publicadas no *MedievalPOC* são do medievo, mas representariam figuras bíblicas da antiguidade; b) seria extremamente custoso investir em novas linhas de texto e produção de um ou mais personagens e, c) como o jogo ainda nem tinha sido lançado, essas críticas poderiam ameaçar o projeto, que dependia do financiamento de terceiros (VÁVRA *apud* WELL, 2015).²⁰⁴

A partir dessa entrevista, o(a) autor(a) salientou que suas críticas aos desenvolvedores se mantinham. Além de suas pesquisas, ele(a) teve como base para suas críticas a afirmação feita, pela desenvolvedora, dela ter o melhor sistema de desenvolvimento de personagens, sendo plenamente possível a modificação de aspectos de alguns personagens sem que houvesse um esforço a mais no desenvolvimento de novos personagens. Outro ponto foi que,

²⁰³ Idem.

²⁰⁴ Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/102276257603/well-that-explains-a-lot>. Acesso em 17 set. 2022. O parágrafo citado no texto do *TechRaptor* é o seguinte: “and then we are called racist because there are no people of color in our medieval Bohemia world, because there are biblical illuminations in our country with Queen of Sheba (who happened to live in Africa 2000 years before our game). And on top of that we were called sexist, because we had a stretch goal to add playable female character into our game. As if it was costless to write and implement a whole new questline into the game. All this when the game is in an early stage of development, and they don’t have a clue about the actual story. Do you think that anyone would want to be involved in such absurd discussions during a campaign on which his existence as a studio depends?”.

o(a) autor(a) não teria apenas mencionado pessoas negras, como a figura do São Maurício,²⁰⁵ mas asiáticas também, como os cumanos, em publicações anteriores, e destacando no texto o povo romani (WELL, 2015).²⁰⁶

Em 2016 tivemos a última publicação em *MedievalPOC* sobre o tema. Ele(a) reforçou sua interpretação de que a única coisa que impedia a adição de personagens femininas, com papéis importantes, e de cor, eram os próprios desenvolvedores. Segundo ele(a), houve um conjunto de produções artísticas, apresentadas pelo(a) mesmo(a) em outras publicações, que não tornariam a presença de tais personagens estranha para a população local no jogo (KINGDOM, 2016).²⁰⁷

O(a) autor(a) continuou o texto citando entrevistas de Vávra nas quais o desenvolvedor sentiu-se censurado por jornalistas e seus críticos. Segundo ele(a), Vávra defendia análises jornalísticas que não levassem pautas sociais em conta, mas focassem principalmente em performance, *gameplay* e gráficos. O(a) autor(a) do *Tumblr* indagou se tal postura do desenvolvedor não era uma forma de controlar o que as pessoas poderiam dizer de sua obra, sendo também uma forma de censurar seus críticos (KINGDOM, 2016).²⁰⁸ Foram também trazidos no texto *posts* de Vávra, no *Twitter*, em que, para o(a) autor(a) do *MedievalPOC*, as publicações “debochadas” de Vávra não somente faziam piada de um debate social do presente, mas de projetos e pesquisas científicas que, para o desenvolvedor, parecem não ter um real valor científico. Por fim, foi reforçado que a ausência de representações foi uma escolha dos desenvolvedores e que, para se alterar essa imagem congelada sobre o medievo, o conhecimento acadêmico precisava permear o senso comum

²⁰⁵ O(a) autor(a) apresentou uma citação de Jean Devisse, historiador francês, do livro *Race-in Art History* (2002). No texto é mencionado sobre Charles IV, que, ao ser coroado, selecionou santos que estariam do seu lado. São Maurício foi um deles. Retratado com pele negra, sua imagem teria sido difundida por todo o reino. Devisse em nenhum momento da citação fala da presença de pessoas negras na Boêmia. Porém, teoriza se houve algum grau de aceitação, nas décadas posteriores, da população do Império com relação a santos e/ou sujeitos retratados com pele negra.

²⁰⁶ “Not only that, but notice how this whole thing is very much centered on Blackness and Black people; I’ve also posted many resources about poc from Asia as part of military operations and wars in Central Europe, as well as Romani people who would have been present. This apparently is not as important as making sure that there are no Black people anywhere in this game”. Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/102276257603/well-that-explains-a-lot>. Acesso em 17 set. 2022.

²⁰⁷ Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/112158952123/kingdom-come-and-related-debacles-epilogue>. Acesso em 18 set. 2022.

²⁰⁸ “I’ve read and listened to the same old sob story about how [insert marginalized group here] are ruining Everything for Everyone more times than I could possibly count. And yet I still marvel at the sheer gall it takes to imply that somehow, people should be *unable* to criticize something in several very specific ways, as opposed to criticizing something like the gameplay or graphics. This isn’t just about doing whatever you want to do, as the game was fully funded and will be released as planned. It’s about wanting to control what other people are and are not allowed to say about that creation—all while the claiming that it’s YOU who is somehow being silenced or stifled”. Idem.

para que grupos excluídos da História também tenham seus espaços considerados (KINGDOM, 2016).²⁰⁹

As publicações no *MedievalPOC* assumem, em nossa leitura, a perspectiva de uma História Pública, na qual seus textos e documentos são utilizados para refletir e problematizar sobre as percepções presentes no imaginário popular sobre o medievo. Apesar de não defender a inserção de personagens de etnias e raças distintas em seu primeiro texto, sua abordagem se alterou nos textos seguintes, atribuindo às representações artísticas uma possibilidade real da circulação, e de inclusão, de povos africanos e asiáticos na Boêmia do século XIV.

Para Geraldine Heng, a pele negra representada em enciclopédias do século XII, na Inglaterra, e em reproduções artísticas no medievo, era cercada por interpretações negativas, associada a pecados, à imoralidade e aos demônios (HENG, 2018, p. 16). Nesse caso, segundo a autora, reproduções medievais que abordavam sobre raça e sobre características fenotípicas marcantes conectavam a cor da pele à moralidade de certos grupos (HENG, 2018, p. 24). Porém, as imagens trazidas no *MedievalPOC* foram também de santos retratados com pele negra. Segundo Heng, a cor de pele teve diferentes reflexões teológicas no cristianismo; em alguns casos, a cor era diretamente associada ao inferno. Em outras, a cor foi relacionada ao pecado. Porém, ao retratar pessoas negras como santos, a igreja oferecia aos devotos a possibilidade de salvação até mesmo para sujeitos que viveram no pecado (HENG, 2018, p. 42). São Maurício, assim, foi um caso excepcional, pois foi retratado no Sacro Império não apenas como tendo pele escura, mas tendo um fenótipo africano. Tal representação foi distinta da observada em outros reinos do período, nos quais o santo tinha a pele branca (HENG, 2018, p. 44).

O texto de Heng nos auxilia a completar uma análise que não seria possível somente com a leitura dos textos do *Tumblr MedievalPOC*. Pois, mesmo que as obras medievais representassem personagens com pele negra, elas não necessariamente refletiam sua presença na região. Seu fator simbólico religioso pode ter tido considerável importância na constituição da crença religiosa na Europa Central e na Boêmia em específico, possuindo, desse modo, um valor histórico que existiu e que foi desconsiderado no desenvolvimento do jogo, sendo excluído na história trazida em KCD.

²⁰⁹ “Until academic knowledge begins to permeate the popular consciousness, assumed whiteness will always be the trump card in historical media and cultural criticism. As long as this kind of thinking continues, people of color will continue to be mistreated and excluded by those who consider history theirs alone to do with what they like”. Idem.

Nessa perspectiva, o *MedievalPOC* pode ser encarado como um trabalho de História Pública. Pois seu(a) autor(a) realizou a coleta de documentos e os analisou para além do espaço acadêmico. Sua influência nas discussões em torno de KCD ganharam um espaço que, ao nosso ver, não era esperado e que, apesar de não ter causado uma mudança no jogo, nem na mentalidade de grande parte da comunidade que participou das discussões, reverberou no espaço digital, trazendo novas leituras e pautas que misturaram o passado e o presente, contribuindo para as discussões neomedievais entre o público.

3.2.2 Daniel Vávra e a defesa de um passado

Após o anúncio da campanha de KCD, em janeiro de 2014, o seu desenvolvimento foi noticiado em vários *sites* jornalísticos de jogos como *Gamespot*, *IGN*, *Kotaku*, *PCgamer*, *Eurogamer* etc. Neste último era mencionada a ambição em torno do jogo: *masmorras sem dragões (Dungeons & no dragons)*, presente no *trailer* de anúncio de KCD, publicado em 22 de janeiro de 2014.²¹⁰ No mesmo dia, foi lançada no *blog Gamespot* a primeira entrevista de Vávra sobre KCD, concedida a Kevin VanOrd. Nela, VanOrd apresentou trechos de uma entrevista feita com Vávra sobre o projeto no *Kickstarter*. KCD seria um jogo que se ambientaria na Idade Média. Seria, nas palavras de Vávra, o *Coração Valente* dos jogos eletrônicos (VÁVRA *apud* VANORD, 2014).²¹¹ Foram trazidos na entrevista elementos importantes que estariam presentes na narrativa principal do jogo: Henry enquanto filho de um ferreiro, seu ato de bravura ao salvar Theresa e seu trabalho como escudeiro de um dos nobres locais, investigando crimes que estariam acontecendo na região (VANORD, 2014).²¹² Ou seja, era possível observar elementos da narrativa principal de KCD no seu anúncio. Os aspectos que apareceram na primeira entrevista são principalmente propagandísticos, pois, nela, não houve qualquer necessidade do desenvolvedor se justificar, ou defender a imagem

²¹⁰ *Dungeons & Dragons (D&D)* é conhecido popularmente como um jogo de tabuleiro de RPG. *D&D* tem como principal inspiração o cenário medieval com castelos, cavaleiros, dragões etc. Acreditamos que, ao apresentarem KCD como um *Dungeons & no Dragons*, os desenvolvedores queriam apresentar seu projeto como inspirado nesses jogos de tabuleiros, mas, ao mesmo tempo, buscando uma autenticidade histórica ao destacar a ausência de elementos fantasiosos. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=D48PCFshHg&ab_channel=WarhorseStudios. Acesso em 05 set. 2022.

²¹¹ “Creative Director Dan Vávra from Warhorse Studios suggests that I think about Kingdom Come as ‘Braveheart the game, which means majestic castles, armored knights, large open fields, and political intrigue, set in a vast emergent world’”. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/a-next-gen-medieval-rpg-without-the-magic-kingdom-come-deliverance/1100-6417236/>. Acesso em 05 set. 2022.

²¹² Idem.

medieval que pretendia trazer em KCD. Porém, a situação se altera, no mesmo ano, com a participação do *Tumblr MedievalPOC* no texto publicado em 2014.

Entre 2014 e 2016 houve a participação ativa de Daniel Vávra em resposta à matéria publicada pelo *Tumblr* e pelos propagadores de suas ideias. Mas não somente em virtude disso. Em 2014 também houve o movimento *GamersGate*. O movimento, segundo Perrealut e Vos, teve três principais pontos de ação: o primeiro foi a crítica ao comportamento e à falta de transparência, na relação dos jornalistas com desenvolvedores, na qual os jornalistas estariam “forçando” uma agenda de justiça social no mundo dos jogos; o segundo foi o ataque virtual misógino contra algumas desenvolvedoras. Parte desses ataques ocorriam pelo fato dos apoiadores do movimento acreditarem que essas desenvolvedoras passavam uma imagem de que os *gamers* seriam machistas e preconceituosos com minorias; por fim, o terceiro ponto foi a crítica ao destaque dado pelos jornalistas a representações sexistas e violentas. Para uma parcela dos membros desse movimento, questões políticas e sociais deveriam estar fora do mundo dos jogos eletrônicos (2018, p. 559-560). Vávra foi um desenvolvedor que declarou apoio ao movimento. A partir disso, o modo como jornalistas e jogadores passaram a falar sobre Vávra se alterou.

As críticas ao desenvolvedor apareceram em sua entrevista no *blog Tech Raptor* no dia 12 de setembro de 2014. Nela, o jornalista Andrew Otton conversou com Vávra sobre o movimento *GamersGate*. Foram feitas oito perguntas ao desenvolvedor em torno de temas como: a situação em que se encontrava a indústria dos jogos no período, se havia a participação de mulheres trabalhando no desenvolvimento dos jogos, se a indústria seria machista e sobre as suas críticas ao jornalismo em torno dos jogos eletrônicos.

Dentre as respostas do diretor, houve uma profunda crítica deste ao público por exigirem de uma história madura e realista a presença de cavaleiras, por exemplo. Em outra resposta o diretor pontuou o porquê de discutir tão intensamente contra seus críticos e jornalistas; no caso, sua postura estava relacionada diretamente à sua infância, quando viveu sob um governo socialista no qual ocorreu uma forte censura sobre várias produções culturais do Ocidente (VÁVRA *apud* OTTON, 2014). Ao abordar a participação de mulheres na indústria, salientou não ter problemas ao trabalhar com mulheres, mesmo ainda sendo minorias na indústria. Vávra aproveitou também para lançar uma contra-crítica aos jornalistas que o consideram racista e machista, mencionando que mesmo esses *sites* teriam um corpo

editorial majoritariamente masculino (OTTON, 2014).²¹³ Nesse mesmo assunto, o desenvolvedor destacou que os próprios jornalistas teriam seus interesses ao estabelecerem suas críticas e que, mesmo as produções do entretenimento que buscam inserir minorias ainda assim seriam criticadas se tivessem ou não representantes nelas. Para o desenvolvedor, o mais importante era a liberdade de se expressar, independente das posições colocadas.

Você já os viu alguma vez tendo um confronto direto com seus oponentes? Eu acho que não, porque eles só sabem como latir para os outros por trás da cerca e depois agir como vítimas quando alguém late de volta. E eles nunca ficarão felizes. Se você não tem um personagem gay no seu jogo, você é homofóbico, se você tem um personagem gay no seu jogo, você é homofóbico, porque eles não gostam do personagem. Se as mulheres no seu jogo parecem boas, você é sexista, se elas parecem más, você é sexista, se você não pode lutar com elas você as está usando como objetos, se você não tem nenhuma mulher, porque não há uma forma correta de tê-las, você é misógino. É uma caça às bruxas e está afetando a minha liberdade artística. (VÁVRA *apud* OTTON, 2014)²¹⁴

Sua postura irônica ganhou novos contornos, e um maior alcance, no ano seguinte, após uma publicação do desenvolvedor no seu perfil pessoal no *Twitter*, em 2015 (figura 1, p. 14 da pesquisa), no qual se manifestou diretamente sobre texto publicado em *MedievalPOC*. Na imagem em questão, figura 1, podemos observar uma cena do ator Martin Lawrence no filme *Loucuras na Idade Média* (2001), sobre a qual Vávra escreveu a seguinte frase: “graças às demandas populares de revisionistas de História, e em favor da precisão da precisão, deixem-me introduzi-los ao nosso novo protagonista”.

As publicações, em tom deboche, contra seus críticos, não se restringiu somente àqueles que conversavam sobre KCD, mas a todos que avaliavam produções de entretenimento, principalmente jogos eletrônicos, tendo como um dos pilares de discussão temas políticos e sociais contemporâneos. Tal percepção se fez presente em 2014, na entrevista a Otton. Vávra mencionou jogos que procuraram integrar diferentes personagens e

²¹³ “And the funniest thing is, that when you look at how many women are actually working at those magazines criticizing gaming industry for sexism, you will realize that it’s the same as in gaming companies, 10-20% at most. Polygon has 21 editors and only 5 of them are women. And when you look at their audience it’s 80% men. What a sexist magazine!”.

²¹⁴ “Have you ever seen any of them in direct confrontation with their opponents? I guess you didn’t, because they only know how to bark at others from behind the fence and then how to play victims when somebody barks back. And they will never be happy. If you don’t have a gay character in your game, you are homophobic, if you do have gay character in your game, you are homophobic, because they don’t like the character. If women in your game look good, you are sexist, if they look bad, you are sexist, if you can fight with them you are misogynistic if you can’t fight with them you are using them as objects, if you don’t have any women, because there is no correct way how to have them, you are misogynistic. It’s a witch hunt and it’s affecting my artistic freedom”. Essa publicação não consta mais na *internet*, sendo somente acessível a partir do documento, salvo para a pesquisa, em formato PDF.

sofreram avaliações negativas por isso.²¹⁵ Para o autor, seus críticos seriam tão machistas e racistas quanto ele segundo a crítica. Um caso de um jogo eletrônico que também foi problematizado foi *The Witcher 3* (2015). Foi questionado o porquê de não poder ser representado pessoas de outras etnias e tons de pele, em um mundo fantasioso que não se propunha a ser autêntico. Vávra partiu em defesa dos desenvolvedores da *CD Projekt* no *Twitter* ao questionar o jornalista, do *blog Polygon*, autor da análise.²¹⁶

Daniel Vávra – @aegies Por favor Sr. Americano me ensine sobre a nossa história! Eu apenas nasci nas fronteiras da Boêmia, Alemanha e Polônia então eu não sei merda nenhuma

Arthur Gles – @DanielVavra eu estou dizendo que pessoas não brancas estiveram historicamente andando pelo seu país em vários pontos.

Deep – A Polônia está bem perto da Turquia. Aposto que há um histórico de turcos no império polonês-lituano (VÁVRA, 2015).²¹⁷

Um dos fatos que nos chamou atenção nessa defesa foi apontado por Hushegyi. Segundo Hushegyi, os desenvolvedores da *CD Projekt*, ao serem questionados sobre a falta de diversidade em seu jogo, a acrescentaram posteriormente em uma *DLC*²¹⁸, na qual foi anexado tanto um novo território quanto uma narrativa que contextualizasse a presença de personagens forasteiros na região. *KCD* teria sofrido críticas semelhantes, mas desenvolvedores da *Warhorse* não fizeram nenhum acréscimo nesse sentido (HUSHEGYI, 2019, p. 51-54).

A postura combativa e resistente de Vávra às pressões de uma parcela da mídia e do público têm, em nossa perspectiva, indica uma forte relação do desenvolvedor com a História da Europa Central²¹⁹, da República Tcheca e com a identidade étnica tcheca. Esse embate, iniciado em 2014 pelos fãs de Vávra, é parte do processo de interação entre diferentes culturas e sociedades na globalização conforme analisada por Hall. O embate travado por Vávra contra

²¹⁵ “This happened to many developers. Assassin's Creed had 5 different articles about its lack of a female character on the front page of an industry website in one day. Five! Next to each other. And we can continue: the Far Cry 4 cover ‘scandal,’ Stanley Parable was accused of racism, Wildstar was accused of sexism, God of War, Hotline Miami, Bioshock, Divinity Original Sin, Witcher... Nobody ever dares to argue or protect his art, because it would mean instant accusation of misogyny/racism/homophobia/sexism... And then you realize that the people who are accusing others every day have terrible conflicts of interests and very weird ethics. The pot calling the kettle black”.

²¹⁶ A análise está disponível em: <https://www.polygon.com/2015/5/13/8533059/the-witcher-3-review-wild-hunt-PC-PS4-Xbox-one>. Acesso em 17 set. 2022.

²¹⁷ “**Daniel Vávra** – @aegies Oh please Mr. American teach me about our history! I was only born on the borders of Bohemia, Germany and Poland so I dont know shit. **Arthur Gles** – @DanielVavra i’m saying that people who were non-white have historically wandered through your country at various points. **Deep** – Poland is pretty near Turkey. Bet you there’s historical record of Turks in The Polish-Lithuanian empire”. Disponível em: <https://twitter.com/DanielVavra/status/598885863754465280>. Acesso em 15 maio. 2020.

²¹⁸ *Downloadable content* ou conteúdo baixável. DLCs, nos jogos eletrônicos são considerados conteúdos extras dentro de um jogo que podem ser entregues aos jogadores de maneira gratuita ou por meio da compra do material adicional.

²¹⁹ Disponível em: <https://twitter.com/danielvavra/status/598889428413722624>. Acesso em 16 set. 2022.

seus críticos, ou censores, na opinião do desenvolvedor, refletem o contato e as relações, de tradução e de tradição, abordadas no capítulo 2.

As reflexões em torno de Vávra e KCD vão além de um fenômeno restrito ao tempo presente e ao desenvolvedor, pois as reflexões de Wandycz nos auxiliam a perceber esse embate enquanto parte de um processo de criação de uma consciência nacional, vinculada a uma estrutura estatal soberana, num território anteriormente dominado por estrangeiros (2001, p. 7). KCD, apesar de ser um jogo sobre a História dos tchecos, não foi produzido com foco no mercado nacional. O idioma principal usado na narrativa foi o inglês. O foco do mercado de jogos eletrônicos tem os EUA e a Europa Ocidental como seus principais consumidores. Ao procurar difundir uma história nacional para um público plural, ao mesmo tempo que compartilha uma história, ao nosso ver, também a seleciona. Wandycz estudou a proximidade da Boêmia com o mundo ocidental no medievo. Esse contato é destacado por Wandycz ao analisar as conexões dos reinos da Europa Central, a partir das relações culturais, por meio das noções de centro e periferia (2001, p. 5). Pensar em KCD por meio da dinâmica centro e periferia nos ajuda a compreender a aproximação com o ocidente que os desenvolvedores inseriram na narrativa do jogo. Porém, essa análise também realçou posturas excludentes de seus criadores, principalmente quando observamos a impossibilidade, por exemplo, da inserção dos romanis ou de judeus na história. Independentemente de estarem presentes na região, foi uma escolha dos desenvolvedores não colocar um ou dois personagens desses grupos como tendo uma participação passageira em alguma missão secundária. Isso é mais problemático ainda pelo fato de termos trazido as análises de Testi sobre as armaduras dos cumanos no jogo, pois algumas são de séculos posteriores ao período, constituindo uma autenticidade seletiva clara em seu desenvolvimento.

Outro exemplo pode ser observado na última discussão no *Twitter* que trouxemos, que se fragmentou em conversas de Vávra com diferentes pessoas. No mesmo dia, Vávra continuou a se expressar na rede social em questão. Seus *tweets* demonstravam, ao nosso ver, o incômodo do desenvolvedor com as críticas que estava recebendo. Para Vávra, ele estava escrevendo uma história sobre “eles”, os tchecos, e questionou o que, ao fazer uma narrativa sobre seu grupo, o tornaria racista.²²⁰ Em uma resposta aos *tweets* de Vávra, feitos por Joshua Idehen, o *MedievalPOC* surgiu como um canal de informação historiográfica para o público.

²²⁰ “Also, lion is a most common animal in our nature, because we have a lion in our national emblem. Two tailed lion!”; “How would it even possible for people in medieval Europe to know lions if they were not living here? They surely did!”. Disponível em: <https://twitter.com/danielvavra/status/598808620508258304>. Acesso em 16 set. 2022.

Entretanto, Vávra, que considerou seus críticos demagogos e revisionistas históricos, pontuou que o leão de duas caudas foi um símbolo muito usado na região, mas isso não significava que se poderia encontrar um leão na região da Boêmia.²²¹ Ao trazer esse exemplo, Vávra defendia a ausência de pessoas negras em seu jogo. Porém, há problemas nesse movimento, pois apesar de não ter uma grande comunidade, ou mesmo dezenas de negros, o tom de pele preta em representações iconográficas tinha um papel importantíssimo no mundo cristão, papel ao qual o desenvolvedor não deu importância.²²²

Sua postura protecionista e, de certa forma, debochada, se manifestou também em outra discussão que o desenvolvedor teve no *Twitter*. A discussão tem início quando Jay Allen escreveu que Vávra estava incomodado pelos jornalistas darem mais atenção às polêmicas envolvendo KCD do que ao jogo em si.²²³ Tal comentário foi seguido pelas seguintes mensagens:

Daniel Vávra – @a_man_in_black você poderia por favor explicar para mim o que há de racista em dizer a verdade? Não havia pessoas negras na Boêmia medieval. Ponto.

Jay Allen – @DanielVavra en.wikipedia.org/wiki/Moors

Outbreak – @DanielVavra @a_man_in_black Estes SJW são moradores de porões sem nenhum conhecimento do mundo real. Eles são motivo de chacotas nos EUA e a piada fica cada vez mais engraçada quanto mais burros eles ficam.

Metalhead – @DanielVavra @a_man_in_black Ignore idiotas e faça o SEU jogo, eu apoiei você no KS e continuarei a fazer isso. Nenhuma piedade para SJW. (VÁVRA, 2015)²²⁴

Para o desenvolvedor, as acusações feitas pelo público e pelo *MedievalPOC* são revisionismos históricos problemáticos, carregados de ideias políticas que estariam tentando forçar uma agenda dentro do seu produto e, conseqüentemente, dentro da sua herança histórica, a saber, a inclusão de um grupo cuja presença pouco importou. Desse modo, em nossa interpretação, as críticas do *MedievalPOC*, de jornalistas e de parte do público, foram ataques não somente ao produto de Vávra, mas também a seu passado. Esse passado de KCD foi construído com elementos de uma narrativa fortemente estabelecida numa história nacional com base numa identidade étnica, como mostramos no tópico 3.1.

²²¹ Idem.

²²² Retomaremos esta linha de análise mais à frente neste tópico.

²²³ Disponível em: https://twitter.com/a_man_in_black/status/569655584473153537. Acesso em 15 maio. 2020.

²²⁴ “**Daniel Vávra** – @a_man_in_black would you please explain to me whats racist about telling the truth? There were no black people in medieval Bohemia. Period. **Jay Allen** – @DanielVavra en.wikipedia.org/wiki/Moors **Outbreak** – @DanielVavra @a_man_in_black These SJW’s are basement dwellers with no real world knowledge. They are the laughing stock of USA and the joke keeps getting funnier the dumber they get. **Metalhead** – @DanielVavra @a_man_in_black Ignore idiots and make YOUR game, i supported you on KS and will continue to do so. No Quarter to SJW”. Disponível em: <https://twitter.com/danielvavra/status/569686445344079872>. Acesso em 15 maio. 2020.

A segunda entrevista de Vávra foi realizada pelo *blog Kotaku* durante a *E3*²²⁵ de 2015, postada por Stephen Totilo no dia 2 de julho de 2015, intitulada *My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer*. Na publicação, Totilo narrou seu encontro com Vávra durante a *E3*, bem como a conversa que teve com o desenvolvedor em um bar em *Los Angeles*.

Antes de trazer sua conversa com o diretor, o jornalista contextualizou a situação pela qual o desenvolvedor passou e as polêmicas de que participou em publicações em redes sociais como o *Twitter*, nas quais o desenvolvedor comparou a crítica de uma jornalista, sobre as representações femininas, como um ato semelhante à queima de livros realizada pelos nazistas no sentido de destruir tudo aquilo que seria ofensivo. Totilo trouxe outros exemplos de postagens ou aparições de Vávra que teriam causado polêmicas com a mídia e com o público, como o vídeo de divulgação de *KCD*, no qual ele apareceu vestindo uma camiseta com a seguinte frase: “#BASE: Branco privilegiado cisgênero fisicamente apto morando no porão, bebezão, virgem, escória falocrática ADH senhor da merda barbada”²²⁶, realizando uma clara provocação aos seus críticos que o chamaram assim (TOTILO, 2015).²²⁷

A partir dessa contextualização, Totilo relatou a conversa que teve com Vávra, apresentando um sujeito mais tranquilo e que não apresentava o estilo afrontoso e debochado que manifestou nas redes sociais. O jornalista trouxe em sua matéria tanto assuntos referentes a *KCD* quanto às polêmicas apresentadas anteriormente; dentre elas, caberia destacar alguns pontos trazidos pelo diretor. Sobre o realismo histórico em *KCD*, Vávra argumentou a partir de dois elementos. O primeiro consistiu no fato de que *KCD* seria um jogo mais humano e realista no sentido de não haver elementos de fantasias medievais semelhantes aos encontrados em *O senhor dos anéis*, nem de introduzir elementos impossíveis de haver na Europa no século XV, como tomates, oriundos do continente americano (VÁVRA *apud* TOTILO, 2015).²²⁸ O tema da censura apareceu novamente nas posições do diretor, que acusava jornalistas de serem parciais e tentarem boicotar o seu projeto, se prostrando como um defensor de certa liberdade artística. Para o desenvolvedor, seu jogo era extremamente importante, já que nele seriam apresentadas minorias e os problemas sociais, religiosos e

²²⁵ A *E3* é a maior conferência internacional de divulgação de tecnologia da indústria dos jogos, havendo lançamentos de trailers, jogos e consoles. Ela é, pois, um grande termômetro de como será a indústria nos anos seguintes.

²²⁶ “White privileged able bodied cisgender basement dwelling manbaby virgin scum phallocratic MRA neckbeard shitlord”. MRA, segundo o dicionário Cambridge, significa “Men’s Rights Activism”. Esse termo diz respeito à um grupo de homens que defenderiam que homens e mulheres não deviriam ter direitos iguais. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/mra>. Acesso em 20 set. 2022.

²²⁷ Disponível em: <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamergate-developer-1715511964>. Acesso em: 15 fev. 2021.

²²⁸ Idem.

étnicos enfrentados no século XV. Os críticos, porém, não se contentaram, segundo Vávra, por KCD ser o primeiro jogo a abordar a história do povo tcheco e as problemáticas internas dos povos da região, querendo introduzir elementos que seriam ideias de loucos e de idiotas (VÁVRA *apud* TOTILO, 2015).²²⁹ Nesse caso, acreditamos que o desenvolvedor se referiu a introdução de personagens negros em KCD.

Um último trecho importante dessa entrevista foi uma breve menção de Totito quando esteve sentado ao lado de Vávra. O jornalista mencionou um momento em que a eles chegaram fãs, mas esses fãs não foram falar com o desenvolvedor, e sim com o jornalista. Totito apontou que esses leitores deveriam também dar atenção a Vávra, pois ele, em sua leitura, parecia ser um sujeito que tinha algo a dizer (VÁVRA *apud* TOTILO, 2015).²³⁰ Ao nosso ver, esse trecho pode ser interpretado através de uma divulgação de um passado, da memória tcheca, e também como Vávra sendo uma voz ativa no debate político no meio digital. O primeiro argumento pode ser percebido na primeira entrevista, ao mencionar que KCD seria um novo *Coração Valente*, e aqui os elementos tradição e tradução se fazem fundamentais em nossa leitura. Já o segundo, o elemento político contemporâneo, de fato se fez ouvido e levado em conta em discussões nos comentários, em 2018, pelo público, por exemplo.

A terceira entrevista de Vávra foi concedida alguns dias após a publicação de Tolito. O texto publicado no *blog Breitbart*, intitulado *Developer Speaks out over claim “historical accuracy” pushes White supremacy in games*, publicado por Robert Shimshock. Na entrevista, o jornalista perguntou ao desenvolvedor sobre a razão pelas quais alguns jornalistas e uma parcela do público consideravam Vávra um supremacista branco. Para Vávra, temas como diversidade, como uma Idade Média diversa e plural, não apenas etnicamente como racialmente, não são problemas. O que era um problema são pesquisas consideradas “pobres”, baseadas em ativismo político e que tentam forçar uma interpretação política em um jogo que se propõe a ser histórico no que tange à história do país do desenvolvedor (VÁVRA *apud* SHIMSHOCK, 2015).²³¹ Além disso, notícias que trabalham com temas sociais, em suas análises somente aumentariam a “toxicidade” do público para

²²⁹ Idem.

²³⁰ Idem.

²³¹ Disponível em: <https://www.breitbart.com/entertainment/2015/07/28/developer-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games/>. Acesso em 21 set. 2022.

com os desenvolvedores. Por fim, Vávra defendeu mídias alternativas de informação, como *fóruns online no Reddit* (VÁVRA *apud* SHIMSHOCK, 2015).²³²

A quarta entrevista foi realizada com Vávra por Adam Cook em abril de 2016 no *blog RedBull*. O que nos chama a atenção nela são as respostas dadas pelo autor nas duas primeiras perguntas. Na primeira, ao ser questionado por Cook sobre seu interesse no período utilizado no jogo, ele iniciou a resposta se colocando como patriota, um sujeito que ama a história do seu país e que desejava mostrar como a história da Boêmia foi extremamente importante para a Europa (VÁVRA *apud* COOK, 2016).²³³ Desenvolvemos no capítulo 2 reflexões sobre a identidade étnico-nacional tcheca representada em KCD. Em nossa leitura, a valorização de uma identidade tcheca no final do século XX e no XXI não são fenômenos novos, mas fazem parte de um processo contínuo desde o século XIX, buscando, no período medieval, as raízes de uma identidade nacional baseada numa identidade étnica.

A segunda pergunta de Cook referiu-se ao quão autêntico seria KCD. Vávra começou realçando a participação de historiadores, museus, atores e pessoas da região selecionada como fatores que dariam garantia sobre a autenticidade da ambientação do jogo. Outro elemento acentuado pelo desenvolvedor foi que, como a região era próxima de Praga, os desenvolvedores puderam viajar para lá e tirar várias fotos (VÁVRA *apud* COOK, 2016).²³⁴

A última entrevista de Vávra que temos foi publicada no *Weekly Torch* em dezembro de 2016. Foram mais de 30 perguntas feitas pelo entrevistador e por seus fãs. No entanto, apenas as duas primeiras são relevantes para esta pesquisa. A primeira pergunta, de DrFusselpulli, dirigida ao desenvolvedor, foi sobre como ele chegou à ideia de fazer KCD. Vávra, em sua resposta, sempre se colocou como alguém interessado na história, visitando

²³² Idem.

²³³ “I would call myself a patriot. I love Czech history and the landscape, and rarely do you see its story told in video games. It’s this particular landscape with its history that shaped and influenced Europe drastically. In KingdomCome: Deliverance we are talking about the Civil War [Hussite Wars] in 15th century Europe that raged in the Holy Roman Empire. Czech Republic or Bohemia back then was the main country of the HRE and ruled from Prague. We want to introduce the players to this extremely interesting, bloody, and intriguing part of European history. A great advantage is that our Studio is located in Prague, so we can actually visit all the locations that we show in the game”. Disponível em: <https://www.redbull.com/int-en/kingdom-come-deliverance-dan-vavra-interview>. Acesso em 15 out. 2022.

²³⁴ “We are studying medieval manuscripts, working closely together with universities, museums and historians and talking to real swordfighters who mastered 15th century swordsmanship. The region Kingdom Come: Deliverance is taking place is called Sazava. It’s approximately 50km south of Prague so our team has had chance to visit those castles, churches, landscapes and deep forests. We are talking to locals and we take as many reference pictures as possible to use in bringing our world to life. In the end it’s not just a game. We actually want to show how 15th century life looked like. What people talked about, what they feared, how did daily life look and such”. Idem.

castelos e fazendo desenhos na sua infância (VÁVRA *apud* DRFUSSELPULLI, 2016).²³⁵ Vávra, ao descrever sua posição como diretor criativo, na segunda pergunta, informou que foi ele que teve a ideia inicial do jogo. Além disso, Vávra escreveu algumas das missões principais no jogo e dirigiu algumas cenas também. Em sua perspectiva, ele (Vávra) atuou de forma mais presente que os demais diretores criativos costumam fazer, participando do desenvolvimento em todas as partes e tendo a palavra final em tudo o que poderia ou não estar no jogo (VÁVRA *apud* DRFUSSELPULLI, 2016).²³⁶

As afirmações do desenvolvedor adquirem contornos ao colocarmos suas respostas ao lado das de Nowak no *Weekly Torch*. Sua entrevista foi posterior a de Vávra, em 2017. Uma resposta que trazemos foi a dada a partir da seguinte pergunta: qual foi a parte mais difícil em sua posição (consultora histórica da desenvolvedora)? Uma grande dificuldade para a historiadora foi saber quando seus colegas queriam seus conselhos, quais informações sobre o período poderiam ser confirmadas, ou que não poderiam negadas (NOWAK *apud* DRFUSSELPULLI, 2017).²³⁷ Ela também salientou como, em KCD, cada um dos desenvolvedores fazia sua interpretação histórica sobre o período, ressaltando que nem a interpretação presente no jogo, nem dos documentos históricos utilizados, serviriam para uma interpretação última sobre o tema, sendo necessário, para uma pesquisa mais profunda do

²³⁵ “I was always interested in history. When I was a little kid, I drew pictures of huuuuge medieval battles. My grandparents took me to all the castles and I wanted to make a medieval game even before we started working on Mafía. We even had a prototype of it in 1998. Hell, back in 1995 or so, we were working on something similar to Elder Scrolls Arena where you would be a scribe to a knight...” Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/40>. Acesso em 20 set. 2022.

²³⁶ “I came up with the idea of the game, then started the company with Martin, wrote most of the design document with Victor, and then I prepared the outline of the story. I then lead the team and I’m basically that annoying guy who needs to have his fingers and last word in almost everything that gets into the game. I also wrote quite a few of the main quests, directed the actors, and hell, I even did some of the icons. Most of the directors do just the ‘management’ and vision stuff, so I am doing it all wrong and everybody hates me for giving them advice on how to do stuff that they are better at than I am”. Idem.

²³⁷ “The most difficult part is to sense when my colleagues (designers, artists, scripters) really want my advice or not. Sometimes they dig into details and wish to have things very historically accurate (which of course is still a statement that no researcher or academic worker would take for granted) or they just wish I could confirm (or Dan’s fav method – NOT deny) something they have made (or made up). I am lucky to have an artistic and humanistic educational background so I can convince myself to create some ideas and visual concepts, even if the rational me disagrees with it.

So please, get rid of this image of a historical consultant who just puts it all on a plate while the rest of the team listens to him and then copies the designs from some books. It does not work this way. Each of us interprets. Even I, when I write or paint or sing, it is MY interpretation of something. This is the main difference between us and early medieval artists – there is never one truth, one reality.

We had an ambition to investigate every detail and to be stricter about that, but we are limited by time, money, and the amount of people engaged in the project. Imagine how many archaeologists and specialists in a particular field (ceramic, medieval paintings, iconology, heating systems) anthropologists, geologists, sociologists etc. would have to work for Warhorse. I know personally how strenuous and time consuming it is to do proper research, analysis, and provide it to others, not-to-mention all the questions and doubts that it causes instead of giving just the answers”. Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/52>. Acesso em 20 set. 2022

recorte, um conjunto mais diverso de profissionais e recursos para a empreitada (NOWAK *apud* DRFUSSELPULLI, 2017).²³⁸

Houve também duas perguntas de fãs que reforçam uma prioridade do estúdio no desenvolvimento do jogo em detrimento de uma autenticidade histórica. Na primeira, trazida em nossa análise da narrativa do jogo, Nowak salientou que a escolha de representar a guerra civil e o conflito em si, no diálogo entre tchecos e germânicos, foram interpretações de Vávra (NOWAK *apud* DRFUSSELPULLI, 2017).²³⁹ A segunda pergunta centrou-se no papel que a historiadora da arte teve na criação dos NPCs. Segundo ela, apesar de fornecer detalhes históricos sobre sujeitos do período, Nowak salientou que não sabia o quanto seus comentários tiveram influência sobre Vávra ao desenhá-los no jogo. Além disso, mesmo em reuniões em que se discutia o roteiro (personagens e atitudes), ela apontou que uma precisão histórica nem sempre era o suficiente, sendo necessário fazer modificações que poderiam não condizer com a atitude de uma pessoa no período (NOWAK *apud* DRFUSSELPULLI, 2017).²⁴⁰ Essas respostas dialogam com a afirmação de que, independentemente de KCD ser desenvolvido por uma grande equipe, as posições de Vávra foram levadas em consideração no desenvolvimento, tendo prioridade com relação às demais. Nossa interpretação sobre um dos episódios trazidos na análise da narrativa, a discussão entre dois tchecos e um germânico, bem com a briga subsequente, são complementadas com as respostas de Nowak. A diferenciação entre um trabalho historiográfico e um produto comercial ficam mais nítidas aos olhos do público quando ela enfatiza que seu trabalho foi a busca de informações em documentos históricos. Seu trabalho não teve o intuito de fazer uma pesquisa acadêmica, mas sim, fornecer meios para a realização ambiciosa do desenvolvimento de KCD.

Antes de nos deslocarmos para as análises jornalísticas, precisamos mencionar uma fonte posterior ao lançamento do jogo. A apresentação de Daniel Vávra no evento *Digital*

²³⁸ Idem.

²³⁹ “Regarding introduction of the political matters in KCD...heh... It will be Dan Vavra’s point of view, based on historical facts, but with his own interpretations. If some things stay unexplained, we will try to extend that in our Codex”. Idem.

²⁴⁰ “Hi, I laughed a bit, when I read your questions, because, even if I wished it hard, alllllll NPC and main characters are designed by Designers, especially by Dan. I have tried to provide some details regarding historical figures, but I am not sure, if they have influenced Dan’s image, already painted in his head.

However, I admit, that often we have discussed the script, the way somebody acts, how he looks. Just not always the historical accuracy was interesting and easy enough to be used in Kingdom Come Deliverance.

So, like with everything in our game, we made some compromises. Sometimes my advices were taken, sometimes not, other time they were modified... I think, in some cases it is great, that designers made things all up. I can even bet, that you will not be able to find out all their manipulations – they are so fancy”. Idem.

Dragons (2018).²⁴¹ Nele, ao longo de quase uma hora, Vávra lançou um panorama da produção do jogo e dos elementos históricos presentes nele. Vávra explicou suas razões para o desenvolvimento de um jogo medieval no contexto Boêmio, aproximando-se do que poderia ter sido a vida nos séculos XIV e XV.

Vávra menciona, no início de sua apresentação, o quanto o período medieval foi uma paixão já na sua infância, sendo KCD uma forma de produzir um jogo sobre sua cultura e sobre o medievo.²⁴² Essa posição apareceu não somente em 2018, mas também ao longo de suas entrevistas concedidas entre 2013 e 2018. Vávra, na sequência de sua fala, mencionou dois elementos fundamentais para nossa interpretação: 1) o fato do passado do reino da Boêmia, ou do povo tcheco, se encontrar muito atrelado, no senso comum, ao da história pré-russa, na qual os tchecos seriam parte dos povos nômades das estepes, com uma cultura e costumes estranhos ao ocidente; e 2) como a intenção de contar uma história ambientada na Boêmia teve como influência a obra *Coração Valente* (1995) (VÁVRA, 2018, min. 3:30-4:20). Nesse sentido, o diretor criativo de KCD manteve uma imagem sobre a Idade Média ao longo de todo o desenvolvimento do jogo. Suas respostas, por sua vez, também se mantiveram nesse recorte. A impressão de Tolito, de Vávra enquanto um sujeito com “algo a dizer”, é reforçada nessa apresentação quando o desenvolvedor menciona o porquê de fazer uma história da Boêmia:

Mas a questão era se alguém se importaria, porque no ocidente às vezes podíamos ser vistos como uma espécie desse antigo estado russo com uma cultura estranha da qual ninguém nunca ouviu falar, e assim muitos tchecos têm este tipo de síndrome que todos nos olham dessa maneira. Então, muitos dizem, tipo, por que vocês estão fazendo da República Tcheca ou da Boêmia, por que não usar algo mais familiar como a Inglaterra ou a França? Porque todos conhecem a Inglaterra medieval e muitos dos seus amigos, todos pensarão que sua história é algo das estepes russas ou algo assim e nós estávamos seriamente preocupados com isto, se isto aconteceria ou não. (VÁVRA, 2018, min 3:05-3:50)²⁴³

²⁴¹ Evento de premiação e divulgação de jogos eletrônicos nas europas central e oriental, no ano de 2018, na cidade de Cracóvia, Polônia.

²⁴² Além disso, o desenvolvedor destaca o quão difícil seria produzir personagens de outras culturas, tanto por não ser familiar às suas tradições quanto aos seus idiomas. (VÁVRA, 2018, min. 01:27 – 03:05) Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=puXwyIDCQCg&t=238s&ab_channel=DigitalDragons. Acesso em 27 dez. 2022

²⁴³ “But the question was if anyone will care because in the West sometimes we could be still seen as kind of this former Russian state with weird culture that no one ever heard about, so and a lot of Czech people have this kind of syndrome that everybody looks at us this way. So a lot who are saying like, why do you do it from Czech Republic or Bohemia? Why don’t you use something more familiar like England or France, because everybody know medieval England and many your friends everybody will think that your your history history is something from some Russian step or something and we were seriously quite concerned about this, if this is going to happen or not”. Este trecho é uma fala de Vávra transcrita.

Em nossa interpretação, Vávra construiu uma história nacional baseada na identidade étnica tcheca. No evento, Vávra apresentou a existência de diferentes culturas na Boêmia do período, como povos nórdicos e italianos em Praga (2018, min. 16-19). Apesar do desenvolvedor reconhecer, em certa medida, uma diversidade étnica na Boêmia, defendida no *Tumblr* em 2014, como apontamos no tópico 3.2.1, quando direcionamos nossa análise para elementos do jogo em si, os grupos étnicos representados, com exceção dos tchecos, desempenham funções claras de antagonista. Apesar de haver desavenças entre tchecos e germânicos, entre eles existe o diálogo; ambos representam o ocidente. Os cumanos, por outro lado, representam o oriente, o desconhecido, a barbárie e a violência desenfreada. As possibilidades de comparação, com posturas de Vávra em entrevistas e redes sociais, não são separadas das representações presentes no jogo. Sua postura crítica aos jornais e ao público ocidental, sua atitude frente à ligação de uma história tcheca com um passado russo, seja recente seja longínquo, bem como o compartilhamento de matérias com teor ultranacionalista contra imigrantes muçulmanos, nos permitem reafirmar a relação entre as posições nacionalistas de Vávra dentro e fora de KCD.

Além da questão étnico-nacional, outro ponto que foi trazido na apresentação foi sua relação com o conhecimento historiográfico. Vávra foi um profundo crítico de pessoas que afirmaram não ter sentido na construção de narrativas históricas pelo fato de um passado completo nunca poder ser alcançado. Durante sua apresentação, Vávra descreveu algumas de suas intenções, que consistiam em derrubar alguns “mitos” no senso comum sobre o medievo e explorar as possibilidades dos artistas (desenvolvedores) preencherem as informações de fontes e de historiadores com sua liberdade criativa (2018, min 22-29).

Porém, é interessante trazermos dois aspectos dessa liberdade artística. Vávra mencionou, tanto na apresentação como no livro de arte do jogo, uma conversa que teve com um arqueólogo sobre a grossura que as muralhas de Rattay poderiam ter no medievo. Em ambos os documentos, o desenvolvedor usou o exemplo para demonstrar como mesmo pesquisadores poderiam estar errados e o medievo poderia ser mais interessante do que imaginavam (VÁVRA, 2018, min. 29-29:20; VÁVRA; NOWAK, 2018, p. 53). Esse exemplo, ao nosso ver, reforça novamente a interpretação de autenticidade histórica seletiva do desenvolvedor, pois Vávra confiou apenas nas palavras do prefeito de Rattay, sem ao menos realizar uma datação da idade da muralha encontrada.²⁴⁴ Aqui, mais do que uma

²⁴⁴ Vávra, em nenhum momento, deu a entender que teria sido feita uma pesquisa ou datação sobre a idade da muralha encontrada.

validação historiográfica, as documentações e/ou culturas materiais encontradas respondiam diretamente aos anseios do desenvolvedor.

Sua seletividade também se fez presente quando retomado o debate sobre as obras de arte com representações de santos e pessoas com pele negra. Em sua apresentação, há dois momentos nos quais a negação desses documentos se manifestou. Nos primeiros minutos de sua fala, Vávra mencionou críticas sobre o passado nunca poder ser recuperado completamente. Para o desenvolvedor, essas críticas seriam “besteira”, e o fato de não se poder ter 100% do passado não significaria, para o autor, criar um universo com base no “e se”. Para Vávra, a possibilidade de adicionar grupos, ou personagens, de culturas distantes e distintas, foi percebida por ele como um relativismo histórico (VÁVRA, 2018, min. 13:27-13:48). Antes de fazer esse comentário, e trazer o exemplo de um viajante do futuro, Vávra salientou que não houve provas de que um faraó egípcio possa ter passado pela Boêmia nesse período (VÁVRA, 2018, min. 13-13:28). Essa fala se conecta com outra que Vávra trouxe depois, em sua apresentação. Após falar sobre registros escritos e arqueológicos, Vávra falou brevemente sobre representações artísticas, principalmente aquelas presentes em crônicas medievais. Durante sua explicação, em sua apresentação de *slides*, havia a seguinte frase: “o fato dos medievais saberem de algo não necessariamente significou que eles realmente viram ou que existiu” (VÁVRA, 2018, min 21:59-22:08).²⁴⁵ Nesses dois momentos de sua apresentação, mais do que destacar ilustrações fantasiosas, como um cavaleiro lutando contra um caracol, Vávra procurou deslegitimar fontes iconográficas enquanto documentos com relevância. Sua crítica, por si só, levanta questões interessantes pelo fato de Vávra atribuir grande valor e importância a KCD e aos elementos históricos nele existentes. Contudo, Vávra faz também críticas e menospreza representações iconográficas, trazidas pelo público, que contestem sua própria posição.

Em seu primeiro comentário, ao cogitar a presença de um faraó egípcio na Boêmia, Vávra estava referindo diretamente à primeira publicação do *MedievalPOC* que abordou sobre KCD, que trouxe um afresco retratando um rei negro.²⁴⁶ O seu segundo comentário também esteve relacionado a essa discussão, pois, ao argumentar que imagens presentes em crônicas, e outros livros medievais, não necessariamente retratariam o real, Vávra estaria, em nossa interpretação, trazendo sua posição sobre essas iconografias de santos e sujeitos com

²⁴⁵ “The fact that medieval people knew something doesn’t necessarily mean they actually seen it or that it really existed”.

²⁴⁶ Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/75252294049/hi-ive-been-looking-at-a-kickstarter-for-a>. Acesso em 26 set. 2022.

pele preta. Uma ideia semelhante a essa já tinha sido dita por Vavrá em uma discussão no *Twitter* ao comparar uma imagem de um santo negro com um leão com duas caudas. Porém, este debate se complexifica quando pensamos nos significados que haviam no medievo, e no Sacro Império Romano Germânico em específico, para destacar essas figuras santas dessa forma.

Apesar da leitura ser uma prática que cresceu durante os séculos XIV e XVI na Europa, uma forma extremamente importante de ensinar ao povo era por meio de imagens, possibilitando que um número maior de pessoas pudesse compreender um ensinamento (HENG, 2018, p.182). Ou seja, representações iconográficas tinham uma função importantíssima no medievo.

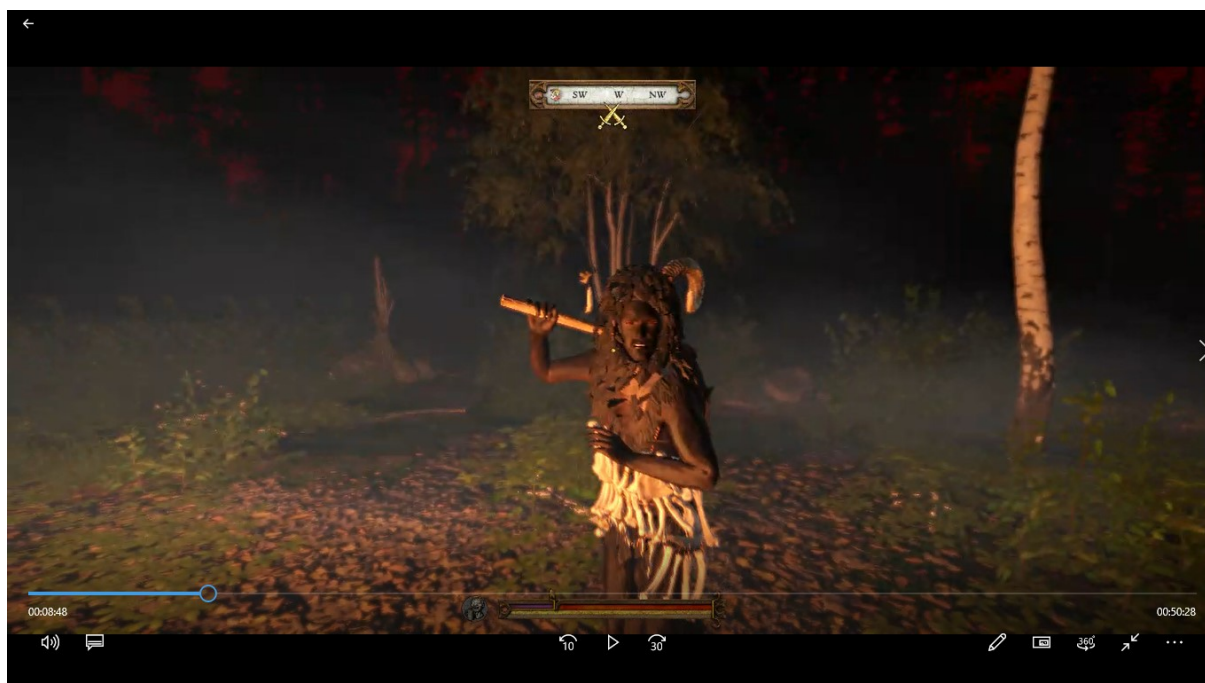
Há duas formas, segundo Heng, de se interpretar essas retratações, uma hermenêutica e interpretativa, ligada diretamente aos religiosos, e outra diretamente relacionada à fisionomia africana, que se estende para além das noções religiosas ao referenciar esses sujeitos pretos como tipicamente etíopes. Heng, entretanto, destacou a interpretação de Devisse, de como as retratações de etíopes mesclavam as duas ideias, ao não separar a fisionomia de um aspecto moral (HENG, 2018, p.185), ou seja, o território africano como uma região de pecadores.

Uma das figuras criticadas por Vávra foi a de São Maurício, representado como um santo preto. Ao ser assim simbolizado, Heng cogitou a hipótese de que as representações negras, para além de indicarem o imoral e o infernal, poderiam simbolizar a esperança de uma redenção para os cristãos (2018, p. 235). Essa forma de compreender os tons de pele pode não ter mais a mesma conotação que tinha no período moderno, mas foram importantes para a mentalidade cristã do medievo.

Essas duas formas de interpretar a cor da pele ganharam considerável destaque no Sacro Império Romano Germânico, seja por Frederick II, seja por Charles IV, ao difundirem a imagem de um santo negro. O que mais chama atenção nesse assunto é que, em KCD, existe uma dessas interpretações epidérmicas. Na missão secundária *Brincando com o Diabo*, os jogadores precisam acompanhar secretamente três mulheres que buscavam invocar o Diabo. Em um certo momento, Henry tenta impedi-las de continuar o ritual, mas acaba sendo coberto pelos óleos que as mulheres usavam. Os jogadores entram em um transe e nele são atacados por duas figuras demoníacas (figura 10). Os demônios são representados como humanos de pele branca, pintados de preto, com acessórios que podem ser associados a demônios como ossos e chifres. Durante o transe, os jogadores têm duas escolhas: proteger as mulheres dos

demônios ou deixá-los matarem as três mulheres. Ao despertar do transe, os jogadores descobrem, caso escolham matar os demônios, que mataram dois lenhadores locais.

Figura 10 – Enfrentando um demônio em KCD.



Fonte: arquivo pessoal do autor.

Ora, em KCD se faz presente uma dessas interpretações religiosas relacionadas à cor de pele. No caso, a associação da cor preta ao demônio e aos atos imorais das mulheres. Não há nenhuma explicação adicional, nem mesmo no *codex* do jogo, sobre a relação entre a moral cristã e os demônios em KCD. Mas esse detalhe existe no jogo. Vávra pode não ter escrito e/ou programado essa missão, mas certamente teve conhecimento dela. Isso é problemático em nossa análise, pois Vávra, e sua equipe, pesquisaram o suficiente para compreender e aplicar em KCD uma das interpretações. Porém, negligenciou outra, trazida pelo público em 2014, que conectava um santo preto à esperança e à salvação. Isso não significa necessariamente a criação de um personagem em KCD. Porém, iconografias, bem como tal leitura, presente em um afresco, ou em um livro, com uma explicação no *codex*, estariam dentro de uma hipótese plausível que não apareceu em KCD.

Sua postura racista aqui é levada através de um pensamento nacionalista étnico. Vemos uma postura de tradição em Vávra. Mesmo que o desenvolvedor tenha desmistificado algumas ideias sobre o medieval, ele ainda foi seletivo sobre alguns elementos que, apesar de não estarem na região, poderiam ser de conhecimento da população do reino da Boêmia em relação à receptividade de figuras cristãs com pele negra.

3.2.3 Os blogs

Partiremos agora para os últimos atores anteriores ao público propriamente dito: os jornalistas dos *blogs* de cultura *pop*. Desde seu anúncio, entre final de 2013 e início de 2014, KCD teve cobertura de *blogs* que divulgavam as novidades sobre o novo jogo ambientado na Idade Média, sem magos e sem dragões. Esses jornais publicaram diferentes matérias sobre o jogo ao longo dos anos, indo desde curiosidades, novidades e entrevistas, até análises longas e profundas sobre KCD. Selecionamos notícias de 21 sites, totalizando 51 publicações. Dessas, porém, somente algumas serão relevantes para pensarmos a participação do público a partir da problemática proposta nesta pesquisa. Podemos interpretar que isso se deu pelo fato de diferentes jornalistas e *blogs* terem diferentes intenções ao produzirem seus conteúdos.

Semelhante a outros tipos de jornalismo, como moda, televisão, cinema, esportes etc., o jornalismo de jogos eletrônicos opera como uma imprensa entusiasta, segundo Perreault e Vos (2018, p. 554). As desenvolvedoras fornecem materiais (jogos) antecipadamente para os jornalistas poderem lançar suas análises em conjunto com a disponibilização do jogo para o público. Além dessa relação de troca, esses jornalistas são convidados para eventos e testes dos jogos em diferentes fases de desenvolvimento. Por exemplo, o *blog Gamespot* foi o escolhido para ter a primeira entrevista de Vávra sobre KCD. Sua entrevista saiu no mesmo dia que o trailer do jogo e a campanha no *Kickstarter*, sendo um momento tão importante para a desenvolvedora que foi mencionado no documentário *Making of Kingdom Come* (2018, min. 43-45).

Apesar desses jornais de jogos serem independentes, muitos atuam como, devido ao seu fator de entusiasmo, divulgadores para as desenvolvedoras, tendo casos em que houve o pagamento dessas matérias aos jornais. Ademais, Perreault e Vos apontam um outro caminho pelo qual o jornalismo de jogos se expandiu. Esses *blogs* passaram a ter jornalistas que não apenas publicavam matérias sobre o jogo em si (elementos de *gameplay*, gráficos e mecânicas), mas também discutiam sobre temas políticos e sociais em torno desses produtos (2018, p. 556).

As informações de Perreault e Vos nos auxiliam a explicar por que analisamos os comentários de apenas algumas das 51 matérias selecionadas. Podemos dividi-las em quatro grupos: o primeiro grupo é de reportagens informativas, nas quais seus autores trazem elementos e novidades sem haver uma participação ativa de reflexão ou análise; um segundo grupo contém dicas, truques e sugestões que podem facilitar a experiência dos jogadores; o

terceiro foi composto por notícias que analisam ou nas quais foram expressas opiniões sobre KCD, mas que não mencionaram as polêmicas envolvendo Daniel Vávra, focando apenas em elementos internos ao jogo enquanto um produto separado de seus idealizadores; por fim, o quarto grupo contém notícias com opiniões e análises que abordam aspectos sociais e políticos, envolvendo também o diretor criativo de KCD.

Nós focamos nossas análises nas discussões do quarto grupo pelo fato de questões políticas e sociais, conectadas às concepções de Vávra, somente aparecerem nessas notícias. *Blogs* como *PC gamer* e *Gamespot*, apesar de publicarem a maioria das notícias com grande participação do público, possuem poucas, se não nenhuma conversa, sobre as polêmicas entre Vávra, jornalistas e o *MedievalPOC*.

Trouxemos, no capítulo 1, como os *blogs*, assim como *subreddits* e outros fóruns, tornam-se espaços de afinidade, aglutinadores de sujeitos com gostos semelhantes, com uma identidade que aqui é reconhecida principalmente pelo interesse em jogos eletrônicos. A maioria dos exemplos que vamos analisar, no próximo tópico, são dos *blogs Kotaku*, *Eurogamer* e *Rock, Shotgun and Paper*. Eles não foram os únicos *blogs* nos quais selecionamos conversas; houve também a seleção de interações nos *blogs IGN* e *PC gamer*. Nesses dois casos, as discussões partiram do público; no caso da notícia do *PC gamer*, a jornalista do *IGN*, Leana Hafer²⁴⁷, apenas destacou que KCD tinha problemas quanto à representação de grupos étnicos. Não houve uma opinião ou crítica direta, dos dois jornalistas, às posições de Vávra. Portanto, percebemos que as discussões em torno de Vávra e KCD, sobre questões políticas e sociais, tiveram como ponto de partida o material presente nas notícias.²⁴⁸ Ou seja, houve um certo grau de mediação dos jornalistas para com o público para que tais temas fossem debatidos nos comentários, ou seja, para que seus leitores participassem e trouxessem suas opiniões sobre o assunto.

Essas participações, como veremos a seguir, vão desde discussões sobre grupos étnicos no medievo, questões políticas atuais e, também, críticas de uma parte do público a essas publicações de caráter político social, semelhante às manifestadas por Vávra em algumas de suas entrevistas que trouxemos. Tais jornalistas são atacados por expressarem suas opiniões e reflexões em suas análises, e acusados, em comentários, de propagarem uma agenda política.

²⁴⁷ A notícia de Hafer teve mais de 1900 comentários do público, a maior participação do público nos *blogs*. No entanto, pudemos selecionar apenas algumas poucas conversas nessa notícia. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 10 mar. 2021.

²⁴⁸ Assim como na matéria de Hafer, houve discussões em torno de temas políticos e sociais em outras matérias. Porém, os comentários são esparsos e não se transformam em interações entre o público.

Fizemos questão de discutir a participação de Vávra no movimento *GamersGate*, pois a crítica jornalística manifestada em 2014 encontra reverberações nas publicações de jornalistas em 2018 sobre KCD. Tal relação não é gratuita nem devida ao acaso. Grayson, um dos jornalistas do *blog Kotaku*, foi alvo direto de acusações falsas do movimento.

Segundo Perreault e Vos, esses jornalistas procuram defender suas identidades enquanto profissionais do jornalismo, mesmo que atuem em um campo extremamente específico, como os jogos eletrônicos. São jornalistas que acreditam desempenhar uma função social para com seus leitores, perpassando também o entretenimento (2018, p. 557). Na análise dos mesmos, muitos *blogs* de jogos não fazem uma distinção entre tipos de publicação, de modo que os jornalistas tornam-se personalidades e as transmitem em suas notícias, caracterizando suas publicações como matérias de opinião (PERREAULT; VOS, 2018, p. 557-558).

Um exemplo desse tipo de notícia foi a escrita por Luke Plunkett, no *blog Kotaku*, na matéria intitulada *Idiots Fight to Keep A Medieval Game White* (2014). No texto em questão, Plunkett procurou trazer para os leitores do *blog* o questionamento sobre se o período medieval seria de fato marcado somente por pessoas brancas. Para o jornalista, as ameaças feitas ao autor(a) de *MedievalPOC*²⁴⁹ foram exageradas, refletindo uma “toxicidade”²⁵⁰ da comunidade *gamer*. Plunkett, apesar disso, concordou com o argumento de que, provavelmente, não houve pessoas negras que circularam na Boêmia no período em questão (2014).²⁵¹ O texto de Plunkett foi o primeiro a trazer as polêmicas de KCD, tendo uma grande participação do público, com 668 comentários. Na matéria foram debatidos temas como “toxicidade” das comunidades *gamers* em diferentes *blogs* e *sub-reddits*, bem como a questão principal da notícia, se houve ou não pessoas negras na Boêmia medieval.²⁵² A matéria de Plunkett foi curta. Nela foram expressas algumas opiniões sobre o assunto sem um real aprofundamento do jornalista. Depois dela, o tema foi retomado somente em 2018, quando o jogo foi lançado.

Ao entrevistarem jornalistas acusados pelo movimento *GamersGate*, Perreault e Vos apresentaram a perspectiva desses jornalistas sobre seu papel. Segundo os autores, esses

²⁴⁹ Essa matéria faz menção direta às acusações feitas ao(a) autor(a) do *Tumblr* em questão em seu primeiro texto referente a KCD.

²⁵⁰ Termo usado no senso comum e no espaço digital, em específico, para se referir a um *site*, ou rede social, onde não ocorrem conversas amigáveis, mas que são marcadas, predominantemente, por agressões verbais e proliferação de preconceitos e estereótipos.

²⁵¹ Disponível em: <https://kotaku.com/idiots-fight-to-keep-a-medieval-game-white-1516970808>. Acesso em 16 set. 2022.

²⁵² Trataremos dos comentários do público no próximo tópico deste capítulo.

jornalistas expressaram discursos paternais e maternais, no sentido de atuarem não apenas na divulgação de notícias, mas também alertando seus leitores sobre produtos envolvidos em polêmicas (PERREAULT; VOS, 2018, p. 562), como o caso de KCD e Vávra, mantendo, na perspectiva desses jornalistas, seu compromisso com a verdade e guiando seus leitores para o consumo de produtos que considerem morais ao promover juízos de valor em suas análises (PERREAULT; VOS, 2018, p. 563-565).

Podemos perceber essa postura moral, crítica e social, nas matérias com as discussões em questão, não pelo fato de aplicarem um juízo, mas pelo fato de se proporem a trazer essas discussões envolvendo o principal desenvolvedor de KCD. Para esses jornalistas, KCD e Vávra estão conectados, apesar de KCD ser um produto, e isso implicar que, no momento em que é comercializado, o desenvolvedor e sua equipe perdem o controle sobre o que é interpretado a partir dele. De fato, buscamos demonstrar em nossa análise, ao longo deste capítulo, que Vávra, apesar de não ter desenvolvido sozinho o jogo, tem influência direta no resultado do projeto.. Foi sua ideia, seu projeto, sua história e a de seu povo que estavam presentes no jogo. Portanto, era permeada por uma personalidade do desenvolvedor, e carregada de um sentimento de identidade que, apesar de não ser único de Vávra, permeou sua obra, difundida num mercado internacional para consumo de uma história tcheca que não é conhecida pelo grande público. As pessoas passariam a conhecer a história do país e dos tchecos a partir de Vávra principalmente, sendo uma visão que o desenvolvedor manteve e reforçou em sua apresentação no evento *Digital Dragons*, meses após o lançamento do jogo. Devemos também destacar que, apesar de *Kotaku*, *Eurogamer* e *Rock, paper and shotgun* terem sido os *blogs* com mais discussões, isso não caracteriza todo o *blog* enquanto político e social. Existem matérias e jornalistas que produzem textos informativos também no tom entusiasta, ou seja, nos quais o teor das matérias leva em consideração principalmente seus autores e seu público-alvo.

Dentro das notícias que realizaram análises sobre KCD, partiremos para a descrição de seus conteúdos, e da ordem em que foram publicadas, a fim de observarmos esses diferentes modos de se fazer jornalismo sobre jogos eletrônicos. A primeira notícia foi publicada no *blog Rock, paper and shotgun* em 13 de fevereiro de 2018, escrito por Edwin Evans-Thirlwell, intitulada *Wot I Think: Kingdom Come – Deliverance*. Em sua análise, Thirlwell fez pequenos apontamentos sobre diversos aspectos de KCD. Um elemento apontado era sobre como o jogo, apesar de tentar se distanciar de uma perspectiva fantasiosa, ainda possuía elementos

que se assemelhavam fortemente aos seus concorrentes fictícios (THIRLWELL, 2018).²⁵³ O autor também ressaltou as polêmicas envolvendo Vávra quanto à diversidade de povos que haveria no jogo, bem como sobre os estereótipos femininos no período medieval, nos quais as mulheres teriam os papéis de damas trancadas em castelos, de interesses amorosos ou de prostitutas (THIRLWELL, 2018).²⁵⁴ Segundo o jornalista, muitas das críticas ao diretor criativo, até aquele momento, tiveram suas discussões como objetos de análise. Com o jogo lançado, jornalistas e interessados poderiam se debruçar e refletir sobre as críticas feitas a Vávra e compreender em qual medida seriam corretas.

A segunda análise a ser publicada foi de Luke Plunkett, no *blog Kotaku*, no dia 14 de fevereiro de 2018, intitulada *Kingdom Come: Deliverance Has some Problems*. Sua análise teve um engajamento de 159 comentários por parte da comunidade de leitores do *blog*. Nela, Plunkett não escreveu uma análise crítica sobre KCD, abordando primeiro suas experiências com o jogo. As suas críticas, ou desabafos, sobre KCD giraram mais em torno de seus problemas técnicos, já que sempre que o jogo começava a apresentar uma experiência imersiva num contexto medieval havia algum problema que tirava a paciência dos jogadores, como *bugs* e problemas gráficos.

A terceira notícia foi também publicada em 14 de fevereiro, no *site PC Gamer*, por Andy Kelly, tendo como título *Kingdom Come: Deliverance Review*. A notícia em questão contou com a publicação de 603 comentários do público. Sua análise é positiva, em geral, e traz, baseada nas experiências do resenhista com o jogo, a diversidade na narrativa e nas possibilidades que o jogo oferece, possibilitando ao jogador construir um Henry diferente dependendo das habilidades que se escolhe melhorar e da forma como se interage com os demais elementos narrativos. Os únicos problemas trazidos pelo autor se referem à enorme quantidade de erros que atrapalham muito a experiência dos jogadores, tais como o atraso na renderização da imagem (sendo possível ver as árvores e os demais elementos na tela sendo renderizados após alguns segundos) e problemas em torno da inteligência artificial, como um inimigo ficar parado, “congelado”, em um local, ou mesmo um personagem que deveria mandar os jogadores para uma missão não estar no local apontado no mapa (KELLY, 2018).²⁵⁵

²⁵³ Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 18 fev. 2021.

²⁵⁴ Idem.

²⁵⁵ Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-review/>. Acesso em 10 mar. 2021.

A quarta notícia que traremos foi publicada no *site IGN* em 16 de fevereiro, intitulada *Kingdom Come: Deliverance Review* (2018), por Leana Hafer, sendo a única análise encontrada escrita por uma mulher. Sua publicação foi a que teve a maior participação do público, com mais de 1900 comentários. Nela, Hafer escreve a partir de uma perspectiva positiva, elogiando os cuidados que os desenvolvedores tiveram de criar um mundo que cuidasse dos detalhes das ações dos jogadores, como lavar as mãos, tomar banho, limpar e consertar as roupas, sendo detalhes que os jogadores teriam que prestar atenção, tornando a atividade monótona e repetitiva para uns, mas extremamente interessante para outros (2018).²⁵⁶ Para a autora, as grandes falhas encontradas no jogo são referentes ao combate montado, tendo vários problemas estranhos que vão além da dificuldade, além da representação de outras etnias no jogo. Ao usar o exemplo dos cumanos, a autora se questiona se, na realidade, a relação entre tchecos e cumanos teria se constituído de forma tão constante por meio da violência, não havendo uma diversidade de relações entre tchecos e cumanos, por exemplo (HAFER, 2018).²⁵⁷ O aspecto histórico foi elogiado pela autora, principalmente no que tange às missões em torno do monastério, nas quais os jogadores teriam uma experiência única no jogo, tendo que trabalhar como copista, rezar nos horários certos, além de criar medicamentos (HAFER, 2018).²⁵⁸

A quinta publicação foi escrita para o *blog Eurogamer*, em 20 de fevereiro, por Robert Purchase, intitulada *Kingdom Come: Deliverance review – history is a double-edge sword* (2018), vindo a contar com a participação de 734 comentários da comunidade. Sua análise focou na sua relação com a história trazida pelos desenvolvedores. Para Purchase, KCD foi o jogo que melhor utilizou o passado cultural de um povo. Sua análise, mesmo que curta, descreve um processo de interação e desenvolvimento de apreço pelos personagens e pela história. Entretanto, o escritor também explicou o porquê de KCD trazer a sensação de uma espada de dois gumes, pois, embora seja uma história interessante e a mais profunda a abordar um passado, a negligência com relação à possível presença de outras etnias naquele território, no recorte temporal do jogo, torna desconfortável apreciar o produto desenvolvido pela *Warhorse Studios* (PURCHASE, 2018).²⁵⁹

²⁵⁶ Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 10 mar. 2021.

²⁵⁷ Idem.

²⁵⁸ Idem.

²⁵⁹ Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-02-20-kingdom-come-deliverance-review#:~:text=Kingdom%20Come%3A%20Deliverance%20and%20the,place%20it%20conjures%20is%20astonishing.&text=Kingdom%20Come%20is%20the%20most.history%20I've%20ever%20experienced>. Acesso em 10 mar. 2021.

A sexta notícia que nos chamou a atenção foi outra publicada no *blog Kotaku*, em 2 de março de 2018, pelo jornalista Nathan Grayson. Na matéria *Kingdom Come owes its popularity to “realism” and conservative politics*, Grayson refletiu tanto sobre o jogo em si quanto sobre a grande popularidade por ele alcançada em seu lançamento. Sua análise, em um primeiro momento, apresentou ao público leitor como KCD possuía traços extremamente semelhantes a jogos RPGs fantasiosos. O destaque dado por Grayson a esse elemento ocorreu devido ao apelo dado pela campanha de *marketing* do jogo, na qual foi apresentado como uma autêntica experiência histórica, próxima da realidade. Porém, Grayson analisou criticamente a jogabilidade de KCD, apontando que, embora almejasse ser um jogo diferente, ainda bebia de uma fonte fantasiosa, comum aos jogos de gênero RPG (2018).²⁶⁰ A segunda parte de sua análise focou em refletir sobre o porquê do sucesso do jogo. Para Grayson, para além do jogo em si, um grande motivador para a sua compra foi o envolvimento de Vávra em discussões de cunho político e social durante todo o desenvolvimento do jogo, sendo associado a uma postura política nacionalista de extrema-direita (2018).²⁶¹ Grayson trouxe, a fim de explicar seu argumento, comentários postados por compradores do jogo na *Steam*²⁶², nos quais eles apontam, como uma das razões da compra, o fato do jogo ter sido criticado por SJW, sendo KCD um exemplo de resistência contra uma agenda política progressista na indústria dos jogos eletrônicos.

Por fim, a sétima análise foi escrita por Andreas Inderwildi, no *blog Rock, Paper, Shotgun*, em 5 de março de 2018, intitulada *Kingdom Come Deliverance’s quest for historical accuracy is a fool’s errand*, vindo a ter 336 comentários escritos pela comunidade do *site*. O ponto central de sua publicação girou em torno da pergunta: “faz sentido debater sobre a autenticidade histórica em KCD?”. Sua análise partiu, em nossa leitura, de uma noção historiográfica. Em seu texto, Inderwildi procurou informar seus leitores sobre características da produção científica da História, argumentando, por exemplo, como o processo de escolha de problemáticas de pesquisas historiográficas parte de escolhas específicas dos historiadores, e também salientou que o próprio olhar dos pesquisadores muda de acordo com o tempo,

²⁶⁰ Disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208>. Acesso em: 20 jun. 2021.

²⁶¹ Idem.

²⁶² A *Steam* é um software de gestão de direitos autorais criado pela desenvolvedora Valve Corporation. Em suma, serve como uma loja digital na qual desenvolvedoras disponibilizam seus jogos para serem comprados e acompanhar constantemente as atualizações disponibilizadas pelas desenvolvedoras. Além disso, a *Steam* possibilita a interação de usuários em nível global. Disponível em: <https://store.steampowered.com/?l=portuguese>. Acesso em 29 set. 2022.

sempre sendo possível renovar o campo e trazer novas contribuições (INDERWILDI, 2018).²⁶³

Além disso, o jornalista discutiu como KCD, apesar de ser uma obra que visou o passado, foi também produzida a partir de escolhas do presente. O foco em disputas políticas e militares em primeiro plano, e disputas sociais e religiosas ausentes ou em segundo plano também foram decisões dos desenvolvedores (INDERWILDI, 2018).²⁶⁴ Além disso, Inderwildi provoca a reflexão dos seus leitores ao questionar a ausência de diferentes posicionamentos dos camponeses, já que todos parecem saber o seu lugar e assim vivem o resto de suas vidas. Além disso, autor se pergunta sobre intenção dos desenvolvedores ao criarem sua narrativa anos antes de uma intensa revolta religiosa que ocorreria na Boêmia em 1415, na qual diferentes grupos religiosos entrariam em confronto (INDERWILDI, 2018).²⁶⁵ Para Inderwildi, já existiriam esses grupos religiosos divergentes no contexto apresentado no jogo. Porém, a temática religiosa pouco aparece em KCD, e os camponeses não falam de suas crenças. Estes, para o autor, agiriam de uma maneira racional, que faria sentido para o público contemporâneo, mas não para o contexto histórico representado (INDERWILDI, 2018).²⁶⁶ Nessa perspectiva, o autor identificou KCD como uma produção contemporânea que visou recriar um passado romantizado sobre sua história.

Como já comentamos, vemos em Vávra um movimento de tradição, de conservar e enaltecer uma identidade étnica em um produto neomedievalista, e de tradução ao explorar o passado num produto destinado ao consumo global. Trouxemos acima diferentes análises de KCD, algumas contendo apenas certo entusiasmo sobre jogos, outras com um caráter político e social manifestado nas matérias. Apesar de não terem ocorrido em larga escala em todas as seis notícias, em todas houve comentários e discussões sobre elementos políticos e sociais em torno de KCD. Os jornalistas, apesar de mediar as discussões, não foram as únicas fontes de informação do público, seja para concordar, seja para discordar de suas interpretações, ao se utilizarem de *links* do *MedievalPOC* ou de informações adquiridas de experiências contemporâneas ou baseadas em senso comum.

Portanto, se as ideias nacionalistas de Vávra deram um caráter de tradição a KCD, o *MedievalPOC* e os jornalistas de jogos politizados atuam por meio da tradução, ao procurarem debater uma história e um passado locais enquanto parte de um constante

²⁶³ Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>. Acesso em 18 fev. 2021.

²⁶⁴ Idem.

²⁶⁵ Idem.

²⁶⁶ Idem.

processo de interações e trocas culturais ao longo dos séculos. Essas duas leituras sobre KCD proporcionaram um intenso debate histórico, político e social nos comentários dessas matérias, incluindo a participação de historiadores que, através de seus *hobbies*, participaram com conhecimentos e reflexões historiográficas distintas.

3.3 O POLÍTICO SOCIAL NAS DISCUSSÕES DO PÚBLICO LEIGO E ESPECIALIZADO: PASSADO E PRESENTE SE MISTURAM

Para essa pesquisa selecionamos documentos que vão do final de 2013 até o início de 2018. Das discussões do público que encontramos nessas matérias, somente aquelas do ano de 2018 trazem elementos concretos do jogo KCD, como menções a trechos da história principal e jogabilidade. Ou seja, entre 2013 e os primeiros dias do seu lançamento, a maior parte do público não teve acesso a KCD em si, nem aqueles que tiveram acesso puderam explorá-lo em sua vastidão de experiências oferecidas no jogo. Nesse caso, as opiniões e argumentos utilizados pelo público tiveram como base, além das impressões sobre as primeiras horas de experiência em jogo, os conhecimentos tidos em outros espaços externos ao jogo em si, indo do arcabouço adquirido em espaços de ensino, do entretenimento em geral e das próprias informações específicas em torno do desenvolvimento do jogo, seja através da interação com os desenvolvedores, seja pelo acompanhar das polêmicas nas quais Vávra esteve envolvido. Nos comentários, essas ideias, trazidas por Vávra, jornalistas e o *MedievalPOC*, foram retomadas em discussões permeadas por temáticas políticas e sociais. Na maioria dos casos, esses dois campos eram inseparáveis.

Vemos como discussões de caráter político-social aquelas em que seus autores procuraram debater sobre a diversidade étnica e racial no medievo (debates esses que ocorrem na academia e que chegaram ao público com maior força, no caso de KCD, através dos textos do(a) autor(a) do *Tumblr MedievalPOC*).

Analizamos essas discussões como contendo forte caráter social por haver, em suas interações, uma disputa por uma interpretação do passado na qual o centro da questão era a ausência de grupos étnicos e/ou raças, havendo, em alguns casos, a discussão sobre como foram feitas essas representações no jogo. Essas interpretações se dividiram entre: a) aqueles que defendiam uma narrativa tradicional; b) aqueles que, apesar de concordarem com uma Europa medieval heterógena e mais diversa, mantinham suas posições em relação ao jogo; e c) um terceiro grupo, que defendia a ausência étnica e racial de personagens com razões mais ideológicas (semelhantes às de Vávra) do que historiográficas.

Os argumentos daqueles que defenderam uma maior diversidade e representatividade, não apenas étnica, mas racial no medieval, manifestaram, em sua grande maioria, ideias relacionadas aos textos do *MedievalPOC*, mais especificamente, utilizando argumentos e exemplos trazidos no primeiro texto escrito sobre KCD, em 2014. Além da influência do *Tumblr*, outro argumento utilizado tinha como base a noção de circulação de pessoas e objetos representando pessoas negras no medieval. Essa perspectiva é trabalhada a partir de diferentes campos da História, com foco nas noções de contatos e trocas culturais e materiais, bem como na circulação de sujeitos e ideias no período. Contudo, nos parece que a principal razão de tais argumentações aparecem nas mensagens do público tenha origem em suas experiências contemporâneas oriundas da globalização.

Uma conversa que nos auxilia na análise ocorreu em 2014 na notícia de Plunkett, *Idiots Fight to Keep A Medieval Game White*. Ela começou com greaterdivinity comentando sobre o texto do jornalista. Para ele, era estupidez reclamar de um jogo na Europa como sendo “muito branco”. Em sua opinião, isso era tão obvio quanto pensar em um jogo com missões na África, e como exemplo é citada uma das missões do jogo ficcional *Resident Evil 5*, que tem uma missão e uma região do continente africano contendo somente personagens negros. Segundo ele, estavam ocorrendo discussões por demais agressivas na internet contra os “cruzados da justiça social”, que só demonstravam como, no espaço digital, seus debates eram de tom exagerado (GREATERDIVINITY *apud* PLUNKETT, 2014).²⁶⁷

A partir do comentário de greaterdivinity surgiram conversas paralelas, nas quais se debateu sobre a presença de pessoas negras no medieval. Uma dessas discussões ocorreu com comentários relevantes de três pessoas: Gazelem, Panda-s1 e VANDALVANDAL. Gazelem manifestou uma preocupação com a ficcionalização do passado medieval, o revisionismo histórico, principalmente de cunho político, que poderia realizar um desserviço ao não mostrar os sofrimentos do passado na “Idade das Trevas” (GAZELEM *apud* PLUNKETT, 2014).²⁶⁸ Galelem, ao nosso entender, se referia a temáticas políticas contemporâneas, como as pautas políticas de movimentos sociais.

²⁶⁷ “On the one hand, complaining that a game set in medieval Europe is ‘quite white’ is stupid. I mean, *it was*. So those kinds of complaints are annoying. It's like people complaining that all of the natives you kill in RE5 are black...you're in the middle of Africa, which happens to be inhabited by...black Africans! But on the other, holy shit is there no need for more than a, ‘uh, duh, it was super white back then’ response. Like, I can kinda get the hostility towards the Tumblr social justice crusaders to a certain extent, because *they're generally annoying as all fuck*. But seriously, there's no need for the internet to act like...well...the internet : / about it. The usual ‘The internet overreacts to everything!’ situation : /”. Disponível em <https://kotaku.com/idiots-fight-to-keep-a-medieval-game-white-1516970808>. Acesso em 15 dez. 2022

²⁶⁸ “Was gonna say something similar to this. The only thing I have to add is that I feel that historical revisionism—trying to paint a fictional past as accurate—to me is much more aggravating than showing the

Panda-s1 respondeu à Gazelem que não seria revisionismo histórico se houve de fato pessoas não-brancas na Europa, destacando a obra de Shakespeare, *Othello*, que trouxe personagens não brancos em seu enredo. Para ele, apesar da presença de pessoas não-brancas poder ser estranha na Boêmia, seria mais estranho não haver menção alguma a esses grupos de pessoas na região (PANDA-S1 *apud* PLUNKETT, 2014).²⁶⁹

Gazelem, em seguida, respondeu ao comentário concordando com Panda-s1, afirmando que era provável que houvesse pessoas não-brancas na Europa, mas que era complicado pensar que existiu um cavaleiro negro em qualquer parte do continente. Ele também salienta que, na obra *Othello*, a cor da pele era destacada de forma pejorativa na narrativa (GAZELEM *apud* PLUNKETT, 2014).²⁷⁰ O diálogo entre Gazelem e Panda-s1 se encerrou com Panda-s1 enfatizando que não precisava ser um cavaleiro. Panda-s1 trouxe também o papel de obras de arte nas quais foram representadas pessoas com pele negra na Boêmia, o que poderia fazer com que esses pudessem ser representados no jogo. Por fim, falou sobre como a ideia de raça seria distinta no medieval, mas que, mesmo assim, pessoas não-brancas, em sua opinião, teriam passado por alguma forma de discriminação, devido a suas diferenças culturais e físicas, por meio de uma forma de exotismo (PANDA-S1 *apud* PLUNKETT, 2014).²⁷¹

absolutely *terrible* things (or at least political incorrect things) which happened historically. I feel that it not only does a huge disservice to the people who suffered through horrific periods of time, but that ignoring the dark parts of our past isn't good for us either. That said, this is just a game". Idem.

²⁶⁹ "but it's not historical revisionism if there were non-white people in medieval Europe. which there was. shit, goddamn Shakespeare wrote a play about one and people still find it hard to comprehend. maybe medieval Bohemia didn't have a whole lot of black people, but it still stands to reason that it'd be weird to have no mention of them at all". Idem.

²⁷⁰ "I don't recall saying anything about white or non-white people in Europe. You are right, though: there were people of color in Europe for most of its history. I've never read up on how they were treated during any time period (except for Moorish and medieval Spanish history), so I have no idea of how they interacted with the various European cultures. That said, I'm pretty sure we wouldn't be seeing a black knight or Turkish priest at just about ANY point in historical Europe. I also feel like I should point out that one of the major themes of *Othello* was that 'the moor' was seen as fundamentally unlike not only the rest of the cast, but the rest of the kingdom. His race was such a salient issue that as soon as there was any reason to doubt or dislike him, his color became pejorative". Idem.

²⁷¹ "So what if you wouldn't see a black knight in this game? Clearly other non-knightly people would show up in one's daily life from time to time, if there were people of color living in Bohemia (which in another comment apparently artwork from this time suggests this is the case) then there's absolutely no reason to not have them in the game as NPCs. Hell, do you have to be a knight? Does it stand to pass that I can be not a knight and still be a PC? It also stands to reason that if a Moor could be an officer in an Italian navy, then there would definitely be other Moors in lower standing in their society. Also at that time, the idea of 'race' wasn't in line with what it is today. Being a Moor made *Othello* very much 'exotic', but he still may have faced discrimination if he were, say, French. It's also probably a lot easier to point out the Moorish officer in a European military, but I could be wrong, I dunno". Idem.

Um último comentário desse fragmento se deu uma breve continuidade da conversa, entre VANDALVANDAL e Panda-s1. VANDALVANDAL respondeu ao último comentário de Panda-s1 da seguinte forma:

As obras de arte não sugerem a existência de pessoas não-brancas na Boêmia medieval. Elas mostram personagens míticos/bíblicos. Eu estou quase certo que uma pessoa de cor pode ter aparecido na Boêmia de vez em quando, mas fazê-lo em uma pequena área em torno de uma vila, no meio do nada, é altamente, invariavelmente, absolutamente, extremamente improvável. E assim, a não inclusão não é nem um pouco surpreendente ou errada. (VANDALVANDAL *apud* PLUNKETT, 2014)²⁷²

A última resposta de Panda-s1 foi questionando a formação de VANDALVANDAL, se ele, no caso, seria um historiador ou não. Essa discussão nos possibilita fazer algumas análises, mas passemos antes para outro caso.

Outra conversa que trazemos ocorreu entre duas pessoas, CalamityJames e johnmoriordan na publicação no *blog Eurogamer, Kingdom Come: Deliverance review – history is a double-edged sword*. Nela, a interação entre os dois sujeitos tem início com johnmoriordan se colocando enquanto alguém que não defenderia Vávra das acusações feitas a ele e aos envolvidos no *GamersGate*. Entretanto, destacou como a matéria de Purchase fazia exatamente aquilo que o movimento condenava, isto é, forçar uma agenda política social na indústria dos jogos. Ele, além disso, concordou com as ideias de Vávra referentes ao recorte histórico, pois não há pessoas não-brancas na República Tcheca nem agora nem 600 anos atrás (JOHNMORIORDAN *apud* PURCHESE, 2018).²⁷³

CamamityJames, sarcasticamente, respondeu ao comentário, “eu estou em Praga agora mesmo”, indicando ser uma pessoa que se identifica como “não branca” e que vive no país (CALAMITYJAMES *apud* PURCHESE, 2018).²⁷⁴ Segundo Johnmoriordan, em Praga atualmente existem povos não europeus, com vietnamitas. Porém, eles se concentram nas cidades, não no campo (cenário do jogo), e não são uma população significativa hoje

²⁷² “The artwork does not suggest the existence of poc in medieval bohemia. It shows mythical/biblical characters. I am fairly certain a rare poc might have appeared in bohemia, but to do so in a tiny area around a villere in the middle of nowhere is highly, invariably, absolutely, extremely unlikely. And as such their non inclusion is not surprising or wrong in the least”. Idem.

²⁷³ “i make no comment on anything vavra says or wears and make no excuses for the harassers involved in gamergate. but the big criticism of gamergate types was that a specific political agenda is being forced upon the gaming industry, often when its completely irrelevant to the material. this article proves their point. people of colour are virtually non existent in czech republic now, let alone 600 years ago. the fact that i even have to say that proves vavra's point”. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-02-20-kingdom-come-deliverance-review#:~:text=Kingdom%20Come%3A%20Deliverance%20and%20the,place%20it%20conjures%20is%20astonishing.&text=Kingdom%20Come%20is%20the%20most,history%20I've%20ever%20experienced>. Acesso em 16 dez. 2022.

²⁷⁴ “people of colour are virtually non existent in czech republic now, That is utter bullshit of the highest order. (I am in Prague right now)”. Idem.

(vietnamitas), nem o eram no passado (outras etnias). Ele inclusive compara a situação da atual República Tcheca com a da Inglaterra, comentando que, segundo dados demográficos, a presença proporcional de pessoas não-brancas na Inglaterra, local onde afirma morar, é muito maior do que na República Tcheca – cerca de 7%. Sua intenção ao mencionar tal diferença é argumentar que, se na Inglaterra de 400 anos atrás já era “difícil” encontrar pessoas não-brancas, quem dirá na Boêmia, com uma presença proporcional (hoje) muitíssimo menor (JOHNMORIORDAN *apud* PURCHESE, 2018).²⁷⁵

Em outro comentário, CalamityJames compartilhou um artigo científico, *The Difference the Middle Ages Makes: Color and Race before the Modern World* (2001), de Thomas Hahn.²⁷⁶ Sua intenção era de ir além das discussões que estavam ocorrendo, focadas na crítica aos SJW, e também enfatizar que o argumento que o jornalista trouxe possuía relevância (CALAMITYJAMES *apud* PURCHESE, 2018).²⁷⁷

Johnmoriordan respondeu afirmando ter lido o texto. Para ele, pareceu que o autor do texto defendia que houve um apagamento na História europeia de populações negras através de lentes supremacistas brancas. Porém, para johnmoriordan, esse artigo não agregou nada ao debate, parecendo para ele que, da mesma forma que Purchase, CalamityJames também estaria vivendo em uma “fantasia ideológica” (JOHNMORIORDAN *apud* PURCHESE, 2018).²⁷⁸

CalamityJames, em resposta a johnmoriordan, trouxe o caso da população romani e de como os censos atuais são problemáticos para identificá-los, pois eles, por medo de

²⁷⁵ “hey, im sure there are poc in the city. i looked up demographics in czech before i wrote that. the largest non white group i could see seemed to be vitnamese people (0.3% nationwide) which sounds pretty low to me. obviously they will be concentrated in the city, always will have done, but the game is set in the country. im in the uk, which is 7% non white, far, far higher than czech, and here you will be very hard pressed to find ethnic minorities in remote rural areas. you do find them but they are rare. let alone 400 years ago”. Idem.

²⁷⁶ Disponível em: <https://read.dukeupress.edu/jmems/article/31/1/1/40544/The-Difference-the-Middle-Ages-Makes-Color-and>. Acesso em 17 out. 2022.

²⁷⁷ “In the (unlikely) event that anyone reading this is genuinely interested in the issue, rather than just railing again ‘SJW cucks’ or whatever, I suggest taking the time to read [this paper](#) (click on the PDF link on the left of the page). It rather suggests the reviewer might have point”. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-02-20-kingdom-come-deliverance-review#:~:text=Kingdom%20Come%3A%20Deliverance%20and%20the,place%20it%20conjures%20is%20astonishing.&text=Kingdom%20Come%20is%20the%20most,history%20I've%20ever%20experienced>. Acesso em 16 dez. 2022.

²⁷⁸ “so i read this. the essay seems to be focused on the development of a white european view of poc's, as we interacted more with saracens and moors (both of whom would have been predominantly arab/berber/levantine with some people from lower parts of africa/darker complexions amongst their ranks). the argument at hand here seems to be ,‘were there enough poc at that time to think including them in the game is accurate’. im not sure why you posted this article beyond intellectual posturing. unless you are arguing that we have erased history of large black populations through a colonial white supremacist lens. that seems like a far too bold an assumption to me to be in any way relevant to this debate. when i observe this in conjunction with your outraged response to my suggestion that non white czech population is extremely low, i would suggest you are living in an ideological fantasy, much like this review”. Idem.

discriminação, se identificam antes como tchecos do que como romanis. CalamityJames enfatizou que eles são tchecos, mas escondem sua origem étnica romani, tornando-os menos numerosos do que de fato seriam (CALAMITYJAMES *apud* PURCHESE, 2018).²⁷⁹

Por fim, johnmoriordan concordou com CalamityJames sobre a população romani ser maior do que é apontada nos censos. Contudo, eles ainda comporiam um percentual por demais ínfimo para que fosse a eles dada qualquer atenção em um produto de entretenimento. Continuando seu argumento, ele enfatizou que houve várias pessoas da Europa Central na publicação de Purchase que contradisseram CalamityJames. O último elemento que trouxe foi a crítica ao artigo trazido por CalamityJames, na qual ele afirmou que o artigo pouco ajudou a entender sobre os números das minorias étnicas na Boêmia, além de não ser válido para defender as ideias trazidas pelos SJWs (JOHNMORIORDAN *apud* PURCHESE, 2018).²⁸⁰

Essas duas conversas, fragmentos de discussões maiores e dispersas, nos permitem identificar elementos que se fizeram presentes de forma muito semelhante em outras interações que encontramos ao realizar a leitura dos documentos. Além de serem conversas curtas, poucas chegam de fato a uma resolução ou entendimento mútuo dos envolvidos. O que mais se fez presente, de acordo com nossa análise, foi o desejo de defender uma causa diante de uma “injustiça”, seja esta a imposição de uma agenda político-social contra Vávra e contra a indústria de jogos, seja pelos defensores de uma representatividade, não exatamente em KCD, mas no senso comum quando falamos sobre a Idade Média no entretenimento. Trata-se, nesse caso, de admitir a presença dessas minorias na História e a consciência de que a ausência desses grupos são frutos de escolhas que fazem parte de identidades étnicas fortemente ligadas a concepções excludentes.

²⁷⁹ “Your understanding of minorities in the Czech Republic is severely lacking. To the extent that you really have no place even attempting to discuss it from a position of such ignorance.

The Roma population here is way, way bigger than official figures suggest, because they face such high levels of discrimination that very few dare identify as Roma to a census official or any other kind. Instead, they say they're Czech, and get recorded as such, because -- after all -- they are. Yet they're still a visible ethnic minority that faces huge amounts of discrimination.

So, other than to offer that example, I'm not going to bother engaging with you, because, simply, you haven't the faintest idea what you're talking about”. Idem.

²⁸⁰ “you're right, i know nothing about czech minorities. i looked up the stats and they seem to contradict what you said. theres quite alot of czech people in this thread that contradict what youre saying also. you also posted an article that had little to nothing to do with population numbers of ethnic minorities in europe and used this as means to accuse everyone of mindless sjw bashing. im pretty sure you were hoping noone would read it. or youve woefully misunderstood it. i dont doubt that roma are bigger than official figures, that makes perfect sense. but it sounds like youre projecting western european colonial/ethnic history onto czech history. the number of people listed as speakin romani in 2011 is 40,000 (only 11,00 identify as romani, proving your point) but even if the real number is lets say 100,000, that would be 1% of the population. so yes, the number of ethnic minorities in czech is very, very low”. Idem.

Percebemos que, quando as polêmicas de KCD foram trazidas, partiram em sua maioria dos jornalistas que, ao analisarem o jogo, também refletiram sobre os problemas em torno de figuras importantes na produção do jogo, com foco em Vávra. Esses jornalistas, como trouxemos no tópico 3.2.3, percebem-se ainda como jornalistas de um campo específico, a saber, jogos eletrônicos e entretenimento, mas não limitam seus conteúdos somente a elementos técnicos, deslocados da realidade em si. Os comentários de feitos tanto por greaterdiviniy quanto por johnmoriordan manifestam suas posições ao abordarem sobre a diversidade étnico-social no medieval. Ambos mantêm uma visão tradicional sobre o período e atribuem aos críticos de Vávra uma ideologia política progressista relacionada ao termo SJW, e não ideias com base em conhecimento histórico. Por si só, essas discussões também são políticas, pois foram trazidas para essas discussões reivindicações causas sociais. Além disso, tais discussões não são necessariamente trazidas por membros desses movimentos, mas por pessoas reivindicando certa representatividade de uma forma que não se limitaria ao campo político, adentrando em outras esferas da sociedade, como o entretenimento e, principalmente, o próprio passado.

Em cada um desses diálogos foram defendidas as possibilidades de haver pessoas não-brancas na Europa, como os romanis, trazidos por CalamityJames. Johnmoriordan argumentou que o fato de haver outros tchecos e pessoas do Leste Europeu que contrariavam as afirmações de Calamity por si só bastava para rebater o argumento de CalamityJames. Isso de fato ocorreu, porém, não de forma tão variável quanto johnmoriordan imaginou. Houve autointitulados tchecos que seguiram a linha de raciocínio de johnmoriordan, como também houve alguns que foram na contramão dela.

Um exemplo de comentário que seguiu o mesmo caminho foi o de danakralova que, além criticar essa postura de “empurrar” pessoas não-brancas para o passado boêmio, também criticou o jornalista pela “investigação política” do desenvolver, afirmando que a arte não precisa ser politicamente engajada (DANAKRALOVA *apud* PURCHESE, 2018).²⁸¹ Apesar

²⁸¹ “It might surprise you, but having no black people is not ‘a big problem’ for us here in Bohemia. It is – and always has been – *a fact of everyday life*, something we don't even think about. Statistically speaking, most of us in Czechia live our lives without ever seeing a black person face to face – and trust me, there is no gaping black-people-shaped hole in our lives. What your historian failed to realize is that trade paths are NOT straight lines, and that Sasau region is not exactly the smoothest part of Bohemia to traverse. If you look at today's maps, you can clearly see where the historical trade path between Prague and Olomouc used to go – and as you can see yourself, it's way north from the game area. Do you know why there isn't a direct one going straight through the Sasau region? Because it would be twisted like a pretzel, that's why. It's hills and woods, woods and hills, with a shallow, unnavigable meandering river in the middle of it all. So, admittedly, yes, there might have been about three or five black people living somewhere in medieval Bohemia (though I don't see them leaving any random kids in their path... back in medieval times, killing new borns that diverged from the norm used to be common place, as your historian also conveniently failed to mention). But

desse argumento ser justo, embasamos nossa análise em KCD a partir das reflexões de Bogost sobre o conceito de retórica procedimental. A partir disso, buscamos, ao longo deste trabalho, analisar se e como as concepções identitárias de Vávra se aproximavam daquilo que era apresentado quando observamos a forma como diferentes grupos étnicos foram retratados no jogo. Sua narrativa não se separou das ideias nacionalistas, trazendo-as para uma outra mídia. Portanto, apesar desse argumento ser possível, quando observamos KCD ele não se torna viável, pois há, de fato, a transmissão de uma identidade política nacionalista em KCD.

Houve também conversas de johnmoriordan com tchecos que discordaram de sua noção de uma Boêmia branca. Um exemplo foi o diálogo que teve com ambershee, que enfatizou a existência dos romanis/*gypsies* já nos séculos XIV e XV (AMBERSHEE *apud* PURCHESE, 2018).²⁸² Johnmoriordan, em resposta, defendeu que esse grupo seria branco, e que torná-los diferentes, de uma forma que os jogadores pudessem diferenciá-los no jogo, seria bizarro. Seu argumento final foi pedindo “desculpa”, de maneira debochada, pelo fato de não haver nenhuma música ou material sobre esse grupo nos 16 km² selecionados para o jogo (JOHNMORIORDAN *apud* PURCHESE, 2018).²⁸³ Essa leitura de johnmoriordan por si só não faz sentido quando observamos os personagens de KCD. Houve no jogo não somente uma clara distinção de personagens de diferentes camadas sociais como também diferentes grupos. Tchecos, germânicos e cumanos são retratados com vestimentas próprias, o que tornava perfeitamente possível aos jogadores diferenciá-los por elementos de suas culturas materiais.

Percebemos nessas, e em outras discussões, padrões de argumentação em ambos os lados. Um dos elementos que chamou a atenção é como estes sujeitos defenderam ou criticaram noções de diversidade étnica e racial. Raramente observamos o compartilhamento de *links* com artigos ou textos de pesquisadores para defender suas posições. Algumas, como

really, what would they do in a rural region in the middle of nowhere? Once again, see the map. Those places that used to be villages in 1403, they are *still* villages today. Don't you think that the locals *would have noticed* if there was any non-European populace living in the neighborhood? Seriously though, all these attempts to blackwash our history smell of neocolonialist arrogance. As a native of Bohemia, I find it grossly insulting. Just because our skin happens to be pale, it doesn't mean that our cultural heritage is any less significant than the one of African or Asian natives. ***As for your complaint that the game doesn't challenge the 'Dark Ages' – well, so what? Art *doesn't have to be* politically engaged, does it? And what's with all the political profiling of creators? What are you, a gamereviewer or a CHEKA komissar?”. Idem.

²⁸² “There's a significant Romani population, despite the purges during the second world war. The Czech people refer to them as 'gypsies', despite having been settled for quite some time, and generally speaking like to forget they exist. They arrived in Moravia and Bohemia predominantly in the 14th and 15th centuries”. Idem.

²⁸³ “none of those ethnic groups would be non-white tho.... this idea that every period setting game must go out of its way to make a point of the existence of minority groups that most people cant even visually distinguish is bizarre. its perfectly reasonable that all the npc's in a fictional poland are white. im sorry They didnt make a big song and dance out of the imperceptible differences and im sorry that there isnt a gypsy section of this specific, to scale, 16 square kilometres of bohemia. which is historically debatable anyway”. Idem.

a ideia presente no comentário de *greaterdivinity*, se ancoraram em percepções sobre o medievo estabelecidas no senso comum. Os comentários de Galazem e de VANDALVANDAL, por sua vez, apesar de concordarem com a possibilidade da presença de pessoas não-brancas, destacam o quanto ela seria improvável, seja em posições importantes na Boêmia, seja na região selecionada. Esse mesmo argumento, como também vimos, foi utilizado por *johnmoriordan* para se contrapor à presença dos romanis no jogo.

Os argumentos a favor de uma diversidade étnica seguem também padrões. Um deles é a possibilidade da existência de pessoas de grupos étnicos, mesmo que apenas um ou dois NPCs – isso não configuraria necessariamente um problema. *Panda-s1*, *CalamityJames* e *ambershee* advogaram pela presença de minorias étnicas e pessoas não-brancas no medievo, seja por sua presença na Boêmia, seja pelo conhecimento da existência desses grupos pelos tchecos.

Um exemplo de discussão que ocorreu em outros *blogs* foi uma em torno da obra *Othello* de Shakespeare, que ocorreu na publicação de Grayson, em 2018, *Kingdom Come Owes Its Popularity To 'Realism' And Conservative Politics*. Nessa discussão, o foco foi na possibilidade de haver diferentes grupos, representados por um personagem, em uma missão secundária, passando pela região. Essas posições reforçam que, se havia essa possibilidade, ela não se efetivou pelo fato disso depender de uma escolha da equipe, responsabilidade atribuível principalmente a Vávra. Noutra notícia, no *blog Kotaku*, intitulada *Kingdom Come: Deliverance: The Kotaku Review*, foi trazida a missão secundária *B brincando com o Diabo*, mencionada no tópico 3.2.2, por *UnderdogSMO*, como um exemplo de *blackface*²⁸⁴, o que reforçou a noção do público de Vávra como alguém *anti-POC* (*UNDERDOGSMO apud PLUNKETT*, 2018c).²⁸⁵ Esse comentário serviu como

²⁸⁴ Prática artística de pintar atores brancos com tinta preta para representarem pessoas negras de forma estereotipada e exagerada durante os séculos XIX e XX. Informações disponíveis em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Blackface>. Acesso em 15 out. 2022.

²⁸⁵ “and this dude is a ‘devil’ you run into in KCD forgive me If I am wrong but Looks like straight up blackface. of course, after this encounter, there is a short time skip and the ‘devils’ were nothing but angry woodcutters in normal clothing mad at the women who were in the woods high on some drug they rubbed on there snatch. thinking they were summoning real devils in order to fight off the foreign invaders that had killed there family’s. Now there is a scenario in this quest where you can walk up and intervien . they then rub there drug all over you, you get high and then get it on in some suriel drug trip but then the women die from OD-ing. OR you you could just stay back and watch the so-called devils kill the woman. Or you could run in as I did not get High and cut down the ‘devils’ (woodcutters) even though your not high you still see them as blackface dudes. anyway, the mission ends you still get bitched at by the 2 quest givers for not solving this peacefully without blood (and I tried everything.) but no matter what you do. you get the old self-righteous EVERYBODY SUCKS conclusion to that quest... But you know what... Fuck that. those high women would have been just fucking fine and not hurt anyone if those dumb ass woodcutters didn’t show up and start swinging there axe’s around because they were pissed off. Moral of the story. Man Still Suck (and

complemento ao de Laserface1242, que destacou a participação de Vávra no *GamersGate*, um movimento com tendências políticas de extrema direita.²⁸⁶

As mensagens complementares entre UnderdogSMO e Laserface1242 reforçam um dos problemas percebidos em nossa análise sobre as identidades manifestadas em KCD. Há, no *codex* do jogo, trechos com informações de diferentes grupos étnicos: germânicos, judeus e cumanos. Os judeus, apesar de serem citados no texto, não se fazem presentes de uma forma perceptível aos jogadores. Por outro lado, temos em uma missão secundária um elemento religioso relacionado à representação de pessoas com pele negra que possibilita diferentes interpretações para o seu uso pelo público, como a afirmação de UnderdogSMO. O fato de não haver no *codex* um texto que teorizasse sobre isso fortaleceu a interpretação sobre Vávra e KCD como um jogo fortemente ligado a ideias racistas e excludentes. Essas conexões eram feitas pelos jogadores entre elementos do jogo e publicações feitas pelo desenvolvedor, como a notícia ultranacionalista que Vávra compartilhou sobre a ameaça da migração muçulmana na República Tcheca em 2017 (figura 7, p. 103).

Uma outra característica que pudemos observar nos comentários foi a relação que esses sujeitos criaram do presente com o passado. Um diálogo que podemos usar para esclarecer essa noção se deu entre dois sujeitos na publicação de Purchase, a saber, nikolaylapko e ambershee. Nikolaylapko iniciou o diálogo apontando que o historiador trazido por Purchase realizou generalizações grandes demais para permitir a possibilidade da presença de pessoas não-brancas na Boêmia. Era um recorte espacial tão amplo que não faria o menor sentido para o argumento de inclusão no território recriado pelos desenvolvedores no século XV (NIKOLAYLAPKO *apud* PURCHASE, 2018).²⁸⁷ Ambershee, por sua vez, respondeu que o primeiro assentamento de africanos na região da Alemanha ocorreu somente

were there is stuff about this game I like... some of it really p***** me off)". Disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-deliverance-the-kotaku-review-1823606430>. Acesso em: 16 dez. 2022.

²⁸⁶ "to remind you all the lead developer was a member of the hate movement and threw a shitfit on Twitter because he thinks that people in the 15th Century stayed in the same place and never traveled anywhere. Now to those who say 'we shouldn't punish the rest of the developers for one guy.'. Bear in mind nobody is obligated to work for a guy who has ties to a hate group, not saying they should quit, but it does imply that at best you're indifferent to Varva's political views or at worst agree with him". Idem.

²⁸⁷ "Aaand several paragraphs about the game set in 1403 rural Bohemia not including black people. 'What if lol there's no 'if', history is a science. 'We know of African kings in Constantinople on pilgrim age to Spain; we know of black Moors in Spain; we know of extensive travel of Jews from the courts of Cordoba and Damascus; we also know of black people in large cities in Germany,' the historian, Sean Miller, tells me. Yeah those places are pretty far away from Bohemia dude. Vavra is an idiot, and the game portrays romance very crudely, but please, stop attacking KC: D for not including black people". Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-02-20-kingdom-come-deliverance-review#:~:text=Kingdom%20Come%3A%20Deliverance%20and%20the,place%20it%20conjures%20is%20astonishing.&text=Kingdom%20Come%20is%20the%20most,history%20I've%20ever%20experienced>. Acesso em 16 dez. 2022.

no século XVII (AMBERSHEE *apud* PURCHESE, 2018),²⁸⁸ apontando, em nossa perspectiva, que apesar de não saber quando ocorreu na Boêmia, essa circulação de pessoas ocorreu posteriormente no território alemão, que faz fronteira com a República Tcheca, portanto sendo possível sua ocorrência também no território tcheco.

Nikolaylapko, dando sequência no diálogo, destacou ser da Bielorrússia, e sobre como lá era comum que pessoas passassem toda sua vida sem ver uma pessoa não-brancas ou mesmo negra (NIKOLAYLAPKO *apud* PURCHESE, 2018).²⁸⁹ Ambershee, por sua vez, criticou o argumento de Nikolaylapko ao usar seu país de origem como um critério de legitimidade para o tema. Ela, para contrapor Nikolaylapko, salientou sua origem tcheca e pontuou que, apesar de não haver muitas pessoas negras no país, talvez nenhuma na região, existem e existiram significativas minorias na região que não foram trazidas no jogo (AMBERSHEE *apud* PURCHESE, 2018).²⁹⁰ Acreditamos que, devido a participação de ambershee em outras discussões, ela estava se referindo aos romanis.

A interação entre nikolaylapko e ambershee nos possibilitou perceber uma outra característica presente nos argumentos das discussões *online*. Para fortalecer suas opiniões, muitos sujeitos utilizam como argumento suas experiências de vida, e, em sua maioria, tais experiências são usadas para se contrapor à presença de pessoas não-brancas, mais especificamente pessoas negras, em KCD. O uso desse tipo de experiência pessoal contemporânea como argumento contrário a ideias inclusivas e progressistas ocorreu em comentários de três sujeitos na matéria de Purchase, sendo eles nikolaylapko, danakralova e Pidalin_CZ.²⁹¹ Esses exemplos são apenas de sujeitos que se identificaram como tchecos ou

²⁸⁸ “Bohemia directly borders (what is now) Germany. However I'm not so sure there were many black people even in the cities. Generally speaking, the first settled Africans to arrive in Germany are considered to have done so in the 17th century”. Idem.

²⁸⁹ “I live in Belarus, it's a relatively small country between Poland and Russia. You'd be hard pressed to find any black people here even now, in 2018. You could travel throughout Belarus for a year, and if you stay away from the capital and its universities, I can guarantee you won't find any. That's just how it is, many people in Eastern Europe haven't even seen a black person irl to this day. This is such a non-issue it gives me headache. The game has plenty of other negatives, which are way more pronounced, and I'm not talking about bugs. For example, both ladies you get to romance (maybe there's more) just don't talk to you after the completion of their quest lines. They become regular NPCs, nevermind that you took one on several dates and served as a knight for the other. No more dates, no more kisses even, it just ends. Now that's a dumb fucking thing to have in your immersive RPG. And the author of this review didn't even manage to complete a single romance quest line to see that shit. Bravo. But no, let's play that old representation card”. Idem.

²⁹⁰ “Or you could not play the 'Eastern Europe' card. For the record, I live in the Czech Republic (in Moravia), not a great distance from where this game is historically set. There aren't many black people here, but there *are* significant ethnic minorities present here that are not present in the game”. Idem.

²⁹¹ “LOL black people. :-D I am from Czech Republic, come her and try to count black people here (out from Prague) I will pay you 1 dollar for every single black person you see, but you will earn nothing. There are not black people today (only few in Prague), in 1403 it's absolutely nonsense. Like Nikolay said, some people here never seen black people and it's logical, we weren't colonial power, so we can't have black people. And there wasn't slavery in 15th century, only serfdom. So wake up peoples from multicultry countries, here really

habitantes de países da Europa Central. Essas comparações ocorreram também em outros países.

Além desses argumentos, encontramos também comentários com ideias mais tradicionais, logo, extremas, sobre a diversidade na Boêmia. Na matéria publicada no *IGN*, por exemplo, temos como exemplo o comentário de davidkeizer. As características mais problemáticas de seu comentário, que vão em adição ao que já foi mencionado acima, se vinculam à defesa da tese segundo a qual o período medieval não era marcado por trocas interculturais. Além disso, para davidkeizer, a sociedade medieval possuía fronteiras claras que não permitiam a circulação e trocas culturais. A relação entre diferentes sociedades ocorria somente por meio de guerras e dominação (DAVIDKEIZER *apud* HATER, 2018).²⁹² Seu comentário teve apenas uma resposta, feita por Dreadfulmanturtle, que destacou que grandes cidades, como Praga, tiveram importantes funções comerciais, sem falar em sua importância como centro universitário e cultural europeu no período. Para Dreadfulmanturtle, seria plenamente possível a presença de negros em Praga no período, havendo também a possibilidade de outras etnias da região serem representadas já em KCD, como turcos, romanis, judeus, ao invés de pessoas negras (DREADFULMANTURTLE *apud* HATER, 2018).²⁹³ O conhecimento da circulação de pessoas, ideias e materiais, para além das discussões encontradas nos *blogs*, tem ascendido na produção historiográfica nas últimas décadas através da História Global. Esse campo, apesar de não ser mencionado enquanto tal nos comentários do público, configura por uma área que vem se destacando na historiografia,

aren't black people. We have 2 black people in TV and I know about one black priest from Africa, and my father knew one black man in 90s, but it's all and all black people which you can see are in Prague. If you see black people here, on 90% it's only tourist" (PIDALIN_CZ *apud* PURCHESE, 2018).

²⁹² "What a croc, medieval Bohemia wasnt a melting pot of ethnicities. People didnt immigrate in those times, they full on invaded. Theres was no friendly intermingling of cultures, it was full on conflict and the losers had to just accept being intermixed with others. But the cultural borders were clear. There is nothing racist about pointing that stuff out, there were no lesbian black priests in Europe at the time, there were no people of color embedded in the social hierarchy and in the HRE there wasnt even such a thing as slavery of blacks. But still, people keep shitting on Vavra and the developers to find some place in the game where they can drive this revisionist agenda home. And its just not possible in the setting of the time. No blacks, no muslims except maybe some Cumans that are represented in the game, wich are the most ethnically diverse people in the game! You are trying super hard to paint a picture of this man and discredit his work because of how you feel about the world. You arent doing anyone justice, and how you feel about him doesnt change history. People did not intermix willingly in Europe at the time. Strict cultural and ethnical borders were drawn in the sand, written in stone. People just did not get along". Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 17 dez. 2022.

²⁹³ "There WAS fair deal of intermixing. Universities for example, were fairly international even back than. Pilgrims, merchants and travelers of other kind were criss crossing europe. If KCD2 takes place in Prague having one or two black people make an appereance might not be unreasonable. The problem here is also american understanding of 'diversity' which basically boils down to 'muh, black people'. Except for cummans, turks, all kind of european nations you can have gypsies and jews play role in story from that time and place". Idem.

e não somente em reflexões sobre a Europa, mas também sobre as relações dos povos desse continente com povos asiáticos e africanos ao longo dos séculos, sendo marcado com períodos de intensas trocas culturais.

Ademais, houve comentários que não somente advogaram pela estagnação cultural no medievo, mas também questionaram as publicações do(a) autor(a) do *MedievalPOC*. Um exemplo, raro, foi o de 2pickle. Segundo ele, a página no *Tumblr* seria de lunáticos que não teriam nenhuma documentação histórica. E não somente isso. Segundo 2pickle, o administrador de *MedievalPOC* fazia uso de programas de edição de imagem para escurecer a pele das pessoas nelas, e que a página seria financiada por uma mulher americana de direita. Ele continuou seu texto apontando o desserviço que *Eurogamer* estava fazendo ao produzir matérias jornalísticas de cunho político social, apontando que perderia público ao dar espaço para esse tipo de notícias (2PICKLE *apud* PURCHESE, 2018).²⁹⁴ O que mais especifica a atitude extremista (a direita, ao nosso ver) é a desconsideração do sujeito com documentos iconográficos trazidos pelo *Tumblr*, classificando o mesmo como uma fonte de desinformação histórica.

Apesar dessa acusação, os textos do *Tumblr* foram utilizados como base, sendo diretamente citados, ou apenas repercutindo ideias nele propagadas. Dentre os argumentos utilizados para defender a presença de pessoas não-brancas no medievo, estavam as representações iconográficas de São Maurício. Em 2014, por exemplo, a imagem do santo enquanto negro foi associada, por Luxorek, mais ao fator artístico tradicional do que a um atestado da presença de pessoas negras na Boêmia medieval (LUXOREK *apud* PLUNKETT, 2014).²⁹⁵

²⁹⁴ “medievalpoc tumblr are complete lunatics, nothing about them is historically accurate and are known to photoshop images to make people darker in them I kid you not. They are well known in certain circles as being out right extremists and is run by a mentally deranged white lady in America (surprise, surprise). EG could have just reviewed the game without becoming the atypical enforcer of ‘wokeness’ other sites did ones that even delve into that topic more often than EG does like Gameinformer. Again this makes EG look bad and will turn away even more people from the site as EG is seen in the same infamous company as other extreme outlets like waypoint or polygon. The commentator who pointed out the outright hypocrisy of EG lecturing on wokeness when no-one from anynon-native EU background works at EG either is spot on, thats another hallmark of these groups.”. Disponível em <https://www.eurogamer.net/kingdom-come-deliverance-review#:~:text=Kingdom%20Come%3A%20Deliverance%20and%20the,place%20it%20conjures%20is%20astonishing.&text=Kingdom%20Come%20is%20the%20most,history%20I've%20ever%20experienced>. Acesso em 16 dez. 2022.

²⁹⁵ “[facepalming so haaaard] What mingling ? What are you talking about ? I'm Eastern European, hell... I've travelled from Poland to Ukraine, to European parts of Russia. White everywhere you go – no dark skin, no tanned, just white like everywhere else. Romanis are immigrant population that was persecuted and kept mostly to themselves [intentionally or unintentionally] – just like the Medieval Jews. And they unlike the Jews were never as significant or numerous. That blogger's evidence is just as dodgy as most of the stuff he provides. Some old chronicles with black Saint Mauritius and Queen Sheba [who were always traditionally portrayed as dark skinned] and occasional ‘dark face’ – AND that's supposed to be THE evidence. Are you

A discussão sobre o papel das obras de arte, logo, da iconografia de São Maurício, se fez presente em algumas discussões. Trazemos aqui duas discussões nas quais a imagem do santo foi utilizada na discussão.

A primeira ocorreu na matéria de Purchase, no *blog Eurogamer*. A interação começou com um moderador²⁹⁶ do *blog*, MrTomFTW, trazendo *links* de várias imagens, oriundas do *MedievalPOC*, nas quais foram retratadas pessoas com a cor negra na Boêmia no período medieval (MRTOMFTW *apud* PURCHESE, 2018).²⁹⁷ Em resposta a MRTomFTW, nikolaylapko enfatizou que as iconografias da Rainha de Sheba, de São Maurício e de Jerome não eram evidências de pessoas negras na Boêmia, usando para isso textos escritos no *site Wikipédia* para reforçar sua posição (NIKOLAYLAPKO *apud* PURCHESE, 2018).²⁹⁸ Esse diálogo entre as duas pessoas continuou com mais duas mensagens, nas quais MrTomFTW salientou que essas imagens não serviam como prova em si, mas que a representação dessas figuras com a pele negra, na Boêmia medieval, poderia ser indício de certa importância que elas tiveram no período (MRTOMFTW *apud* PURCHESE, 2018).²⁹⁹ Para nikolaylapko, isso

shi*ing me ? How about the European chronicles and illustrations from the times of Crusades. All the Arabs are portrayed as fair skinned – does that mean they were all white ? What about the Black Madonnas of the Orthodox Church – you idiots believe she was black and not just painted this way for traditional reason ?”. Disponível em: <https://kotaku.com/idiots-fight-to-keep-a-medieval-game-white-1516970808>. Acesso em 15 dez. 2022.

²⁹⁶ Um moderador em *chats online* é uma pessoa que tem o papel de fiscalizar e controlar os comentários publicados nos *blogs*, podendo banir usuários e apagar comentários que estejam fora daqueles aceitos em um *site*.

²⁹⁷ “Sorry for the post with a lot of pictures that’ll likely mean a lot of scrolling, but Bohemia’s art from the period gives interesting insight in to the area’s cultural make-up of that time period. For example, here’s a Bohemian illustration of The Queen of Sheba, from the 15th century: http://78.media.tumblr.com/f1c6293c37141c4dd72aa66d31527a57/tumblr_inline_n07voq9Coalrpr1t4.png And another from the same time period representing the martyrdom of Saint Maurice http://78.media.tumblr.com/14ba4b8760d7e89ac1ac03806ddb4895/tumblr_inline_n07w2yQHMX1rpr1t4.png Here’s one of Saint Jerome by Bohemian artist Master Theodoric http://78.media.tumblr.com/56769df77f0deabf04565b8e2b552cb3/tumblr_inline_n07w51dJy1rpr1t4.jpg And John of Oppava, a master of the Prague School of Illumination painted this in the late 14th century: http://78.media.tumblr.com/f76ab29e7408d8074b809670764eed08/tumblr_inline_n07wi6F9OO1rpr1t4.jpg edit: http://78.media.tumblr.com/f7410be73d633cf2cc4c1fae9180fdcb/tumblr_nntypjFpOR1ssmm02o1_r1_500.jpg Artist: Wenceslas Hollar ‘Portrait of a Young Woman’ Bohemia (c. 1645) http://78.media.tumblr.com/d14b0beef361f57ef0da6e7259e7f47e/tumblr_my9mmoEsYQ1ssmm02o1_500.jpg Artist: Master of Vyšší Brod, Mistr Vyšebrodský Vyšší Brod Cycle; Nativity Bohemia (c. 1350) Also, did you know the first representation of one of the Three Wise Men as being black came from a wallpainting from about 1360 in the Emmaus monastery in Prague? <http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/africans-in-medieval-and-renaissance-art-three-kings/> (painting source: <http://medievalpoc.tumblr.com/post/75048606179/hi-ive-been-looking-at-a-kickstarter-for-a>)”. Idem.

²⁹⁸ “none of this means any black people were in 1403 Bohemia ffs the Queen of Sheba https://en.wikipedia.org/wiki/Queen_of_Sheba Saint Maurice https://en.wikipedia.org/wiki/Saint_Maurice Jerome <https://en.wikipedia.org/wiki/Jerome> what the hell are you even talking about”. Idem.

²⁹⁹ “Did you miss the part where it’s all Bohemian art? Do you think the artists imagined those people? Do you think they imagined what it would be like if people had different skin colour, or do you think they perhaps might have been drawing from lived experience?”. Idem.

apenas abriria a possibilidade de uma rede de informações, entre viajantes, sobre o continente africano, sem necessariamente confirmar a presença de negros no reino (NIKOLAYLAPKO *apud* PURCHESE, 2018).³⁰⁰

Uma outra resposta para MrTomFTW que nos chamou a atenção foi a feita por sleepknot acerca das iconografias. Para sleepknot, essas imagens são figuras bíblicas que não fariam parte da iconografia da Europa Central, mas sim do extremo oriente. Para ele, essas imagens não teriam nenhuma relação com a Boêmia e só evidenciavam a intolerância dos críticos para com KCD e a História da Boêmia (SLEEPKNOT *apud* PURCHESE, 2018).³⁰¹ Aqui ocorre não a desconsideração das pinturas como autênticas, mas a tentativa de deslocá-las para o oriente como algo estranho às culturas boêmia e ocidental.

A segunda breve conversa que analisamos ocorreu no *blog Rock, Paper and Shotgun*, na matéria de Inderwildi. Nela, três sujeitos participaram brevemente. Para USER47, a tentativa de provar a existência de pessoas negras por meio da iconografia de figuras bíblicas, cuja origem remontam à antiguidade, manifestava a insanidade de militantes (políticos) (USER47 *apud* INDERWILDI, 2018).³⁰² Em resposta, Gormongous enfatizou que essas pinturas foram produzidas na Boêmia, no século XV. Além disso, sugeriu que USER47 procurasse ler os textos compartilhados pelo(a) autor(a) do *Tumblr*, buscando se informar melhor (GORMONGOUS *apud* INDERWILDI, 2018).³⁰³

³⁰⁰ “not sure if I follow your logic so Bohemian artists traveled far away from home or heard some descriptions from those who traveled through Egypt then they painted some illustrations which depict black people *from other eras living far away* and all of this somehow means there were black people present in 1403 Bohemia, right?”. Idem.

³⁰¹ “but do you realize what you are referring? Queen of Sheba, Three Wise Men? They are Biblical Characters, from the freaking Middle East or even Far East. Of course some paintings represented them as such. Saint Jerome? A saintly figure from the 4th Century – when cultures and ethnicities widely varied across the landscape of Pannonia? How does that relate to 1400s Bohemia? I really think that people criticizing this game for intolerance are really doing the best they can to push arguments even pass the point of embarrassment”. Idem.

³⁰² “Wow, you guys are getting really quite mental. Seeing that insane militant rhetoric it doesn't surprise me at all you are mentioning that ridiculous MedievalPoC guy, who tried to prove existence of black people in 15th century Bohemia by showing paintings of biblical Ethiopian queen who might or might not have lived 1000 BC in Africa.:-D”. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>. Acesso em 18 dez. 2022.

³⁰³ “You mean the picture of the queen of Sheba produced in Bohemia c.1405, which showed that the artist was fully aware of what a black person looked like? To which, of course, you forgot to add two pictures of Saint Maurice, one of Saint Jerome, a mural by John of Oppava in which most of the characters are black, and a couple of other murals from Prague of black people. MedievalPOC also linked two separate academic monographs that cover ethnic minorities in medieval Bohemia, which I'm sure you tracked down and read. See, this is the sad thing about the anti-social justice backlash among Kingdom Come fans. They just hear that the people who disagree with them and critique the game are stupid and wrong, and they take that hear say at face value. My recommendation? Do the research, and prepare to be surprised, unlike the developers seem to have been willing to do: <http://medievalpoc.tumblr.com/post/75252294049/hi-ive-been-looking-at-a-kickstarter-for-a>”. Idem.

Para AugustusCaesar, em resposta a Gormongous, essas pinturas não provam que pessoas negras existiram na Boêmia. Significa, sim, que artistas boêmios tinham conhecimento da existência de pessoas com tons de pele distintos, mas não significava que houve pessoas negras no reino. Ou seja, as imagens divulgadas no *MedievalPOC* não eram fontes de informação relevantes para se pensar sobre a Boêmia (AUGUSTUSCAESAR *apud* INDERWILDI, 2018).³⁰⁴

As duas conversas são exemplos mais específicos de conversas nas quais pinturas também são utilizadas para a discussão sobre a presença ou ausência de pessoas não-brancas na Boêmia. Independentemente se essas imagens provam ou não sua presença, há um problema maior que observamos nessas discussões: a completa desconsideração do papel social e religioso que tais imagens podem ter tido na sociedade Boêmia e no Sacro Império Romano Germânico.

Em seu livro, Geraldine Heng dedicou uma parte para compilar trabalhos e refletir sobre as representações e interpretações em favor da existência de um santo negro na Europa Central na Baixa Idade Média, um santo que era tanto cavaleiro quanto cristão. Essas duas características renderam interpretações do santo tanto para seu uso como figura de poder político quanto religioso (2018, p. 222-223).

Sua representação enquanto preto, na Europa Central, levantou problematizações de historiadores, como Jean Devisse, Gude Suckale-Redlefsen e Paul Kaplan sobre o motivo de ele ser retratado como preto, por exemplo, na sua estátua localizada na cidade de Magdeburg. Para Heng, um motivo para darmos importância a essas representações era o fato do santo ser simbolizado por meio de uma imagem, e não por um texto. Seu alcance no medievo, por sua vez, foi mais amplo, pois alcançou tanto os letrados como os iletrados na Europa Central (2018, p. 223).

³⁰⁴ “So much wrong with both your comment, and this ridiculous blog. Yes, some medieval people like traveled artists were aware that black people exists, and how they might look like, and were capable of drawing a Black Queen. So? How does that prove anything? There are paintings of Europeans from the 17th Century Japan. That doesn't mean you'd actually meet any Europeans in 17th Japan. So how does that prove anything about Rural Bohemia. And I think you are talking about the paintings in the articles of that blog? Okay, let's analyze the paintings you mentioned: Saint Maurice was a 3rd Century Egyptian Christian Missionary. Nothing to do with Bohemia. Saint Jerome was an Illyrian Missionary who was born in the area of the modern Balkans in the 4th Century. Again, nothing to do with Bohemia. The Painting by John of Opova is of an European Christian Missionary, the white person in the painting, who went to Ethiopia to convert Ethiopians to Christianity. So even less to do with Bohemia. So how in the world do any of these paintings prove there were Black People in Rural Bohemia? Just because some Bohemian Artist were capable of painting Black People? That's just stupid, nothing more. You know, it's as expected as it is sad that people nowadays think Tumblr, TUMBLR of all places, is a good source on, well, anything. My advice? Do research outside your echo chamber, don't trust random tumblr with no real credential, and consult actual researchers specialized in that area and that period, or read some actual books written by actual experts”. Idem.

Essa representação, não apenas preta, mas africana, teria origem no modelo de arte francês do século XIII. Porém, o que mais chamou a atenção foi a simbologia adotada na figura do santo (HENG, 2018, p. 225). Sua estátua foi uma figura usada como símbolo na conversação dos eslavos pelos alemães para o cristianismo, no século X, pelo Imperador do Sacro Império, Otto I. Originário de Tebas, a santificação do legionário romano da antiguidade foi usada como uma personificação de conversão na Baixa Idade Média. São Maurício era o símbolo de um guerreiro que se recusou a massacrar cristãos e que passou a ser usado como símbolo a favor da perseguição aos pagãos quando a situação se inverte no medievo (HENG, 2018, p. 226).

As representações positivas de africanos continuaram nos séculos posteriores. Segundo Heng, os trabalhos de Devisse e Kaplan analisaram obras produzidas na dinastia Hohenstaufen no Sacro Império Romano Germânico. Não somente as representações de São Maurício, mas também de pessoas negras em geral, poderiam indicar uma relação “igualitária”, marcada por relações “gentis” (HENG, 2018, p. 227). Porém, Heng destacou outra possibilidade trazida pelos historiadores, a saber, de que as imagens representavam a busca por uma legitimação de um Império Universal da casa Hohenstaufen, em específico, de Frederico II. Uma vez que, ao retratar pessoas negras e ter um santo africanizado como símbolo, os imperadores do Sacro Império legitimavam a ambição de um Império que governaria sobre todos os povos, usando São Maurício também como uma figura que legitimaria a ambição evangelizadora de diferentes povos (HENG, 2018, p. 230- 231).

Outra maneira pela qual foi analisada a iconografia do santo se deu através de seu papel religioso. Trazendo as reflexões de Redlefsen, Heng apontou como São Maurício foi retratado primeiro como mouro, sendo construído como um santo negro somente no início do século XIII (2018, p. 232). Para a autora, mais importante do que descobrir quem foi o responsável pela africanização do Santo é pensar sua função na sociedade em que foi produzido (2018, p. 233).

Para a autora, trazer um santo africanizado para o centro de um importante Império trouxe novos significados para a forma como os europeus se relacionam com os povos africanos. Pois, apesar dos africanos serem aqueles marcados pelo pecado, foram também o berço do cristianismo. Desse modo, Heng enfatiza esse novo significado atribuído ao santo e aos seus semelhantes (2018, p. 234). O santo representou tanto africanos e egípcios quanto povos do Oriente Médio. Para Heng, o santo trouxe diferentes significados, podendo indicar tanto a ambição de um império com jurisdição universal quanto uma mensagem aos cristãos, que, mesmo sendo pecadores, ainda poderiam ser salvos (HENG, 2018, p. 235).

Segundo Heng, a imagem do santo reaparece no Sacro Império com o Imperador Charles IV, na Boêmia, que ressuscitou a iconografia de São Maurício ao encomendar a produção de mais de 130 painéis entre 1359 e 1365 (HENG, 2018, p. 241). Para a autora, utilizando as reflexões de Kaplan, o uso de sua imagem não era somente religioso, mas também político. Para ela, houve uma significativa diferença entre o renascimento do santo africano por Charles IV com relação àquele usado pela dinastia Hohenstaufen, o contraste se encontra no fato de na dinastia Hohenstaufen haver menções da presença de pessoas não-brancas na corte, enquanto na corte de Charles IV o mesmo não ocorre.

Na leitura de Heng, o significado atribuído ao santo era o de que, da mesma forma que os tchecos, os etíopes representavam um dos extremos da aparência física: os tchecos tendo pele clara e cabelos loiros, e os etíopes, cabelos negros com pele escura. Além disso, apesar de estarem nos extremos fenotípicos, ambos os reinos estavam em posições semelhantes, nas fronteiras entre o mundo cristão e o não-cristão. Para Heng, a leitura de Kaplan sobre essa apropriação do santo enquanto negro atravessava também o interesse ideológico de servir como alento para as pessoas que estavam na periferia no Império, ou seja, para os inseguros e para os pecadores, ao trazer um santo que estava no oposto dos ideais morais dos cristãos, mas que ainda encontrava redenção e salvação (HENG, 2018, p. 242).

Trouxemos o trabalho de Heng aqui, pois é perceptível a importância da análise de fontes iconográficas na História para estudos sobre o medievo. O que mais nos chama a atenção é que, ao deslocarmos nossa análise para as discussões do público sobre a presença de pessoas não-brancas, e, mais especificamente, de negros/africanos na Boêmia medieval, esses elementos historiográficos não aparecem, com exceção de um comentário, escrito por TheFatalEnglishman, em resposta ao primeiro comentário de MrTomFTW, na notícia publicada no *blog Eurogamer*.

É certo que sou um classicista de profissão, então isso é algo fora do meu campo, mesmo que eu tenha estudado até certo ponto o Sacro Império Romano. No entanto, eu não levaria a sério nenhuma dessas imagens como evidência da composição étnica da Boêmia do século XV, muito menos do SIR. O que você está de fato testemunhando nessas imagens é um fenômeno relativamente tardio de ‘africanização’ na arte medieval. Imagens ecumênicas e figuras bíblicas foram modificadas para incluir africanos negros (assim como outras etnias) como expressão da ambição imperial. Em outras palavras, eles eram um esforço para reivindicar o domínio sobre uma ampla gama de pessoas enquanto afirmavam uma linha direta do Império Romano e Bizâncio ao SIR. São Maurício, um mártir cristão do século IV, só foi reinterpretado como ‘negro’ por volta do século XIII. Notavelmente, também, as imagens de Maurício o retrataram amplamente como

caucasiano fora da Alemanha e da região centro/norte da Europa. (THEFATALENGISHMAN *apud* PURCHESE, 2018)³⁰⁵

Apesar de não mencionar sua profissão de forma clara, acreditamos que TheFatalEnglishman teve formação em História. Suas reflexões são semelhantes às trabalhadas por Heng. Contudo, seu comentário, dentro da discussão iniciada por MrTomFTW, não teve continuidade. Os demais comentários pouco se propuseram a refletir sobre os significados que poderia haver em torno da imagem de um santo negro no centro da Europa no século XV. As discussões permaneceram em um campo raso, no qual as iconografias foram usadas como argumento para o reconhecimento da existência dos africanos pelos boêmios, em comentários moderados, e como uma prova da circulação de pessoas negras, em casos mais extremos, de progressistas.

Se a imagem do santo torna fraca as posições de pessoas com tendências políticas progressistas, ela também enfraquece as opiniões de pessoas com posturas tradicionais, frente à imagem que temos sobre a Idade Média, já que tais pessoas não atribuem nenhuma importância ao papel de tais iconografias, desconsiderando pesquisas em torno da arte e da literatura medieval que oferecem elementos para compreendermos traços importantes das sociedades do período.

Essas discussões reforçam o caráter temporal dos temas discutidos no tempo presente. Eles são contemporâneos, pois advogam pelo lugar de grupos marginalizados na História, afirmando sua presença ao longo do tempo. Essas interações reforçam a reflexão de Hall e suas ideias de tradição e tradução, pois, se Vávra procurou manter uma história local, baseada em sua tradição, e parte do público a defendeu a partir de uma perspectiva tradicional do medieval, do outro lado vemos um público heterogêneo em torno dos jogos eletrônicos que, com a globalização nos séculos XX e XXI, e com o desenvolvimento da *internet*, tem cada

³⁰⁵ “Admittedly, I am a Classicist by trade, so this is some what outside my field even if I have studied the Holy Roman Empire to some extent. Nonetheless, I would not seriously take any of those images as evidence of the ethnic make-up of 15th century Bohemia, let alone the HRE. What you are in fact witnessing in those images is a relatively late ‘Africanisation’ phenomenon in medieval art. Ecumenical imagery and biblical figures were modified to include black Africans (as well as other ethnicities) as an expression of Imperial ambition. In other words, they were an effort to claim dominion over a wide array of people while asserting a through-line from the Roman Empire and Byzantium to the HRE. St. Maurice, a fourth-century Christian martyr, was only re-interpreted as ‘black’ somewhere around the 13th century. Notably, also, images of Maurice largely depicted him as Caucasian outside of Germany and central/northern Europe” (THEFATALENGISHMAN, *apud* PURCHESE, 2018). Disponível em: <https://www.eurogamer.net/kingdom-come-deliverance-review#:~:text=Kingdom%20Come%3A%20Deliverance%20and%20the,place%20it%20conjures%20is%20astonishing.&text=Kingdom%20Come%20is%20the%20most,history%20I've%20ever%20experienced>. Acesso 16 dez. 2022.

vez mais questionado essa imagem estática do medieval através da noção de contatos e circulação entre povos e culturas ao longo dos séculos.

Apesar da afirmação de Vávra sobre o fato de não haver pessoas negras na Boêmia medieval parecer, até o momento desta pesquisa, correta, isso não justifica a ausência da representação de um santo africano cuja simbologia teve uma importância na Boêmia apenas algumas décadas antes do recorte trazido no jogo. Sua relutância em adicionar personagens, ou mesmo elementos que indiquem uma presença africana na Boêmia, tornaram-se fios condutores para as discussões nos *blogs*, incentivadas também pelos jornalistas das matérias, que trouxeram tais debates para o público. A recusa de Vávra se torna ainda mais problemática quando abordamos, no tópico 3.2.1, sobre a simbologia da pele negra que foi colocada no cristianismo presente no jogo. A escolha de haver uma simbologia e não as duas reforça uma noção racista do desenvolvedor ao não adicionar um elemento autêntico e particular do Sacro Império e da Boêmia na Baixa Idade Média – sendo, portanto, uma escolha consciente do desenvolvedor.

As discussões, além de expressarem ideias em torno de identidades contemporâneas projetadas no passado, podem ser identificadas também como elementos de um neomedievalismo político. O medieval, apesar de presente em um produto vendido como autêntico historicamente, pouco levou as pessoas a pensarem sobre os elementos políticos e religiosos em torno da figura de São Maurício, por exemplo. Tal medieval ficou, portanto, em nossa leitura, preso em um meio termo entre o passado e o presente, no qual o segundo se destacou.

Em meio a essas discussões, encontramos também comentários de historiadores que participam desses diálogos, agindo de maneira consciente ou inconsciente, numa forma de História Pública, participando e compartilhando informações e conhecimentos não em função de uma possível remuneração, mas pelo fato de estarem interessados em KCD e nas discussões que ali se desenrolaram. Um ponto que nos chamou a atenção ao ler comentários escritos por historiadores foram as diversas formas pelas quais se posicionaram nessas discussões, com diferentes focos e perspectivas sobre as controvérsias de KCD e o passado nele representado ou ausente.

A primeira interação que trazemos ocorreu em 2014 no *blog Kotaku*. Chief Beef, além de se apresentar como historiador, procurou explicar sobre as relações de contatos entre povos cristãos e muçulmanos, tanto na região ibérica como no Leste Europeu. Para ele, apesar de ser possíveis árabes, muçulmanos e outros grupos não-brancos não terem ocupado papéis fundamentais na sociedade tcheca, elas circularam pela Boêmia, de modo que o autor do

comentário sentiu sua ausência no jogo. Ou seja, ainda que tais pessoas não representassem um papel importante na estrutura da sociedade tcheca à época, elas poderiam ter sido representados por personagens em outras funções, sem que isso comprometesse a integridade histórica almejada pelo produto (CHIEF BEEF *apud* PLUNKETT, 2014).³⁰⁶

Seu comentário reverberou pelo público de distintas formas. Zin33 o aconselhou a fazer algo mais útil por causas sociais, como ir para a África ao invés de escrever um comentário como esse em um *blog* focado em jogos (ZIN33 *apud* PLUNKETT, 2014).³⁰⁷ Já Sniperdoc concordou com a possibilidade de uma Europa mais heterogênea em algumas regiões do mediterrâneo, mas também trouxe, como exemplo, experiências pessoais na Alemanha, durante o século XX, para apontar seu ceticismo com relação à representação de pessoas não-brancas em KCD. Ao concluir, destacou que obras literárias, apesar de mencionarem personagens de pele preta, não teriam uma correlação direta com a sociedade na qual seus autores viveram (SNIPERDOC *apud* PLUNKETT, 2014).³⁰⁸

³⁰⁶ “Well, as a historian, a gamer, and a decent human being, I'm torn on this (although not at all torn on the reaction of the ‘Death to SJW’ fellow, which was despicable and rude). There were quite a few people of black or Arabic decent in medieval Europe, especially after the early Crusading era, due to trade and the Christian kingdom of Jerusalem operating as a ‘cultural portal’ between various peoples (and if any of you bring up Assassin's Creed as valid history, I'll find out where you live and . . . um . . . tie you up, and make you play only the Abstergo parts). Also Spain's Christians and Muslims were, while technically at war for over 750 years, living through long periods of relative peace, trade, and even intermarriage in some places. Despite what some (poorly researched) modern histories might indicate, the Spanish Inquisition did not remove the Muslims or Arabic-decent Christians from Spain in any significant amounts (although there were periods of deportment for some Jews and Muslims, while others left voluntarily; it wasn't a very friendly period to say the least). So, yeah, there could have been a decent amount of colored people in Bohemia, from a variety of sources. The problem is, they wouldn't be knights, nobles, or anyone else you're likely to encounter or care about in a video game where you play an action hero. They were usually monks or servants (or both), almost always second-class citizens (except in Spain), and sometimes isolated to their own communities. Moreover, it wouldn't be accurate to say they were a ‘common sight’ in late medieval Northern Europe; while there are records of black and Arabic people mixing in society with white people, and being accepted as warriors, merchants, or any number of other professions, they were always the exception rather than the rule. So while it might be historically accurate to portray them as townspeople or religious brothers or sisters, being able to play as a black character or finding one sitting on a local throne or something isn't where I'd go if the goal were historical accuracy. But that said, there's more than enough leeway and historical ‘blind spots’ in our knowledge to integrate people of African descents subtly into a game like Kingdom Come (Asians, Native Americans, and Subcontinent Indians, not so much)”. Disponível em: <https://kotaku.com/idiots-fight-to-keep-a-medieval-game-white-1516970808>. Acesso em 18 dez. 2022.

³⁰⁷ “‘and a decent human being’ really? go to africa then and help one of those kids that dies every 3 seconds due to starvation instead of just writing a comment on some blog or go protect the forest or whatever”. Idem.

³⁰⁸ “‘Decent amount’??? Let me put it to you this way... after the inquisition there were literally ZERO people of color in feudal Europe. Hell... I grew up in Germany in the early 70's - late 80's and I had ONE black friend... and he wasn't even black. He had a huge fro and was light brown. The only black people were the american GI's. The rest was pretty much Turks and Slavs. So, if you'd like to say that there was a ‘decent’ amount, I think you're completely wrong. People of color were considered barbaric, non-christians and as such only held servant type of positions. Please note, I understand that Spain and Italy did have to deal with Moors, and the Moors had a culture of their own and an entirely different landmass with a different social hierarchical structure, etc. But, I think if we're talking about the Holy Roman Empire's domain... people of color were a limited few. <http://elodieunderglass.com/2012/10/13/713>...I've heard people make a case with Le Morte d'Arthur and Sir Morien... please keep in mind that this was a romanticized NOVEL... not a fact-book.

A resposta de Chief Beef para Zin33 pouco agrega a nossa discussão, mas a que escreveu para Sniperdoc nos apresentou exemplos para refletirmos sobre o ato de se fazer História Pública nessas discussões. Em sua resposta a Sniperdoc, Chief Beef primeiro concordou com a noção de que obras literárias não seriam fontes históricas precisas, da mesma forma que histórias em quadrinhos de heróis da *Marvel* também não serviriam para historiadores do futuro compreenderem o período contemporâneo.

O segundo ponto que o historiador trouxe foi o de problematizar essa relação direta que Sniperdoc fez entre sua experiência de vida com um passado. Para o historiador, tal elemento também não seria um argumento válido, pois misturava temporalidades e sociedades para as quais é impossível estabelecer uma comparação direta.

Seu terceiro ponto retornou à discussão sobre o medievo. Segundo ele, muçulmanos africanos se converteram ao cristianismo. Eles não seriam considerados bárbaros sem alma. Houve, inclusive, a proteção da Igreja com relação a abusos e à escravidão às quais esses convertidos estariam sujeitos nas sociedades europeias. Chief Beef concluiu sua mensagem afirmando que a ausência de pessoas não-brancas não era um grande problema em KCD, mas que, ainda assim, não seria um problema representá-los, pois o jogo continuaria mantendo sua pretendida autenticidade histórica (CHIEF BEEF *apud* PLUNKETT, 2014).³⁰⁹

Saracens (Arabians) were well known during the Crusades, but you wouldn't find them having dinner at the kings table unless he was a noble ambassador. This blog talks about some aspects of *Le Morte d'Arthur* and people of color: but I think despite the argument it tries to make, it presents the fact that it is a novel and not a historical piece of non-fiction. So, a person of color in Europe... Yes, certainly, but not in a position of status and definitely not 'prolific'". Idem.

³⁰⁹ "Not sure what the issue is here, Sniper, as it seems we agree that people of color were not known to be upper class in that time and place, and were very uncommon even in the nascent middle class. But let me address some of your points: First, let me quickly dispose of the *Morte D'Arthur* sourcing: you're correct that anyone using that source for historical reality doesn't understand history or literature (or reality); future historians might as well reference Marvel Comics if we're counting Mallory's work as history. So I'm not in any way referring to that excellent, but decidedly fictional, work. OK, so the rest of it: I may be misunderstanding you, but it seems you're equating your experience with the situation growing up in Germany in the 70's, with the situation in Northern Europe more than 450 years prior. Unless you were living in the 1570's (in which case I bow to your experience), a lot changed in that time. But even beyond the changes, it's a mistake to assume that one person's experience, in one place at one time, is equivalent to historical reality, either at that place and time or any other. I don't have the minority population statistics for Cold War-era Germany at my fingertips, but I would bet it would be somewhere in the tens of thousands, or high single thousands. That's still a lot of people. I could, of course, be wrong about the specifics, but I think my general principle stands: your own personal experience is not an indicator of the entirety of the German populace, even if you were very well-traveled. Back to medieval Bohemia: we agree that, most often, people of color were in positions of servitude. I think you're overgeneralizing though when you say they were considered 'barbaric non-Christians', as servants or otherwise. Most of the black or Arabic people actually living there *were* Christian, and had adopted European social norms. While racism exists everywhere and Europe under the HRE was definitely no exception, they weren't *officially* considered second-class citizens, and while they were sometimes treated as such by the populace (a point I should have made clearer in my original post), the Catholic Church DID *officially*, albeit inconsistently, try to prevent their abuse and enslavement (although those directives weren't faithfully carried out by local bishops or priests, a problem the Church still has today). But again, I think we're saying the same thing here: in reality, in Bohemia in the 1500s, being black

A conversa entre esses três sujeitos nos possibilita ponderar sobre a interação de historiadores com o público de maneira informal. Ao considerarmos essas participações de historiadores como uma História Pública informal, vemos não apenas como uma ação de reflexão sobre o passado feita fora dos espaços acadêmicos, mas também como o ato de mobilizar seus conhecimentos, sem um planejamento ou organização de materiais prévios, na discussão com um público leigo.

A interação entre Chief Beef e Zin33 apresenta os desafios pelos quais os historiadores passam ao se engajar em discussões sobre História em espaços não especializados/acadêmicos. As redes sociais e a *internet*, de modo geral, proporcionaram a participação cada vez maior de pessoas em diferentes espaços, em discussões sobre os mais diferentes assuntos. Em espaços em que a profissão não se destaca, percebemos que pouca atenção é dada a comentários de especialistas. Discutir sobre o passado num local em que a maioria das pessoas vai em busca de informações sobre entretenimento torna-se um desafio que exige dos historiadores a capacidade de explicarem assuntos escolares e acadêmicos de uma forma mais rápida e assertiva, se adequando também ao público participante.

Por outro lado, sua interação com Sniperdoc trouxe importantes elementos, positivos e negativos, para nossa análise. Apesar do diálogo entre os dois sujeitos ter terminado com apenas duas mensagens, Chief Beef procurou ponderar sobre as opiniões de Sniperdoc de uma forma que trouxe parte do debate historiográfico para a discussão no espaço digital. Percebemos como positivas suas posições sobre como não podemos fazer relações diretas entre o presente e o passado, bem como a noção que pessoas não-brancas não necessariamente ocupariam posições de destaque na Boêmia, podendo, no entanto, ainda assim, serem representadas em outras funções sem ameaçar a “precisão histórica” de KCD. Porém, o seu argumento sobre literaturas e outras obras não serem fontes confiáveis se torna um problema, pois, apesar de não serem, de fato, documentos que confirmem uma presença física no medievo, essas obras artísticas são produzidas com diferentes objetivos que possibilitam aos historiadores lançarem problemáticas nesses recortes. Pesquisas com esse tipo documental, cruzando-os com outras formas de documento, sempre enriquecerão e complexificarão o

or Arabic meant you were almost certainly a servant, a monk or religious sister, or on very rare occasions some other kind of lower-middle class personage. And there weren't many people like you, and they would definitely have been considered exotic and noticeable and probably viewed with suspicion by some people. So, a game wishing to portray historical reality above audience inclusiveness wouldn't have many, if any, people of color as PCs or important NPCs. But my argument is that it would still be possible to include them without breaking reality *too* much. Thanks for the discussion”. Idem.

modo como o passado é percebido em cada período, por diferentes sujeitos, em distintas sociedades e culturas.

Outro exemplo de interação entre o público leigo e o público com formação acadêmica nas humanidades ocorreu na mesma matéria de Plunkett. A discussão teve início com ArmstrongJx4: Cleared Act4 afirmando que essa pressão pela inclusão de diversidade sem provas era idiota e sem sentido (ARMSTRONGJX4: CLEARED ACT4 *apud* PLUNKETT, 2014).³¹⁰ A partir do seu comentário ocorreu a participação de mais quatro sujeitos com interessantes posições: TolkienNegro, Archaeology, Desmonta e AimlessZealot.

TolkienNegro respondeu ao comentário de ArmstrongJx4: Cleared Act4 enfatizando como ele, assim como outros sujeitos que escreveram comentários na matéria, pareciam reforçar a noção da ausência de negros no recorte em questão e desconsideravam iconografias pelo simples fato de haver também no medievo imagens de figuras mitológicas fantasiosas (TOLKIENNEGRO *apud* PLUNKETT, 2014).³¹¹ Em nossa análise, a crítica de TolkienNegro centra-se em como é atribuído um mesmo estatuto existencial para dragões, leões de duas caudas (como o próprio Vávra argumentou em mensagens no *Twitter*), figuras ficcionais, imagens de santos e obras que retratavam pessoas pretas, observando-as apenas pelo viés do mito, sem uma real conexão com a realidade. Para ele, o fato de haver essas representações serviria como indício da existência de pessoas com pele negra na região.

Em resposta à sua mensagem, Archaeology escreveu solicitando que TolkienNegro fornecesse provas antropológicas de sua afirmação (ARCHAEOLOGY *apud* PLUNKETT, 2014).³¹² Desmonta, procurando responder a primeira mensagem de TolkienNegro, escreveu que, para ele, as publicações do *MedievalPOC* não eram problemáticas em geral. Elas contribuíram de fato ao expandir as possibilidades de interpretação sobre a circulação física e material de pessoas não-brancas na Europa. Porém, era um problema para ele a tentativa de representar pessoas não-brancas em uma região de um reino com poucas conexões com o mar

³¹⁰ “Dude in the first pic kinda has a point. Everyone loves to complain about tacked on multiplayer and other ‘forced’ gameplay elements. But diversity just for the sake of diversity is JUST as noticeable and awkward. I’ve said it before. It’s the ‘Not Enough Black People’ syndrome. Not speaking directly about this situation, just saying in general. People are trying to force diversity, which is kind of counterproductive to whatever cause they are trying to support”. *Idem*.

³¹¹ “Not to single you out but a lot of commenters on this thread seem to be under the impression that black people are either A) dragons or B) didn’t exist until James Brown first coalesced from the Funkiverse in 1963. There were black people in Medieval Europe. Full stop. The only thing historically inaccurate would be to pretend that they didn’t. Adding black characters to a game about Medieval Europe isn’t ‘diversity for diversity’s sake’ it’s History”. *Idem*.

³¹² A interação dessas duas pessoas continuou por mais algumas mensagens, onde TolkienNegro solicitava que Archaeology procurasse se informar, e Archaeology solicitava que TolkienNegro trouxesse provas para suas alegações.

e com rotas comerciais que não ligavam diretamente a Boêmia ao oriente e a África (DESMONTA *apud* PLUNKETT, 2014).³¹³

Esse segundo fragmento de diálogo continuou com mais duas mensagens nas quais TolkienNegro criticou tal postura acadêmica quando à inclusão de pessoas não-brancas em narrativas. Segundo TolkienNegro, quando brancos eram inseridos em produções de entretenimento ambientadas em outros continentes, o mesmo não ocorria (TOLKIENNEGRO *apud* PLUNKETT, 2014).³¹⁴ Desmonta, por sua vez, apontou que pensava ser tão problemática a inclusão de pessoas não-brancas quanto a de europeus, e americanos, em produções ambientadas na Ásia e na África com papéis de destaque. Para ele, os desenvolvedores, ao almejam precisão histórica, tentaram ao máximo evitar esse tipo de problema em KCD (DESMONTA *apud* PLUNKETT, 2014).³¹⁵

O trecho dessa conversa que mais nos chamou a atenção de fato ocorreu após esse diálogo, em mais três mensagens trocadas entre Archaeology e AimlessZealot. Archaeology mantinha sua posição de que fossem apresentadas provas antropológicas sobre a presença de pessoas não-brancas, mais especificamente pessoas negras, na conversa. Archaeology, ao se declarar como um arqueólogo, exigia de TolkienNegro a apresentação de provas para suas alegações. Porém, quem buscou trazê-las de alguma forma foi AimlessZealot, indicando ser

³¹³ “There is one big problem with most comments in this discussion and medievalPOC reasoning – they took Europe as one state with same diversity in every region.

Yes, there were POC in Europe. There were many of them in Mediterranean because of longtime contact with Middle East and Africa. There were many of them in Spain, Portugal, France and England, because these states were colonialist.

But game criticized by medievalPOC is situated in rural area of central Bohemia in central Europe. No access to sea. No trade route with Middle East, Asia or Africa – exotic goods came through brokers in France, Germany and Austria. No participation on colonialism. No final destination of slaves – in fact this region was longtime major source of Slavic slaves so why change one slave for another. With Poland it was literally edge of medieval Europe in the beginning of 15th century.

So when there were POC in Europe there was also secluded areas (Bohemia was surrounded by mountains and deep woods in south and west and only local boatable river led to north) where no POC permanent settler lived. And those few rare traders would visit only very few big rich cities like Prague, not rural village far away from them (mentioned game is situated to small existing location due to local historical events and consisted area about 9 square miles)”. *Idem*.

³¹⁴ “Why are people trying to rationalize so hard? No one is saying the House of Medici was secretly descended from Mansa Musa but to say that the appearance of a single person of color in a game set in a remote part of Medieval Europe is somehow beyond the pale, like it would just be impossible to the point of breaking historicity I find curious.

So a white guy can be in feudal Japan and out-samurai everyone or a white guy can lead a group of Lakota Sioux in rebellion against the US government or a white guy can get his ass to Mars but as soon as a black person shows up outside of Detroit all of a sudden there's a problem?”. *Idem*.

³¹⁵ “You are assuming that I don't consider white guys stucked to Asia or Africa during wrong era problem. But I am. I don't see difference between absurd white ronin Keannu Reaves and black smith in rural Bohemia. Both are just result of twisting history for sake of audience. But when authors are using stamp ‘history accurate’ I assume that they avoid such things”. *Idem*.

um professor, e compartilhou 4 *links* de trabalhos que analisavam essa presença na Europa (AIMLESSZEALOT *apud* PLUNKETT, 2014).³¹⁶

Não conseguimos acessar esses *links* compartilhados, mas Archaeology apresentou informações sobre cada um deles, indicando que de fato possuíam produções científicas nos *links*. Segundo ele, os três primeiros trabalhos ofereciam evidências sobre a presença de pessoas não-brancas em regiões do Mediterrâneo, enquanto o quarto artigo debateu sobre iconografias de figuras bíblicas pretas como exemplos. Para ele, esse quarto texto indicava apenas como a cor de pele foi usada no cristianismo, mas não indicava a presença física de pessoas negras na região (ARCHAEOLOGY *apud* PLUNKETT, 2014).³¹⁷

Em nossa interpretação, um grande problema manifestado nas interações de historiadores, entre si e com o público leigo, nesses espaços digitais, girou em torno do despreparo, isto é, uma participação marcada pelas discussões no “calor do momento”, sem um conhecimento específico sobre o recorte da Boêmia nem sobre o recorte histórico em si. Além disso, a dificuldade de comunicar informações que fossem complexas³¹⁸ e, ao mesmo tempo, acessíveis aos participantes dessas discussões, também se mostrou como um

³¹⁶ “Well, first of all, I'm a professor. Now this doesn't mean that you aren't qualified to discuss this, but clearly you have never taken part in a collegiate discussion. If you attacked another person's stance during an open discourse by demanding an immediate list of citations and the expectation of a level of scholarly performance in a niche field that few professionals could provide (physical anthropological evidence answering a specific, well-accepted fact of an era with accompanying genetic samples), you'd be at best chided for failing to understand the nature of exploratory discussion and at worst, ejected from the class. That said, being a purveyor of information, I decided to do what you might have considered doing and looked up the requisite data to satiate your curiosity: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/aj...> <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/P...> <http://www.plosgenetics.org/article/info%3...> <http://www.vam.ac.uk/content/articl...> Now that we've gotten that out of the way, please provide proper citation for your claims with regards to the generalized nature of grading policies with specific personal statements by professors stating that a response to that clear effect would result in such an observable outcome. Make sure any surveys or statistical data provided meets the threshold of a validated study and be sure to eliminate ‘correlation is not causality’ overestimations”. Idem.

³¹⁷ “Your first link: That's Spain. We're talking about Bohemia specifically. Moorish conquest of Spain is quite well attested to.

Second link: That's Iberia, Sicily and the Italian peninsula. This is not new. We're talking about Bohemia.

Third link: Southern Europe again, 1-3% gene flow from the end of the Roman Empire to Arab invasions. All three of those links not only deal exclusively with Southern Europe but also deal with the genetic incursions that occurred during the early middle ages. The game takes place in the 14th century. Considering that the genetic admixture, according to your own links, is about 1-3%, it is doubtful that there would be noticeable ‘people of color’ walking around Southern Europe due to these genetic incursions.

Fourth link: Artwork not depicting actual people, but mythical figures and symbolism. Example: ‘The black king also symbolised the idea that Christianity appealed to all humanity, even the most foreign and remote people. The blackness of his skin showed that he was from a distant land, although even there people had accepted the truth of Christ's message.’ Now could you provide some genetic evidence for ‘people of color’ in 14th century Bohemia?”. Idem.

³¹⁸ Essas discussões acontecem de maneira dinâmica e dispersa. As reflexões e argumentos dos historiadores precisam ser elaborados rapidamente para manter a participação das demais pessoas num diálogo. Isso dificulta a elaboração, no nosso entender, de comentários com uma argumentação profunda que possa conter também trechos de documentos históricos analisados.

problema. A interação entre *Archaeology* e *AimlessZealot* aponta para diferentes objetivos e problemáticas pelos quais pesquisadores se lançam ao passado. Enquanto que, para *Archaeology*, documentos iconográficos não tinham relevância pelo fato de não serem provas antropológicas da presença de pessoas negras na Boêmia, essas reproduções poderiam, para outro investigador, indicar intermediações culturais que tornariam possível atribuir um valor religioso significativo a elas. O valor dado pelos diferentes pesquisadores às informações partem não apenas de suas especialidades, mas também da forma como percebem a relevância dessas questões no tempo presente.

Uma discussão entre historiadores no *blog IGN*, entre *Fandango_5* e *Exakter*, nos permite deixar mais clara essa percepção. O primeiro afirmou que eram ridículas as alegações daqueles que apontavam falta de diversidade em *KCD*. Em sua perspectiva, relações heterogêneas e multiculturais vão muito além apenas da cor de pele dos personagens em *KCD* (*FANDANGO_5 apud HATER*, 2018).³¹⁹ *Exakter* respondeu à mensagem trazendo *links* com discussões sobre como o período medieval era utilizado por grupos supremacistas brancos para legitimações políticas em espaços de cultura popular. *Exakter* destacou sua formação como historiador medievalista. Ademais, procurou enfatizar como o período medieval, e a região central da Europa, possuíram diferentes grupos étnicos que não eram considerados caucasianos por supremacistas, como os romanis.

Para ele, mais preocupante que o jogo em si foram as alegações de Vávra, que dialogavam de forma muito evidente com discursos nacionalistas e xenofóbicos. No jogo em si, além de representações nacionalistas, os maiores problemas se referiam a questões religiosas e sobre como esse assunto foi pouco explorado no jogo. *Exakter* desabafou o quanto o incomodava o fato de historiadores debaterem tanto sobre um medievo diverso e serem ignorados por visões supremacistas. Por fim, aponta que grande parte dos problemas de *KCD* estão mais ligados às ideias de Vávra do que ao jogo em si (*EXAKTER apud HATER*, 2018).³²⁰

³¹⁹ “I had no idea there was such a storm of negativity about the lack of diversity in this game until reading the comments here. After looking around a bit more online, I can't believe how ridiculous the arguments of the offended are. The game takes place in 15th century Bohemia (modern Czech Republic), in the heart of central Europe. There were no colonies of Black Moors or east Asians in central Europe. For those who can see diversity beyond skin color, there's plenty of it from all the various peoples represented: Czechs, Slovaks, Germans, Hungarians, Cumans (a Turkic people). This game takes place during events that really happened. There shouldn't be calls for revisionist history for the sake of being all inclusive. By that same argument, games like *Dynasty Warriors* should also be under the lack of diversity microscope. In the end, its only a game! Always something to complain about. smh”. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 17 dez. 2022.

³²⁰ “Europe was diverse. If you don't believe me... there are plenty of sources out there. Don't just trust your misconceptions or popular culture. <http://www.cbc.ca/radio/day6/episode-357-little-rock-nine-historians-vs->

Fandango_5, nesse momento da conversa, também se apresentou também enquanto um historiador, com pesquisas direcionadas para a história militar e para o Iluminismo. Para ele, apesar das alegações de Exakter terem fundamento com relação ao desenvolvedor, o maior problema era que essa ausência não deveria ser usada para condenar o jogo (FANDANGO_5 *apud* HATER, 2018).³²¹ A interação dos dois historiadores, nas duas últimas mensagens, traz a preocupação sobre como, apesar da participação cada vez maior de historiadores, ideias problemáticas manifestadas em produtos de entretenimento ainda possuem grande alcance e podem influenciar o público.

Para Exakter, o verdadeiro revisionismo histórico problemático acontecia quando grupos procuram mentir em suas interpretações sobre a História. Para ele, um personagem de cor em KCD não seria revisionismo, o revisionismo estaria no fato de fontes que poderiam sugerir essa diversidade serem ignoradas por Vávra de acordo com seus preconceitos e

[neo-nazis-tabathasouthey-fired-robots-yuval-harari-and-more-1.4309188/medieval-history-scholarsare-suddenly-on-the-front-lines-in-the-fight-against-white-supremacists-1.4309219](https://www.psmag.com/education/yes-there-were-poc-in-medieval-europe) Hungary was considered the gateway to the East and South-East at this period in time for Western Europe. This part of Europe had tribes and racial groups coming and going for centuries. For one, there was a LARGE population of Romani there who are not considered "caucasian" by white supremacists. Additionally, this was part of the frontline against the Ottomans later, and the Mongols earlier... these mass movements of people led these areas to become heavily mixed. While the game itself is not outright racist... the main developer behind it absolutely is. He has a history of being so... and is a self-professed white nationalist which is why a lot of people are going crazy over the game. As someone who is a history major with a specialization in medieval europe I can tell you this game makes MULTIPLE errors on MULTIPLE fronts regarding historical accuracy (one of the most blatant issues is regarding religion and disputes between Orthodox, muslims, and various sects of Catholic Christianity – there were a LOT of religions here at this time), but it is still one of the most accurate medieval games i've ever played. I also bought it knowing the lead developer is a racist bastard because I don't believe he represents the entirety of the developers. The main problem regarding the diversity issue is that Europe is ignorantly believed to be purely a white/caucasian populated continent which is incorrect. However, the amount of historical records proving this one way or another on a basic level of society are fairly rare... because historical records on peasant life, or even the average life of someone considered to be middle class just don't exist. So people have to use texts from earlier/later or from a different stratosphere of class... which leads to people using paintings, architecture... references from a trader who visited... <https://psmag.com/education/yes-there-were-poc-in-medieval-europe> ANY real historian who comes to the table without a preset bias will acknowledge Europe is a LOT more diverse than believed by the masses. That said... it's still a good game. <https://psmag.com/education/untangling-white-supremacy-from-medieval-studies> What is most frustrating from my perspective is this matter is not even debated by medieval historians (of whom I know many)... but is ignorantly continued by people with ulterior motives and a lack of interest in research. <https://www.publicmedievalist.com/white-middle-ages-come/> All that said... its certainly next to impossible to tell what % of the population is what... and the furor over this game's accuracy would NOT be important to me if the developer didn't have a set agenda. As it is, it's a worthwhile discussion". Idem.

³²¹ “As someone who is also a student of history, specifically military history and continuing my education on the Enlightenment, suggesting that my comments are built on misconceptions or popular culture is way off. I didn't say Europe wasn't diverse, in fact I mentioned the opposite. I do believe what you're saying and I have an understanding of the diversity of Europe. I'm not suggesting there weren't any people of color in Europe and I didn't say so either (I used Cumans in my example). Especially in terms of warfare, the use of mercenaries from wherever they could be found was heavily used. As you said about Hungary being the gateway to the east, it was even more pronounced in terms of the makeup of the armies in the east. However, that they're not represented shouldn't be condemning. It would be equally ridiculous for a game based in the Songhai Empire to be ridiculed for a lack of white people. Your comments on the main developer I won't dispute”. Idem.

interpretação sobre o passado (EXAKTER *apud* HATER, 2018).³²² Ou seja, para ele é primordial que os historiadores também reforcem os problemas relacionados ao presente em obras de entretenimento que se utilizem do passado, sendo necessário também avaliar quem e como as fazem.

Algumas das preocupações trazidas por Exakter merecem um espaço para reflexão. Buscamos, ao longo da pesquisa, demonstrar como KCD não é somente um objeto de entretenimento, mas um produto que carrega, em trechos de sua narrativa principal, características de um modo nacionalista olhar para o passado. Esse modo nacionalista de ver tal passado, no caso em questão, gira em torno de uma identidade tcheca cuja origem remonta, supostamente, ao medievo. Argumentamos, no segundo capítulo desta pesquisa, que esse sentimento nacionalista não é exclusivo de Vávra, mas fazia parte do processo de formação dos Estados-nação do século XIX e XX que adquiriu novos contornos com o fim da União Soviética da década de 1990.

Apesar de compreendermos a importância de haver mais historiadores nos espaços digitais para combater revisionismos históricos, isso por si só não garante uma mudança no modo como essas produções são feitas. KCD teve a participação de historiadores como consultores no desenvolvimento do jogo. Porém, como trouxemos, esses elementos, no final das contas, eram selecionados quando se adequavam aos interesses de Vávra e dos demais desenvolvedores.

Em nossa perspectiva, acreditamos que a função dos historiadores nesses espaços digitais deve ir de encontro com as reflexões de Rovai sobre a História Pública, marcada pela ação de apontar as controvérsias e disputas em torno de um assunto por diferentes grupos ao invés de apresentar consensos (2020, s.p.).

A última interação entre historiadores, que traremos nesta pesquisa, ocorreu entre latedave e Titler. Latedave teria acessado o *blog Rock Paper and Shotgun* para se informar sobre um jogo eletrônico. Ao encontrar a notícia intitulada *Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand*, destacou a diferença que havia nela em comparação a outras matérias no *blog*. Para latedave, apesar de haver na matéria traços de

³²² “I don't entirely disagree with you. My main point is that throwing in one (out of 100) characters of diverse backgrounds wouldn't be revisionist history. It was NOT done because the lead designer refused to contemplate it because of his bias!... and THAT must be known and discussed when talking about these things. Otherwise... in five years kids who play this game will think that it's historical evidence because it was a 'realistic' game and because most people don't study these things... that has a negative effect that we must combat. We MUST take into account modern social impact when it comes to these things... I mean we literally have a war being fought over history between historians and those trying to lie to people and rewrite history. THAT is revisionist history”. Idem.

opinião do jornalista, ele também procurou trazer discussões e reflexões historiográficas relevantes. Ele salientou apenas ter sentido falta de notas de rodapé que pudessem permitir um maior aprofundamento dos leitores, seja de bibliografias, seja de documentos que comprovem suas alegações (LATEHAVE *apud* INDERWILDI, 2018).³²³

Em resposta à exigência de fontes, Titler procurou complexificar as discussões sobre a apresentação de provas sobre a vida cotidiana em períodos pré-modernos. Para o autor, provas materiais são complexas e difíceis de se encontrar, seja por não suportarem a passagem do tempo, seja pelas constantes construções e reconstruções das sociedades sob o mesmo solo. Outro problema era encontrado em documentos escritos. Apesar de haver registros comerciais e funerários sobre sujeitos históricos, ainda são fontes de informação limitadas quanto ao medievo na antiguidade (sem falar em documentos que seriam escritos por sujeitos de camadas abastadas das sociedades medievais). Para o autor, crônicas e obras históricas desse período não devem ser pensadas como verdades absolutas, mas como a perspectiva de sujeitos em posições de poder que chegaram até os dias atuais. Não se tratam de verdades, mas de produções carregadas de intenções (TITLER *apud* INDERWILDI, 2018).

Para ele, o grande diferencial da era moderna está no fato de ser um recorte não só mais recente, como também um período com uma gama maior de documentos que chegaram aos dias atuais. O revisionismo histórico ocorreu de forma mais predominante na era moderna não porque a esquerda em si, ou grupos sociais, buscam o politicamente correto. Mas sim porque a própria historiografia abriu espaço para que essas vozes entrassem também na História. Para ele, os mitos nacionais e nacionalistas são tão tendenciosos quanto outras leituras, forçadas, sobre o passado. A grande diferença é que para nacionalistas, essa ainda é tida como uma verdade genuína e absoluta (TITLER *apud* INDERWILDI, 2018).³²⁴

³²³ “Well as someone who did history as a degree I think there's a large difference between most of RPS work which is opinion based and something like this which is making factual statements, albeit heavily mixed with opinion so I would expect at least footnotes at the bottom. It makes some really interesting points and I would enjoy a longer article but I don't think that's an unreasonable request.”. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy> Acesso em 17 dez. 2022.

³²⁴ “As someone who also did a history degree, and read the article, how do you provide sources for something which the article actually states we don't have sources for? The sheer weight of comments on this thread, some from some very outraged fans proves people want to believe in the game, or even it's wider nationalist perspective ... but it always was and always will be a myth. The vast majority of human experience in every Society right up to the internet age were dominated by only a tiny number of voices, usually taken from the Elite or those who broke into it somehow. You're never speaking for a nation, or even a way of life...but only the story that was told about it, by those who did well out of it at the time. And never the stories told by those whose backs the country was built upon, because those are rapidly lost. Next time you're out for a walk, stop by a graveyard; most stones are starting to be unreadable from around the early 1800s, but even when you can get a name, try and find out anything about the person buried there. The best you'll do for the vast majority are birth, death, marriage records, if those records have survived fire, flood and bomb damage over the intervening years, and if you don't have the time or money to search physical archives, if someone online

Esse último recorte de interação em espaços digitais não somente reforça uma atitude combativa da história sobre revisionismos históricos problemáticos, mas também chama a atenção sobre como narrativas nacionalistas do passado permanecem com força no senso comum, sendo necessário desmistificá-las para o grande público.

Quando observamos os comentários das pessoas que acessaram e participaram das discussões em torno de KCD, fica evidente que se tratam de disputas por uma interpretação do medievo por grupos com distintas identidades políticas. Em comentários nos quais era defendida a narrativa de Vávra enquanto autêntica historicamente, percebemos que poucos de seus defensores questionam os elementos em torno dessas estórias (como, por exemplo, nas discussões sobre grupos étnicos). Tais pessoas não procuram refletir se de fato foi assim. A aceitação dessa história tradicional e nacionalista possui ao menos duas razões, de acordo com nossa leitura.

A primeira se apresentou no fato de grande parte do público pouco se importar com o passado retratado no jogo. Trouxemos no tópico 3.2.3 que somente algumas poucas notícias se tornaram pontos de discussão. Ou seja, a grande parte dos jogadores nem chegou a se manifestar sobre. Afinal, jogos eletrônicos ainda são encarados apenas como objetos de entretenimento, de diversão, que não carregam “ideologias políticas” ou essas pouco importam para esse público.

Uma segunda razão se dá pela consolidação do medievo enquanto um espaço fortemente ligado a grupos de direita na contemporaneidade. Ao abordarmos sobre o neomedievalismo político, destacamos como o medievo era utilizado como um espaço de retorno a um período glorioso. Nas discussões em torno de KCD, essa manifestação não ocorre pelo desejo de um passado glorioso, mas por um passado que não foi “tocado” por

has taken a particular interest in a particularly scenic burial ground and done the spade-work for you... But beyond that, the average person has left no wider trace, even in what is relatively recent history. Go back further, and you won't even know their names any more. And wiping people from history was actively used as a punishment in the past; the Romans and their *Damnatio Memoriae*, or the ancient Egyptians who believed the Name was part of the eternal soul, so destroying the name destroyed your enemy in the next life too... This article lists quite a few of the religious controversies of the exact, specific historical setting Kingdom Come lays claim to be set in; yet none appear, and instead you get the dominant cultural and nationalistic perspective that would eventually arise out of it as if it was always the Bohemian tradition. The game even makes claim to a standard of female beauty that is sociologically highly suspect; blond, and thin supposedly... when societies operating at a subsistence level generally tend to admire rotundness as a sign of obvious wealth. Think the fat laughing Buddha, or the attraction to huge buttocks in Africa... or Henry VIII for that matter being huge (and pustulant) but painted as being powerful. But again, back to the start of my post... and the point of the article... we don't and can't know what the real truth was because most of it is now lost. The reason the modern age is so full of historical revisionism isn't because the Left is full of snowflakes and everything has to be Politically Correct... rather it's that you're finally starting to hear EVERYONE'S voices; and it turns out the Patriotically Correct perspective isn't as real or dominant as the national myths tried to insist after all. By all means enjoy your alternative reality games. Just don't pretend they're actual, genuine, let alone undeniable historical truths”. Idem.

noções consideradas ameaçadoras na atualidade por esses. Não se pode questionar o papel da mulher no medievo, ou questionar como se deram as relações entre grupos étnicos e minorias no passado, ou cogitar que pessoas de distintos continentes circularam pela Boêmia.

Nas discussões em KCD, mais do que essa postura extrema, vemos a tentativa de estabelecer um diálogo em que sujeitos admitem essa possibilidade, mas justificam sua ausência em KCD devido a uma questão geográfica. Novamente, retomamos os textos trazidos no *MedievalPOC*. Para o(a) autor(a) do *Tumblr*, esse argumento era válido, mas não deixava por isso de ser problemático, pois, afinal, a escolha sobre essa região não ocorreu com base somente em documentos do passado, mas também foi uma escolha contemporânea de Vávra.

Diante desse quadro, compreendemos essas discussões enquanto parte de um processo mais complexo. Analisamos aqui apenas fragmentos de discussões de teor nacionalista, político e social que se destacaram em KCD e que está presente em outros espaços também. Nosso intuito foi trazer esses debates, mostrar que eles também existem, e não somente no entretenimento em geral, mas em jogos eletrônicos, um campo específico e novo de interação social em escala internacional.

Assim, apesar de devermos reconhecer os méritos de KCD, a saber, ser o jogo que, de fato, mais procurou se aproximar do passado e de trazer uma história sobre uma região pouco conhecida nas produções ocidentais, não devemos, por outro lado, ignorar as problemáticas que acompanham o produto. O caráter racista e xenofóbico presente em KCD não é fruto somente de como os sujeitos do medievo se relacionavam e foram registrados em documentos, mas também, e principalmente, se devido às percepções de ideais presentes na Europa Central, na República Tcheca, e, principalmente, em uma parcela da sua população, que se mostra aparente através do trabalho e das ideias trazidas por Vávra, estando essas posições presentes em partes do jogo e em suas falas – impactando, assim, diretamente o modo como os jornalistas e o público passam a encerrar e se manifestar sobre *Kingdom Come: Deliverance*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa partiu do interesse em analisar como um jogo eletrônico, ambientado no medievo, poderia tornar-se palco de interações de caráter político e social nos espaços digitais. Para compreender como um jogo poderia levantar tais discussões, buscamos também analisar KCD como um documento histórico. Ao fazermos tal movimento, percebemos que o jogo em si era um objeto que possuía elementos identitários que, em conjunto com uma participação intensa e controversa de seu principal desenvolvedor, Daniel Vávra, no espaço digital, teve um papel fundamental como catalisador dessas discussões. Portanto, era necessário, antes de analisarmos os comentários dos jogadores, compreendermos e refletirmos sobre o jogo e as posições manifestadas por seu diretor criativo.

Nossa hipótese foi a de que KCD seria um objeto carregado com um sentimento identitário nacional, de base étnica, que, a partir de discussões em *blogs* jornalísticos especializados em jogos, ocasionou uma disputa sobre uma autêntica interpretação sobre o passado pelos jogadores participantes nessas conversas. Essas discussões, quando vieram à tona, tiveram como elementos centrais questões sociais e políticas que, antes de se referirem de fato ao passado, tratavam-se majoritariamente de reflexões e disputas sobre o presente.

Para que fosse desenvolvida esta pesquisa, a dividimos em três capítulos. No primeiro, nossa intenção foi explorar as características e problemáticas em torno de se realizar uma pesquisa historiográfica com objetos digitais. Dedicamos parte desse capítulo para compreendermos os jogos eletrônicos, bem como as teorias e metodologias consolidadas em torno desse tipo de objeto. Na segunda parte, nosso foco foi na reflexão sobre a natureza e a particularidades dos documentos produzidos no espaço digital, bem como os desafios em torno de realizar uma pesquisa historiográfica com um tipo documental historicamente recente. Finalizamos esse capítulo propondo que o ambiente digital, além de ser um lugar reprodutor de memórias do espaço físico, também é capaz de ser o criador de novas memórias e percepções sobre o passado, um passado que agora pode ser compartilhado e posto à prova por um conjunto de observadores não mais limitados por fronteiras de países, nem por idiomas. Em suma, nos propomos a discutir sobre a natureza dos documentos que usamos na pesquisa e sua validade como fontes para discussões historiográficas.

No segundo capítulo, nosso intuito foi de nos aprofundarmos nos conceitos principais pelos quais analisamos esses documentos. O dividimos, basicamente, em duas partes. Na primeira, focamos em pensar o conceito de identidade, mais especificamente, o de identidade étnica, e em como as discussões em torno de KCD não se limitaram a um fenômeno apenas

contemporâneo, mas possuíam uma historicidade. Para tal, utilizamos, de início, as reflexões de Hall e de Woodward em torno dos conceitos de identidade para pensarmos o período contemporâneo. Além disso, as contribuições dos sociólogos foram importantes para analisarmos as dinâmicas entre distintas identidades a partir do fenômeno da globalização em torno do jogo e de Vávra. As reflexões de Hall sobre as noções de tradição e tradução nos proporcionaram meios para compreendermos KCD e as discussões que ocorrem em torno dele como parte dessas dinâmicas interculturais em um mundo extremamente conectado.

Em seguida, nos voltamos para três recuos temporais a fim percebermos o nacionalismo étnico manifestado na identidade étnica dos tchecos e de Vávra, dentro e fora de KCD, não enquanto um fenômeno isolado, mas como parte uma história e da busca do medieval como um período de nascimento de identidades que foram usadas no século XIX como elemento de legitimação e soberania, de um povo e de uma cultura, sobre um território.

Além de procurarmos trabalhar sobre os grupos étnicos e discussões sobre as identidades no medieval, também retornamos ao tempo presente para refletirmos sobre como se dava o contato dos tchecos com outros grupos, sejam essas minorias internas ao país, ou grupos de imigrantes das últimas décadas. Esse trecho da pesquisa foi fundamental, além da análise de KCD, como parte de um processo histórico que remonta ao nacionalismo do século XIX, mas que possui também elementos da sociedade tcheca atual com relação a minorias étnicas e imigrantes que não se limitam somente às ideias de Vávra.

Na segunda parte desse capítulo, trabalhamos os conceitos de medievalismo e neomedievalismo político. Esses conceitos foram fundamentais para compreendermos como o passado medieval é apropriado de diferentes formas, por diferentes grupos, com intenções políticas e sociais que, antes de se referirem de fato sobre o medieval, dizem mais a respeito à contemporaneidade e aos espaços de disputas travados por diferentes forças.

Por fim, no terceiro e último capítulo, realizamos a análise de um maior conjunto de documentos. Apresentamos trechos de nossos objetos ao longo de toda a pesquisa, mas foi nesse capítulo que nos dedicamos principalmente à análise dos recortes e documentos selecionados.

No primeiro tópico, analisamos trechos de KCD, de sua narrativa e mecânicas de jogo que nos possibilitam a reflexão sobre ele enquanto um jogo cujos trechos da narrativa principal foram escritos com base em uma forte perspectiva étnica tcheca, pois, além de ser uma história focada no reino da Boêmia, a forma como os tchecos e os não tchecos são retratados serve apenas para reforçar as diferenças entre tais grupos, construindo, assim, todos aqueles que não são tchecos como antagonistas em diferentes escalas. Apontamos, entretanto,

que, devido à natureza do jogo enquanto um jogo do gênero RPG, KCD possui missões secundárias que possibilitam aos jogadores interagirem com sujeitos de outras etnias de forma não violenta. Contudo, salientamos que, apesar de haver essa flexibilização, ela pode ser totalmente ignorada pelos jogadores durante a experiência de jogo, ao invés das construções identitárias problemáticas, que são partes essenciais da trama e impossíveis de serem evitadas pelos jogadores.

No segundo tópico do capítulo, procuramos analisar as posições manifestadas pelos principais atores responsáveis pelas polêmicas em torno de KCD: o(a) autor(a) do *Tumblr MedievalPOC*, o diretor criativo Daniel Vávra e as matérias de jornalistas nos *blogs* nos quais houve uma maior participação do público em torno dessas controvérsias. A mediação desses sujeitos foi fundamental para analisarmos os argumentos, opiniões e posições manifestas pelo público nas discussões entre os anos de 2013 e 2018. No tópico 3.3, pudemos demonstrar como e por que essas discussões eram de fato neomedievalismos políticos banais, pois o passado tornou-se, para ambos os lados, cascas parcialmente preenchidas com o passado e completadas com concepções do presente – seja na manifestação de sujeitos com posturas conservadoras, seja naqueles com posturas progressistas, o passado e o papel, por exemplo, de um santo africanizado no Sacro Império Romano Germânico nos séculos XII e XIII, e utilizado novamente no século XIV, na Boêmia, não geraram reflexões que manifestassem um real interesse no passado. Ao contrário, geram discussões que advogavam pela inclusão ou pela manutenção da exclusão de grupos e etnias no medieval produzido no entretenimento.

Procuramos, portanto, nesta pesquisa, abordar diferentes elementos das controvérsias em torno de KCD. Porém, de forma alguma as exaurimos, havendo novas possibilidades a partir de diferentes partes deste trabalho. Uma possibilidade que vislumbramos é uma pesquisa que procure fazer um minucioso retorno dos usos da identidade étnica tcheca entre os séculos XIX e XX, e no modo como essa identidade foi apropriada e reapropriada em diferentes momentos na região, alimentando diferentes formas de aspiração.

Outra oportunidade de pesquisa se encontra no debate sobre movimentos políticos, de esquerda e de direita, nos espaços digitais a partir dos conceitos de medievalismo e neomedievalismo. Aqui não nos referimos somente às pesquisas em torno de KCD, mas também as inseridas nas discussões que ocorreram em torno do jogo enquanto parte de um fenômeno político internacional de ascensão de discussões neoliberais, bem como do avanço de movimentos extremistas com tendências fascistas. Tal pesquisa pode ir desde a análise de outras discussões em torno dos usos do passado até a ampliação de discussões do público sobre KCD e as discussões analisadas neste trabalho. Nessa dissertação, nos limitamos às

interações ocorridas majoritariamente em notícias publicadas em *blogs*. Porém, esses mesmos *blogs* possuem vídeos no *Youtube*³²⁵ com centenas de milhares de comentários do público, permitindo que essa pesquisa possa ser ampliada para diferentes *sites*, como os fóruns do *Reddit* servindo também como exemplo.

Uma terceira alternativa de pesquisa é a de trabalharmos nessas mesmas problemáticas com um conjunto maior de jogos eletrônicos. A partir de um conjunto mais diversificado de jogos que se ambientam no medievo, poderemos refletir sobre as particularidades presentes neles e compreendermos em que medida *Kingdom Come: Deliverance* estaria em um espaço comum e particular dentro do entretenimento e da Indústria dos jogos. Seria esse jogo o primeiro cuja temática medieval seria permeada por concepções políticas e, principalmente, identitárias de seu principal desenvolvedor? O que esses jogos medievais, mais ou menos autênticos historicamente, podem nos dizer sobre seus desenvolvedores e sobre nosso momento histórico? Essas são algumas das perspectivas de continuidade desta pesquisa que, a partir dela, vislumbramos, sejam elas continuadas por nós, sejam por outros historiadores e demais pesquisadores.

³²⁵ Alguns exemplos: um vídeo do *blog Kotaku* (2015) sobre as impressões da versão *Beta* (uma versão do jogo em desenvolvimento para que os jogadores e jornalistas possam expressar opiniões e impressões sobre em desenvolvimento) possui 207 comentários. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2pQnOXpdgm8&t=159s&ab_channel=Kotaku. A análise do *blog IGN* (2018) teve 1879 comentários. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hqcVwaJSxyw&t=1s&ab_channel=IGN. Outra análise, do *blog Gamespot* (2018) teve 824 mensagens de texto. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-P3zNwsAjfl&ab_channel=GameSpot. Todos os vídeos foram acessados em 20 dez. 2022.

REFERÊNCIAS

FONTES

JOGOS ELETRÔNICOS

KINGDOM COME DELIVERANCE. Direção: Daniel Vávra. Produção: Martin Klíma. Roteiro: Daniel Vávra. Plataformas: Playstation 4, Xbox One, Computador. Praga, República Tcheca: Warhorse, 2018.

LIVROS

VÁVRA, Daniel; NOWAK, Joanna. **The art of Kingdom Come: Deliverance**. Praga: Warhorse Studios, 2018. 97 p.

VÍDEOS ONLINE (YOUTUBE)

DD2018: Dan Vavra – Designing historical open world RPG. [S.I.: s.n.], 2018. 1 vídeo (54 min 55 s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=puXwyIDCQCg&t=450s&ab_channel=DigitalDragons. Acesso em: 04 jul 2021.

DOCUMENTÁRIO

THE MAKING OF KINGDOM COME. Direção: Ondřej Bojo; Jiří Bigas; Zdeněk Princ. Produção de Bojobros; Vortex. República Tcheca: Warhorse Studios; Prime Matter, 2018. Digital. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/976180/Deliverance_The_Making_of_Kingdom_Come/. Acesso em 12 dez. 2021.

REDES SOCIAIS

VÁVRA, Daniel. **Thanks to the popular demand by history revisionist...** Praga, 24 fev. 2015. Twitter: @DanielVavra. Disponível em: <https://twitter.com/danielvavra/status/570203427537625088>. Acesso em 25 mar. 2021.

VÁVRA, Daniel. **@aegies-Oh-please-Mr.-American-teach-me-about-our-history!** Praga, 14 maio. 2015. Twitter: @DanielVavra. Disponível em: <https://twitter.com/DanielVavra/status/598885863754465280>. Acesso em 12 de maio de 2020.

VÁVRA, Daniel. **@a_man_in_black would you please explain to me**. Praga, 22 fev. 2015. Twitter: @DanielVavra. Disponível em: <https://twitter.com/danielvavra/status/569686445344079872>. Acesso em: 12 de maio de 2020.

BLOGS ONLINE

CHALK, Andy. Follow the launch of Kingdom Come: Deliverance in the ‘Epilogue’ documentary. *In: LAHTI, Evan et al. PC Gamer*. [Inglaterra], 06 abr. 2018b. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/follow-the-launch-of-kingdom-come-deliverance-in-the-epilogue-documentary/#comment-jump>. Acesso em 10 mar. 2021.

CHALK, Andy. Kingdom Come: Deliverance E3 trailer gets medieval on a horse. *In: LAHTI, Evan et al. PC Gamer*. [Inglaterra], 18 jun. 2015. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-e3-trailer-gets-medieval-on-a-horse/#comment-jump>. Acesso em 15 fev. 2022.

CHALK, Andy. Kingdom Come: Deliverance patch expected in two weeks. *In: LAHTI, Evan et al. PC Gamer*. [Inglaterra], 13 fev. 2018a. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-patch-expected-in-two-weeks/#comment-jump>. Acesso em 14 mar. 2022.

COOK, Adam. Kingdom Come: Deliverance’s Kickstarter milestone: from Kickstarter to alpha, and beyond. What’s the state of Deliverance in 2016? *In: Red Bull*. [S.l.], 29 abr. 2016. Disponível em: <https://www.redbull.com/us-en/kingdom-come-deliverance-dan-vavra-interview>. Acesso em 10 mar. 2021.

DAVENPORT, James. 13 things I wish I knew before playing Kingdom Come: Deliverance. *In: LAHTI, Evan et al. PC Gamer*. [Inglaterra], 13 fev. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-beginners-guide/#comment-jump>. Acesso em 10 mar. 2021.

DAVENPORT, James. Being a nobody is better than saving the day in historical RPG Kingdom Come: Deliverance. *In: LAHTI, Evan et al. PC Gamer*. [Inglaterra], 09 jan. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/being-a-nobody-is-better-than-saving-the-day-in-historical-rpg-kingdom-come-deliverance/#comment-jump>. Acesso em 15 mar. 2021.

DAVENPORT, James. How to get rich quick in Kingdom Come: Deliverance. *In: LAHTI, Evan et al. PC Gamer*. [Inglaterra], 13 fev. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-how-to-make-money-guide/#comment-jump>. Acesso em 15 mar. 2021.

DEROCHER, Joshua. Here’s a non-fantasy RPG being made with CryENGINE. *In: HOLMES, Jonathan, Destructoid*. 2013. Disponível em: <https://www.destructoid.com/heres-a-non-fantasy-rpg-being-made-with-cryengine/#:~:text=Kingdom%20Come%3A%20Deliverance%20is%20a,it's%20due%20out%20in%202014>. Acesso em 22 fev. 2022.

DRFUSSELPULLI. Warhorse Studios Weekly Torch. *In: FORUM Kingdom Come rpg*. [S.l.], 30 ago. 2016-2018. Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593>. Acesso em 19 dez. 2021.

EVANS-THIRLWELL, Edwin. Wot I think: Kingdom Come – Deliverance: witcher’s brew. *In: SMITH, Graham et al. Rock Paper Shotgun*. [Halstead: Inglaterra], 13 fev. 2018. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 18 fev. 2021.

GASTON, Martin. Kingdom Come: Deliverance smashes Kickstarter Goal, coming to PC, Mac, Linux, and (possibly) next-gen. *In*: RAMSAY, Randolph. **Gamespot** [S.l.], 24 jan. 2014. Disponível em: [https://www.gamespot.com/articles/kingdom-come-deliverance-smashes-kickstarter-goal-coming-to-pc-mac-linux-and-possibly-next-gen/1100-6417312/#:~:text=Entertainment-.Kingdom%20Come%3A%20Deliverance%20smashes%20Kickstarter%20Goal%2C%20coming%20to%20PC%2C,in%20less%20than%20two%20days.&text=Medieval%20\(but%20with%20no%20fantasy,in%20less%20than%20two%20days](https://www.gamespot.com/articles/kingdom-come-deliverance-smashes-kickstarter-goal-coming-to-pc-mac-linux-and-possibly-next-gen/1100-6417312/#:~:text=Entertainment-.Kingdom%20Come%3A%20Deliverance%20smashes%20Kickstarter%20Goal%2C%20coming%20to%20PC%2C,in%20less%20than%20two%20days.&text=Medieval%20(but%20with%20no%20fantasy,in%20less%20than%20two%20days). Acesso em 23 jan. 2022.

GOING to have to side with [awful noise] the redditors on this one. **People of Color in European Art History**. [S.l.], 2014. Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/76014227110/going-to-have-to-side-with-awful-noise-the>. Acesso em 15 mar. 2021.

GRAYSON, Nathan. Kingdom Come owes its popularity to “realism” and conservative politics. *In*: CRECENTE, Brian *et al.* **Kotaku**. [S. l.], 02 mar. 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208>. Acesso em: 20 jun. 2021.

HAFER, Leana. Kingdom Come: Deliverance review. *In*: AMINI, Tina *et al.* **IGN**. [São Francisco: Estados Unidos], 19 fev. 2018. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2018/02/17/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 10 mar. 2021.

HI! **People of Color in European Art History**. [S.l.], 2014. Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/75252294049/hi-ive-been-looking-at-a-kickstarter-for-a>. Acesso em 13 mar. 2021.

HOLLINSHEAD, Marc. Kingdom Come: Deliverance Review. *In*: STONE, Rich. **True Achievement**. [S.l.], 07 mar. 2018. Disponível em: <https://www.trueachievements.com/n31749/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em 25 fev. 2022

HORTI, Samuel. This is of mods will improve archery in Kingdom Come: Deliverance. *In*: LAHTI, Evan *et al.* **PC Gamer**. [Inglaterra], 18 fev. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/this-trio-of-mods-will-make-archery-easier-in-kingdom-come-deliverance/#comment-jump>. Acesso em 13 mar. 2021.

HORTI, Samuel. This realism mod makes Kingdom Come: Deliverance brutally hard. *In*: LAHTI, Evan *et al.* **PC Gamer**. [Inglaterra], 18 fev. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/this-realism-overhaul-mod-makes-kingdom-come-deliverance-much-tougher/#comment-jump>. Acesso em 13 mar. 2021.

INDERWILDI, Andreas. Kingdom Come Deliverance’s quest for historical accuracy is a fool’s errand: reality is not what it seems. *In*: SMITH, Graham *et al.* **Rock Paper Shotgun**. [Halstead: Inglaterra], 05 mar. 2018. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>. Acesso em 18 fev. 2021.

IS a medieval video game historically accurate without people of color? **People of Color in European Art History**. [S.l.], 2015. Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/75730528894/is-a-medieval-video-game-historically-accurate>. Acesso em 13 mar. 2021.

KELLY, Andy. Kingdom Come: Deliverance Review. *In*: LAHTI, Evan *et al.* **PC Gamer**. [Inglaterra], 14 fev. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-review/>. Acesso em 10 mar. 2021.

Kingdom Come: Deliverance will be on stage and playable at the PC Gamer Weekender. *In*: LAHTI, Evan *et al.* **PC Gamer**. [Inglaterra], 24 jan. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-will-be-on-stage-and-playable-at-the-pc-gamer-weekender/#comment-jump>. Acesso em 17 mar. 2021.

KINGDOM Come and Related Debacles: Epilogue. **People of Color in European Art History**. [S.l.], 2015. Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/112158952123/kingdom-come-and-related-debacles-epilogue>. Acesso em 10 mar. 2021.

LANE, Rick. Kingdom Come: Deliverance review – impressively detailed medieval life sim. *In*: MONBIOT, George *et al.* **The Guardian**. [Londres: Inglaterra], 15 fev. 2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2018/feb/15/kingdom-come-deliverance-review-medieval-rpg>. Acesso em 10 mar. 2021.

LIVINGSTON, Christopher. Kingdom Come: Deliverance stole my boots, and I'm on a violent mission to get them back. *In*: LAHTI, Evan *et al.* **PC Gamer**. [Inglaterra], 19 fev. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-stole-my-boots-and-im-on-a-violent-mission-to-get-them-back/#comment-jump>. Acesso em 23 mar.

MAIBERG, Emanuel. Non-Fantasy RPG Kingdom Come Alpha Coming October 22. *In*: RAMSAY, Randolph. **Gamespot** [S.l.], 04 out. 2014. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/non-fantasy-rpg-kingdom-come-alpha-coming-october-1100-6422747/>. Acesso em 23 jan. 2022.

MARKUCH, Eddie. Gorgeous New Screenshots Released for No-Fantasy RPG Kingdom Come: Deliverance. *In*: RAMSAY, Randolph. **Gamespot** [S.l.], 04 maio. 2015a. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/gorgeous-new-screenshots-released-for-no-fantasy-r/1100-6427073/>. Acesso em 23 jan. 2022.

MARKUCH, Eddie. Kingdom Come: Deliverance PC Delayed. *In*: RAMSAY, Randolph. **Gamespot** [S.l.], 05 mar. 2016. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/kingdom-come-deliverance-pc-delayed/1100-6435396/>. Acesso em 25 jan. 2022.

MARKUCH, Eddie. Mafia creator reveals open-world medieval RPG for next-gen consoles. *In*: RAMSAY, Randolph. **Gamespot** [S.l.], 20 dez. 2013. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/mafia-creator-reveals-open-world-medieval-rpg-for-next-gen-consoles/1100-6416823/#:~:text=Mafia%20creator%20Daniel%20Vavra's%20new,%22%20called%20Kingdom%20Come%3A%20Deliverance>. Acesso em 23 jan. 2022.

MARKUCH, Eddie. Magic-Free Medieval RPG Kingdom Come Gets Gorgeous E3 Teaser Trailer. *In: RAMSAY, Randolph. Gamespot [S.l.]*, 05 jun. 2015b. Disponível em: https://www.gamespot.com/articles/magic-free-medieval-rpg-kingdom-come-gets-gorgeous/1100-6427844/?utm_source=gamerankings&utm_medium=partner&utm_content=news&utm_campaign=gamespace. Acesso em 23 jan. 2022.

MARKUCH, Eddie. Non-Fantasy Xbox One/PS4/PC RPG Kingdom Come Gets New Trailer. *In: RAMSAY, Randolph. Gamespot [S.l.]*, 08 out. 2014. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/non-fantasy-xbox-one-ps4-pc-rpg-kingdom-come-gets-1100-6422823/>. Acesso em 23 jan. 2022.

MARKUCH, Eddie. Xbox One, PS4 medieval RPG promises to blend Skyrim, Witcher, and Red Dead. *In: RAMSAY, Randolph. Gamespot [S.l.]*, 22 jan. 2014. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/xbox-one-ps4-medieval-rpg-promises-to-blend-skyrim-witcher-and-red-dead/1100-6417265/>. Acesso em 23 jan. 2022.

MESSNER, Steven. My relationship in Kingdom Come is built on a lie, and I feel like garbage. *In: LAHTI, Evan et al. PC Gamer. [Inglaterra]*, 20 fev. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/my-relationship-in-kingdom-come-is-built-on-a-lie-and-i-feel-like-garbage/#comment-jump>. Acesso em 20 mar.

MORGAN, Thomas. Can Kingdom Come Deliverance's tech deliver its ambitious vision? *In: Eurogamer. [Brighton: Inglaterra]*, 17 fev. 2018. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/digitalfoundry-2018-kingdom-come-deliverance-console-analysis>. Acesso em 17 abr. 2021.

NELTZ, András. I wish Skyrim had towns that looked so idyllic. *In: CRECENTE, Brian et al. Kotaku. [S. l.]*, 05 fev. 2014. Disponível em: <https://kotaku.com/i-wish-skyrim-had-towns-that-looked-so-idyllic-1522756754>. Acesso em 15 lev. 2021.

OTTON, Andrew. An interview with Daniel Vavra: GamerGate and the gaming industry. *In: OTTON, Andrew et al. TechRaptor. [S.l.]*, 12 set. 2014. Acesso em 10 mar. 2021

PHIGHAM, Michael; SEIPKE, Jean-Luc; HIGHAM, Michael. What Kingdom Come: Deliverance Can Teach Bethesda's Elder Scrolls Series. *In: RAMSAY, Randolph. Gamespot [S.l.]*, 26 fev. 2018. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/what-kingdom-come-deliverance-can-teach-bethesdas-1100-6456983/>. Acesso em 10 fev. 2022.

PHILLIPS, Tom. Kingdom Come: Deliverance has a hefty day-one update. *In: Eurogamer. [Brighton: Inglaterra]*, 12 fev. 2018. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/kingdom-come-deliverance-has-a-hefty-day-one-update>. Acesso em 15 abr. 2021.

PLUNKETT, Luke. An RPG with no wizards or spaceships? Sign me up. *In: CRECENTE, Brian et al. Kotaku. [S. l.]*, 03 mar. 2015. Disponível em: <https://kotaku.com/an-rpg-with-no-wizards-or-spaceships-sign-me-up-1689278158>. Acesso em 15 fev. 2021.

PLUNKETT, Luke. Idiots fight to keep a medieval game white. *In: CRECENTE, Brian et al. Kotaku. [S. l.]*, 05 fev. 2014a. Disponível em: <https://kotaku.com/idiots-fight-to-keep-a-medieval-game-white-1516970808>. Acesso em 15 fev. 2021.

PLUNKETT, Luke. Kingdom Come: Deliverance has a 20+gb day-one patch. *In*: CRECENTE, Brian *et al.* **Kotaku**. [S. l.], 12 fev. 2018a. Disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-deliverance-has-a-20-gb-day-one-patch-1822941018>. Acesso em 20 jun. 2021.

PLUNKETT, Luke. Kingdom Come: Deliverance has some problems. *In*: CRECENTE, Brian *et al.* **Kotaku**. [S. l.], 14 fev. 2018b. Disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-deliverance-has-some-problems-1822952773>. Acesso em 20 jun. 2021.

PLUNKETT, Luke. Kingdom Come: Deliverance: the Kotaku review. *In*: CRECENTE, Brian *et al.* **Kotaku**. [S. l.], 14 mar. 2018c. Disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-deliverance-the-kotaku-review-1823606430>. Acesso em 20 jun. 2021.

PLUNKETT, Luke. Making a medieval vídeo game looks really fun. *In*: CRECENTE, Brian *et al.* **Kotaku**. [S. l.], 10 fev. 2014b. Disponível em: <https://kotaku.com/making-a-medieval-video-game-looks-really-fun-1520233871>. Acesso em 15 fev. 2021.

PLUNKETT, Luke. My ride through Kingdom Come, the medieval RPG with no magic bullshit. *In*: CRECENTE, Brian *et al.* **Kotaku**. [S. l.], 10 maio. 2016. Disponível em: <https://kotaku.com/my-ride-through-kingdom-come-the-medieval-rpg-with-no-1775884504>. Acesso em 15 fev. 2021.

PLUNKETT, Luke. Next-gen RPG has no monsters, magic or minotaurs. *In*: CRECENTE, Brian *et al.* **Kotaku**. [S. l.], 18 dez. 2013. Disponível em: <https://kotaku.com/next-gen-rpg-has-no-monsters-magic-or-minotaurs-1485418733>. Acesso em 15 fev. 2021.

PRESCOTT, Shaun. Kingdom Come: Deliverance screenshots are deceptively peaceful. *In*: LAHTI, Evan *et al.* **PC Gamer**. [Inglaterra], 04 maio. 2015. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-screenshots-are-deceptively-peaceful/#comment-jump>. Acesso em 17 mar. 2021.

PURCHESE, Robert. Care for a next-gen medieval RGP with no fantasy? *In*: **Eurogamer**. [Brighton: Inglaterra], 19 dez. 2013. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/care-for-a-next-gen-medieval-rpg-with-no-fantasy>. Acesso em 20 abr. 2021.

PURCHESE, Robert. I do care for a next-gen medieval RPG with no fantasy. *In*: **Eurogamer**. [Brighton: Inglaterra], 24 jan. 2014. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/i-do-care-for-a-next-gen-medieval-rpg-with-no-fantasy>. Acesso em 15 mar. 2021.

PURCHESE, Robert. Kingdom Come: Deliverance review – history is a double-edged sword. *In*: **Eurogamer**. [Brighton: Inglaterra], 20 fev. 2018. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2018-02-20-kingdom-come-deliverance-review#:~:text=Kingdom%20Come%3A%20Deliverance%20and%20the,place%20it%20conjunctions%20is%20astonishing.&text=Kingdom%20Come%20is%20the%20most,history%20I've%20ever%20experienced>. Acesso em 10 mar. 2021.

PURCHESE, Robert. This is wath really happens When swords hit armour. *In*: **Eurogamer**. [Brighton: Inglaterra], 06 set. 2016. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/this-is-what-really-happens-when-swords-hit-armour>. Acesso em 15 mar. 2021.

ROEMER, Dan. Review in Progress: Kingdom Come: Deliverance. *In*: HOLMES, Jonathan, **Destructoid**. 2018. Disponível em: <https://www.destructoid.com/review-in-progress-kingdom-come-deliverance/>. Acesso em 21 fev. 2022.

ROEMER, Dan. Review: Kingdom Come: Deliverance. *In*: HOLMES, Jonathan, **Destructoid**. 2018. Disponível em: <https://www.destructoid.com/reviews/review-kingdom-come-deliverance/>. Acesso em 23 fev. 2022.

SAVAGE, Phil. Kingdom Come: Deliverance Trailer heralds upcoming pre-alpha. *In*: LAHTI, Evan *et al.* **PC Gamer**. [Inglaterra], 07 out. 2014. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-trailer-heralds-upcoming-pre-alpha/#comment-jump>. Acesso em 10 mar. 2021.

SENIOR, Tom. It's refreshing to play an unimportant dork in Kingdom Come: Deliverance. *In*: LAHTI, Evan *et al.* **PC Gamer**. [Inglaterra], 15 fev. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/its-refreshing-to-play-an-unimportant-dork-in-kingdom-come-deliverance/#comment-jump>. Acesso em 13 mar. 2021.

SHIMSHOCK, Robert. Developer speaks out over claim 'historical accuracy' pushes White supremacy in games. *In*: BREITBART, Andrew. **Breitbart News**. United States, 28 jul. 2015. Disponível em <https://www.breitbart.com/entertainment/2015/07/28/developer-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games/>. Acesso em 10 jan. 2022.

STARKEY, Daniel. Check Out This Glorious New Screenshot for Non-Fantasy RPG Kingdom Come. *In*: RAMSAY, Randolph. **Gamespot** [S.l.], 17 abr. 2015. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/check-out-this-glorious-new-screenshot-for-non-fan/1100-6426721/>. Acesso em 23 jan. 2022.

THURSTEN, Chris. Kingdom Come: Deliverance brings bloody realism to RPG combat at last. *In*: LAHTI, Evan *et al.* **PC Gamer**. [Inglaterra], 29 fev. 2016. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-hands-on/#comment-jump>. Acesso em 17 abr. 2022.

TODD, Brett. Kingdom Come: Deliverance Review: The Past Comes At You Fast. *In*: RAMSAY, Randolph. **Gamespot** [S.l.], 13 fev. 2018. Disponível em: <https://www.gamespot.com/reviews/kingdom-come-deliverance-review-the-past-comes-at-1900-6416861/>. Acesso em 17 fev. 2022.

TOTILO, Stephen. My E3 meeting with a pro-GamerGate developer. *In*: CRECENTE, Brian *et al.* **Kotaku**. [S. l.], 02 jul. 2015. Disponível em: <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamergate-developer-1715511964>. Acesso em: 15 fev. 2021.

VANORD, Kevin. A Next-Gen Medieval RPG Without The Magic: Kingdom Come: Deliverance. *In*: RAMSAY, Randolph. **Gamespot** [S.l.], 22 jan. 2014. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/a-next-gen-medieval-rpg-without-the-magic-kingdom-come-deliverance/1100-6417236/>. Acesso em 23 jan. 2022.

WALTON, Jarred. Kingdom Come: Deliverance may be the new heir to the Crysris throne. *In*: LAHTI, Evan *et al.* **PC Gamer**. [Inglaterra], 14 fev. 2018. Disponível em:

<https://www.pcgamer.com/kingdom-come-deliverance-performance-analysis/#comment-jump>. Acesso em 12 mar. 2021.

WELL, that explains a lot. **People of Color in European Art History**. [S.l.], 2015. Disponível em: <https://medievalpoc.tumblr.com/post/102276257603/well-that-explains-a-lot>. Acesso em 18 mar. 2021.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

ABT, Clark C. **Serious Games**. New York: Viking Press, 1970.

ALMEIDA, Fábio Chang de. O historiador e as fontes digitais: uma visão acerca da internet como fonte primária para pesquisas históricas. **Aedos**, Porto Alegre: UFRGS. v. 3, n. 8, 2011, p. 9-30. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/16776>. Acesso em: 14 jun. 2021.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. Tese (Doutorado em Educação) – Pós-graduação em Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/game-studies/files/gs_submission/trabalho_27/trabalho_27.pdf. Acesso em 15 fev. 2021.

AGUIAR, Thiago Borges de; SILVA, Davi Costa da. Identidade nacional na Boêmia do século XV e a formação de uma paideia tcheca. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 41, n. 02, p. 309-324. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/100433/148098>. Acesso em 25 maio 2021.

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumentos de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 3, p. 21-62, 2004. Disponível em: <https://www.cienciasecognicao.org/pdf/m34421.pdf>. Acesso em 20 fev. 2021.

ASSMANN, Jan. Collective memory and cultural identity. **New German Critique**, v. 65, p. 125-33, 1995.

BÁRTFAI, Imre. Cumans in Kingdom Come: Deliverance. In: ALI, Adam; ALVAREZ, Sandar. **Medievalists**. [Canadá], 26 fev. 2018. Disponível em: <https://www.medievalists.net/2018/02/cumans-kingdom-come-deliverance>. Acesso em: 15 mar. 2022.

BARTOLETTI, Roberta. Memory and Social Media: New Forms of Remembering and Forgetting. In: PIRANI, Bianca Maria (org.). **Body, Memory and Technology in a Globalizing World**. [S.l.: s. n.], 2011. 24 p.

BELLO, Robson Scarassati. **Video Game como Representação Histórica: Narrativa, espaço e jogabilidade**, em *Assassin's Creed (2007-2015)*. 2016. Dissertação (Mestrado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2016. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-19122016-103439/pt-br.php>. Acesso em 06 jun. 2018.

BEREND, Nora; CZYK, Przemysław Urbán; WISZEWSKI, Przemysław. Society and the economy, eleventh-twelfth centuries. *In*: BEREND, Nora; CZYK, Przemysław Urbán; WISZEWSKI, Przemysław. **Central Europe in the High Middle Ages: Bohemia, Hungary and Poland c. 900- c. 1300**. Cambridge: University Printing House, 2013, p. 250-314.

BOGOST, Ian. Procedural rhetoric. *In*: BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. 1º ed. Cambridge. MA; Londres, Inglaterra: The MIT, 2007. p. 1-65

BOSTAL, Martin. **Medieval video games as reenactment of the past: a look at kingdom come: deliverance and its historical claim**. 2018. Disponível em: https://www.academia.edu/39834505/Medieval_video_games_as_reenactment_of_the_past_a_look_at_Kingdom_Come_Deliverance_and_its_historical_claim. Acesso em 28 nov. 2019.

BRINGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma História Social da Mídia: De Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play, and Games**. London: Thames and Hudson, 1962.

CALANI, Manuela; KLUKNAVSKÁ, Alena. Extreme Right, the Internet and European Politics in CEE Countries: The Cases of Slovakia and the Czech Republic. *In*: BARISIONE, Mauro; MICHAILIDOU, Asimina (Eds.). **Social Media and European Politics: Rethinking Power and Legitimacy in the Digital Era**. Londres: Palgrave Macmillan, 2017. p. 167-192. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/318590909_Extreme_Right_the_Internet_and_European_Politics_in_CEE_Countries_The_Cases_of_Slovakia_and_the_Czech_Republic. Acesso em 15 jan. de 2021.

CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. História Pública e Redes Sociais na Internet: elementos iniciais para um debate contemporâneo. **Transversos**. Rio de Janeiro, v. 07, n. 07, 2016. p. 35-53. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/transversos/article/view/25602>. Acesso em 01 jan. 2022.

CASTELLS, Manuel. A cultura da virtualidade real: a integração da comunicação eletrônica, o fim da audiência de massa e o surgimento de redes interativas. *In*: CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. CHARTIER, Roger. **À Beira da Falésia: A História entre certezas e inquietudes**. 1º ed. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2002. p. 61-80

CHIMITE, Yara Fernanda. **Destinos Históricos de Passados Meméticos: história medieval a partir de memes**. 2020. Dissertação (Mestrado em Processos e Manifestações Culturais) – Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais, Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2020. Disponível em: <https://biblioteca.feevale.br/Vinculo2/000021/000021b6.pdf>. Acesso em 04 jul. 2021.

COSTA, Marcela Albani Faria da. **Ensino de História e Games: dimensões práticas em sala de aula**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2017.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Washington: Washington State University, 1997.

D'ARCENS, Louise. **The Cambridge Companion to Medievalism**. New York: Cambridge University Press, 2016. 243 p.

DESLAURIERS, Patrick; ST-MARTIN, Laura Iseut Lafrance; BONENFANT, Maude. Assessing Toxic Behavior in Dead by Daylight: perceptions and factors of toxicity according to the game's official subreddit contributors. **Game Studies**, v. 20, 2020. Disponível em: http://gamestudies.org/2004/articles/deslauriers_iseutlafrancemartin_bonenfant. Acesso em 10 jan. 2022.

ECO, Umberto. A Nova Idade Média. In. ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

ECO, Umberto. Dez modos de sonhar a Idade Média. In. ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986. p. 74-85.

ELLIOTT, Andrew B.R. A vile love affair: right wing nationalism and the Middle Ages. **The Public Medievalist**, 14 fev. 2017a. Disponível em: <https://www.publicmedievalist.com/vile-love-affair/>. Acesso em: 15 jun. 2022.

ELLIOTT, Andrew B. R. **Medievalism, Politics and Mass Media**: Appropriating the Middle Ages in the Twenty-first Century. New York: Cambridge: D.S. Brewer, 2017b.

EMERY, Elizabeth; UTZ Richard (Ed.). **Medievalism: Key Critical Terms**. New York: Cambridge: D.S. Brewer, 2017. 380 p.

FADEL, Luciane Maria *et al* (org.). **Gameificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 p.

FALCONIERI, Tommaso di Carpegna. **The Militant Middle Ages**: Contemporary Politics between New Barbarians and Modern Crusaders. Trad. Andrew M. Hiltzik. Leiden: BRILL, 2019.

FISHER, Mark. **Realismo Capitalista**: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FITZPATRICK, Kelly Ann. (Re)producing (Neo) medievalismo. In: FUGELSO, Karl. (ed.). **Studies in Medievalism XX**: defining neomedievalism(s)II. Cambridge: D.S. Brewer, 2011.

FOSTER, Meg. Online and Plugged In?: public history and historians in the digital age. **Public History Review**, Sidney, v. 21, p. 1-19, 28 dez. 2014. Anual. University of Technology, Sydney (UTS). <http://dx.doi.org/10.5130/phrj.v21i0.4295>. Disponível em: <https://epress.lib.uts.edu.au/journals/index.php/phrj/article/view/4295>. Acesso em: 15 maio 2022.

GEARY, Patrick J. **O Mito das Nações**: a invenção do nacionalismo. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005. 223 p.

GEE, James Paul. **Situated Language and Learning: a critique of traditional schooling.** Nova Iorque: Routledge. 2004. 121 p.

GOLDBERG, Harold. **All Your Base Are Belong To Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture.** Nova Iorque: Three Rivers Press. 2011, 229 p.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva.** São Paulo: Editora Revista dos Tribunais LTDA. 1990. 190 p.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 11^o ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006. 102 p. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais.** Belo Horizonte: UFMG, 2003. 434 p.

HANZELKA, Jan; SCHMIDT, Ina. Dynamics of Cyber Hate in Social Media: A Comaparative Analysis of Anti-Muslim Movements in the Czech Republic and Germany. **International Journal of Cyber Criminology.** 2017, v. 11, n 1, p. 143-160. ISSN 0974-2891. doi. 10.5281. Disponível em: https://www.academia.edu/32659981/Dynamics_of_Cyber_Hate_in_Social_Media_A_Comparative_Analysis_of_Anti_Muslim_Movements_in_the_Czech_Republic_and_Germany. Acesso em 25 jul. 2021.

HENG, Geraldine. **The Invention of Race in the European Middle Ages.** Cambridge: University Printing House, 2018. 507 p.

HOBSBAWM, Eric; RANGER, Terence. **A invenção das tradições.** 6. ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2008. 316 p.

HOBSBAWM, Eric. **Nações e Nacionalismo desde 1780: programa, mito e realidade.** Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1990. 230 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução: João Paulo Monteiro. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUSHEGYI, Ádám. **Of Damsels, Knights, and Identity Politics: Social Norms and Boundaries in Central and Eastern Europe's Role-Playing Video Games.** Budapest: Hungary, 2019. 85 p.

HUYSSSEN, Andreas. **Twilight memories: marking time in a culture of amnesia.** New York: Routledge, 1995

IGNATYEVA, Ekaterina. Symbolic and social boundaries of the integration of Russian immigrants in Czechia. **Jornal da Universidade da Carolina,** 2020. 12 p. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/342994439_Symbolic_and_social_boundaries_of_the_integration_of_Russian_immigrants_in_Czechia. Acesso em: 15 mar. 2022.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2015.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, N; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004.

JOHN, Nicholas A. Sharing and Web 2.0: the emergence of a keyword. **New Media & Society**, v. 15, n. 2, p. 167-182, 2012.

KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

KAUFMAN, Amy S; STURTEVANT, Paul B. **The devil's historians: how modern extremist abuse the medieval past**. Toronto: Universidade de Toronto. 2020. 164 p

KAUFMAN, Amy S. Medieval Unmoored. **Studies in Medievalism**, n. 19, 2010. p. 1-11.

KEITH KELLY, A. Beyond Historical Accuracy: A Postmodern View of Movies and Medievalism. **Perspicuitas Internet-Periodicum Mediävistik**, 2007, não paginado.

Disponível em: http://www.perspicuitas.uni-essen.de/medievalism/articles/Kelly_Beyond%20Historical%20Accuracy.pdf. Acesso em: 20 de jun. de 2022.

KENT; Steven L. **The Ultimate History of vídeo Games: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2001. 622 p.

KURTA, Florin; KAVALEV, Roman. **The Other Europe: Avars, Bulgars, Khazars and Cumans**. Leida: Brill, 2007, 504 p.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Campinas: Editora UNICAMP, 1990. 553 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **Inteligencia colectiva: por una antropologia del ciberespacio**. Tradução de Felino Martínez Álvarez. Washington: s. l. 2004.

LIDDINGTON, Jill. O que é História Pública? In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Org.). **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011, p. 31-53.

LIMA, Douglas Mota Xavier de; PORTO JÚNIOR, João Batista da Silva. *Game of Thrones: um sonho do medievalismo*. In: VARGAS, Lorena da Silva (Org.). **Medievalismo: A Idade Média nos imaginários moderno e contemporâneo**. 1 ed. Curitiba: Appris Ltda. 2021. p. 283-301

LIMA, Luiz Henrique Magnani Xavier de. **Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico**. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Tecnologias) – Programa de Pós-graduação do Instituto de Estudos das Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008. Disponível em:

http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/269316/1/Magnani_LuizHenrique_M.pdf. Acesso em 15 fev. 2021.

PROKOP, Daniel. Is there equal treatment of ethnic minorities in the Czech Republic? *In*: LYONS, Pat; KINDLEROVÁ, Rita (ed.). **Contemporary Czech Society**. Prague: The Institute of Sociology of the Czech Academy of Sciences, 2016. p. 377-381.

PROKOP, Daniel. Why do Czechs fear foreigners? *In*: LYONS, Pat; KINDLEROVÁ, Rita (ed.). **Contemporary Czech Society**. Prague: The Institute of Sociology of the Czech Academy of Sciences, 2016. p. 382-389.

LUCCHESI, Anita. História e Historiografia Digital: diálogos possíveis em uma nova esfera pública. *In*: Simpósio Nacional de História: conhecimento histórico e diálogo social, 27, 2013, Natal. **Anais eletrônicos**. Natal: ANPUH Brasil, v. 27, 17 p., 22-26 ago. 2013. Disponível em:

http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1372190846_ARQUIVO_AnitaLucchesi-HistoriaeHistoriografiaDigital-dialogospossiveisemumanovaesperapublica-ANPUH2013-final.pdf. Acesso em 22 jun. 2020.

LUCCHESI, Anita. Histórias no ciberespaço: viagens sem mapas, sem referências e sem parapeiros no território incógnito da web. **Cadernos do Tempo Presente**, n.6, 2012a. 17 p. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/tempo/article/view/2624>. Acesso em 20 jan. 2021.

LUCCHESI, Anita. Por um debate sobre a História e a historiografia digital. **ver. Boletim Historiar**, n. 2, 2014, p.45-57. Disponível em: <http://seer.ufs.br/index.php/historiar>. Acesso em 20 jan. 2021.

MAREŠ, Miroslav. **Right-wing Extremism in the Czech Republic**. Bonn: Bibliothek der Friedrich-Ebert-Stiftung, p. 14, 2012. Disponível em: <https://library.fes.de/pdf-files/id-moe/09347.pdf>. Acesso em 10 mar. 2021.

MARTINS, Dayse Marinho; JUNIOR, João Batista Bottentruit. A Gameficação no ensino de História: o jogo “Legend of Zelda” na abordagem sobre medievalismo. **Holos**, n. 32, vol. 7, p. 299-321. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/1978>. Acesso em 20 mar .2019.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: Futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds**. Massachusetts: The MIT Press, 2008.

PARLETT, David. **The Oxford History of Board Games**. Oxford: Oxford University Press, 1999.

PERREAULT, Gregory P; VOS, Tim P. The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance. **Sage Journals**. New York, v. 19, p.553-569, 2018. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1464884916670932?journalCode=joua>. Acesso em nov. 2021.

POHL, Walter. El concepto de etnia en los studios de la Alta Edad Media. In: LITTLE, Lester K., e ROSENWEIN, H. **La Edad Media a debate**. Trad. Carolina del Olmo e César Rendueles. Madri: Ediciones Akal, 2003. pp. 35-49.

RENDEK, Zuzana. **The Drama of Social Identities**: How second-generation Muslims in the Czech Republic cope with otherness and negotiate their acceptance. *ročník*, 2022, p. 59-81. Disponível em: <https://ceskylid.avcr.cz/cz/article/itm-2687886>. Acesso em 25 maio. 2022.

RIISHØJ, Søren. **Europeanization and Euroscepticism: Experiences from Poland and the Czech Republic**. Denmark: University of Southern Denmark, 2010. 68 p.

ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira. História Pública: um desafio democrático aos historiadores. In. **Coleção História do Tempo Presente**, v. 2. Boa Vista: editora da UFPR, 2020.

RYAN, Marie-Laure. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **Storyworlds: a journal of narrativa studies**. Nebraska, v. 1, n. 1, p. 43- 59, 2009. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/25663007>. Acesso em 18 nov. 2018.

SALLES, Bruno Tadeu; ALCANTARA, Guilherme Rodrigues Otoni. Do templarismo ao neotemplarismo: o problema do consumo e da nostalgia nas leituras da extrema direita brasileira acerca da ordem do templo. In: VARGAS, Lorena da Silva (Org.). **Medievalismo: A Idade Média nos imaginários moderno e contemporâneo**. 1 ed. Curitiba: Appris Ltda. 2021. p. 211-237

SÁSÁRY, István. **Cumans and Tatars**. Londres: Cambridge University Press, 2005. 230 p. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/books/cumans-and-tatars/EFF0DD9B01022333991FA637254CB546>. Acesso em 29 set. 2022.

SANTOS, Beatriz Faria. **For Whiterum!** O neomedievalismo na Capital de Skyrim. Dissertação (Mestrado em História da Arte) - Universidade Federal de São Paulo, 2020.

SEVCENKO, Nicolau. **A corrida para o século XXI**: No loop da montanha-russa. São Paulo: Cia das Letras, 2001.

SEDLAR; Jean W. Ethnicity and Nationalism. In. SEDLAR; Jean W. **East Central Europe in the Middle Ages, 1000-1500**, Washington: University of Washington Press. V. 3, 1994. p. 401-421.

SICART, Miguel. Against Procedurality. **Game Studies**, v. 11, 2011. Disponível em: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. Acesso em 11 jan. 2022.

SILVEIRA, Pedro Telles da. **História, técnica e novas mídias**: reflexões sobre a história na era digital. Tese (Doutorado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/189249>. Acesso em 26 fev. 2021.

STIRLING, Eve; WOOD, Jamie. “Actual history doesn’t take place”: digital gaming, accuracy and authenticity. **Game Studies**, v. 21, 2021. Disponível em: http://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood. Acesso em 12 jan. 2022.

SUITS, Bernard. **Grasshopper: Games, Life, and Utopia**. Boston: David R. Godine, 1990.

TESTI, Dario. El atuendo militar de los guerreiros cumanos: realidad histórica y ficción en la reconstrucción virtual de Kingdom Come Deliverance. Murcia: **e-tramas**, 2021. p. 18-44. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/353713148_El_atuendo_militar_de_los_guerreros_cumanos_realidad_historica_y_ficcion_en_la_reconstruccion_virtual_de_Kingdom_Come_Deliverance. Acesso em 15 nov. 2021.

TESTI, Dario. “Perros paganos”: la historia de los merodeadores cumanos de Kingdom Come: Deliverance. In: ALCÁZAR, Juan Francisco Jiménez; RODRÍGUEZ, Gerardo F; MASSA, Stella Maris (org.). **Humanidades digitales y videojuegos**. v. 9, 1. ed. Murcia, Espanha: editum, 2020. p. 119-136. Disponível em: https://www.academia.edu/44671489/_Perros_paganos_la_historia_de_los_merodeadores_cumanos_de_Kingdom_Come_Deliverance_?sm=b. Acesso em 09 jun. 2021.

URICCHIO, William. Simulation, History and Computer Games. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey H. (Eds). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

WANDY CZ, Piotr S. **The Price of Freedom: A History of East Central Europe from the Middle Ages to the Present**. 2. Ed. London: Routledge, 1992. 323 p.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e Diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). HALL, Stuart. WOODWARD, Kathryn. **Identidade e Diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. 4. Ed. São Paulo: Vozes, 2003. (versão digitalizada). p. 7-72

ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003

ZUMTHOR, Paul. Questão de Identidade. In: ZUMTHOR, Paul. **Falando de Idade Média**. Tradução de tradução de Jerusa Pires Ferreira. São Paulo: Perspectiva, 2009, p. 31-56