

**SOMOS BÁRBAROS, GUERREIROS, MAGOS E FEITICEIROS:  
A IDADE MÉDIA REVISITADA NOS GAMES**

**WE ARE BARBARIANS, WARRIORS, WIZARDS AND WARLOCKS:  
MEDIEVAL AGE REVISITED IN GAMES**

*Prof. Ms. Rafael Delgado Gomes Ottati<sup>1</sup>*

*Prof. Mario Marcio Felix Freitas Filho<sup>2</sup>*

**Resumo:**

O presente ensaio pretende, sucintamente, apontar alguns aspectos dos jogos contemporâneos, em diferentes mídias, que resgatam ou se inspiram em elementos da Idade Média. A partir da criação literária de J. R. R. Tolkien, que mesclou habilmente questões medievais (como, por exemplo, a tecnológica, com o maravilhoso da mesma época), a produção de jogos trilhou tal percurso, desenvolvendo, com isso, um quinhão de produtos interativos que mantêm parcialmente viva a cultura da Idade Média.

**Palavras-chave:** lúdico, jogos eletrônicos, J. R. R. Tolkien, jogos de tabuleiro.

**Abstract:**

This essay briefly intends to point out some aspects of the contemporary games, in different medias, that rescue or are inspired by elements of the Middle Ages. From the literary creation of JRR Tolkien, who skillfully blended medieval elements (such as the technological, with the marvelous aspect of the same era), the production of games has followed that path, thus developing a fair share of interactive products that maintain the culture of the Middle Ages.

**Keywords:** ludic, electronic games, J. R. R. Tolkien, board games.

Os jogos e brincadeiras são construções virtuais humanas que, de forma geral, envolvem fatores socioculturais. A brincadeira, para o indivíduo, é a porta de entrada em sua cultura; sua apropriação, no que tange ao panorama histórico-cultural, sendo transpassada por transformações que seriam improváveis sem o aspecto socioeconômico. Desta feita, a história, a cultura e a economia se fundem dialeticamente fornecendo subsídios necessários e símbolos culturais, através dos quais o indivíduo se identifica com sua cultura.

Ao longo da história, o lúdico desempenha um papel fundamental na aprendizagem de tarefas e desenvolvimento de habilidades sócio interacionistas necessárias à

---

<sup>1</sup> Mestre em Literatura Comparada pelo Programa de Pós-Graduação Ciência da Literatura, da Faculdade de Letras, UFRJ. Doutorando pelo mesmo Programa. Bolsista Aluno Nota Dez da FAPERJ. E-mail para contato: rafael.ottati@gmail.com.

<sup>2</sup> Mestrando em Literatura Comparada pelo Programa de Pós-Graduação Ciência da Literatura, da Faculdade de Letras, UFRJ. Bolsista da CAPES. E-mail para contato: mariomarciof@gmail.com.

sobrevivência do indivíduo: manipular o lúdico é manipular o símbolo. Segundo teóricos como Johan Huizinga (1991), os jogos e os divertimentos eram umas das principais maneiras das quais as sociedades dispunham para estreitarem seus laços coletivos e se sentirem unidas. Isso se aplicava a quase todos os tipos de jogos. Esse papel social era evidenciado principalmente em virtude da realização das grandes festas e eventos sazonais, pois ambos têm o poder de transpor os participantes – por um espaço e um tempo de duração pré-determinados – para um mundo diferente da vida cotidiana. Indivíduos de todas as idades mesclavam-se em todas as atividades sociais, ou seja, nos divertimentos, no exercício das profissões e tarefas diárias, no domínio das armas, nas festas, nos cultos e nos rituais.

O substrato cultural fornecido pelo imaginário medieval europeu perdura até tempos atuais, chamados pelo teórico estadunidense Fredric Jameson de “modernidade tardia” (JAMESON, 1997; 2001). Assim como, ainda segundo o teórico, a cultura de massas se apropriou de acontecimentos históricos, de teorias e de figuras públicas, transformando-as em produtos de cultura massificados (JAMESON, 2001), o mesmo ocorreu com o imaginário cultural da Idade Média. Se houve obras culturais baseadas em fatos históricos, deve-se ter em mente que elas também realizaram modificações nele para torná-los fruíveis para o público espectador. No tocante a essa questão, José Rivair Macedo (2011) chega a estabelecer uma distinção entre a “Idade Média Histórica” e a “Idade Média Fantástica”, sendo esta o conjunto de reapropriações contemporâneas do *Medievo*, as “medievalidades”.

Diferentemente dos “resíduos” ou “reminiscências”, que de alguma forma preservam algo da realidade histórica da Europa medieval, nas formas de apropriação denominadas “medievalidade” a Idade Média aparece apenas como uma referência, e por vezes uma referência fugidia, estereotipada. Assim, certos índices imprecisos de historicidade estarão presentes em manifestações lúdicas (festas, encontros, jogos de vídeo-game ou de computador) obras de divulgação (músicas, histórias em quadrinhos, peças teatrais, filmes), nas atividades de recriação histórica de torneios, feiras, festas, cutelaria ou culinária “medieval”, e na inspiração de temas (magos, feiticeiros, dragões, monstros, guerreiros, assaltos a fortalezas) produzidos pelos meios de comunicação de massa e pela indústria cultural (MACEDO, 2011, p. 14).

Diversas formas de reapropriação ocorreram ao longo dos séculos, o que corrobora o fato do imaginário cultural e maravilhoso da Idade Média se manter presente até os dias de hoje, conforme os outros textos deste dossiê sustentam. Neste pequeno ensaio, trataremos da releitura deste imaginário na forma de jogos para o entretenimento de

massa, especificamente dos jogos de tabuleiro, jogos de carta, jogos de representação de papéis (*Roleplaying Game*, cuja sigla é mais conhecida: RPG) e jogos eletrônicos.

Além dos grandes escritores do século XIX como Sir Walter Scott, que foram responsáveis pela revivificação da Idade Média no imaginário moderno, autores como John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) foram responsáveis por reanimar o imaginário europeu medieval através de romances de fantasia baseados em uma mitologia reunida, pois, além dos mitos das Ilhas Britânicas, ele utilizou uma gama de mitos da Europa continental. Assim, histórias nórdicas como o Anel dos Nibelungos e suas criaturas mágicas fizeram par com fadas, trolls, duendes e cavaleiros.

A obra produzida por Tolkien, por conseguinte, mescla elementos do fantástico e do maravilhoso com o conhecimento que ele possuía desse período histórico por ser pesquisador e professor de linguística. Dentre seus numerosos livros, figuram, por exemplo, um dicionário de Inglês Medieval, assim como traduções para o inglês moderno de mitos do Medievo, como a lenda do *Sir Galvão* e o Cavaleiro Verde. Sua obra inaugural no gênero de *High Fantasy*, intitulada *O Hobbit*, já incorpora traços de sua obra futura, como as criaturas fantásticas, que vão germinar em todo esse gênero, inclusive sendo reapropriadas por diversas mídias e, desta feita, acabarão por influenciar autores e artistas vindouros.

Para recriar e fundamentar suas obras no universo fantástico, Tolkien formula mitos de criação e, para uma maior imersão, cria uma série de línguas artificiais: o Aduânico, o Entês, o Kuhzdul, a Língua Negra de Mordor, o Namárië, o Quenya, o Sindarin, o Taliska, o Tengwar, o Valarin e o Westron. Tal miríade linguística, por sua vez, impregnou criadores de jogos que seguem esta veia e também constroem suas línguas artificiais. As questões que envolvem a linguagem, como a de culturas e formas de descrever o mundo distintas, permeiam toda a obra tolkeniana, inclusive com personagens servindo como tradutores para aqueles que não entendem o que está sendo dito ou cantado. Isso, que poderia ser descrito sumariamente como uma “cor local”, se mostra, na verdade, como intrínseco e inerente às identidades dos personagens.

Além disso, outro dos traços que perduraram até tempos recentes é a importância das espadas, que possuem, muitas das vezes, nomes próprios e que estão intimamente relacionadas aos cavaleiros que as impunham. Assim como o Artur se prova digno e se torna rei ao retirar da bigorna a Excalibur, na série de livros *O Senhor dos Anéis*, Aragorn

vai se provar valoroso ao reforjar a Andúril (“Chama do Ocidente”). Mesmo no livro *O Hobbit*, de cunho mais infantil, o grupo de anões é humilhado pelo rei élfico, por estar de posse de espadas que foram forjadas centenas de anos antes por grandes ferreiros élficos. Tais espadas possuem nomes próprios, também, e o fato dos anões não saberem disso contribui para o julgamento do rei quanto ao caráter desses personagens.

Todo este mar de fertilidade culminou, na década de 1970, em um jogo de tabuleiro chamado *Dungeons & Dragons*, o primeiro jogo de representação de papéis disponível comercialmente. A origem dos jogos de tabuleiro remonta a civilizações antigas. As classes dominantes os utilizavam como instrumento de lazer e também de treinamento para o intelecto, o raciocínio e a estratégia, como o gamão e o xadrez. *Dungeons & Dragons*, cuja tradução livre seria *Masmorras e Dragões*, inovou o cenário ao apresentar uma ambientação de fantasia medieval na qual os jogadores criariam seus próprios personagens, que percorreriam o tabuleiro, em muitos casos uma masmorra, combatendo os habitantes da mesma – em sua maioria, bestas fantásticas grandes e pequenas, como dragões e grifos.

Tais jogos são povoados por diferentes raças e religiões, que formam o que é chamado em inglês de *lore*, palavra que incorpora o termo *folklore*, cuja tradução significa folclore. O *lore* de um jogo é crucial para seu sucesso, como ficará evidente ao tratarmos dos jogos eletrônicos mais adiante, contudo eles bebem na fonte tolkeniana e possuem toda uma série de linhagens hagiográficas dos personagens que compõem a nobreza, assim como muitas vezes a arte que ilustra os livros ou trechos dedicados à magia emulam a estética dos grimórios dos curandeiros medievais. D&D estreou nesse campo, tendo acoplado ao seu jogo-base diversos outros mundos, como o de fantasia medieval *Forgotten Realms* e o de terror *Ravenloft*. Cada um desses mundos possui seu próprio *lore*, suas próprias regras físicas e sua própria geografia, que são em alguns casos mais e em outros menos verossímeis. Cabe ressaltar, também, a enorme gama de criaturas bestiais e mágicas que povoam tais jogos, igualmente inspiradas no universo ficcional tolkeniano.

Nesse cenário de fantasia, parte do mesmo é composto por elementos de cunho factual da Idade Média que sobreviveram, fosse através da ficcionalização ou do romantismo, ao longo dos séculos. Dentre tais elementos, deve-se mencionar a inspiração na nobreza cavaleiresca, mesmo que romantizada. Quanto a isso, há toda uma centralidade da figura do cavaleiro, mesmo quando distorcida da figura factual,

principalmente no tocante aos ideais que Johan Huizinga sintetiza como sendo fruto da Ordem da Cavalaria: “O ideal de coragem, de honra e de fidelidade”, que surgiu como uma forma de expressão para “além das do torneio.” (HUIZINGA, [s/d], p. 63). Ainda segundo o teórico, o cavaleiro medieval possuía alto valor social, visto pelos outros, talvez, como um doutor (*Ibid.*, p. 48). A valorização da figura do cavaleiro nos jogos de RPG ecoa de certa maneira esses apontamentos teóricos, principalmente quando se percebe que a vasta maioria de personagens criáveis são guerreiros, que variam deste os incluídos em determinadas Ordens (chamadas nos jogos de Guildas) até os “independentes”, como os bárbaros.

Neste ponto, precisa-se ainda comentar que a existência das Ordens ou Guildas nos jogos se reapropria da hierarquização medieval. Se por um lado os personagens iniciados em Ordens possuem vantagens provenientes dela (como treinamento, por exemplo), por outro lado eles recebem obrigações a serem cumpridas (como o ideal de nobreza de um cavaleiro ou de um templário) e passam a ser representantes dessa Ordem sob os olhos dos seus interlocutores, inspirando coragem ou incutindo medo. Lembramos que, além das Ordens (de Cavaleiros, de Clérigos, etc.), na Idade Média a hierarquização social passava também pelo Poder da Igreja – o que foi resgatado pelos jogos de RPG de certa forma, relacionando-se ao que Georges Duby descreve em seu capítulo “As Três Ordens” (DUBY, 1982).

Não se sabe precisar uma época para o surgimento dos jogos de tabuleiro, porém, em civilizações como a egípcia e a mesopotâmica foram encontrados registros de jogos de tabuleiro que datam aproximadamente 5000 anos antes da era comum. Existe um número muito grande de categorias de jogos de tabuleiro, porém, entre as principais podemos citar o jogo de Damas e o Xadrez, como jogos de estratégia abstratos; o Jogo da Velha, como jogo de alinhamento; *Mastermind*, como jogo de educação; *Shadow Over Camelot*, como jogo de fantasia.

Embora os jogos de RPG como o *D&D* depois tenham se tornado jogos de imaginação em grupos, perdendo em muitos casos o tabuleiro que acompanhava a jogatina, esse gênero lúdico foi se fundindo com outros tipos de jogos. Dentre esses, devemos destacar inicialmente os jogos de carta, que auxiliaram a manutenção do imaginário cultural medieval através da sua crescente popularização. Esses jogos são conhecidos na China desde o século X a.C. Porém, sua popularização na Europa somente

se deu a partir do século XVI, tornando-se um fenômeno universalmente explorado desde então.

Um dos jogos mais populares de cartas, intitulado *Magic – The Gathering*, possui um esquema de cartas colecionáveis, em que os jogadores precisam adquirir grupos de cartas, em quantidades maiores ou menores, para compor o conjunto de cartas com as quais vai batalhar contra seus adversários. Como seu nome dá a entender, apenas os aspectos mais fantásticos da Idade Média se mostram presentes em seu sistema lúdico, conforme a imagem abaixo demonstra.

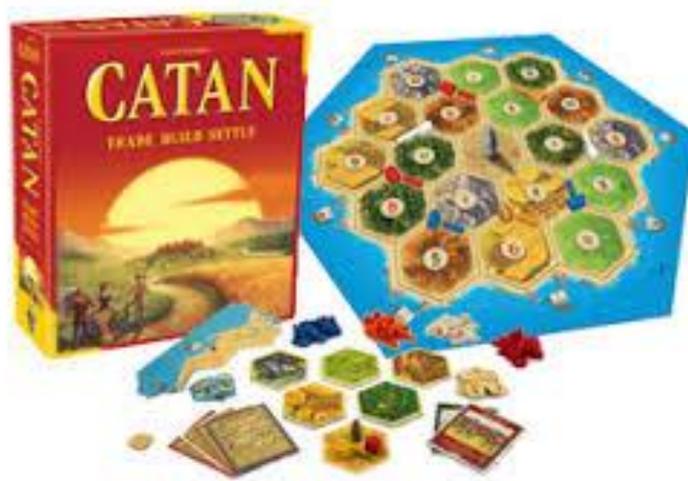


[Figura 1: Carta da criatura "Mantícora", do jogo de cartas *Magic*.]

Sabe-se que parte do que chamamos Idade Média, mesmo que incorretamente por um ponto de vista histórico, possui relação com o imaginário fértil e povoado por bestas e demais criaturas fantásticas (LE GOFF, 2009), dentre as quais podemos destacar o facilmente reconhecível dragão e, no caso da figura acima, a mantícora. Inspirando-se em bestiários, assim como em narrativas de linhagens e de grandes feitos de cavaleiros, esses jogos de cartas extraem do substrato fantástico do Medieval os personagens, humanoides ou não, que povoarão o território imaginário da mesa de batalha. Esse território, deve-se esclarecer, se baseará em um conjunto de cartas chamadas de “cartas de terreno”, que pertencem a cinco grupos diferentes, indicados cada um por uma cor. Tais cartas darão ao jogador, que as baixa do leque em sua mão durante sua rodada, uma unidade de medida intitulada “mana” – que é mais um termo inspirado em bibliografias mágicas – que será o combustível para a utilização das cartas de ataque e de defesa.

Enquanto jogos de batalhas se valem apenas do aspecto fantástico da Idade Média, outras fusões entre o jogo de tabuleiro e o de cartas demonstram terem sido fruto de outros

elementos do referido momento histórico. *Colonizadores de Catan* e *Carcassonne* possuem em sua base inspiração histórica e, até mesmo, político-econômica. No caso do primeiro jogo, os jogadores se deparam com a ilha de Catan, um local recém descoberto pelos jogadores que devem trabalhar como colonos e habitar a ilha. Cada colono deve explorar os recursos naturais da ilha para construir estradas, aldeias e cidades, além de poder comprar cartas de desenvolvimento que representam progressos em direção à civilização. Em sua mecânica simples, o jogo oferece uma alta competitividade, permitindo troca de recursos entre os próprios jogadores.



[Figura 2: Display do jogo Colonizadores de Catan.]

Já *Carcassonne* pegou seu nome de empréstimo a uma cidade francesa que possui o projeto arquitetônico representativo de boa parte do que se imagina quando se fala em feudalismo, conforme a foto abaixo demonstra.



[Figura 3: Cidade de Carcassonne, localizada na França.]

As muralhas de pedra, assim como as torres pontiagudas do castelo, são comumente associadas à estética arquitetônica do feudalismo, de forma que um mito comum sobre a

Idade Média bastante difundido é que *todos* os castelos medievais teriam esse mesmo formato e grandeza. O castelo como fortaleza de uma cidadela inteira existiu em poucos lugares da Europa, embora seja fartamente representado em obras culturais baseadas no período. Jacques Le Goff, quanto a este ponto, menciona o fato de o senso comum confundir palácio com castelo, o qual possui como foco principal sua função militar (LE GOFF, 1985; 2009). Ainda segundo o teórico, o castelo pertencia a um senhor, ao invés de ser habitado por diferentes famílias, como ocorria nos palácios. Esse elemento é resgatado pelo jogo *Carcassonne*, uma vez que o jogador pode – e deve, por questões de pontuação – colocar um peão de sua cor na carta de seu castelo, para mostrar aos outros que é seu dono. Como o jogo se desenvolve ao longo de uma série de rodadas em que cada jogador puxa uma carta de um bolo e a descarta prontamente, conectando-a a outros pedaços do terreno, criando, com isso, um tabuleiro sempre singular, é possível tomar um castelo de seu adversário, contanto que haja mais peões seus do que dele.

Todos os peões que podem ser utilizados e posicionados em peças de terreno verde durante a partida representam figuras medievais que estavam socialmente acima do homem comum: ou senhorios de castelos, ou abades donos de monastérios ou donos de vastas terras para plantação. Percebe-se com isso outro importante elemento factual da Idade Média: a importância das terras – e de sua posse – como manifestação e comprovação de poder, uma vez que o jogador que ganha é, justamente, aquele que mais terras possui. Lembramos que parte do poder que a Igreja Católica adquiriu ao longo da Idade Média se deu através das doações que ela recebeu de nobres em forma de terras – e das terras que pegou de quem era julgado pela Santa Inquisição, também (DUBY, 1979; 1980). Embora *Carcassonne* não adentre nessa seara em pormenores, deve-se destacar a vitória do jogador que se mostra estrategicamente superior ao outros no quesito de posses territoriais.

De mesma maneira, jogos eletrônicos possuem tanto a alusão aos senhorios de terras, como alguns se baseiam na conquista e na administração delas, como o *Medieval: Total War*, lançado pela Activision em 2006. Esse jogo se baseia em formação de exércitos para derrotar os adversários e tomar seus territórios, similarmente ao *Might and Magic*, embora este último possua como elemento-chave a existência de criaturas fantásticas – usáveis para compor o exército do jogador.

Os jogos eletrônicos, cabe mencionar, foram desenvolvidos a partir do primeiro computador considerado comercial – o UNIVAC I (1951). Ao longo dos anos, foram ganhando espaço como forma de facilitar a interação humano-computador e sua

consequente aprendizagem adaptativa. Alguns jogos chegaram a fazer parte de estudos universitários, como o jogo *Sim City*, de simulação de cidades, que era usado por professores de engenharia para ensinar a seus alunos sobre mapeamento de redes de esgoto ou da malha rodoviária urbana. Quanto ao assunto historiográfico, mais uma vez os jogos eletrônicos ora resgatam elementos históricos, ora são leve inspiração do imaginário medieval, conforme, novamente, os apontamentos de José Rivair Macedo.

Dentro do vasto conjunto de jogos, destacam-se os jogos de carta, que migraram para essa mídia, assim como os de RPG, com mundos cada vez mais vastos. Neste último grupo, deve-se mencionar a preocupação com o *lore* dos mundos, como foi afirmado anteriormente. Dessa vez, entretanto, a preocupação se soma à questão cartográfica. Assim como Tolkien preocupou-se com o assunto, de forma a desenvolver mapas detalhados do continente que chamou de Terra-Média, jogos de RPG eletrônicos são lançados cada vez mais com mapas de grandes proporções.

A preocupação dada à produção dos mapas evoca um elemento importante da visão que se tem do mundo: o mapa acaba se tornando, nos jogos, um conglomerado de territórios habitados por seres únicos, que se diferem de outros. Desta maneira, florestas são habitadas por versões diferentes das raças que habitam vales ou montanhas, cada qual com seu passado, suas linhagens, sua língua ou sotaque e, inclusive, fisiologias. Não raro humanoides baixos, gordos e barbudos – os anões – são encontrados em montanhas ou nos subterrâneos, por conta de sua gana insaciável por escavação de materiais especiais e pedras preciosas, enquanto outras raças possuem traços culturais fortemente associados a seus locais de origem.

Se a cartografia se mostra presente nos jogos eletrônicos, igualmente podemos destacar a questão da narratividade musical, através da figura dos “bardos”, que são inspirados nos menestréis e cantores itinerantes. São eles, frequentemente, que transformam os acontecimentos do jogo, diegeticamente factuais, em música – que é o que, em uma época de baixíssima alfabetização, vai ser massificado e passado de geração a geração, levemente de acordo com a pesquisa de Paul Zumthor sobre a separação entre voz e letra que se solidificou ao longo da Idade Média e que de certa forma perpetua até os dias atuais (ZUMTHOR, 1993).



[Figura 4: Personagem barda da *Fat Goblin Games*.]

## CONCLUSÃO

A Idade Média é um terreno fértil para o imaginário cultural ocidental. Como tal, ela oferece diversos subsídios imagéticos para a vasta criação de mídias. A contemporaneidade se apropria de tal imaginário para a questão lúdica. Mapas e localizações reais e ficcionais são aliados a criaturas místicas e fantásticas, transportando o jogador para um cenário impregnado de *Mirabilia Mirabilis*. Tal como o bardo, o jogador é responsável por perpetuar e renovar histórias e feitos, mesmo que estes sejam uma ficção para o entretenimento.

## BIBLIOGRAFIA

- DUBY, Georges. *A Sociedade cavaleiresca*. Trad: Antonio de Pádua Danesi. 1a ed. S.P., Martins Fontes, 1989. (Col. O Homem e a História, no 6)
- \_\_\_\_\_. *As Três Ordens*. In: \_\_\_\_\_. *As Três Ordens*. Trad. Maria Helena Costa Dias. Lisboa: Editorial Estampa, 1982. Pp. 13-22; 297-306.
- \_\_\_\_\_. *Guerreiros e camponeses; os primórdios do crescimento europeu séc. VII-XII*. Trad: Elisa Pinto Ferreira. Lisboa, Editorial Estampa, 1980. (Imprensa Universitária no 13).
- \_\_\_\_\_. *O tempo das catedrais: a arte e a sociedade 980-1420*. Trad: José Saramago. Lisboa, Editorial Estampa, 1979. (Imprensa Univ., no 8).
- HUIZINGA, Johan. *O declínio da Idade Média*. Trad: Augusto Abelaira. 2a ed. Lisboa, Ulisseia, s/d. (Biblib. Ulisseia do Conhecimento Actual, no 10).

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

JAMESON, Fredric. *Pós-Modernismo – A lógica cultural do Capitalismo tardio*. 2ª. Ed. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 1997.

\_\_\_\_\_. *A cultura do dinheiro*. 2ª. Ed. Trad. Maria Elisa Cevasco, Marcos César de Paula Soares. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

LE GOFF, Jacques. *Heróis e Maravilhas da Idade Média*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

\_\_\_\_\_. *O maravilhoso e o cotidiano no ocidente medieval*. Trad: Antônio P. Ribeiro. Lisboa, Edições 70, 1985. (Col. Lugar da História nº 24).

MACEDO, José Rivair. Sobre a Idade Média residual no Brasil. In: MACEDO, José Rivair (Org.). *A Idade Média Portuguesa e o Brasil: Reminiscências, Transformações, Ressignificações*. Porto Alegre: Vidrágua, 2011. Pp. 09-22.