

PUCRS

ESCOLA DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
DOUTORADO EM HISTÓRIA

GIOVANNA MARTELETE DO AMARAL

**A IDADE MÉDIA EM DUNGEONS & DRAGONS: COMO OS JOGADORES INTERPRETAM O
PASSADO E INCORPORAM A FANTASIA**

Porto Alegre
2023

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
DOUTORADO EM HISTÓRIA

GIOVANNA MARTELETE DO AMARAL

A IDADE MÉDIA EM DUNGEONS & DRAGONS:
COMO OS JOGADORES INTERPRETAM O PASSADO E INCORPORAM A FANTASIA

Porto Alegre
2023

GIOVANNA MARTELETE DO AMARAL

A IDADE MÉDIA EM DUNGEONS & DRAGONS:
COMO OS JOGADORES INTERPRETAM O PASSADO E INCORPORAM A FANTASIA

Tese apresentada como requisito para a obtenção do grau de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em História da Escola de Humanidades da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Área de concentração: Cultura e Etnicidade

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Murari

Porto Alegre
2023

Ficha Catalográfica

A485i Amaral, Giovanna Marteleto do

A Idade Média em Dungeons & Dragons : como os jogadores interpretam o passado e incorporam a fantasia / Giovanna Marteleto do Amaral. – 2023.

159 f.

Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em História, PUCRS.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Murari.

1. Medievalismo. 2. Role-Playing Game. 3. Redes Sociais. I. Murari, Luciana. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Clarissa Jesinska Selbach CRB-10/2051

Para Musha, Emi, Nissa, Zurgo e o criador do mundo onde eles vivem.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à CAPES pela bolsa de pesquisa e ao PROUNI por ter aberto a primeira porta para que eu pudesse chegar até aqui.

Agradeço a todos os que se esforçam para a democratização da ciência, aqueles que compartilham, os que lutam contra *paywalls* e os que disponibilizam sem custo, vocês tiveram um impacto incalculável nesta pesquisa.

Agradeço à Profa. Dra. Luciana Murari pela confiança, pela orientação e pela compreensão.

Agradeço a Profa. Dra. Lúcia Helena Alves Muller por ter me mostrado como enxergar com os olhos da etnografia.

Agradeço a Profa. Dra. Mônica Rebecca Ferrani Nunes e ao Prof. Dr. Francisco das Chagas Santiago Júnior pelos apontamentos e sugestões durante a qualificação.

Agradeço a Profa. Dra. Éverly Pegoraro, ao Prof. Dr. Bruno Leal Pastor de Carvalho e ao Prof. Dr. Luis Carlos dos Passos Martins pelos comentários e sugestões na defesa da tese.

Embora a tese tenha tomado outro rumo, agradeço aos participantes dos festivais medievais que aceitaram ser entrevistados.

Vicente e Carol, obrigado pelas tardes em Índica.

Agradeço a minha amiga Taiane Bringhenti que, mesmo distante, esteve do meu lado me apoiando e me ajudando a clarear as ideias.

As bolsas de pesquisa não dão conta de suprir o básico, menos ainda se o pesquisador é responsável pelo sustento da família, e o aumento no valor das bolsas veio com um atraso irreparável para muitos, nos quais eu me incluo. Mas durante o doutorado eu pude sentir a diferença que faz ter uma rede de apoio e passar por um período de crise como foi a pandemia sem deixar faltar nada. Isso só foi possível graças ao suporte e amor da minha sogra Sonia Oroczo, que, muito além das necessidades materiais, me incentivou, me apoiou, esteve conosco nos momentos mais felizes e no mais triste também. Gratidão é uma palavra muito pequena perto do que você merece ouvir.

Não posso deixar de prestar meus agradecimentos ao Pampam, que esteve comigo durante toda a escrita deste trabalho, dormindo na mesa, no chão, no sofá ou onde eu estivesse, me fazendo companhia e tornando esse momento um pouco mais bonito porque ele estava lá.

Minhe filhe Emi Marteleite, obrigado pelo carinho, pelas risadas, por acreditar na seriedade do meu trabalho, mesmo que eu tivesse que passar horas no Facebook e lendo

manuais de D&D, mas, principalmente, obrigado por acreditar em mim. Obrigado por entender que eu não pude estar tão presente nos últimos meses e ter que adiar vários dos nossos planos. Obrigada por “dividir meio neurônio” comigo e ser bobo de vez em quando.

Meu último agradecimento é o mais difícil de colocar em palavras, é provável que elas só não sejam suficientes. Pelo apoio e incentivo desde o começo da seleção até a última revisão, por ter me escutado e me ajudado a entender as especificidades do meu tema de pesquisa mesmo sendo tão diferente do teu, por ter lido todo o trabalho e feito sugestões para melhorá-lo, por ter testado várias rotinas comigo até fazer o *home office* funcionar, por ter segurado as “pontas” e os problemas da casa enquanto eu terminava a tese, por enfrentar os problemas e fazê-los mais “nossos” do que “meus”, pelo cuidado, pelo carinho e pelo amor, obrigado Nykollas Oroczo.

If it's true that we live in an era when it is "chic to be geek," then Dungeons & Dragons is just about the coolest thing out there.
(WITWER, NEWMAN, PETERSON E WITWER, 2018, p. 1)

RESUMO

Desde seu surgimento em 1974 nos EUA, o Role-Playing Game *Dungeons & Dragons* se popularizou e cativou diversos públicos na cultura do entretenimento. A prática do jogo envolve a mobilização de um extenso conjunto de regras, a interpretação de personagens e a narração de uma aventura que se passa, em grande parte, em um mundo neomedievalista onde fantasia e medieval transcendem suas fronteiras e se misturam nas mais variadas tonalidades. Diversos espaços na internet permitem aos jogadores socializar não só os detalhes técnicos do jogo, mas também discutir os aspectos históricos que permeiam as narrativas e cenários criados pelos jogadores e pela produtora do jogo. Neste trabalho, busco analisar as formas como o jogo e seus jogadores adaptam, incorporam e flexibilizam o passado medieval na prática criativa e interpretativa do jogo. Para tanto, foram analisadas discussões entre jogadores em grupos brasileiros específicos de D&D no Facebook. Os aspectos fantasiosos podem fazer parecer que não há mais representação da Idade Média em D&D, mas mesmo quando esse argumento é trazido à tona entre os jogadores, certas noções de Idade Média são mobilizadas e articuladas por eles a favor ou contra essa caracterização. Seja como um repositório de temas e informações ou como argumento para a historicidade, os limites entre o que é medieval e o que não é estão muitas vezes em jogo para os jogadores, bem como a forma de manipular esse passado na prática de jogar D&D.

Palavras-chave: Medievalismo; Role-Playing Game; Redes Sociais.

ABSTRACT

Since its emergence in 1974 in the US, the Role-Playing Game Dungeons & Dragons has become popular and captivated several audiences in entertainment culture. The practice of the game involves the mobilization of an extensive set of rules, the interpretation of characters and the narration of an adventure that takes place largely in a neomedievalist world where fantasy and medieval transcend their borders and mix in the most varied hues. Several internet spaces allow players to socialize not only the technical details of the game, but also discuss the historical aspects that permeate the narratives and scenarios created by the players and the game producer. In this research, I seek to analyze the ways the game and its players adapt, incorporate, and bend the medieval past in the creative and interpretative practice of the game. To this end, discussions were analyzed among players in dedicated Brazilian D&D groups on Facebook. Fantasy aspects may make it seem that there is no more representation of the Middle Ages in D&D, but even when this argument is brought out among players, certain notions of the Middle Ages are mobilized and articulated by them for or against this characterization. Whether as a repository of themes and information or as an argument for historicity, the limits between what is medieval and what is not are often at stake for players, as well as the way of manipulating this past in the practice of playing D&D.

Keywords: Medievalism; Role-Playing Game; Social Media.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Primeira edição de <i>Dungeons & Dragons</i> (1974)	46
Figura 2 – Detalhe da capa de <i>Men & Magic</i> (1974)	47
Figura 3 - Aventureiros explorando a <i>dungeon</i> em <i>Monsters & Treasure</i> (1974)	48
Figura 4 - Regras para construção de castelos e fortalezas.....	51
Figura 5 - <i>Strange Tales</i> #176 x “ <i>Barbarian</i> ” e “ <i>Fight on!</i> ” de Greg Bell.....	53
Figura 6 - Capa do Guia do Mestre de AD&D (1979)	55
Figura 7 - Ilustrações do Guia do Mestre AD&D2.....	59
Figura 8 - Ilustração do Guia do Mestre 4ª Edição D&D.....	64
Figura 9 - Ilustrações do Guia do Mestre 5ª edição.....	67
Figura 10 – Tabela de armaduras no Livro do Jogador de D&D 5ª ed.	69
Figura 11 – O monge nas edições 3.5 e 5.....	86
Figura 12 – <i>Bandit Captain</i> no Manual dos Monstros.....	126
Figura 13 – Ilustrações da classe Guerreiro e da raça humana no Livro do Jogador.....	129
Figura 14 – <i>Orc</i> no Manual dos Monstros AD&D2.....	130

LISTA DE SIGLAS

AD&D – *Advanced Dungeons & Dragons*

D&D – *Dungeons & Dragons*

DM – *Dungeon Master*

GM – *Game Master*

LARP – *Live Action Role-Playing Game*

MMORPG – *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*

NPC – *Non-Player Character*

PJ – *Personagem do Jogador*

RPG – *Role-Playing Game*

TRPG – *Tabletop Role-Playing Game*

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO: A INVASÃO DA IDADE MÉDIA OU O COMEÇO DA AVENTURA	11
2. ENTRANDO NA MASMORRA: MEDIEVALISMO E D&D	32
2.1. A IDADE MÉDIA QUE SE FAZ HOJE: MEDIEVALISMO NA CULTURA CONTEMPORÂNEA.....	32
2.2. <i>DUNGEONS & DRAGONS</i> : HISTÓRIA E MEDIEVALISMOS.....	42
2.2.1. <i>Original Dungeons & Dragons</i> : a primeira edição.....	44
2.2.2. <i>Advanced Dungeons & Dragons</i> e o <i>moral panic</i>	54
2.2.3. A terceira e quarta edições: busca por novos jogadores.....	61
2.2.4. A quinta edição e a interação dos jogadores.....	65
3. A IDADE MÉDIA SEGUNDO OS JOGADORES E AS DIFERENTES FORMAS DE COMBINÁ-LA COM O JOGO	72
3.1. TRAÇANDO OS LIMITES DA IDADE MÉDIA.....	72
3.1.1. A Europa medieval segundo os jogadores de D&D.....	73
3.1.2. Oriental demais para a Idade Média: o problema do monge de D&D.....	83
3.1.3. A tecnologia perdida e o progresso que ainda não chegou.....	89
3.2. ABORDAGENS EM RELAÇÃO À IDADE MÉDIA.....	92
3.2.1. Indo em direção ao medieval: aproximações e a busca pela Idade Média.....	93
3.2.2. Saindo um pouco da Idade Média: flexibilizações e adaptações.....	99
4. INTERAÇÕES, VALIDAÇÕES E REJEIÇÕES: COMO OS JOGADORES NAVEGAM ENTRE O HISTÓRICO E O FICTÍCIO	103
4.1. QUEM FALA SOBRE A IDADE MÉDIA: HISTÓRIA PÚBLICA E COMO OS JOGADORES PERCEBEM A AUTORIDADE.....	103
4.2. SE AVENTURANDO ENTRE HISTÓRIA E FICÇÃO.....	115
4.2.1. Temas sensíveis: como ficção e realidade afetam os jogadores.....	123
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: SAINDO DA MASMORRA	138
REFERÊNCIAS	143

INTRODUÇÃO: A INVASÃO DA IDADE MÉDIA, OU, O COMEÇO DA AVENTURA

A Idade Média inspira incontáveis produções artísticas e culturais, é representada no cinema, na literatura, recriada em diversos jogos e festivais. Embora a representação criada por essas produções não seja, frequentemente, precisa em termos históricos, elas ainda assim acabam transmitindo uma determinada concepção de Idade Média. Ou melhor, concepções, pois o imaginário sobre a Idade Média não é único, e por vezes uma mesma produção apresenta representações do medievo que variam de uma visão romântica ao imaginário de Idade das Trevas.

Enquanto a maior parte das produções chegam ao público prontas para serem consumidas, como no caso do cinema e da literatura, outras permitem que o público tenha um papel mais ativo na criação do produto. É o caso dos festivais e de alguns jogos como *Role-Playing Games*¹ (RPG), *Live Action Role-Playing*² (LARP) ou outros em que as ações do jogador modificam o cenário. São formas mais ativas, participativas e potencialmente criadoras do que o cinema ou a literatura, que têm sido com mais frequência objetos de estudo acadêmico.

Digo *mais* ativas, pois existe a reflexão e interpretação que uma pessoa faz quando está passivamente assistindo ou lendo; a história já está feita, mas o leitor a recebe já transformando-a a partir de suas experiências e conhecimentos individuais. Não se pode ignorar, tampouco, o papel do leitor em preencher lacunas e contribuir na interpretação da obra, como defendido pela Teoria da Recepção de Wolfgang Iser³. Mas esse é um processo geralmente introspectivo, que pode se tornar ativo através de comentários, críticas e novas produções. O RPG, por exemplo, é uma forma *mais* ativa, pois os jogadores constroem o mundo onde se passa a história, constroem a história e os personagens que fazem parte dela. Neste processo, criam e atualizam as representações e o imaginário da Idade Média.

RPG é um jogo em que os jogadores assumem o papel de personagens em um cenário ficcional, estipulando suas ações através de narração, atuação ou como uma escolha estruturada de ações. O primeiro RPG comercializado surgiu nos EUA, em 1974, com o extenso nome de *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with*

¹ Em português, Role-Playing Game é traduzido como jogo de interpretação de papéis, jogo de interpretação de personagens, ou ainda jogo de representação e jogo narrativo. Geralmente o jogo é referido apenas pela sigla RPG, opção que será seguida ao longo da tese.

² Em português, jogo de interpretação de papéis ao vivo. Da mesma forma como o termo anterior, é comumente referido pela sigla em inglês, LARP.

³ ISER, Wolfgang. **O Ato Da Leitura: Uma Teoria Do Efeito Estético**. Tradução: Johannes Kretschmer. 1 ed. São Paulo: Ed. 34, 1996.

*Paper and Pencil and Miniature Figures*⁴. *Dungeons & Dragons* uniu *Wargames*⁵ e literatura fantástica e transformou a dinâmica de movimentação estratégica de exércitos em mesas de areia em aventuras narradas e interpretadas por um grupo de jogadores que enfrentavam uma missão em conjunto. Desde então, o jogo passou por diversas mudanças e estabeleceu o gênero *Role-Playing Game*, inspirando centenas de outros títulos e formatos de RPG.

Como um gênero de jogos, RPG engloba *Tabletop Role-Playing Game* (TRPG), *Live Action Role-Playing Game*, *Role-Playing Multiuser Dungeon* (RPMUD), *Computer Role-Playing* (CRPG) e *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG).⁶ Essas formas de RPG se desenvolveram a partir da primeira, o TRPG, mas o que essencialmente diferencia o TRPG das outras formas é a interação entre o *Game Master*⁷ (GM) e os outros jogadores⁸. Ainda que o LARP⁹ também possa ter alguma forma de GM, as decisões sobre regras e resultados das ações são geralmente acordadas em grupo de forma mais horizontal. Os MMORPGs também podem ter um GM, mas esta é uma figura com funções diferentes e atuação geralmente mais pontual, raramente interferindo no andamento do jogo de um jogador.

O papel que o GM desempenha nos TRPGs é o de narrar e descrever o cenário, as situações e o resultado das ações dos outros jogadores. O GM pode tanto criar o próprio cenário, NPCs (*Non-Player Characters*)¹⁰ e regras particulares, como pode também utilizar cenários e campanhas prontos, como os comercializados pela Wizards of the Coast/Hasbro, editora e fabricante de D&D. TRPGs possuem ao menos um livro de regras que dá a base para o GM

⁴ A tradução literal do título seria Masmorras e Dragões: Regras para Campanhas de Jogos de Guerra de Fantasia Medieval Jogáveis com Papel e Lápis e Miniaturas, mas as traduções do jogo em português mantiveram o título original *Dungeons & Dragons*, com exceção da série animada de 1983, traduzida como *Caverna do Dragão*.

⁵ Jogos de estratégia de simulação de guerra com miniaturas em tabuleiro ou mesa de areia.

⁶ Traduzindo, respectivamente: jogo de interpretação de papéis de mesa, jogo de interpretação de papéis ao vivo, jogo de interpretação de papéis de multijogadores, jogo de interpretação de papéis eletrônico (ou, de computador), jogo de interpretação de personagens *online* e em massa para multijogadores.

⁷ Em tradução literal, Mestre do Jogo. Diferentes TRPGs podem ter outras nomenclaturas para esse papel, por exemplo nos RPGs de *World of Darkness*, o GM é chamado de *Storyteller*. Outros termos utilizados são *judge* (juiz), *narrator* (narrador), *referee* (árbitro), *director* (diretor). Em *Dungeons & Dragons* o GM é chamado de *Dungeon Master* (mestre da masmorra), ou apenas DM. Em português, é comum que o GM seja chamado apenas de “mestre”. Mantereí a sigla em inglês, GM, para evitar ambiguidades, mas para tratar especificamente de D&D o termo utilizado será DM.

⁸ COVER, Jennifer Grouling. **The creation of narrative in Tabletop Role-Playing Games**. Jefferson: McFarlan & Company, 2010, p. 11.

⁹ Nessa forma de RPG, os jogadores assumem fisicamente a interpretação dos personagens como atores. O jogo se passa em ambientes ao redor dos jogadores que imaginam um cenário narrado como em uma brincadeira de “faz de conta”.

¹⁰ NPC é a sigla para *non-player character*, literalmente personagem não-jogador, personagem não jogável ou personagem de não-jogador, também identificável pela sigla PdM (personagem do mestre), em oposição aos PJs (personagens dos jogadores). É um tipo de personagem criado pelo DM que é interpretado por ele para interagir com os personagens dos jogadores. Um NPC pode ser desde o taverneiro que vai servir os jogadores quando estiverem no seu estabelecimento, até um vilão que vai lutar contra os personagens dos jogadores, podendo inclusive matá-los.

conduzir o jogo e para os jogadores criarem seus personagens. Essas regras caracterizam o sistema que vai ser jogado, mas não são absolutas, cabendo ao grupo de jogadores, e em última instância ao GM, decidir que regras vão manter, alterar ou incluir em seus jogos. D&D, por sua vez, possui três livros de regras básicos: *Livro do Jogador*, *Manual dos Monstros* e *Guia do Mestre*. O primeiro é essencial ao grupo de jogadores e os outros dois são direcionados ao GM para criação de cenários, campanhas e inclusão de monstros e adversários nas aventuras.

O jogo se dá enquanto o GM apresenta situações e questiona que ações os jogadores vão tomar frente a elas, estes então declaram suas ações, mas o sucesso ou falha delas depende ou do resultado que os jogadores podem obter rolando dados, ou da definição do GM. Ao longo desse processo, que geralmente se dá em múltiplos encontros de várias horas de duração, os jogadores se apegam aos personagens e ao mundo que eles habitam, o grupo desenvolve colaborativamente uma narrativa sobre aquele espaço, as pessoas e os eventos que se desenrolam. Ainda que isso varie em grau de detalhamento de pessoa para pessoa, e de sessão para sessão, o GM prepara os locais, pessoas, monstros e inimigos que os outros jogadores vão encontrar e com os quais vão interagir, assim como uma trama inicial que vai envolver os personagens e dar início à aventura.

A Idade Média europeia é, desde o início de D&D e ainda hoje, a principal fonte de imaginário tomada em maior ou menor grau como inspiração para os mundos de D&D e outros RPGs. Seria possível dizer também que a inspiração vem da fantasia medieval e não da Idade Média, pois os mundos de D&D são recheados de criaturas e habilidades fantásticas, mas a própria fantasia medieval carrega o adjetivo “medieval” não à toa, e sim porque toma como inspiração elementos do período histórico e local que convencionamos chamar de Idade Média. Consequentemente, as narrativas que os jogadores criam na sua interação com os cenários e personagens de RPG geram uma imagem de alguma forma associada com a Idade Média. Na imersão criada pela interação entre os jogadores e o mundo elaborado pelo GM, “a Idade Média é recriada não apenas como tempo, mas também como um tempo-espaço, habitado por ‘pessoas’ interagindo e permitindo que sua ‘imaginação pinte as imagens’.”¹¹

¹¹ “The Middle Ages is recreated not only as a time, but also as a time-space, inhabited by ‘people’ interacting and allowing their ‘imagination to paint the images’.” (Tradução minha) EÇA, Teresa Torres; CONCEIÇÃO, Rosângela Aparecida da. Reading contemporary imaginaries inspired by Middle Ages narratives through Mass Media images. *ANASTASIS*. Research in Medieval Culture and Art. Iasi, v. I, n. 1, p. 70-86, 2014. DOI: 10.35218/armca. Disponível em: <https://anastasis-review.ro/wp-content/uploads/2016/09/5-Tereza-Rosangela-BDT.pdf>. Acesso em: 02 fev. 2022, p. 83.

A forma como a Idade Média é lembrada por diferentes grupos, pessoas e em diferentes períodos (muitas vezes de forma imprecisa) caracteriza, segundo David Marshall,¹² o campo de estudo do medievalismo. Filmes como *La passion de Jeanne d'Arc* (1928), *Kingdom of Heaven* (2005) e até mesmo a trilogia de *The Lord of the Rings* (2001, 2002 e 2003) são exemplos de medievalismo no cinema, mas já há alguns anos outras produções entraram em cena com referências mais difusas, como os jogos *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999), *World of Warcraft* (2004) e *Assassin's Creed* (2007). Ainda que o medievalismo possa incorporar formas muito fragmentadas de lembrar a Idade Média, existe ainda mais um passo a ser dado para melhor compreender o medievalismo que envolve os RPGs. O neomedievalismo pode ser definido como uma forma ainda mais desapegada da Idade Média histórica que o medievalismo, na qual, em última instância, cria-se narrativas em um universo medieval alternativo, combinando referências e elementos diversos de outros medievalismos¹³, desta forma “o neomedieval não necessariamente vê lendas, objetos, personagens e recortes temporais paradigmáticos como ‘dados’, mas seleciona deles e os mistura, a fim de criar novas histórias e novos significados”¹⁴. Com essa perspectiva, as histórias, personagens e mundos criados pelos jogadores de RPG incorporam referências da Idade Média, de medievalismos e também de outros períodos históricos e elementos da cultura de massa, em uma narrativa coerente ao próprio universo com infinitas possibilidades de combinações.

Como uma prática multirreferencial que demanda a criação de um mundo e personagens muitas vezes detalhados, os jogadores de TRPGs buscam formas de colaborar, trocar experiências, informações e referências. Nos EUA, a Gen Con¹⁵ é o evento de maior porte que reúne os jogadores de RPG e de outros jogos de tabuleiro. O Encontro Internacional de RPG foi, até 2015, o maior evento do gênero no Brasil. Hoje, além de eventos menores, é comum que o RPG tenha um espaço reservado em eventos de anime e cultura Geek, ou ainda em lojas e bares dessa temática. Contudo, é no meio *online* que a interação entre os jogadores fora dos

¹² MARSHALL, David W. Introduction: The Medievalism of Popular Culture. *In.*: MARSHALL, David W. (Ed). **Mass Market Medieval: Essays on the Middle Ages in Popular Culture**. Jefferson: McFarland & Company, 2007.

¹³ GREWELL, Cory Lowell. Neomedievalism: An Eleventh Little Middle Ages? **Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism** (s). Cambridge: D. S. Brewer, 2010, p. 34-43.

¹⁴ “The neomedieval does not necessarily see paradigmatic legends, objects, characters, and time-frames as ‘given’, but selects from them and mixes them up, in order to create new histories and new significations.” (Tradução minha) COOTE, Lesley. A Short Essay about Neomedievalism. **Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism** (s). Cambridge: D. S. Brewer, 2010, p. 26-33, p. 30.

¹⁵ Lake Geneva Wargaming Convention (Gen Con) é a maior e mais antiga convenção de jogos de tabuleiro nos EUA. Surgiu em 1968 como uma reunião de entusiastas de Wargames em Lake Geneva, Wisconsin. Com o passar dos anos, a convenção cresceu e passou a abarcar todos os jogos de tabuleiro. (GEN CON. **About us**. 2022, [Seattle]. Disponível em: <https://www.gencon.com/aboutus>. Acesso em: 20 abr. 2022).

momentos do jogo floresce. Blogs, fóruns, tópicos de discussão, servidores e grupos em redes sociais se espalham e fomentam comunidades de jogadores que podem se “reunir” remotamente a qualquer momento e iniciar ou participar de um debate.

O Facebook é a rede social mais utilizada mundialmente¹⁶, e possibilita a criação de grupos públicos e privados, assumindo os mais variados usos e temáticas. Jogadores de TRPG encontraram nos grupos de Facebook um espaço para discutir sobre o jogo, encontrar novos jogadores e compartilhar materiais. No Brasil, os maiores grupos sobre D&D reúnem cerca de 33 a 43 mil membros, chegando a 400 postagens por mês. Com frequência, os jogadores debatem sobre a criação dos mundos em que seus jogos vão se passar e as histórias que vão iniciar as aventuras do grupo. Nessas discussões, a Idade Média aparece de forma recorrente como fonte de inspiração para essas criações, mas também como um obstáculo a ser superado para manter a coerência do mundo que está sendo criado. As soluções apresentadas pelos jogadores aos diversos problemas que surgem são debatidas, ora se aproximando, ora se afastando da Idade Média.

A presente pesquisa busca investigar, primeiramente, o imaginário sobre a Idade Média que circula entre os jogadores de D&D em grupos de Facebook. Neste sentido, uma análise das relações que se estabelecem entre os jogadores, o jogo e a história medieval, assim como dos métodos que os jogadores empregam para incorporar a história da Idade Média nos jogos, também figura entre os objetivos. Por fim, busca-se compreender o TRPG como uma prática cultural e social, e o papel da colaboração entre os jogadores, mediada pela rede social Facebook.

O primeiro trabalho acadêmico sobre D&D foi a etnografia de Gary Alan Fine, *Shared Fantasy: role-playing games as social worlds*,¹⁷ publicada em 1983. Fine caracterizou o RPG como uma subcultura contemporânea de lazer urbano e, através de participação observante com grupos de D&D, *Chivalry & Sorcery*, *Traveller*, e *Empire of the Petal Throne* buscou compreender os processos pelos quais os jogadores criavam significados e identidades nos seus mundos sociais. Fine solidifica os jogos de RPG como promotores de experiências de significação e identidade. Em *The Fantasy Role-Playing Game: a new performing art*,¹⁸ Daniel Mackay faz uma análise do RPG como estética, desenvolvendo uma perspectiva do RPG como

¹⁶ STATISTA. **Most popular social networks worldwide as of January 2022, ranked by number of monthly active users.** Hamburgo. 2022. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ogranked-by-number-of-users/>. Acessado em: 07 abr. 2022.

¹⁷ FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy: role-playing games as social worlds.** Chicago: The University of Chicago Press, 1983.

¹⁸ MACKAY, Daniel. **The fantasy role-playing game: a new performing art.** Jefferson: McFarland & Co., 2001.

uma forma de arte. Em 2010, Jennifer Cover publica *The creation of narrative in tabletop role-playing games*,¹⁹ partindo de observações participantes com seu grupo de RPG para traçar as definições do RPG como uma forma narrativa.

No mesmo ano, também foi publicado *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve problems and Explore Identity*,²⁰ em que Sarah Lynne Bowman analisa, através de uma série de entrevistas com jogadores de RPG, as formas como eles exploram suas identidades pelo RPG. Embora a autora caracterize a busca pelo jogo como uma forma de escape dos problemas cotidianos, ela também o defende como uma “saída saudável e útil para criatividade, autoexpressão, conexão comunitária e desenvolvimento de habilidades importantes ao longo do tempo”²¹. Uma detalhada história do desenvolvimento de jogos de simulação a partir da segunda metade do século XX nos EUA foi publicada em 2012 por Jon Peterson sob o título *Playing at The World: A History of Simulating Wars, People And Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*.²² O autor percorre em sua análise desde os jogos e eventos que tiveram um papel relevante na indústria dos jogos de simulação e levaram à criação de D&D, até os jogos de computador que foram desenvolvidos após o seu lançamento.

Peterson também publicou, junto com Michael Witwer, Kyle Newman e Sam Witwer, o livro *Art & Arcana: a visual history*.²³ Lançado em 2018 com o selo da Wizards of the Coast, Art & Arcana apresenta os mais de quarenta anos de história de D&D, com diversas ilustrações, rascunhos e documentos, em uma publicação feita para os fãs do jogo. Embora a obra tenha um viés parcialmente tendencioso por ter sido produzida pela própria empresa que publica o jogo, Art & Arcana é um título importante para uma história mais completa de D&D, adicionando a perspectiva do trabalho criativo da produção e publicação do jogo. Em 2018, uma obra coletiva organizada por José Zagal e Sebastian Deterding, reuniu dezenas de trabalhos analisando RPG e seus jogadores por diversos aspectos. *Role-Playing Game Studies: Transmedia*

¹⁹ COVER, Jennifer Grouling. **The creation of narrative in Tabletop Role-Playing Games**. Jefferson: McFarlan & Company, 2010.

²⁰ BOWMAN, Sarah Lynne. **The functions of role-playing games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity**. Jefferson: McFarland & Co., 2010.

²¹ “healthy, useful outlet for creativity, self-expression, communal connection, and the development of important skills over time” BOWMAN, Sarah Lynne. **The Functions of Role-Playing Games: how participants create community, solve problems and explore identity**. Jefferson: McFarland & Co., 2010, p. 9.

²² PETERSON, Jon. **Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games**. San Diego: Unreason Press, 2012. E-book.

²³ WITWER, Michael; NEWMAN, Kyle; PETERSON Jon; WITWER, Sam. **Dungeons & Dragons Art & Arcana: A Visual History**. California: Ten Speed Press, 2018. [Sem paginação].

Foundations,²⁴ inclui trabalhos que definem os vários tipos de RPG, exploram os diversos campos disciplinares e temáticas interdisciplinares.

No Brasil, a esmagadora maioria dos trabalhos sobre RPG se concentram no campo da educação, analisando o jogo como uma ferramenta pedagógica, algumas vezes propondo um cenário e um conjunto de regras para serem utilizados na sala de aula. Digo isso não para caracterizar esses trabalhos de forma negativa, mas apenas para salientar a escassez de trabalhos voltados ao jogo como uma prática cultural ao invés de uma possibilidade no ensino formal. Dito isso, existem alguns trabalhos sobre o RPG em outras áreas, como *O Mito do herói nos jogos de representação (RPG)*,²⁵ de Carlos Augusto Serbena. A tese, publicada em 2006, investiga como os jogadores, através das narrativas de RPG, buscam o mito do herói como forma de escapar da perda de valores modernos. Entretanto, o autor peca em sua avaliação sobre o público consumidor de RPG, reduzindo-o a uma estreita camada social afirmando que apesar de certa penetração no mercado brasileiro “ela é limitada devido à renda e à baixa escolaridade da população em geral, uma vez que o RPG necessita de leitura, conhecimentos gerais e privilegia a imaginação, o raciocínio e exige uma certa renda para adquirir os livros e produtos complementares”²⁶. A internet abunda de cópias e traduções amadoras de livros de RPG, no Brasil em especial através do site Biblioteca Élfica²⁷. Comprar os livros é certamente um luxo para muitos jogadores, pois os três livros em português atualmente custam em torno de 600 reais, e é duvidoso pensar que os jogadores de D&D se reduzam à população capaz de investir esse valor em livros de RPG. O que os jogadores têm feito há muitos anos é fazer cópias dos livros, baixar o PDF em sites como Biblioteca Élfica, e, principalmente, compartilhar o mesmo livro com o grupo, já que basta que um jogador o tenha e todos podem consultar. O RPG também é jogado fora da classe média e alta no Brasil, com leitura, conhecimentos gerais, e certamente privilegiando a imaginação e o raciocínio.

Sergio Perales Francisco publicou em 2014 um trabalho sobre as comunidades *online* de jogadores de RPG. Com o título de *Cibercultura, jogos e aprendizado textual: o RPG em jogo*,²⁸ a pesquisa de Francisco abordou o aprendizado e elaboração de narrativas entre os

²⁴ ZAGAL, José Pablo; DETERDING, Sebastian (Eds.). **Role-Playing Game Studies**: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018.

²⁵ SERBENA, Carlos Augusto. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG)**. 2006. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) - Programa Interdisciplinar de Pós-graduação em Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

²⁶ *Ibid.*, p. 149-150.

²⁷ BIBLIOTECA ÉLFICA. **Home**. [S.l.], [2021]. Disponível em: <https://bibliotecaelfica.org/>. Acesso em: 23 de fev. de 2023.

²⁸ FRANCISCO, Sérgio Perales. **Cibercultura, Jogos e Aprendizado Textual: o RPG em jogo**. 2014. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

jogadores de RPG. O trabalho também tratou das interações em comunidades *online*, entretanto, esta parte já está um tanto defasada, pois, nos quase dez anos que separam a tese de Francisco deste trabalho, a cultura *online* passou por muitas mudanças no que tange à forma como as pessoas interagem no ambiente virtual.

O presente trabalho procura agregar às produções acadêmicas sobre RPG a defesa da ideia de que o pensar e debater sobre D&D em comunidade é uma prática criativa e colaborativa de elaboração de narrativa que combina elementos históricos e ficcionais/fantásticos para compor um novo universo narrativo coerente. Além disso, os grupos de Facebook funcionam como um espaço de colaboração e compartilhamento de ideias e informações, bem como um espaço de luta por respeito e igualdade que se reflete nas narrativas criadas pelos jogadores.

Inicialmente, essa pesquisa analisaria o imaginário sobre a Idade Média presente em festivais medievais que ocorrem na região metropolitana do Rio Grande do Sul. As performances e teatralidades nas quais os participantes desses festivais se engajam, as vestimentas, práticas de alimentação, torneios e competições que realizam, haviam despertado meu interesse em compreender que Idade Média estava sendo representada ali e como aquelas pessoas estavam se relacionando e se conectando com o passado. Até o início de 2020, eu havia realizado três observações participantes em festivais e feiras que ocorreram em Charqueadas, Porto Alegre e Nova Petrópolis, mas esperava fazer outras no decorrer de 2020 e 2021, além de entrevistas com os participantes. Entretanto, a pandemia de coronavírus em março de 2020 e as restrições impostas para conter a disseminação do vírus acabaram determinando que a pesquisa tomasse um caminho diferente.

Nos primeiros meses de pandemia, enquanto ainda se calculava a possibilidade de aquela realidade durar pouco tempo, realizei algumas entrevistas com participantes da Epic! Viking Festival 2019²⁹, questionando como haviam sido suas experiências no festival e buscando descobrir de onde vinham suas referências de Idade Média. As entrevistas revelaram um elemento cuja existência eu não ignorava, mas que ainda não tinha percebido o quão interligado estava com o imaginário sobre a Idade Média que circulava nos festivais. Para aqueles participantes, ir em um festival medieval tinha uma relação muito forte com RPG: a criação de personagens com classes e raças de D&D para serem incorporados e interpretados,

²⁹ Com sua primeira edição em 2013, os festivais da Epic! Festivals ocorrem predominantemente na cidade de Charqueadas-RS. Cada edição até o momento possuiu uma temática (celta, *viking*, ou somente “medieval”) e incluiu festas, feiras, banquetes, apresentações musicais e teatrais e torneios onde os participantes se vestiram a caráter e ocuparam um espaço igualmente caracterizado para tentar reproduzir o contexto histórico da temática selecionada.

a socialização com os outros participantes, as atitudes e as poses eram todos elementos que remetiam a uma Idade Média mediada pelo imaginário que perpassa o jogo. Festivais, Idade Média e RPG estavam interligados e se misturavam conforme os participantes contavam sobre suas experiências, borrando as fronteiras entre um e outro.

Com esse novo elemento em mente, comecei a me questionar sobre o alcance do RPG na cultura em geral e principalmente no Brasil. Como as redes sociais se tornaram uma forma de demonstrar gostos, preferências, além de reunir pessoas com interesses parecidos, busquei no Facebook por grupos de D&D, procurando por número de integrantes e fluxo de postagens. Nessa breve pesquisa, o maior grupo possuía na época cerca de 39 mil membros³⁰, com uma grande frequência de postagens e comentários diários. Inicialmente, não pude acessar o grupo pois era um grupo privado, era necessário fazer uma solicitação para entrar, responder algumas perguntas e aguardar a aprovação dos moderadores.

Existem grupos no Facebook que são abertos e outros que são fechados, é possível para ambos incluir perguntas a serem respondidas para os usuários que pretendem integrar o grupo. No meu caso, tive a primeira solicitação de ingresso no grupo negada e precisei enviar outra para ser aprovada. As perguntas questionavam sobre o envolvimento com o RPG e o aceite das regras do grupo que em geral versam sobre boa conduta no grupo. Entre os motivos possíveis que geraram a negação do meu primeiro pedido de ingresso, está a preocupação com perfis falsos, que poderiam entrar no grupo para atacar os integrantes. Meu perfil no Facebook não possuía foto, amigos, nem postagens, pois utilizava a rede social apenas para acompanhar eventos acadêmicos divulgados por esse meio e para pesquisar nos grupos e páginas de RPG. Depois de explicar essa situação, na segunda tentativa, fui aceita no grupo e passei a ter acesso aos *posts*, comentários e arquivos do grupo.

Superada essa primeira etapa de aceitação no grupo, adotei uma “sensibilidade etnográfica transeunte, de idas e vindas, percorrendo caminhos em meio à multidão de imagens e mensagens”³¹, buscando ter um panorama dos assuntos discutidos no grupo e de como se dava a dinâmica de interação dentro dele. Percorri as postagens, embrenhei-me nas discussões,

³⁰ Para comparar o número de integrantes, pesquisei também por grupos sobre o Flamengo, time de futebol com a maior torcida do Brasil, e o maior grupo possuía cerca de 900 mil membros. Mesmo que o maior grupo de D&D tenha apenas cerca de 5% do número de membro do maior grupo do Flamengo, ainda assim é um número muito expressivo, especialmente considerando que, por muito tempo, D&D e outros RPGs foram considerados hobbies “esquisitos”, com pouca popularidade, principalmente se comparado com o futebol, a “paixão nacional”. (UOL. **Flamengo lidera pesquisa como maior torcida do Brasil**; Vasco é 5º. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/enm/2021/09/26/flamengo-lidera-pesquisa-como-maior-torcida-do-brasil-vasco-e-5.htm>. Acesso em 08 abr. 2022.)

³¹ LEITÃO, D. K.; GOMES, L. G. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. *Antropolítica* - Revista Contemporânea de Antropologia, v. 1, n. 42, 11 maio 2018. Disponível em: periodicos.uff.br/antropolitica/article/view/41884. Acesso em: 11 abr. 2020, p. 46.

vasculhei os arquivos, e logo encontrei debates que incluíam e misturavam a história medieval e o passado em geral com as demandas dos jogadores. A partir dessa descoberta inicial, identifiquei outros quatro grupos sobre D&D no Facebook, desta vez todos abertos, cujo número de membros variava de 3 mil a 33 mil.

Seguindo a perspectiva de Débora Leitão e Laura Gomes³², é possível considerar as redes sociais e outras mídias digitais como ambientes com diferentes formas de ser habitados. As autoras traçam um paralelo entre as plataformas digitais e as cidades, buscando investigá-las “a partir dos respectivos gêneros de vida que engendram, e que inevitavelmente passam a se apresentar como ‘naturais’ para aqueles que nelas habitam/frequentam”³³. Isso significa, em primeiro lugar, que existem formas diferentes de usos e engajamentos condicionados por cada plataforma, ainda que os usuários possam subvertê-los, sendo necessário observar como as características e lógicas estruturantes próprias de cada rede social, por exemplo, contribuem para moldar o modo de viver naquele espaço. Em segundo lugar, esses mesmos modos próprios de usos demandam do pesquisador uma posição metodológica diferente.

O Facebook, mais do que outras redes sociais, assume uma lógica de correspondência entre o perfil e a identidade civil do usuário, traçando inclusive as relações familiares e de amizade de um perfil ao outro. Ainda que perfis fakes sejam uma realidade incontornável pela plataforma, ela “estabelece o realismo identitário como regra”³⁴. Isso se evidenciou também pela preocupação dos administradores do grupo de D&D com a possibilidade de fakes serem admitidos no grupo. Em decorrência disso, foi preciso tratar as discussões nos grupos de Facebook de forma mais delicada no que se refere à possível identificação das pessoas envolvidas.

Idealmente, em pesquisas etnográficas, sejam presenciais ou *online*, o pesquisador se identifica e pede o consentimento dos participantes. Mas, nesse caso, os grupos variavam entre 3 e 43 mil participantes com ingresso constante de novos membros, o que tornava impraticável entrar em contato com todos os envolvidos. Foi cogitado fazer um *post* de apresentação, mas ainda assim não se poderia garantir que todos os participantes vissem aquele *post*, pois é preciso considerar que a relevância de um *post* é calculada pela plataforma, direcionando qual *post* se mantém entre os primeiros a serem vistos e qual tem mais chances de “cair no esquecimento” em um grupo ou *timeline*. Acresce-se a isso que novos integrantes e os que não tivessem

³² LEITÃO, D. K.; GOMES, L. G. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. *Antropolítica* - Revista Contemporânea de Antropologia, v. 1, n. 42, 11 maio 2018. Disponível em: periodicos.uff.br/antropolitica/article/view/41884. Acesso em: 11 abr. 2020.

³³ *Ibid.*, p. 43.

³⁴ *Ibid.*, p. 51.

acessado a plataforma naquele dia ou nos seguintes muito provavelmente nunca veriam esse *post*, a não ser que pesquisassem nos *posts* antigos. Tanto entrar em contato individualmente quanto se apresentar com um *post* foram possibilidades descartadas em função do grande número de integrantes dos grupos e do funcionamento da plataforma.

Situação semelhante foi a de Helana Darwin, que utilizou a plataforma Reddit para realizar sua etnografia sobre gênero não-binário, onde muitas pessoas se reúnem para discutir questões de gênero em grupos específicos cujo número de participantes e comentários torna inviável uma abordagem tradicional. A autora argumenta que a própria plataforma garante a anonimidade das pessoas através dos nomes de usuário, o que permitiria o uso de citações sem que pudessem ser rastreadas até os usuários.³⁵ Darwin também removeu os nomes de usuários das citações que fez em seu artigo, diminuindo o risco de desanonimização. Embora plataformas como Reddit incentivem que os seus usuários participem de forma anônima, ainda existe a possibilidade de comentários e *posts* conterem informações ou imagens que podem identificá-los.

Segerstad et al. afirmam que “os dados extraídos de ambientes digitais são, em graus variados, pesquisáveis e rastreáveis uma vez que se tornam públicos”³⁶, o que, para os autores, “significa que a publicação de citações diretas deve ser evitada”³⁷. Eles sugerem, além da obtenção de permissão individual quando possível, o uso de “narrativas compostas” que é a prática de reescrever as citações para que não sejam rastreadas. Entretanto, os autores concordam que a modificação dos dados pode diminuir a sua qualidade.³⁸ Embora obter o consentimento dos sujeitos seja a opção ideal, Segerstad et al. reconhecem que muitas vezes essa não é uma situação possível de se alcançar, pois “ao trabalhar com dados encontrados, o consentimento informado é difícil de obter e pode perturbar a comunidade estudada, além de afetar a confiabilidade dos dados, pois os indivíduos alteram seu comportamento devido à

³⁵ DARWIN, Helana. Doing Gender Beyond the Binary: A Virtual Ethnography. **Symbolic Interaction**, n. 3, v. 40, 2017. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/symb.316>. Acesso em: 29 jan. 2023.

³⁶ “Data extracted from digital environments are, to varying degrees, searchable and traceable once they are made public” (Tradução minha) SEGERSTAD, Ylva HÅRD Af; KASPEROWSKI, Dick; KULLENBERG, Christopher; HOWES, Christine. Studying Closed Communities On-line Digital Methods and Ethical Considerations beyond Informed Consent and Anonymity. In.: ZIMMER, Michael; KINDER-KURLANDA, Katharina (eds.). **Internet Research Ethics for the Social Age: New Challenges, Cases, and Contexts**. New York: Peter Lang, 2017. (p. 213-225), p. 222.

³⁷ “means that publication of direct quotes must be avoided” (Tradução minha) Ibid., p. 222.

³⁸ Ibid.

presença de pesquisadores”³⁹. A opção viável nesse caso é “anonimizar e reduzir os dados ao mínimo necessário para responder a uma questão de pesquisa específica”⁴⁰.

Uma alternativa semelhante às “narrativas compostas”, que vai além da anonimização, é a proposta por Anette Markham de fabricação de dados. A autora esclarece que utiliza o termo fabricação no sentido em que “representa a atividade de combinar, moldar e/ou organizar elementos em um todo para um propósito particular”⁴¹. Na prática, a técnica proposta por Markham é a “atividade de selecionar elementos representativos do conjunto de dados e compor um novo original que não seja rastreável até os originais”⁴². Markham apresenta a proposta de fabricação para lidar com questões de privacidade em situações em que o público e o privado são definições escorregadias, o que permitiria “às necessidades específicas do contexto desempenhar um papel maior na determinação de procedimentos de ‘melhores práticas’”⁴³.

Essa perspectiva é endossada pelo Guia Ético da *Association of Internet Researchers*, que desde a primeira versão mantém a posição de “orientações, não receitas”⁴⁴, admitindo que no âmbito das pesquisas acadêmicas na e sobre a internet “ambiguidade, incerteza e desacordo são inevitáveis”⁴⁵. As práticas relacionadas ao uso da internet são fluidas, cada vez mais integradas à vida *offline* e demandam dos pesquisadores que se dispõem a analisá-las adaptação ao contexto particular em que se inserem.

Se as experiências vividas em ambientes sociais online como Second Life, MMORPGs, ou menos dramaticamente, Facebook, Twitter e e-mail nos ensinaram alguma coisa, é que termos como “real” ou “virtual” não são separadores significativos de experiência. A experiência é mais real se for significativa. Autenticidade é medida da mesma forma.⁴⁶

³⁹ “When working with found data informed consent is difficult to attain and may disturb the community studied as well as affecting data reliability, as individuals alter their behavior due to the presence of researchers” (Tradução minha) SEGERSTAD, Ylva HÅRD Af; KASPEROWSKI, Dick; KULLENBERG, Christopher; HOWES, Christine. *Studying Closed Communities On-line Digital Methods and Ethical Considerations beyond Informed Consent and Anonymity*. In.: ZIMMER, Michael; KINDER-KURLANDA, Katharina (eds.). **Internet Research Ethics for the Social Age: New Challenges, Cases, and Contexts**. New York: Peter Lang, 2017. (p. 213-225), p. 223.

⁴⁰ “Anonymizing and reducing the data to the bare minimum required to answer a specific research question” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 223.

⁴¹ “represents the activity of combining, molding, and/or arranging elements into a whole for a particular purpose” (Tradução minha) MARKHAM, Anette. *Fabrication as ethical practice*. **Information, Communication & Society**, v. 15, n. 3. 2012, p. 334–353, p. 338.

⁴² “activity of selecting representative elements from the data set and composing a new original that is not traceable back to the originals” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 342.

⁴³ “the specific needs of the context to play a stronger role in determining ‘best practice’ procedures” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 341.

⁴⁴ “guidelines, not recipes” (Tradução minha) FRANZKE, Aline Shakti; BECHMANN, Anja; ZIMMER, Michael; ESS, Charles and the Association of Internet Researchers (2020). **Internet Research: Ethical Guidelines 3.0**, p. 6. Disponível em: <https://aoir.org/reports/ethics3.pdf>. Acesso em: 29 jan, 2023.

⁴⁵ “ambiguity, uncertainty, and disagreement are inevitable” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 6.

⁴⁶ “If lived experiences in online social environments such as Second Life, MMORPGs, or less dramatically, Facebook, Twitter, and email has taught us anything, it is that terms like ‘real’ or ‘virtual’ are not significant separators of experience. Experience is more real if it is meaningful. Authenticity is measured in the same

Algumas asserções comuns sobre a etnografia *online* são questionadas por Gabriele de Seta no artigo *Three lies of digital ethnography*.⁴⁷ Um dos aspectos levantados pelo autor é a distinção dualista entre uma participação ativa *online*, postando, comentando, criando conteúdo, curtindo, compartilhando e do outro lado a posição passiva de observar o conteúdo e ações das outras pessoas sem interagir com elas. Esta última tem sido chamada desde os primórdios dos estudos sobre o comportamento *online* de *lurking*, ou espreitar, e é tida como uma atitude negativa tanto para usuários quanto para pesquisadores, incentivados a participar ativamente da comunidade que estão estudando. Entretanto, de Seta atenta ao fato de que a participação *online* é em grande parte diferente daquilo que se imagina:

O status problemático da participação na etnografia digital está diretamente ligado ao design das plataformas de mídia digital. Apesar dos exageros comerciais e culturais em torno da Web 2.0, a mídia participativa e o conteúdo gerado pelo usuário (Jenkins et al.2013), e mesmo considerando quantas empresas de internet são em grande parte sustentadas por criadores de conteúdo amadores, ainda é verdade que uma grande porcentagem das interações cotidianas com sites, aplicativos e serviços online são dominadas por práticas de leitura, observação e consulta que não são explicitamente participativas.⁴⁸

Nesse sentido, Kate Crawford também argumenta que *lurking* é uma forma de participação *online* tanto quanto postar, comentar e interagir com outros usuários. Assim como essas formas de participação são metaforicamente associadas com a “voz” dos usuários, a autora defende que *lurking* deve ser tomado como o “escutar”, contraparte essencial da voz.⁴⁹ De Seta argumenta que debates sobre formas emergentes de participação têm levado os pesquisadores a explorar diferentes modos de participação *online* e *offline*, fluidos e combinados, “estendendo a noção de participação a atividades muito pessoais, como navegar, seguir *links* e mover-se entre plataformas”⁵⁰. A falsa dicotomia entre o espreitar passivo e a participação ativa desaparece com o entendimento de que usuários variam entre uma gama de ações *online* que podem variar de acordo com a plataforma, disposição e interesse.

way.” (Tradução minha) MARKHAM, Annette. Fabrication as ethical practice. **Information, Communication & Society**, v. 15, n. 3. 2012, p. 334–353, p. 349.

⁴⁷ DE SETA, Gabriele. Three lies of digital ethnography. **Journal of Digital Social Research**, v. 2, n. 1, 2020, p. 77-97.

⁴⁸ “The problematic status of participation in digital ethnography is directly linked to the design of digital media platforms. In spite of the commercial and cultural hypes around Web 2.0, participatory media and user-generated content (Jenkins et al.2013), and even considering how many internet companies are largely sustained by amateur content creators, it is still the case that a large percentage of everyday interactions with websites, apps and online services are dominated by practices of reading, watching and querying that are not explicitly participatory” (Tradução minha) Ibid., p. 85

⁴⁹ CRAWFORD, Kate. Listening, not Lurking: The Neglected Form of Participation. In.: GREIF, Hajo. LOBET-MARIS, Claire; LÁSEN, Amparo; HJORTH, Larissa (Eds.). **Cultures of Participation: Media Practices, Politics and Literacy**. Frankfurt: Peter Lang, 2012. (p. 63-74)

⁵⁰ “extending the notion of participation to very personal activities like browsing, following links and moving between platforms” (Tradução minha) DE SETA, Op. cit., p. 86.

Lurking se torna apenas uma possibilidade ao lado de práticas como ignorar, ler, curtir, comentar, compartilhar, editar e linkar, que são todos modos de participação que podem ser adotados situacionalmente em diferentes plataformas e identidades, e que os etnógrafos devem entender e incorporar em seu próprio trabalho.⁵¹

Os grupos de D&D analisados nessa pesquisa possuem um grande fluxo de atividade, mas isso não compreende todos os participantes. Existem aqueles que postam, comentam, curtem com frequência ou eventualmente, e existem aqueles que observam conforme o interesse, isso também se aplica a outras plataformas. No Youtube, por exemplo, o videoclipe de *Gangnam Style* do cantor coreano Psy tem mais de 4,6 bilhões de visualizações, 26 milhões de curtidas e mais de 5 milhões de comentários, existem aí bilhões de visualizações passivas sem interação na plataforma.

O Facebook também possibilita aos seus usuários um controle maior de suas informações do que geralmente se assume,⁵² configurações de privacidade e a possibilidade de excluir e desfazer determinadas ações são um exemplo. Os dados tornados públicos pelos usuários não requerem permissões ou consentimento,⁵³ mas ainda se faz necessário tratá-los com cuidados e resguardar a identidade do usuário⁵⁴. Seguindo essa perspectiva, adotei como guia a proposta que os autores de *Facebook as a research tool for the social sciences* fazem para o uso de informações públicas do Facebook:

- É razoável supor que os dados foram conscientemente tornados públicos pelos indivíduos
- Os dados são anonimizados após a coleta e nenhuma tentativa é feita para desanonimizá-los
- Não há interação ou comunicação com os indivíduos da amostra
- Nenhuma informação que possa ser atribuída a um único indivíduo, incluindo perfis demográficos e amostras de texto ou outro conteúdo, deve ser publicada ou usada para ilustrar os resultados do estudo.⁵⁵

⁵¹ “Lurking becomes just a possibility alongside practices such as ignoring, reading, liking, commenting, sharing, editing, and linking, which are all modes of participation that can be adopted situationally across different platforms and identities, and that ethnographers are asked to understand and incorporate in their own work.” (Tradução minha) DE SETA, Gabriele. Three lies of digital ethnography. **Journal of Digital Social Research**, v. 2, n. 1, 2020, p. 86.

⁵² KOSINSKI, M; MATZ, SC; GOSLING, SD; POPOV, V; STILLWELL, D. Facebook as a research tool for the social sciences: Opportunities, challenges, ethical considerations, and practical guidelines. **American Psychologist**, v. 70, n 6, set 2015. Disponível em: <https://content.apa.org/record/2015-39598-005>. Acesso em: 02 fev. 2022.

⁵³ BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13709.htm. Acesso em: 18 abr. 2022.

⁵⁴ FRANZ, D; MARSH, H. E; CHEN, J. I; TEO, A. R. Using Facebook for Qualitative Research: A Brief Primer. **Journal of Medical Internet Research**, v.21, n 8, 2019. Disponível em: <https://www.jmir.org/2019/8/e13544/>. Acesso em: 18 abr. 2022.

⁵⁵ “It is reasonable to assume that the data were knowingly made public by the individuals; Data are anonymized after collection and no attempts are made to deanonymize them; There is no interaction or communication with the individuals in the sample; No information that can be attributed to a single individual, including demographic profiles and samples of text or other content, is to be published or used to illustrate the results of

Os autores caracterizam como informações públicas aquelas que estão acessíveis a qualquer usuário e não apenas aos amigos do indivíduo. Entretanto, os grupos privados constituem uma camada entre público e privado que não é nem exclusiva aos amigos adicionados pelo usuário, nem acessível a qualquer usuário da plataforma. Os participantes de grupos privados (que demandam aprovação de um administrador, moderador ou do próprio criador do grupo) não possuem controle sobre quem entra ou sai do grupo ou quem tem a liberdade de ver e comentar seus *posts* ou comentários. As informações que são postadas ou os comentários realizados em grupos privados com grande fluxo de ingressantes podem ser consideradas informações tornadas públicas pelos usuários, já que elas estão abertas a outros usuários que ingressam no grupo sob a aprovação de outros indivíduos e não do autor do *post* ou comentário. Este último, a não ser que bloqueie pontualmente usuários, não tem controle sobre quem acessa seus *posts* e comentários feitos no grupo privado, da mesma forma que não teria se realizasse um *post* em modo público.

É importante levar em consideração, também, não só a segurança e privacidade dos usuários da plataforma, mas a do pesquisador que está conduzindo o trabalho, especialmente quando é uma pessoa percebida pelos outros como uma mulher. Bridget Gelms atenta para essas questões no artigo *Social Media Research and the Methodological Problem of Harassment: Foregrounding Researcher Safety*⁵⁶, no qual defende que a segurança do pesquisador deve fazer parte do plano metodológico. Embora a atenção da autora esteja direcionada a pesquisadores que investigam assédio *online*, qualquer pesquisador que se coloca visível nas redes sociais está sujeito a ataques e assédio.

Com isso não estou argumentando que o pesquisador deve sempre estar anônimo nas pesquisas em redes sociais, mas que em se tratando de comunidades grandes com milhares de participantes ou a possibilidade de compartilhamento – que consequentemente leva a um círculo maior de pessoas – essa é uma questão que precisa ser levada em consideração. Em pesquisas mais tradicionais, em que as comunidades e grupos pesquisados são menores e o pesquisador consegue se apresentar para a totalidade dos participantes, os riscos de qualquer exposição ou assédio são claramente menores, considerando a ausência da anonimidade do possível

the study” (Tradução minha) KOSINSKI, M; MATZ, SC; GOSLING, SD; POPOV, V; STILLWELL, D. Facebook as a research tool for the social sciences: Opportunities, challenges, ethical considerations, and practical guidelines. **American Psychologist**, v. 70, n 6, set 2015. Disponível em: <https://content.apa.org/record/2015-39598-005>. Acesso em: 02 fev. 2022, p. 553.

⁵⁶ GELMS, Bridget. Social Media Research and the Methodological Problem of Harassment: Foregrounding Researcher Safety. **Computers & Compositions**, Pittsburg, v. 59, mar 2021. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S8755461521000037>. Acesso em: 23 jan. 2023.

assediador e a vigilância que um grupo menor acaba exercendo nas atividades de seus integrantes.

A completa anonimização dos integrantes dos grupos também foi sugerida pelo Comitê de Ética em Pesquisa da PUCRS e pela Biblioteca Central da PUCRS⁵⁷. Portanto, nenhuma referência ao título dos grupos, transcrição ou citação de textos (*posts*, comentários, entre outros) publicados pelos membros dos grupos foi feita ao longo deste trabalho. Restou o grupo fechado, cujas publicações são acessíveis apenas aos integrantes. Sobre este caso, a indicação do Comitê de Ética em Pesquisa da PUCRS⁵⁸ foi a solicitação de consentimento do responsável pelo grupo, realizada imediatamente, explicando o objetivo da pesquisa, os dados que seriam colhidos e a anonimização completa, prontamente autorizada pelo criador do grupo. A anonimização demandou que não houvesse citações dos textos dos participantes, a opção adotada foi a descrição das discussões analisadas.

Para realizar a pesquisa e a análise das discussões nos grupos foi mantida a inspiração etnográfica que se fazia presente desde o início do projeto. O volume de postagens e a variedade de temas e discussões propostas pelos integrantes dos grupos fez necessário aplicar um filtro na seleção das discussões, o que não excluiu uma incursão panorâmica sobre os outros aspectos que fazem parte dos engajamentos nos grupos de Facebook. Em cada grupo, utilizei a ferramenta de busca da plataforma para pesquisar no grupo pelas palavras “medieval” e “Idade Média”, para filtrar os *posts* e comentários que abordavam de alguma forma a relação do jogo com o período histórico e evitar centenas de *posts* com questões técnicas de regras ou procura de jogadores e mesas. *Posts* com pouquíssimos comentários e que não geraram um debate sobre o assunto foram observados, mas descartados.

Selecionados os *posts*, passei a registrá-los seguindo uma descrição densa das discussões como cenas etnográficas. A descrição densa é apresentada por Clifford Geertz como um “tipo de esforço intelectual”⁵⁹ que procura dar conta do que está acontecendo em determinada ação social, do que o conhecimento sobre esse fato revela sobre aquele grupo ou sociedade em específico e da vida social em si.⁶⁰ Ela vai além de uma “descrição superficial” que dá conta apenas do que está sendo observado. Para que o pesquisador possa realizar uma descrição densa, é preciso conhecer a cultura que se está observando e captar sua “hierarquia

⁵⁷ A orientação do Comitê de Ética foi feita através de reunião virtual com o prof. André Ricardo Salata, da equipe de Ciências Sociais da Escola de Humanidades em 22 e 28 de junho de 2021. A sugestão da Biblioteca Central foi recebida em 07 de abril de 2021 pelo Setor de Serviços da Biblioteca Central da PUCRS.

⁵⁸ Essa orientação foi realizada na mesma reunião mencionada anteriormente. A solicitação e o recebimento da autorização foram feitos no dia 28 de junho de 2021 pela plataforma Facebook e arquivado em PDF.

⁵⁹ GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008, p. 5.

⁶⁰ *Ibid.*

estratificada de estruturas significantes”⁶¹, sem a qual não se pode compreender determinados significados. Cada *post* gerava uma cadeia de comentários, que muitas vezes apresentava uma determinada percepção que fomentava uma nova cadeia de comentários. Membros do grupo comentavam, respondiam e eram respondidos por outros membros, formando uma conversa que ficou registrada na plataforma com suas subdivisões. Se o etnógrafo enfrenta “uma multiplicidade de estruturas conceituais complexas, muitas delas sobrepostas ou amarradas umas às outras, que são simultaneamente estranhas, irregulares e inexplícitas, e que ele tem que, de alguma forma, primeiro apreender e depois apresentar”⁶², como afirmou Geertz, é no trabalho de descrever o que se vê que elas passam a fazer sentido.⁶³ Nesse sentido, para Roberto Oliveira, “é no processo de redação de um texto que nosso pensamento caminha, encontrando soluções que dificilmente aparecerão antes da textualização dos dados provenientes da observação sistemática”.⁶⁴

A coleta e a descrição foram feitas entre abril e novembro de 2021 e incluíram 83 *posts* publicados entre 2013 e 2021. A descrição das discussões constituiu um banco de dados em Excel, juntamente com outras informações: o grupo em que foi publicada, a data, o número de comentários, o *link* direto para a página, o arquivo com a página salva em PDF, *links* e imagens compartilhados ao longo da discussão, e, quando mencionados, os livros de regras ou suplemento de D&D e o assunto que foi tratado sobre eles. Geralmente, dados *online* podem muito facilmente ser deletados por quem realizou a publicação, especialmente no Facebook, onde pode-se apagar todas as ações de uma conta se o usuário desejar excluí-la. Por essa particularidade, foi necessário salvar as páginas em PDF, mas mesmo essa alternativa apresentou suas limitações.

Entre a seleção e a descrição dos *posts*, foi possível notar que em alguns casos houve uma diminuição no número de comentários. As discussões nos grupos de D&D, em geral, possuem um período de crescimento, em que os membros do grupo visualizam o *post* e comentam conforme possuem disponibilidade e interesse naquela discussão. Conforme as respostas vão surgindo a discussão cresce e se ramifica, e isso dura em torno de alguns poucos dias até que o assunto é deixado de lado ou encerrado a força pelo autor ou moderadores. Enquanto a discussão está aberta, o número de comentários cresce até que, por fim, se estagna.

⁶¹ GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008, p. 5.

⁶² *Ibid.*, p. 7.

⁶³ OLIVEIRA, R. C. de. O trabalho do Antropólogo: olhar, ouvir, escrever. **Revista de Antropologia**, [S. l.], v. 39, n. 1, p. 13-37, 1996. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ra/article/view/111579>. Acesso em: 19 abr. 2022.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 29.

A partir de então, o tamanho das discussões entra em um lento processo de diminuição, conforme os usuários deletam seus comentários ou suas contas ao longo dos anos, o número de comentários diminui, ou ainda, desaparecem por completo de uma única vez quando o autor do *post* inicial o deleta.

Ao longo desse processo de declínio das discussões, elas se fragmentam e surgem vazios, cujas informações não podem mais ser recuperadas. Em alguns casos, isso se apresentou na forma de comentários que não faziam sentido como resposta naquela discussão. O que aconteceu é que um usuário havia deletado os comentários que fez naquela discussão ou toda a sua conta, sobrando apenas a resposta que outro usuário havia feito, como vestígio de sua passagem por aquela discussão. Isso se tornava mais evidente quando o usuário que havia respondido se dirigia ao que deletou o comentário pelo nome. A situação é semelhante a uma foto de um grupo de amigos alterada por um programa de edição quando alguém é removido e resta apenas um espaço em branco. É visível que havia alguém ali, mas essa informação já não pode ser reconstituída e o conjunto fica incompleto. Esse caso evidencia que a imagem da internet como um grande e eterno arquivo é uma falácia e que a informação digital está igualmente sujeita à deterioração, assim como os documentos físicos.

Outros vazios puderam ser percebidos através de *links* e imagens que faziam parte dos comentários, mas que já não estavam mais acessíveis durante a montagem do banco de dados. Houve ainda perdas decorrentes da própria estrutura da plataforma e do formato em que as discussões foram salvas: ao abrir a caixa de impressão (Ctrl + P) no Facebook e selecionar para salvar em PDF, o cabeçalho da plataforma se sobrepôs em todas as páginas do arquivo e tapou cerca de um ou dois centímetros das páginas, o que, algumas vezes, significava ter um comentário coberto total ou parcialmente. Esse problema pôde ser minimizado com configurações de margens e cabeçalhos na caixa de impressão, mas o cabeçalho do Facebook não pode ser removido completamente.

Ocorreu ainda que, por causa da extensão dos comentários, a maior parte deles aparecia reduzida com a opção de expandir para ver o comentário completo. Cada comentário teve que ser “aberto” manualmente, e várias discussões possuíam centenas de comentários que precisaram ser revelados selecionando diversas vezes o botão “ver comentários anteriores”, que abria dezenas de comentários. Se um comentário não fosse aberto e a discussão salva em PDF, ele estava sujeito a ser perdido caso o autor do comentário ou do *post* o deletasse. Felizmente, esses problemas decorrentes de perda de dados pela estrutura da plataforma e softwares disponíveis foram mínimos e não afetaram o banco de dados. Ainda assim, relatá-los pode servir

para que outros pesquisadores estejam atentos a estas questões e evitem quaisquer contratemplos ou perda de dados.

Redes sociais e outras plataformas apresentam ainda um obstáculo incontornável e inseparável de suas formas de existir, que moldam quais informações serão direcionadas para o usuário (e para o pesquisador): os algoritmos. De forma muito simples, os algoritmos podem ser definidos como instruções programadas de funcionamento de ações da plataforma que agem como uma infraestrutura invisível que condiciona as informações recebidas pelos usuários.⁶⁵ Mas, como Taina Bucher atenta, “os algoritmos não são apenas processos computacionais abstratos; eles também têm o poder de encenar realidades materiais ao moldar a vida social em vários graus”⁶⁶, e isso se dá pois “ao selecionar quais informações são consideradas individualmente relevantes, os algoritmos desempenham um papel crucial em fornecer a condição para informação, consumo e participação na vida pública”⁶⁷.

Na prática, isso significa que é necessário ter em mente que os *posts* que aparecem nos grupos são condicionados pelos algoritmos, o que fica mais evidente nos comentários que também são regidos por um cálculo de relevância. Estes ainda possuem a opção de “mostrar todos os comentários”, ordenar pelos mais recentes ou manter a configuração padrão de relevância. Mas, ao pesquisar em redes sociais, a objetividade dos resultados que são apresentados ao usuário-pesquisador está condicionada por essa infraestrutura invisível. É impossível não se questionar se algum resultado foi relegado ao esquecimento no turbilhão de curtidas, comentários e compartilhamentos que impulsionam alguns *posts* em detrimento de outros. Mas essa é mais uma forma em que os apagamentos e esquecimentos na vida *online* se manifestam.

O banco de dados foi finalizado com 83 entradas, contendo o nome do grupo, data do *post*, descrição da discussão, número de comentários, *link* para a página de origem, *link* para o arquivo em PDF, livros de regras mencionados, assunto que gerou a menção, *links* para outras

⁶⁵ GRAN, Anne-Britt; BOOTH, Peter; BUCHER, Taina. To be or not to be algorithm aware: a question of a new digital divide?, **Information, Communication & Society**, v 24, n 12, 2021, p. 1779-1796. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1369118X.2020.1736124?scroll=top&needAccess=true>. Acesso em: 20 abr. 2022.

⁶⁶ “Algorithms are not just abstract computational processes; they also have the power to enact material realities by shaping social life to various degrees.” (Tradução minha) BUCHER, Taina. The algorithmic imaginary: exploring the ordinary affects of Facebook algorithms. **Information, Communication & Society**, v 20, n 1, 2016, p. 30–44. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1369118X.2016.1154086?scroll=top&needAccess=true>. Acesso em: 20 abr. 2022, p. 40.

⁶⁷ “In selecting what information is considered individually relevant, algorithms play a crucial role in providing the condition for information, consumption and participation in public life” (Tradução minha) GRAN; BOOTH; BUCHER. Op. cit, p. 1780.

páginas e imagens compartilhados nos comentários. A essas categorias de dados foram acrescentadas mais duas no decorrer da montagem do banco de dados: palavras-chaves e tema geral da discussão. Essas duas categorias foram criadas com base na descrição das discussões, conforme os assuntos que foram tratados pelos participantes e foram aos poucos se transformando ao ser possível identificar as formas que eles utilizavam para relacionar o jogo à história.

Esse processo iniciou com uma unitarização do texto em unidades de sentido, que representavam “aspectos específicos e significativos percebidos nos textos”⁶⁸, mantendo em vista os objetivos da pesquisa e a futura formação de categorias a partir dessa unitarização. Esse processo foi revisado e refeito ao longo da construção do banco de dados para garantir que as palavras-chave fizessem sentido no conjunto das discussões. Algumas palavras-chave se mantiveram, outras foram substituídas, segmentadas ou aglutinadas em outras unidades que se mostraram mais pertinentes para a compreensão do objeto. Discutindo o desenvolvimento do processo de unitarização, Roque Moraes e Maria Galiuzzi afirmam que:

Mesmo que as categorias ainda não tenham sido definidas, elas de alguma forma, precisam ser vislumbradas de modo que as unidades construídas apontem para elas. As unidades somente serão válidas se o forem em função das categorias a serem construídas. Por outro lado, também serão elementos importantes no sentido da construção destas mesmas categorias.⁶⁹

Esse processo de definição se dá enquanto a própria análise avança, as categorias emergem e se clarificam.⁷⁰ A partir de então se encaminhou para o processo de categorização em que as unidades de significado foram organizadas em conjuntos conforme se passou “dos elementos unitários e específicos para aspectos abstratos e gerais”⁷¹. O processo de formação das categorias levou à criação de outro nível de classificação mais geral agregando grupos de categorias em um nível mais amplo.

Desta forma, foi possível: identificar as **formas como os jogadores abordam e incorporam a Idade Média no jogo**, através de **aproximação, flexibilização, adaptação** ou como um **repositório** de temas e elementos que podem ser utilizados no jogo; reconhecer os **modos em que os jogadores relacionam o jogo com a história em geral**, abordando questões sobre quem tem **autoridade** para falar de História, e as **fronteiras entre o fictício e o histórico**; examinar os limites que os jogadores estabeleceram para **definir períodos, culturas e locais**, notadamente a **Europa medieval**, o **Oriente** e os períodos fronteirizos com o medievo, a

⁶⁸ MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. **Análise Textual Discursiva**. 2. Ed revisada. Ijuí: Ed. Unijuí, 2011, p. 60.

⁶⁹ Ibid., p. 63.

⁷⁰ Ibid., 2011.

⁷¹ Ibid., p. 87.

Antiguidade e a **Modernidade**. Essa última etapa já delineava alguns resultados e compreensões que surgiram no processo de análise e categorização das discussões que serão desenvolvidos nos próximos capítulos.

O primeiro capítulo, *Entrando na masmorra: medievalismo e D&D*, apresenta os conceitos de medievalismo e neomedievalismo e suas relações com a cultura e a mídia contemporâneas. O capítulo também traça a história de *Dungeons & Dragons* desde o seu surgimento, passando pelo pânico moral envolvendo acusações de satanismo e associação com assassinatos até chegar aos dias atuais e às comunidades *online* de jogadores. Por fim, os manuais de D&D também são analisados quanto aos medievalismos presentes no seu discurso e imagens.

O capítulo seguinte, *A Idade Média segundo os jogadores e as diferentes formas de combiná-la com o jogo*, parte para a análise das discussões nos grupos de Facebook de D&D no que tange à representação dos jogadores sobre a Idade Média. O capítulo se divide entre definições sobre o medieval e as formas nas quais os jogadores relacionam essas representações com o jogo. A primeira parte investiga as declarações sobre a Idade Média europeia, seus limites culturais e regionais com o oriente, e os limites temporais do medieval com a antiguidade e a modernidade. A segunda parte do capítulo explora as formas como a Idade Média foi abordada e incorporada pelos jogadores, passando por processos de aproximações, flexibilizações e adaptações.

O último capítulo, *Interações, validações e rejeições: como os jogadores navegam entre o histórico e o fictício*, aborda como os jogadores lidam com o conhecimento histórico que estão mobilizando em um espaço de fragmentação da autoridade do historiador e as interações entre história e ficção operadas nas narrativas dos participantes. Para tratar do primeiro objetivo, explora-se o conceito de história pública e autoridade no meio *online*. Já o segundo tema conta com definições sobre ficção e imaginário, e se desdobra nas formas como as narrativas ficcionais potencialmente afetam os jogadores através de discursos racistas e misóginos.

2. ENTRANDO NA MASMORRA: MEDIEVALISMO E D&D

Dungeons & Dragons não é um jogo sobre a Idade Média, ainda assim, é possível reconhecer que o medievo faz parte do jogo. Algumas vezes o medievo aparece de forma mais clara e direta, mas muitas vezes a Idade Média entra em cena de forma tão difusa que é difícil apontar com exatidão o que de fato remete a ela. Esse relembrar criativo da Idade Média se mistura com referências a outros períodos históricos, outros medievalismos e outras produções culturais modernas. A Idade Média aparece em diversos jogos, assim como em filmes, romances, nas artes, arquitetura e em muitas outras formas. Pode-se dizer que as representações da Idade Média começaram a surgir tão logo o período em si chegou ao fim – ainda que essa demarcação seja motivo de debate.

2.1 A IDADE MÉDIA QUE SE FAZ HOJE: MEDIEVALISMO NA CULTURA CONTEMPORÂNEA

O estudo do medievalismo começou a tomar forma no final dos anos 1970, quando, após uma série de conferências sobre a recepção da Idade Média nos EUA, surgiu a primeira revista acadêmica dedicada ao assunto, *Studies in Medievalism*, fundada por Leslie Workman.⁷² No mesmo período, a Alemanha também sediou uma conferência sobre essa temática que resultou numa publicação sobre a recepção da Idade Média.⁷³ Para David Matthews, a coincidência que levou os dois grupos de pesquisadores a se debruçarem sobre o mesmo tema era um sinal do esgotamento dos estudos sobre a Idade Média tanto nos EUA quanto na Europa. Trabalhos sobre medievalismos não eram uma novidade, mas nesse período foi possível reuni-los sob uma mesma disciplina, que passou a ser definida pelos dois grupos de pesquisadores como “a reutilização de motivos, temas, gêneros e topoi medievais na cultura pós-medieval, na arquitetura, arte, teoria social e política, romances, peças de teatro, poesia, cinema. Mais tarde, jogos de computador e locais turísticos seriam incluídos”⁷⁴.

⁷² MATTHEWS, David. **Medievalism: A Critical History**. D.S. Brewer: Cambridge, 2015.

⁷³ O termo em alemão que se estabeleceu foi *Mittelalter-Rezeption*, que pode ser traduzido como “recepção da Idade Média”, é o equivalente ao termo medievalismo. Apesar de existir na língua alemã o termo *Mediävalismus*, segundo David Matthews, ele é raramente utilizado. Ibid., p. 6.

⁷⁴ “the re-use of medieval motifs, themes, genres and topoi in post-medieval culture, in architecture, art, social and political theory, novels, plays, poetry, film. Later, computer games and tourist sites would be included.” (Tradução minha) Ibid., p. 8.

Mais recentemente, o medievalismo foi definido como “a deliberada adoção, reinvenção e implementação de tropos que o criador imagina serem ‘medievais’”⁷⁵, mantendo o caráter intencional da produção e reconhecendo que seu resultado depende da capacidade do autor ou criador em reconhecer um determinado tropo como “medieval”. Louise D’Arcens oferece uma definição mais ampla de medievalismo, caracterizando-o como “a recepção, interpretação ou recriação da Idade Média europeia em culturas pós-medievais”⁷⁶. Medievalismo pode ainda ser definido como as “articulações pós-medievais da Idade Média, sejam elas acadêmicas ou populares, sérias ou lúdicas”⁷⁷, ressaltando que as produções acadêmicas da Idade Média produzem também uma determinada interpretação do medievo e podem igualmente entrar na definição de medievalismo.⁷⁸

Matthews apresenta uma noção de medievalismo tomando-o como um discurso “que pode aparecer em maior ou menor grau em obras culturais. Ele pode impregná-las quase completamente; ele pode ser um substrato quase imperceptível”⁷⁹. Nesse sentido, pode-se dizer que medievalismos são narrativas que evocam a Idade Média, em maior ou menor grau, especialmente em produtos culturais, mas não apenas, incluindo mesmo trabalhos acadêmicos de um período capazes de evocar a Idade Média de uma forma ou outra. Seguindo essa perspectiva é mais frutífero analisar que narrativa sobre a Idade Média um filme como *Coração de Cavaleiro*, por exemplo, está apresentando, do que colocá-lo no escrutínio do que é ou não rigorosamente correspondente ao medievo.

Medievalismos existem desde o começo do período moderno, florescendo primeiro na poesia e se desdobrando nas mais variadas produções culturais, essas “respostas criativas aos vestígios e artefatos medievais têm existido permanentemente ao lado das respostas acadêmicas”.⁸⁰ Mas a própria noção de Idade Média é “ela mesma uma invenção do início do

⁷⁵ “the deliberate adoption, reinvention, and implementation of tropes the creator imagines to be ‘medieval’” (Tradução minha) PERRY, David. Introduction. In.: ALBIN, Andrew; ERLER, Mary C.; O’DONNEL, Thomas; PAUL, Nicholas L.; POWE, Nina; (Eds.). **Whose Middle Ages?** Teachable moments for an ill-used past. New York: Fordham University Press, 2019, p. 2

⁷⁶ “the reception, interpretation or recreation of the European Middle Ages in post-medieval cultures.” (Tradução minha) D’ARCENS, Louise. Introduction: Medievalism: scope and complexity. In.: D’ARCENS, Louise (Org.). **The Cambridge Companion to Medievalism**. Cambridge: Cambridge University Press, 2016. p. 1-13, p. 1.

⁷⁷ “post medieval articulations of the Middle Ages, whether they are academic or popular, serious or playful” (Tradução minha) STURTEVANT, Paul B.. **The Middle Ages in popular imagination: Memory, Film and Medievalism**. London: Bloomsbury Academic, 2018, p. 2.

⁷⁸ MATTHEWS, David. *Medievalism: A Critical History*. D.S. Brewer: Cambridge, 2015.

⁷⁹ “which can appear to greater or lesser degrees in cultural works. It can suffuse them almost entirely; it can be a barely detectable substrate.” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 37

⁸⁰ “the creative responses to medieval remnants and artefacts have existed abidingly alongside scholarly responses” (Tradução minha) D’ARCENS, Op. cit., p. 3.

período moderno”.⁸¹ De fato, toda Idade Média, seja ela acadêmica ou criativa, é uma ficção. Isso porque “a Idade Média está perdida; toda tentativa de acadêmicos, antiquários ou artistas em explorá-la ou restaurá-la apresenta uma nova versão ficcional da Idade Média, não a própria Idade Média”.⁸² Essa perspectiva sobre a ficcionalidade da Idade Média é endossada por Tison Pugh e Angela Weisl ao traçar o surgimento da ideia de Idade Média durante o renascimento:

Distinguida como “Idade das Trevas” por Petrarca em 1300 para separá-la do período clássico que a precedeu, e definida como “medieval” ou “Média” por Leonardo Bruni em *História do Povo Florentino* (1442) e por Flavio Biondo in *Historiarum ab Inclinacione Romanorum Imperii* (1483), a “Idade Média” surge como invenção dos que a sucederam; toda a sua construção é, essencialmente, uma fantasia.⁸³

Tendo servido ao propósito dos pensadores renascentistas, por um lado para se aproximar das ideias e da cultura que consideravam mais apropriadas, e por outro para criar um distanciamento de uma cultura desprezada, a Idade Média ainda serviria no período moderno a outros desígnios. A noção de Idade Média que se estabeleceu nos séculos XVIII e XIX atendia aos propósitos político-identitários dos pensadores do colonialismo e imperialismo europeus, que utilizaram a Idade Média para criar suas histórias nacionais,⁸⁴ nas quais:

[...] buscavam uma herança – muitas vezes especificamente branca e cristã – que usava a Idade Média para vincular as glórias da Pax Romana do passado clássico ao governo da Britânia e aos impérios continentais (através das narrativas distintas que os próprios europeus medievais contavam). Novas narrativas de grandeza hereditária e superioridade racial exigiam uma história que diferenciasse um passado cristão branco das narrativas de outros lugares e povos.⁸⁵

Essas narrativas sobre a Idade Média, assim como os outros medievalismos do renascimento, da modernidade, contemporâneos, atuais, nos falam mais do período em que

⁸¹ “was itself an invention of the early modern” (Tradução minha) D’ARCENS, Louise. Introduction: Medievalism: scope and complexity. In.: D’ARCENS, Louise (Org.). **The Cambridge Companion to Medievalism**. Cambridge: Cambridge University Press, 2016. p. 1-13, p. 3.

⁸² “the Middle Ages are lost; every attempt to explore or restore them by academics, antiquaries, or artists renders up a new, fictional version of the Middle Ages, not the Middle Ages themselves” (Tradução minha) STURTEVANT, Paul B.. **The Middle Ages in popular imagination: Memory, Film and Medievalism**. London: Bloomsbury Academic, 2018, p. 2.

⁸³ “Distinguished as the “Dark Ages” by Petrarch in the 1300s to set it apart from the classical period that preceded it, and defined as “medieval,” or “Middle” by Leonardo Bruni in *History of the Florentine People* (1442) and by Flavio Biondo in *Historiarum ab Inclinacione Romanorum Imperii* (1483), the “Middle Ages” emerges as an invention of those who came after it; its entire construction is, essentially, a fantasy.” (Tradução minha) PUGH, Tison; WEISL, Angela Jane. **Medievalisms: making the past in the present**. London: Routledge, 2013, p. 1.

⁸⁴ PERRY, David. Introduction. In.: ALBIN, Andrew; ERLER, Mary C.; O’DONNELL, Thomas; PAUL, Nicholas L.; POWE, Nina; (Eds.). **Whose Middle Ages? Teachable moments for an ill-used past**. New York: Fordham University Press, 2019.

⁸⁵ “[...] sought a heritage—often a specifically white and Christian one—that used the Middle Ages to link the glories of the Pax Romana of the classical past to Rule Britannia and the continental empires (through the distinct narratives that medieval Europeans themselves told). New narratives of hereditary greatness and racial superiority required a history differentiating a white Christian past from the narratives of other places and peoples.” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 4-5.

foram criados, do que do *medievo* em si.⁸⁶ Isso porque as representações e definições que fazem da Idade Média partem das necessidades e do interesse de onde e quando foram produzidas.

Mas, para além da representação do período que reconhecemos como Idade Média, existem ainda inúmeras classificações e segmentações que perpassam o *medievo*, e conseqüentemente, os *medievalismos*. A divisão entre Alta e Baixa Idade Média é talvez a mais geral, mas micro e macro taxonomias criadas ao longo do tempo por estudiosos do período geraram outras categorias temporais, geográficas, econômicas, culturais e políticas.⁸⁷ Isso significa falar em Era Viking, Idade das Trevas, Igreja Ocidental, Império Bizantino, período das Cruzadas, era feudal, e muitas outras divisões e fronteiras que ora se opõem, ora se sobrepõem. Tratando-se de *medievalismo* e produções culturais, essas categorias são geralmente utilizadas de forma geral e imprecisa:

[...] muitas instâncias de *medievalismo* adotam e reproduzem tropos impressionistas e ideias generalizadas do “*medieval*”, retiradas tanto da literatura ou da arte (incluindo ambas arte e literatura medievais ou *medievalistas*) quanto da história. O efeito disto é que em alguns casos um único texto representando a Idade Média incluirá pessoas e características que não teriam coexistido historicamente, mas que juntas criam um agregado do “*medieval*”.⁸⁸

Essa coexistência de pessoas e características ultrapassa os limites do *medieval* e muitas vezes coloca como contemporâneos elementos de períodos distintos. O “*medieval*” acaba por englobar características que extrapolam o período *medieval*. Matthews divide o *medievalismo* em categorias, de forma a englobar em uma taxonomia as diversas formas em que o *medievalismo* se apresenta, contemplando também o espectro variado em que o *medieval* pode ser identificado neles.

A primeira diz respeito a produções que retratam a Idade Média “como ela foi”, tentativas de retratar o *medievo* o mais realisticamente possível, onde “há uma aparente tentativa de representar ou invocar o período ‘como ele realmente foi’”⁸⁹; a segunda, “como poderia ter sido”, abarca representações da Idade Média “através de ou como lendas”⁹⁰, seja de forma realista ou pela fantasia, sendo o essencial aquilo que está sendo retratado e que não se pretende uma como representação da história *medieval*; e a terceira aborda *medievalismos* que

⁸⁶ D’ARCENS, Louise, Introduction: *medievalism: scope and complexity*. In.: D’ARCENS, Louise (Ed.). **The Cambridge companion to medievalism**. New York: Cambridge University Press, 2016.

⁸⁷ *Ibid.*, p. 5.

⁸⁸ “[...] many instances of *medievalism* adopt and reproduce impressionistic tropes and generalised ideas of ‘the medieval’ drawn as much from literature or art (including both medieval and medievalist literature or art) as from history. The effect of this is that in some cases a single text representing the Middle Ages will include people and features which would not have coexisted historically, but which together create an aggregate of ‘the medieval’” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 5.

⁸⁹ “there is an apparent attempt to represent or invoke the period ‘as it really was’” (Tradução minha) MATTHEWS, David. **Medievalism: A Critical History**. D.S. Brewer: Cambridge, 2015, p. 37

⁹⁰ “through or as legend” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 37.

retratam a Idade Média “como nunca existiu”, em uma “quase-, pré-, paralela ou não-Idade Média [...] retratada, usando motivos medievais que criam uma aparência medieval”⁹¹. Essa categorização dá conta do mais ou menos medieval que é identificável nos medievalismos, quer eles estejam apresentando a jornada de Joanna D’Arc (a Idade Média como ela foi), a lenda de Arthur (a Idade Média como poderia ter sido) ou uma aventura na Terra Média (a Idade Média como nunca existiu).

Matthews ainda traz mais duas formas em que os medievalismos abordam a Idade Média, por meio de produções culturais baseadas em elementos do medievo, mas que incorporam referências e motivos modernos, ou com produções culturais que são essencialmente criações modernas, mas que agregam elementos da Idade Média de forma mais ou menos explícita.⁹² Todas essas categorias fornecem um aparato para melhor compreender de que forma os medievalismos apresentam a Idade Média e estabelecem relações com outros elementos. Há ainda um aspecto do medievalismo que precisa ser discutido e que se relaciona diretamente com a segunda e a terceira categorias de Matthews.

O neomedievalismo compreende essa Idade Média que nunca existiu, um mundo paralelo que nem chega a ser o nosso e muitas vezes mal podemos relacionar com o medievo, mas que de alguma forma parece medieval. Em muitos casos, neomedievalismos são criados tomando como inspiração outros medievalismos, que fazem uma mediação entre essas produções e a Idade Média.⁹³ Por este aspecto de mediação, Amy Kauffman afirma que o neomedievalismo é “não um sonho da Idade Média, mas um sonho do medievalismo de outro alguém. É o medievalismo dobrado sobre si mesmo”⁹⁴.

A inspiração em trabalhos semelhantes, como em outros medievalismos nesse caso, não é exclusiva do neomedievalismo, afinal, é impossível não olhar para os trabalhos que foram feitos antes e tirar deles algum elemento ou inspiração. Isso é verdade tanto em trabalhos acadêmicos, quanto nas artes, nos medievalismos e neomedievalismos. Pugh e Weils argumentam que pode ser difícil determinar se algo é um sonho da Idade Média ou o sonho de outra pessoa, pois os autores reconhecem que as “reimaginações da Idade Média são

⁹¹ “quasi-, pre-, parallel or non-Middle Ages [...] depicted, using medieval motifs which create a medieval appearance” (Tradução minha) MATTHEWS, David. **Medievalism: A Critical History**. D.S. Brewer: Cambridge, 2015, p. 38.

⁹² Ibid.

⁹³ KLINE, Daniel. Participatory medievalism, role-playing, and digital gaming. In.: D’ARCENS, Louise (Ed.). **The Cambridge companion to medievalism**. New York: Cambridge University Press, 2016.

⁹⁴ “[n]eomedievalism is thus not a dream of the Middle Ages, but a dream of someone else’s medievalism. It is medievalism doubled up upon itself” (Tradução minha) KAUFMAN, Amy. Medieval Unmoored. In.: FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism(s) I**. Cambridge: D. S. Brewer, 2010, p. 4.

essencialmente fantasias construídas sobre fantasias, pois muitos medievalismos se baseiam mais firmemente nas ideias medievais sobre ficcionalidade do que na história medieval”⁹⁵. Por fim, é preciso dizer que é impossível afirmar que os neomedievalismos tiram suas referências apenas de outros medievalismos, para demarcar essa mediação extrema.

O mundo de *Dungeons & Dragons*, por exemplo, cria uma outra realidade que não é a Idade Média que conhecemos, e faz isso se inspirando no conhecimento formal sobre o medieval e em outros medievalismos e neomedievalismos. O Guia do Mestre da 5ª edição declara que o feudalismo é o padrão na maior parte dos jogos: “na sociedade feudal comum na maioria dos mundos de D&D, poder e autoridade concentram-se em burgos e cidades”⁹⁶. Para tirar qualquer dúvida sobre a referência, o Guia anuncia em seguida do que se trata: “o típico governo europeu na Idade Média, uma sociedade feudal consiste em camadas de senhores e vassalos”⁹⁷. Por outro lado, o Guia é recheado de imagens fantásticas de elfos, anões e *halflings*. Essa última é uma raça baseada nas características dos *hobbits* de Tolkien, que em termos gerais podem ser descritas como humanoides de baixa estatura com pés peludos.

As discussões sobre neomedievalismo ganharam dois volumes na revista *Studies in Medievalism*⁹⁸, onde repetidas vezes apareceu o argumento, inicialmente colocado por Carol L. Robinson e Pamela Clements, de que o neomedievalismo se caracterizava também por uma falta de nostalgia presente nos outros medievalismos.⁹⁹ Ainda que exista a possibilidade presente nos neomedievalismos de criar um mundo novo, colocando ao alcance uma Idade Média fantasiosa ideal, é impossível não identificar pelo menos algum grau de nostalgia na Terra Média de *O Senhor dos Anéis*.

O neomedievalismo apresenta e reapresenta outros mundos e outras realidades com aspecto de Idade Média, por vezes tão diferentes do medieval que conhecemos que suas audiências negam o adjetivo “medieval”. Neomedievalismos são frequentes em produtos

⁹⁵ “reimaginings of the Middle Ages are essentially fantasies built upon fantasies, for many medievalisms draw more firmly from medieval ideas about fictionality than they do from medieval history.” (Tradução minha) PUGH, Tison; WEISL, Angela Jane. **Medievalisms: making the past in the present**. London: Routledge, 2013, p. 3-4.

⁹⁶ “In the feudal society common in most D&D worlds, power and authority are concentrated in towns and cities” (Tradução minha) MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Dungeon Master’s Guide**. 5 ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014, p. 17.

⁹⁷ “The typical government of Europe in the Middle Ages, a feudalistic society consists of layers of lords and vassals” (Tradução minha) Ibid., p. 18.

⁹⁸ FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism(s) I**. Cambridge: D. S. Brewer, 2010; FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism XX: Defining Neomedievalism(s) II**. Cambridge: D. S. Brewer, 2011.

⁹⁹ FITZPATRICK, KellyAnn. (Re)producing (Neo)medievalism. In.: FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism XX: Defining Neomedievalism(s) II**. Cambridge: D. S. Brewer, 2011; KAUFMAN, Amy. Medieval Unmoored. In.: FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism(s) I**. Cambridge: D. S. Brewer, 2010.

culturais como jogos de videogame e *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs), mas não exclusivamente. O que o termo agrega na análise dos medievalismos é a relação com uma nova camada de metalinguagem que cria uma Idade Média tão à parte da realidade que suas audiências por vezes não conseguem perceber a sutileza em que o medievalismo aparece nelas. Quantas camadas de medievalismos estão imbricadas no neomedievalismo não ajuda a explicar muita coisa, mas a relação do público com essa outra Idade Média, e as formas como a Idade Média é mesclada e incorporada com outros períodos e referências culturais são os aspectos que acredito serem mais profícuos no estudo do neomedievalismo.

Pode-se dizer que a Idade Média em muitos casos funciona como um repositório de elementos, de onde medievalismos retiram algumas peças para formar uma Idade Média imaginada. David Marshall¹⁰⁰ explora essa perspectiva analisando como o RPG *Dungeons & Dragons* utiliza elementos da Idade Média para formar o mundo do jogo. Entretanto, o autor não faz uma ligação direta entre a Idade Média e os elementos que aparecem no jogo, pois para ele o jogo modifica os elementos que absorve para adequar a sua lógica própria.

Para construir esses mundos secundários fundamentais para personagens-jogadores, os criadores e revisores de D&D parecem usar a Idade Média como um repositório de ingredientes, mas essa conexão direta engana. A relação entre a Idade Média e o mundo secundário gerada pelo aparato de D&D começou talvez com as imagens icônicas de cavaleiros e castelos, mas o desenvolvimento do mundo secundário tomou seu ímpeto do gênero de fantasia, que predisps o jogo a se tornar um sistema independente e fechado, separado da própria fantasia.¹⁰¹

O argumento de Marshall trata o jogo *Dungeons & Dragons* ao mesmo tempo como um mundo secundário, e como um sistema fechado autopoietico.¹⁰² Isso significa que se trata de um mundo de fantasia complexo em que seus elementos fazem sentido em conjunto e que se mantém e reproduz em um ciclo fechado mantendo uma lógica própria. Para Marshall, as referências e elementos da Idade Média que são inseridos no jogo passam por um processo de distorção para se adequarem ao funcionamento interno do jogo:

Embora a ideia medieval do clérigo possa existir como um estímulo que perturba a autodistinção do jogo, o jogo reconcebe esse estímulo em seus próprios elementos

¹⁰⁰ MARSHALL, David W. *A World unto Itself: Autopoietic Systems and Secondary Worlds in Dungeons & Dragons*. In: MARSHALL, David W. (Ed). **Mass Market Medieval: Essays on the Middle Ages in Popular Culture**. Jefferson: McFarland & Company, 2007.

¹⁰¹ “To construct these fundamental secondary worlds for player-characters, D&D’s creators and revisers seem to use the Middle Ages as an ingredient repository, but that direct connection deceives. The relationship between the Middle Ages and the secondary world generated by the D&D apparatus began perhaps with the iconic images of knights and castles, but the development of the secondary world took its impetus from the fantasy genre, which predisposed the game towards becoming an independent closed system, separate from fantasy itself.” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 172.

¹⁰² *Ibid.*

comunicativos fundamentais – qualificadores numéricos para probabilidades baseados em rolagens de dados.¹⁰³

Entretanto, apesar de as regras e sistema de rolagem de dados exercerem uma limitação no jogo, D&D é um jogo de RPG, e sua narrativa é construída a cada sessão entre os jogadores, assim como o mundo em que se passa a história. As regras podem criar uma certa limitação, mas elas também estão nas mãos do jogador mestre, que possui liberdade para alterá-las e até mesmo ignorá-las.

A premissa de Marshall sobre o fechamento sistêmico de D&D só se mantém dentro dos livros de regras, pois, na prática, os jogadores têm a liberdade de alterar o universo do jogo da forma que desejarem. Ao fazê-lo, encontram problemas em como articular as referências à Idade Média dentro do jogo, e do jogo em relação ao medieval, além de lidar com elementos de outros períodos históricos e referências a outros universos de fantasia que perturbam mais ainda a lógica interna do jogo – estes aspectos serão tratados com mais detalhes nos próximos capítulos.

Por hora, é importante ressaltar o valor da produção criativa propiciada por esses medievalismos, que podem gerar um interesse acadêmico em seu público, mas que são essencialmente produzidos para o lazer. As produções medievalistas e neomedievalistas, especialmente, com frequência ressaltam um caráter cômico da Idade Média “que se deleita em sua rejeição da exatidão histórica, do tempo e da teleologia, e da própria realidade”.¹⁰⁴ Pugh e Weils argumentam como experiências com medievalismos interativos, não importa quão inautênticas, revelam o desejo de se voltar ao passado e reviver certos elementos:

Por mais inautênticas que sejam essas tentativas experienciais de recriar a Idade Média, elas nos dizem que há algo inerentemente envolvente e valioso em olhar para o passado em busca de certos elementos da experiência popular: a possibilidade de reviver uma narrativa de busca, mesmo que mediado através de um controlador de videogame; do artesanal sobre o produzido em massa; da função da experiência comunitária em nossas vidas individuais e muitas vezes isoladas; dos artefatos que unem as pessoas e como eles ainda podem nos unir para os tipos de experiência que nos levam ao limite da transcendência.¹⁰⁵

¹⁰³ “Although the medieval idea of the cleric may exist as a stimulus that perturbs the game’s self-distinction, the game reconceives that stimulus in its own fundamental communicative elements – numeric qualifiers for probabilities based on die rolls.” (Tradução minha) MARSHALL, David W. *A World unto Itself: Autopoietic Systems and Secondary Worlds in Dungeons & Dragons*. In: MARSHALL, David W. (Ed). **Mass Market Medieval: Essays on the Middle Ages in Popular Culture**. Jefferson: McFarland & Company, 2007, p. 182.

¹⁰⁴ “that delights in its rejection of historical accuracy, of time and teleology, and of reality itself.” (Tradução minha) LUKES, Daniel. Cluster Editor’s Introduction: Comparative neomedievalisms: A little bit medieval. **Postmedieval: a journal of medieval cultural studies**, Macmillan Publishers Ltd., v. 5, n. 1, 2014. p. 1–9. 2014, p. 5.

¹⁰⁵ “However inauthentic these experiential attempts to re-create the Middle Ages may be, they tell us that there is something inherently engaging and valuable in looking back to the past for certain elements of popular experience: of the possibility of reliving a quest narrative, even if mediated through a videogame controller; of the handmade over the mass produced; of the function of the communal experience in our individual and

As manifestações do imaginário e a representação da Idade Média na cultura popular estão interligadas através de diversas produções e formatos diferentes. As produções mais conhecidas e às quais já foram dedicados muitos trabalhos vêm da literatura e do cinema, objeto privilegiado por muitos estudiosos do medievalismo.¹⁰⁶ O entusiasmo do medievalismo pelo cinema não é injustificado, afinal “o filme proporciona imediatismo e simultaneamente apela à imaginação, engajando o espectador no passado e envolvendo-o emocional e imaginativamente na ação na tela”¹⁰⁷. Juntamente com o cinema, hoje figuram com grande presença as séries. Popularizadas pelas plataformas de *streaming* como a Netflix, chegam ao público por valores mais acessíveis que os canais de TV por assinatura. O efeito de envolvimento e apelo à imaginação também é compartilhado pelos jogos, que acrescentam uma dimensão participativa e criativa.

Se, para David Marshall,¹⁰⁸ a Idade Média funciona como um repositório para o D&D, assumo que funcione da mesma forma para os medievalismos, especialmente para neomedievalismos. Estes se servem da Idade Média como um guia de referência para a criação de histórias, contextos, personagens, enredos, narrativas e outros elementos, criando um universo de histórias e referências que se retroalimentam, as narrativas neomedievalistas e o imaginário da Idade Média. O RPG é exemplar nesta questão, possibilitando a criação de inúmeros mundos e universos que recriam uma Idade Média fantástica, onde convivem – nem sempre – em harmonia elementos do imaginário sobre a Idade Média, referências históricas, arquétipos, criaturas e poderes fantásticos, constantemente incorporados, modificados e acrescidos de outros elementos pelos jogadores.

Medievalismos fornecem elementos aos próximos medievalismos, que passam a constituir uma referência mais ou menos aproximada da Idade Média, mas à qual se recorre dentro do imaginário contemporâneo do período. Assim, ao pensar na Idade Média, alguém pode ser levado à imagem de um castelo, que pode direcionar o pensamento a um dragão e possivelmente a *Game of Thrones*. Da mesma forma, a Idade Média pode remeter às invasões

often isolated lives; of the artifacts that draw people together and how they might still bring us together for the kinds of experience that take us to the edge of transcendence.” (Tradução minha) PUGH, Tison; WEISL, Angela Jane. **Medievalisms: making the past in the present**. London: Routledge, 2013., p. 137

¹⁰⁶ MARSHALL, David W. Introduction: The Medievalism of Popular Culture. In.: MARSHALL, David W. (Ed). **Mass Market Medieval: Essays on the Middle Ages in Popular Culture**. Jefferson: McFarland & Company, 2007.

¹⁰⁷ “film provides immediacy and simultaneously appeals to the imagination, engaging the viewer in the past and involving him emotionally and imaginatively in the action on screen” (Tradução minha) DRIVER, Martha W. What’s accuracy got to do with it? In.: DRIVER, Martha W.; RAY, Sid (Org.). **The Medieval Hero on Screen: representations from Beowulf to Buffy**. Jefferson: McFarland & Company, 2004, p. 19.

¹⁰⁸ MARSHALL, Op. cit.

Vikings no norte europeu e levar à imagem de Travis Fimmel e Katheryn Winnick incorporando Ragnar Lothbrok e Lagertha na série *Vikings*, de 2013.

Inicialmente, as entrevistas e o trabalho de campo mostram uma aproximação, por vezes uma confusão, entre a Idade Média e os cenários medievais de RPG. Alguns aspectos recorrentes no RPG, como a sociabilidade da taverna, foram trazidos pelos participantes como uma característica da Idade Média, que eles puderam inclusive experimentar nos festivais medievais. A sociabilidade, o enturmar-se que os participantes vivem nos festivais são percebidos como um experimentar a Idade Média que se realiza através do contato com o RPG, fomentador desse componente do imaginário.

Entretanto, essa não é uma via de mão única. Todos se afetam, o medievo e o RPG, e, é claro, outros medievalismos. No final dessa rede de conexão, percebe-se que a Idade Média se torna fluida, atravessada por esses medievalismos, que se entrecruzam. Em um dos grupos de Facebook analisados nesta pesquisa ocorreu uma discussão entre jogadores sobre a possibilidade de se usar ao mesmo tempo uma espada de duas mãos e um escudo, o que não é permitido pelas regras do jogo. Para justificar a utilização de ambos, um dos participantes do grupo recorre a “artefatos históricos” que provariam a possibilidade prática de um combatente usar ambos os itens.

A discussão girou em grande parte sobre como adaptar a situação nas regras do jogo sem perder o equilíbrio entre os personagens e inimigos, mas alguns participantes recorrem ao passado histórico para justificar sua posição. Um dos participantes argumenta que um “guerreiro real” poderia alcançar esse objetivo com treinamento, mas que isso não poderia ser implementado no jogo de forma balanceada. As regras do jogo, para esse jogador, são um impedimento para incorporar esse elemento que ele considera possível na realidade, mas que causaria um distúrbio no jogo.

O mesmo participante indica um vídeo do canal do Youtube *Shadiversity* para defender a utilização de escudo com armas de duas mãos como uma prática histórica. O canal, com mais de 1 milhão de inscritos, tem como logotipo um escudo com uma espada na frente e um castelo, que aparece em sua página de capa. *Shadiversity* se define como um canal sobre espadas, ficção científica, fantasia e filosofia, mas na prática aborda diversos aspectos da Idade Média na cultura popular, principalmente o quão históricos alguns elementos são, com muitos vídeos destacados por uma faixa na miniatura com os dizeres “crimes contra o realismo medieval”¹⁰⁹.

¹⁰⁹ “crimes against medieval realism” (Tradução minha). THE Letter for the king: crimes against medieval realism. Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (14 min 37 seg). Disponível em: <https://youtu.be/ePIYT6VyMLQ>. Acesso em: 18 nov. 2020; NOT real vikings!!! Assassin's Creed Valhalla

O vídeo indicado na discussão argumenta sobre como é possível utilizar uma arma de duas mãos e um escudo, e, principalmente, como isso é historicamente preciso.¹¹⁰ Shad, o *youtuber* do canal, vestindo uma armadura e empunhando vários escudos e armas, argumenta através de pinturas medievais como era possível utilizar ambos e ter eficiência em combate. Simulando golpes no ar, o *youtuber* afirma ser possível garantir a aplicabilidade da utilização de armas de duas mãos e escudo, tanto na vida real quanto no RPG, na literatura e em outros produtos culturais.

Outros comentários que se seguiram na discussão reforçam o caráter histórico como argumento para utilização da arma e escudo, afirmando que D&D estaria “de acordo com a história mesmo”, pois se trataria de uma “arma versátil”¹¹¹. Mais adiante, outro jogador endossa essa perspectiva argumentando que a “arma histórica” de duas mãos que estão procurando já está presente no jogo através das “armas versáteis”. A discussão no grupo de Facebook não chega a um consenso sobre a questão, nem era necessário que eventualmente chegasse, uma vez que parte do objetivo era levantar a questão e obter diferentes argumentos e soluções.

O que esse caso exemplifica é o atravessamento entre história e RPG operado pelos jogadores que combinam jogo e história, numa argumentação que perpassa a aplicação das regras de RPG, a possível (ou não) realização prática de uma ação e a historicidade da prática. O RPG se mostra, assim, uma forma de acessar a Idade Média, de reflexão e de ação, através do jogo e da interpretação. Para melhor compreender como a história e o jogo podem se entrelaçar, se faz necessário explicar como funciona o RPG e como o jogo surgiu.

2.2 DUNGEONS & DRAGONS: HISTÓRIA E MEDIEVALISMOS

Em geral, um RPG ou *Role-Playing Game* é jogado por um pequeno grupo de amigos, que têm como objetivo realizar uma aventura narrada e interpretada. Um dos jogadores é o *Game Master* (GM), comumente chamado apenas de mestre. É ele que “mestra”¹¹² o jogo, devendo narrar a história, comandar os NPCs e os monstros, resolver dilemas sobre as regras e solicitar testes aos jogadores para realizar uma ação em que o personagem precisa empregar

trailer review: crimes against medieval realism. Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (44 min 33 seg). Disponível em: <https://youtu.be/c2veUmKku0I>. Acesso em: 18 nov. 2020;

¹¹⁰ USING Two-Handed weapons and shields together? Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (16 min 08 seg). Disponível em: <https://youtu.be/ttJ8LdOQdSc>. Acesso em: 18 nov. 2020.

¹¹¹ Arma versátil se refere a uma propriedade que as armas em D&D podem ter, desde a 4ª edição, permitindo que sejam utilizadas com uma ou duas mãos.

¹¹² Jogadores de RPG costumam se referir ao que o DM faz como “mestrar”. Similarmente, em inglês se utiliza o termo “*DMing*” derivado da sigla DM.

algum esforço específico, como perceber a aproximação de inimigos ou fazer uma acrobacia. Os outros jogadores criam personagens que são protagonistas na história do mestre, interpretando suas ações e falas, decidindo como utilizar suas habilidades em conflitos. Existe uma série de regras e sugestões para a condução das histórias — chamadas campanhas ou aventuras —, para a criação dos personagens, do mundo ou cenário onde se passa a história e para a dinâmica das batalhas e ações tomadas pelos personagens.

As regras são detalhadas em livros-regras, em geral há um livro base, que pode ser dividido em Livro do Jogador, Guia do Mestre e Manual dos Monstros, além de suplementos. O Livro do Jogador normatiza sobre a construção do personagem e as regras básicas para o funcionamento do jogo e, em geral, os jogadores só precisam deste livro. O Guia do Mestre auxilia na criação do mundo e na condução da aventura, detalhando a composição dos assentamentos (*settlements*¹¹³), masmorras (*dungeons*¹¹⁴) e ambientes selvagens (*Wilderness*¹¹⁵), sendo mais direcionado para o DM, assim como o Manual dos Monstros, que dá informações sobre centenas de monstros que podem ser utilizados nas aventuras para os combates com os jogadores.

Existem diferentes sistemas de regras de RPG, o mais conhecido, e o primeiro a ser comercializado, é *Dungeons & Dragons*. D&D foi criado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974 nos EUA, tendo como base jogos de táticas de guerra medieval e literatura fantástica¹¹⁶. Inicialmente, D&D era um jogo focado no combate, mas rapidamente o papel preponderante do *Roleplay* se estabeleceu, desenvolvendo os aspectos colaborativos e narrativos do jogo. D&D é um jogo para se aventurar com seu grupo, mais do que matar um Tarrasque¹¹⁷ – o que não deixa de ser uma parte importante e desejada do jogo.

¹¹³ Os assentamentos são basicamente locais habitados, podendo ser vilas, cidades, aldeias, entre outros. Lá os aventureiros podem ser chamados para investigar um crime, descansar entre aventuras, coletar informações, lutar contra monstros invasores, resolver conflitos entre outras coisas.

¹¹⁴ São considerados masmorras locais como cavernas, ruínas, labirintos, covis de monstros, tumbas, entre outros. Geralmente as masmorras são povoadas por monstros e escondem tesouros e itens guardados por armadilhas.

¹¹⁵ Ambientes selvagens são os prados, florestas, desertos, cadeias de montanhas, oceanos e outros locais que compõem o mundo entre os assentamentos e as masmorras. Ambientes selvagens podem ser palco de uma aventura inteira, mesmo que inicialmente sejam apenas um local de travessia entre uma cidade e outra ou entre uma vila e uma masmorra.

¹¹⁶ MARSHALL, David W. A World unto Itself: Autopoietic Systems and Secondary Worlds in Dungeons & Dragons. In.: MARSHALL, David W. (Ed). **Mass Market Medieval: Essays on the Middle ages in Popular Culture**. Jefferson: McFarland & Company, 2007.

¹¹⁷ O Tarrasque é descrito no Manual dos Monstros como uma lendária criatura bípede escamosa de quinze metros de altura e centenas de toneladas que pode engolir criaturas com sua enorme boca e devorar a população de uma cidade inteira (MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. *Dungeons & Dragons: Monster Manual*. 5 ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014). O Tarrasque é conhecido pela lenda de Santa Marta, que teria domado a criatura em Tarascon, França. A criatura foi representada como um dragão com cabeça de leão e casco de tartaruga, além de características de outros animais. O Tarrasque faz parte de desfiles e procissões, atualmente listado entre os Gigantes e dragões processionais na Bélgica e na França como

2.2.1 Original Dungeons & Dragons: a primeira edição

Em 1971, Gygax e Jeff Perren haviam publicado *Chainmail*,¹¹⁸ jogo de guerra medieval com detalhadas regras em que miniaturas representam exércitos em uma mesa que podia ter diversos tipos de terrenos e construções, simulando guerras medievais. *Chainmail* já declarava o interesse de Gygax pelo medievo e a intenção de que o jogo fosse uma porta de entrada para a vontade dos jogadores em se aprofundar no conhecimento histórico do período:

A Idade Média é provavelmente um dos mais conhecidos, mas menos compreendidos períodos da história. Não alegamos que essas regras para jogos de guerra vão adicionar significativamente ao conhecimento de qualquer pessoa, embora elas reflitam a guerra medieval razoavelmente bem, mas elas têm um propósito secundário: além de providenciar-lhe um instigante e agradável jogo de batalha, nós esperamos que estas regras vão interessar o jogador de guerra suficientemente para iniciá-lo na busca pela história da Idade Média. Tal estudo ao menos enriquecerá a vida do novo historiador, e talvez até contribuirá para o estudo da história em si.¹¹⁹

Pouco depois, Gygax adiciona o *Fantasy Supplement*,¹²⁰ incorporando a literatura fantástica às regras de *Chainmail*, especialmente as obras de J. R. R. Tolkien, que contavam com grande sucesso desde as novas edições estadunidenses da década de 1960¹²¹. *O Hobbit* (1937) e *O Senhor dos Anéis* (1954-55) são as obras mais conhecidas do escritor inglês John Ronald Reuel Tolkien. Durante os anos 1960 e 1970, a literatura de Tolkien estava em ascensão, ganhando um público cada vez maior e influenciando outras produções da cultura popular como a banda britânica *Led Zeppelin*, que se inspirou em Tolkien para algumas composições como *The Battle of Evermore* e *Ramble On*.¹²² *O Hobbit* conta a história da aventura em que o *hobbit* Bilbo Bolseiro embarca com o mago Gandalf e treze anões para recuperar o lar dos anões tomado pelo dragão Smaug. *O Senhor dos Anéis* narra a jornada de Frodo, primo/sobrinho de Bilbo, que embarca junto com a Sociedade do Anel para destruir o Um Anel encontrado por

Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade pela Unesco (UNESCO. Intangible Cultural Heritage. **Processional giants and dragons in Belgium and France**. Paris, 2020. Disponível em: <https://ich.unesco.org/en/RL/processional-giants-and-dragons-in-belgium-and-france-00153>. Acesso em 17 dez. 2020).

¹¹⁸ PETERSON, Jon. **Playing at the world: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games**. San Diego: Unreason Press, 2012. E-book.

¹¹⁹ “The Middle Ages is probably one of the best known but least understood periods of history. We do not pretend that these wargame rules will add significantly to anyone’s knowledge, albeit they do reflect medieval warfare reasonably well, but they have a secondary purpose: Besides providing you with an exciting and enjoyable battle game, we hope that these rules will interest the wargamer sufficiently to start him on the pursuit of the history of the Middle Ages. Such study will at least enrich the life of the new historian, and perhaps it will even contribute to the study of history itself.” (Tradução minha) GYGAX, Gary; PERREN, Jeff. **Chainmail: rules for medieval miniatures**. 3th ed. Lake Geneva: TSR Rules, 1975, p. 8.

¹²⁰ TRESKA, Michael J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2011.

¹²¹ PETERSON, op. cit.

¹²² HALL, Michael A. **The Influence of J.R.R. Tolkien on Popular Culture**. (2005). Honors Theses. Paper 287.

Bilbo em sua aventura. O grupo é formado por Frodo e outros três hobbits, Sam, Merry e Pippin, o mago Gandalf, o anão Gimli, o elfo Legolas e os humanos Aragorn e Boromir. A destruição do Um Anel evitará o retorno do senhor das trevas Sauron e a consequente destruição da Terra Média.

Quase cinquenta anos depois, as adaptações para o cinema da trilogia *O Senhor dos Anéis: A sociedade do anel* (2001), *O Senhor dos Anéis: As duas torres* (2002) e *O Senhor dos Anéis: O retorno do Rei* (2003) foram um grande sucesso mesmo fora do círculo de fãs de Tolkien. Dez anos depois, *O Hobbit* também foi adaptado para o cinema, e dividido em trilogia: *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* (2012), *O Hobbit: A Desolação de Smaug* (2013) e *O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos* (2014). Os seis filmes se desdobraram em todo tipo de *merchandising* (roupas, objetos colecionáveis, decoração, entre outros), e as obras de Tolkien se tornaram uma referência para a fantasia medieval, influenciando os *Wargames* e RPGs que incorporaram elementos da fantasia, as raças e características do pequeno grupo de aventureiros formado pela Sociedade do Anel. Variações de grupos contendo um humano guerreiro, um elfo arqueiro, um anão com machado, um mago e um *halfling* (o *hobbit* do D&D, que precisou ter o nome alterado por questões de direitos autorais¹²³) furtivo se multiplicaram com o passar dos anos nos jogos de RPG.¹²⁴

Dave Arneson adaptou as regras de *Chainmail* e do *Fantasy Supplement* para uma aventura em escala menor, desviando o foco dos exércitos para um pequeno grupo na aventura *Blackmoor*, que se tornou um protótipo de *Dungeons & Dragons*.¹²⁵ Gygax também manteve um grupo jogando sua aventura *Greyhawk*, semelhante à de Arneson e ambos trocaram correspondências sobre o desenvolvimento que cada grupo estava tendo.¹²⁶ Logo, Arneson e Gygax se juntaram na criação de um sistema mais elaborado que foi lançado em 1974, a primeira edição de *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*.

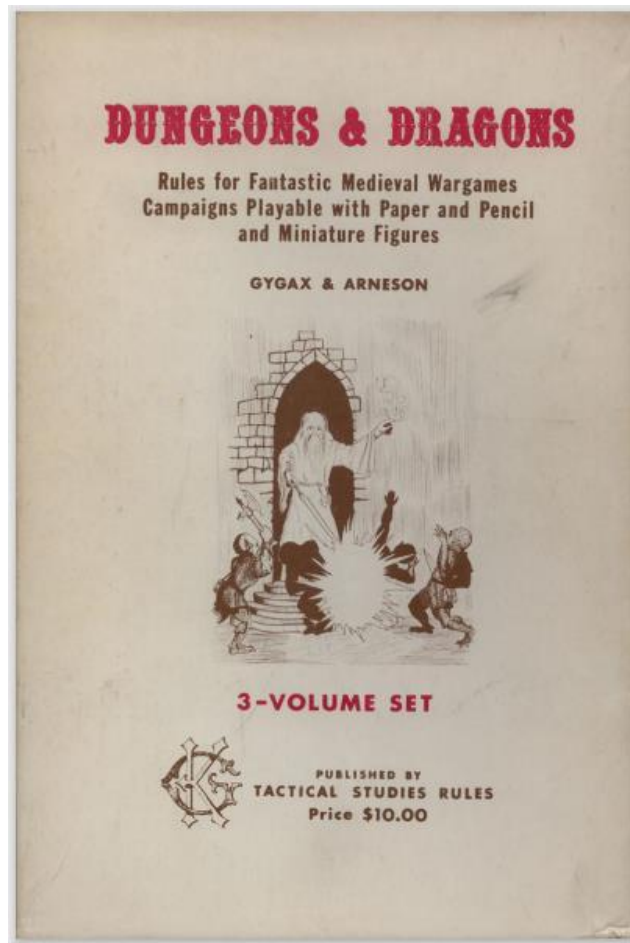
¹²³ HALL, Michael A. **The Influence of J.R.R. Tolkien on Popular Culture**. (2005). Honors Theses. Paper 287.

¹²⁴ TRESCA, Michael J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2011.

¹²⁵ PETERSON, Jon. **Playing at the world: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games**. San Diego: Unreason Press, 2012. E-book.

¹²⁶ FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy: role-playing games as social worlds**. Chicago: The University of Chicago Press, 1983.

Figura 1 – Primeira edição de *Dungeons & Dragons* (1974)



Fonte: Gygax, Arneson (1974).

Dungeons & Dragons não mantém tanto apego à promoção do conhecimento histórico sobre a Idade Média quanto *Chainmail*, declarando que o escopo do jogo não se limita ao medievo, ainda que seja pensado a partir dele, que “pode estender-se do pré-histórico até o futuro imaginado, mas tal expansão é recomendada apenas em tal momento em que as possibilidades no aspecto medieval tenham sido exaustivamente exploradas”¹²⁷. Essa primeira edição de D&D vinha dividida em 3 pequenos livros intitulados *Men & Magic*, *Monsters & Treasure*, e *The Underworld & Wilderness Adventures*. Os três livros contaram com ilustrações de diferentes autores, resultando em uma diversidade de estilos que retratavam personagens fantásticos, monstros e alguns elementos do período medieval. A capa do primeiro livro, *Men*

¹²⁷ “it can stretch from the prehistoric to the imagined future, but such expansion is recommended only at such time as the possibilities in the medieval aspect have been thoroughly explored” (Tradução minha) GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *Men & Magic*. In.: GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures**. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974, p. 5.

& *Magic*, apresenta a ilustração de um guerreiro “peculiar”, apresentado no detalhe da capa abaixo:

Figura 2 – Detalhe da capa de *Men & Magic* (1974)



Fonte: Gygax, Arneson (1974).

A imagem da capa apresenta um guerreiro vestindo uma cota de malha e parte de uma armadura de placas, carregando um escudo de madeira, uma espada e um punhal ou adaga. A falta de proteção nas pernas além da bota de formato estranho ressoa com outras produções de fantasia do período como *Conan o bárbaro* de Robert E. Howard e outros personagens de quadrinho publicados pela Marvel e DC (*Beowulf Dragon Slayer*, *Kull The Destroyer*, *Sword of Sorcery*, *Thongor Warrior of Lost Lemuria*)¹²⁸. Embora a armadura de placas e a cota de malha remetam ao imaginário do cavaleiro medieval, geralmente montado a cavalo, não é essa a ideia que a imagem final mostra. A combinação com parte inferior inspiradas nos personagens de fantasia cria uma imagem de um guerreiro que luta em combate corpo a corpo sem montaria, o que não está longe daquilo que os manuais de combate do século XIV e XV indicam ter sido desenvolvido com o aprimoramento das armaduras de placas, conforme argumenta John

¹²⁸ Em todos esses quadrinhos, publicados nos anos 1970, o personagem principal é um guerreiro ou bárbaro musculoso vestido com algum tipo de pano preso a um cinto para cobrir a virilha, geralmente calçando botas simples e acessórios, lutando contra vilões e criaturas fantásticas. O mesmo estilo também foi usado para retratar outras criaturas nos manuais de D&D.

Clements.¹²⁹ O capacete de chifres que o personagem usa reforça essa aproximação e afastamento com a Idade Média. Se por um lado remete ao “*viking*”, outro elemento do período medieval, em contrapartida essa referência só se sustenta na cultura pop. E mesmo nesta, a ligação vem enfraquecendo, tendo em vista que séries de grande repercussão como *Vikings* e *The Last Kingdom* já não retratam os *vikings* com capacete de chifres.

Outras ilustrações apresentam estilos diferentes e retratam outros aspectos do medievo. A imagem 3 traz novamente um guerreiro, desta vez de armadura completa, liderando a exploração da *dungeon* com seu grupo. O mago veste uma longa túnica e um chapéu decorado com estelas e luas, muito semelhante ao chapéu que, quarenta e dois anos depois da publicação de D&D, o personagem Will Byers usou para jogar D&D com seus amigos na série *Stranger Things*. Tentando roubar o mago está o ladino, classe que foi introduzida em um suplemento de regras posteriormente. A figura que chama mais atenção, entretanto, é o clérigo trajado como um frade franciscano.

Figura 3 - Aventureiros explorando a *dungeon* em *Monsters & Treasure* (1974)



Fonte: Gygax, Arneson (1974).

O manual de 1974 trata a religiosidade de forma um tanto ambígua. A estrutura hierárquica da Igreja Católica é parcialmente utilizada para nomear os níveis da classe de Clérigo. O jogador começa como Acólito, e avança para Adepto, Padre, Vigário, Cura, Bispo, Lama e por fim, chega ao nível de Patriarca.¹³⁰ Embora o penúltimo nível pertença à hierarquia do budismo, todos os outros indicam que o personagem da classe Clérigo progride dentro de

¹²⁹ CLEMENTS, John. Wielding the weapons of war. In.: VILLALON, L.J. Andrew; KAGAY, Donald J. (eds.). **Hundred Years War: a wider focus.** History of Warfare v. 25. Leiden: BRILL, 2005, p. 445-475.

¹³⁰ “Acolyte, Adept, Village Priest, Vicar, Curate, Bishop, Lama, Patriach” (Tradução minha) GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *Men & Magic.* In.: GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures.** Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974, p. 16.

uma estrutura baseada na hierarquia católica. Para além disso, “quando Clérigos atingem o último nível (Patriarca) eles podem optar por construir suas próprias fortalezas e, ao fazê-lo, recebem ajuda de ‘cima’.”¹³¹ A construção da fortaleza, ainda que ela pertença ao personagem, significa fortalecer a crença naquela divindade, que teria um clérigo de último nível com um castelo atraindo mais fiéis. Isso é endossado em seguida pelo manual, informando que “finalmente, homens ‘de fé’ virão a tal castelo, sendo fanaticamente leais aos aliados, e servirão de graça”.¹³²

Embora a forma dada pelo jogo para incorporar a religiosidade esteja baseada na fé católica e traga a imagem do monge franciscano como referência para o Clérigo, o jogo permite que diferentes crenças e mitologias ocupem essa estrutura, e os personagens podem ser adeptos de diversas religiões, até mesmo panteões criados pelos jogadores. O suplemento *Gods & Demigods*, lançado em 1976, oferece sugestões de como incorporar deuses e criaturas das mais variadas mitologias no jogo, seja como inimigos a serem enfrentados ou deuses para serem servidos. *Gods & Demigods* lista atributos e habilidades de deuses e criaturas de mitologias como a egípcia, nórdica, indiana, mas também incorpora a mitologia da era Hiboreana, período fictício criado por Robert E. Howard no qual a história de Conan se passa.

As outras classes também podem adquirir castelos e fortificações quando atingirem o nível máximo e as regras do manual de 1974 sugerem diversos detalhes sobre a construção, ocupação e população do castelo e seus arredores. Se o grupo de jogadores chegar em um castelo ocupado, seu dono irá demandar uma competição do personagem que tiver a classe correspondente com a sua para determinar que tipo de hospitalidade vai oferecer ao grupo. Enquanto usuários de magia solicitam tesouros e Clérigos pedem o pagamento de uma taxa, guerreiros detentores de castelos demandam uma partida de justa com outros guerreiros:

Combatentes dentro de castelos exigirão uma justa com todos os viajantes da mesma classe. Caso contrário, eles exigirão um pedágio de 100 a 600 peças de ouro do grupo. Se ocorrer uma justa (use as regras do CHAINMAIL) o ocupante do castelo pegará a armadura do perdedor se vencer, mas se o personagem vencer, o dono do castelo hospedará todos no grupo por até um mês, fornecendo-lhes duas semanas de rações, e providenciará cavalos de guerra (Pesados) se o grupo assim o exigir.¹³³

¹³¹ “When Clerics reach the top level (Patriarch) they may opt to build their own stronghold, and when doing so receive help from ‘above’.” (Tradução minha) GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *Men & Magic. In.: GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974, p. 7*

¹³² “Finally, ‘faithful’ men will come to such a castle, being fanatic ally loyal, and they will serve at no cost.” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 7.

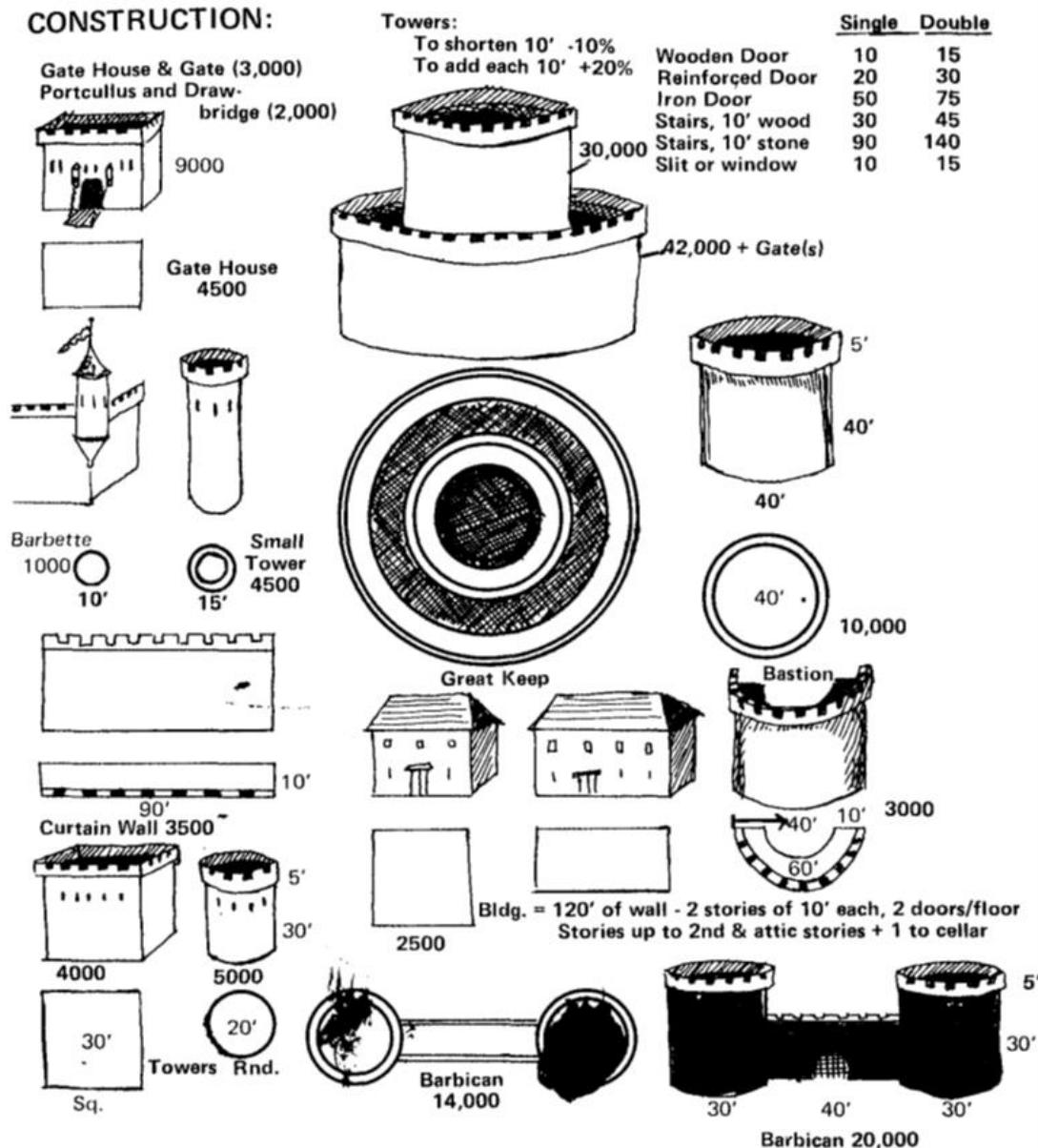
¹³³ “Fighting Men within castles will demand a jousting match with all passersby of like class. Otherwise they will demand a toll of from 100 to 600 Gold Pieces from the party. If a joust takes place (use rules from CHAINMAIL) the occupant of the castle will take the loser’s armor if he wins, but if the character wins the castle owner will host all in the party for up to one month, supply them with two weeks of rations, and

Dois elementos frequentemente retratados em filmes sobre a Idade Média estão presentes neste trecho, a justa e a hospitalidade. Geralmente, as disputas de justas são representadas em torneios assistidos pela nobreza local, que oferece uma premiação ao vencedor, redenção ou condenação de um julgamento (*El Cid*, 1961; *A Knight's Tale*, 2001; *The Last Duel*, 2021). Além de colocar em jogo uma possível recompensa (hospitalidade) ou punição (perda da armadura), a disputa avalia o guerreiro enquanto membro de sua classe. Vencer a justa é uma tarefa que apenas o personagem da classe guerreiro pode fazer, assim como o imaginário das justas disputadas apenas por nobres cavaleiros.

Enquanto diversos aspectos da vida medieval são completamente inexplorados, aquilo que poderia estar envolvido com castelos, em especial a sua defesa, foi altamente detalhado. A construção de castelos e fortificações é orientada no manual detalhando o tamanho de várias partes das construções, como torres e portões, bem como a quantidade de portas, janelas, escadas, e o material de construção. O detalhamento na construção dos castelos e fortificações por um lado remete à origem de D&D nos Wargames com a utilização de miniaturas, modelos e maquetes. Por outro lado, o castelo também cumpre a função de uma *dungeon* para o grupo de aventureiros, com inimigos, tesouros e lugares para explorar:

provide warhorses (Heavy) if the party so requires.” (Tradução minha) GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *The Underworld & Wilderness Adventures*. In.: GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures**. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974, p. 15.

Figura 4 - Regras para construção de castelos e fortalezas



Fonte: Gyax, Arneson (1974).

Dependendo do tamanho do castelo ou fortificação, poderia haver “de 30 a 180 homens [que] vão guarnecer os muros”¹³⁴, além de diversos especialistas que os personagens poderiam adquirir. Em alguns casos, era preciso balancear o número de combatentes com o de ferreiros para suprir suas necessidades, “é obrigatório que haja um ferreiro para cada 50 lutadores a serviço de um jogador/personagem para manter as armas e armaduras de tais homens, elfos ou

¹³⁴ “From 30 to 180 men will man the walls” (Tradução minha) GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. The Underworld & Wilderness Adventures. In.: GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures**. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974, p. 16

o que for”¹³⁵. As únicas necessidades dos ocupantes de castelos ou fortificações são aquelas relacionadas com a sua defesa e combates.

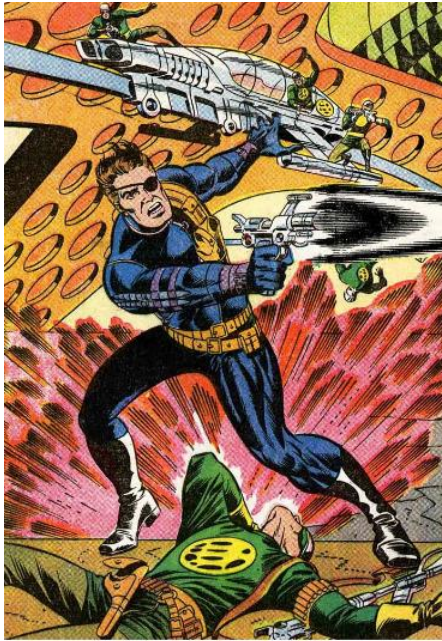
O manual deixa implícita uma preocupação com a manutenção de armas e armaduras, que poderiam se desgastar com o tempo e uso, mas outras funções como cozinheiros e camareiros, que seriam indispensáveis para acomodar os mesmos 50 lutadores, não são contempladas. Os aspectos mais mundanos da vida são suspensos para manter o foco nas possíveis interações belicosas dos NPCs com os jogadores. Entretanto, se os jogadores adquirirem baronatos (*baronies*), eles podem investir na construção de estradas, arsenais, construção naval, canais, criação de animais, comércio marítimo, pousadas, agricultura, comércio terrestre, caça, pesca, armadilhas, religião, exploração e turismo. Todos esses investimentos em teoria melhorariam diversos aspectos da vida das pessoas que residem nas aldeias do baronato, e com o passar do tempo “investimentos bem-sucedidos também terão o efeito de aumentar a população do território do investidor”¹³⁶ e consequentemente aumentar o pagamento de impostos.

Embora essa dinâmica não reflita a relação entre barões medievais e a população, cria uma mecânica de jogo com alguns pontos chave de referência à Idade Média, como nobreza, organização territorial, impostos, atividades e comércio. Referências pontuais ao medieval também possibilitaram adaptar outros elementos da cultura popular para se enquadrar na temática medieval de D&D. A Idade Média e a literatura fantástica não foram as únicas fontes de inspiração para os primeiros manuais, que a buscaram também nos quadrinhos de ficção científica para compor as ilustrações e dar o tom do cenário:

¹³⁵ “It is mandatory that there be one Armorer for every 50 fighters in a player/character's employ in order to maintain the arms and armor of such men, elves, or what have you” (Tradução minha) GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *The Underworld & Wilderness Adventures*. In.: GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures**. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974, p. 22.

¹³⁶ “Successful investments will also have the effect of increasing the population of the investor's territory” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 24.

Figura 5 - *Strange Tales* #176 x “*Barbarian*” e “*Fight on!*” de Greg Bell



Fonte: Maliszewski (2020).

O ilustrador responsável por essas imagens tomou por base o personagem do quadrinho *Strange Tales* e “medievalizou” algumas ilustrações para fazerem parte dos manuais de D&D. É um processo ilustrativo daquilo que Matthews¹³⁷ apontou como uma possível forma como a Idade Média é apreendida nos medievalismos: como uma produção cultural que é essencialmente um produto do seu tempo, mas que de forma mais ou menos explícita se volta

¹³⁷ MATTHEWS, David. **Medievalism**: a critical history. Série Medievalism v. VI. Cambridge: D. S. Brewer, 2015.

à Idade Média. As ilustrações de D&D também foram responsáveis por dar forma a criaturas fantásticas que haviam sido criadas para o jogo, e outras que existiam na literatura apenas em breves descrições.¹³⁸

2.2.2 *Advanced Dungeons & Dragons e o moral panic*

D&D alcançou grande sucesso, ultrapassando a comunidade de jogos de guerra, e com o passar do tempo suas regras e aventuras foram sendo expandidas. Em 1977 foi introduzido o *Basic Set*, uma versão reduzida do jogo com regras apenas até o nível 3, visando prospectar novos jogadores.¹³⁹ Pouco tempo depois, entre 1977 e 1979,¹⁴⁰ uma versão para os níveis seguintes chamada de *Advanced Dungeons & Dragons* foi publicada com conteúdo revisado, ampliado e novo. Com a colaboração do público testando as novas regras e enviando suas considerações sobre a experiência do jogo e sugestões para Gygax, os novos livros triplicaram o número de páginas da publicação original de *Dungeons & Dragons*.

Os novos livros investiram mais nas ilustrações, especialmente no Manual dos Monstros, que foi responsável por cristalizar o imaginário sobre as criaturas que os jogadores enfrentam durante os jogos.¹⁴¹ Os grupos de aventureiros retratados nas ilustrações contemplavam diversos guerreiros medievais de armadura e escudos decorados com heráldica. O Guia do Mestre representava em sua capa um grupo de aventureiros enfrentando um Ifrite¹⁴² gigante. O guerreiro de armadura e o mago atacam o monstro para salvar a mulher de trajas minúsculos agarrada pelo Ifrite.

Esta imagem condensa aquilo que David Matthews caracterizou como um dualismo fundamental do imaginário sobre a Idade Média presente nas narrativas modernas: um medievo grotesco e romântico.¹⁴³ Matthews analisa a pintura *The Knight Errant* (1870) de Sir John Everett Millais que, de forma semelhante à capa do Guia do Mestre, apresenta essas duas visões sobre a Idade Média. O aspecto grotesco assume que “qualquer coisa medieval envolverá

¹³⁸ WITWER, Michael; NEWMAN, Kyle; PETERSON Jon; WITWER, Sam. **Dungeons & Dragons Art & Arcana: A Visual History**. California: Ten Speed Press, 2018. [Sem paginação]

¹³⁹ PETERSON, Jon. **Playing at the world: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games**. San Diego: Unreason Press, 2012. E-book.

¹⁴⁰ GYGAX, Gary. **Advanced Dungeons & Dragons: Monster Manual**. Lake Geneva: TSR Games, 1977; GYGAX, Gary. **Advanced Dungeons & Dragons: Players Handbook**. Lake Geneva: TSR Games, 1978; GYGAX, Gary. **Advanced Dungeons & Dragons: Dungeons Master's Guide**. Lake Geneva: TSR Games, 1979.

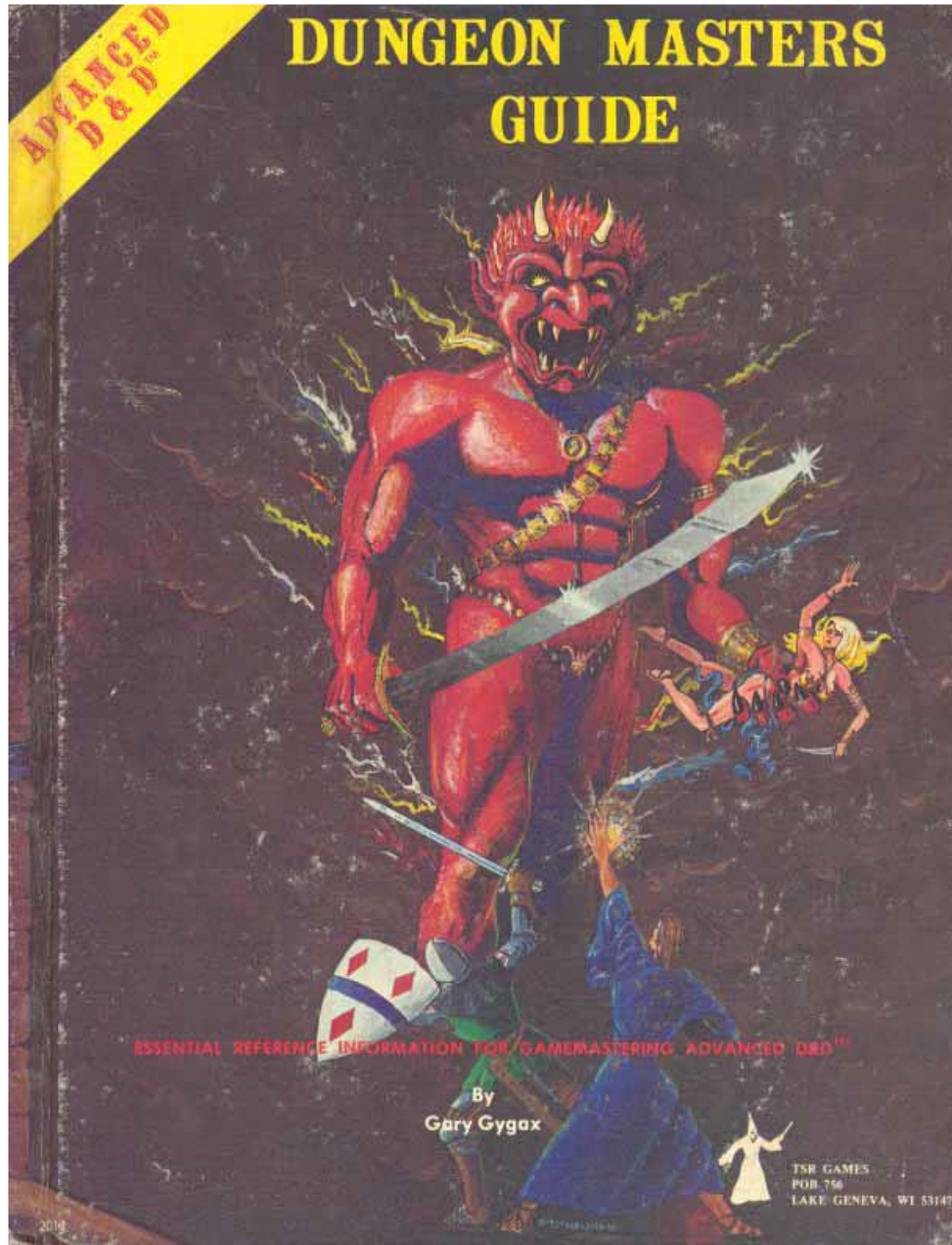
¹⁴¹ WITWER; NEWMAN; PETERSON; WITWER, Op. cit.

¹⁴² Ifrite é uma criatura semelhante a um gênio que faz parte da mitologia islâmica. No Manual dos Monstros de D&D ele é retratado como uma criatura de fogo do Plano Elemental de Fogo.

¹⁴³ MATTHEWS, David. **Medievalism: A Critical History**. D.S. Brewer: Cambridge, 2015.

ameaça, violência e sexualidade distorcida”¹⁴⁴, entretanto, o aspecto romântico “propõe que a ajuda está à mão na forma de cavaleiros, armaduras brilhantes e cavalaria”¹⁴⁵:

Figura 6 - Capa do Guia do Mestre de AD&D (1979)



Fonte: Gygax (1979).

No interior, os manuais estavam recheados de ilustrações de monstros e de grupos de aventureiros, algumas inspiradas em artistas do século XIX como Aubrey Beardsley e Gustave Doré. Essas imagens tiveram um papel fundamental em ajudar os jogadores a compreender o

¹⁴⁴ “anything medieval will involve threat, violence and warped sexuality” (Tradução minha) MATTHEWS, David. **Medievalism: A Critical History**. D.S. Brewer: Cambridge, 2015., p. 17

¹⁴⁵ “proposes that help is at hand in the form of knights, shining armour, and chivalry” (Tradução minha) Ibid., p. 17

funcionamento do jogo e em sedimentar um imaginário sobre D&D. Durante os anos 1970 e 1980, os jogos de RPG se multiplicaram, com diversos sistemas e inúmeros cenários, do *gothic horror* ao *sci-fi*, mas junto com o sucesso do RPG, veio o que ficou conhecido nos EUA como o *moral panic*: D&D foi associado com satanismo, ocultismo, violência e casos de desaparecimento, assassinato e suicídio entre jovens. Joseph Laycook indica um contexto de paranoia conspiracional que se formou durante a Guerra Fria, o medo da propagação de cultos desconhecidos, a popularização da ideia de lavagem cerebral através do filme *The Manchurian Candidate* (1962) e uma crescente preocupação com a mente e suas fragilidades, como propulsores do *moral panic*:

Esta constelação de ansiedades formou o contexto através do qual os críticos compreendiam D&D Como jovens que ingressam em novos movimentos religiosos, jogadores de D&D não eram vistos como imorais, mas sim como vítimas inocentes cujas mentes estavam sendo manipuladas por poderosas forças psicológicas que a ciência estava apenas começando a entender.¹⁴⁶

O caso do desaparecimento de James Dallas Egbert III¹⁴⁷ em 1979 e seu suicídio em 1980 renderam ao investigador privado William Dear a publicação do livro *The Dungeon Master: The Disappearance of James Dallas Egbert III* (1984). O investigador apresenta a suposição de que o menino estava sendo controlado por um DM, ou ainda que o menino era o próprio DM e o investigador era quem estava sendo conduzido.¹⁴⁸ As teorias de Dear nunca foram provadas, mas geraram grande comoção na imprensa. Alguns anos depois, em 1982, Patrícia Pulling criou a associação *Bothered About Dungeons and Dragons* (Incomodados Com Dungeons & Dragons) após o suicido de seu filho, culpando também o envolvimento do menino com D&D.

Mas nem mesmo o livro de Dear ou a B.A.D.D. conseguiram emplacar uma rejeição total ao D&D. Pelo contrário, as vendas do jogo dispararam pelo crescente interesse no jogo

¹⁴⁶ “This constellation of anxieties formed the context through which critics understood D&D. Like young people who joined new religious movements, D&D players were not regarded as immoral but rather as innocent victims whose minds were being manipulated by powerful psychological forces that science was only beginning to understand” (Tradução minha) LAYCOOK, Joseph P. **Dangerous Game: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds**. Berkeley: University of California Press, 2015. E-book

¹⁴⁷ Aos 16 anos, James Dallas Egbert III era aluno da *Michigan State University*. Considerado um prodígio da computação, deixou um bilhete suicida no seu dormitório em 1979 e desapareceu. Ele sofria de depressão, pressão acadêmica, uso de drogas e estava em processo de afirmar sua sexualidade. O menino tentou cometer suicídio ingerindo o sedativo quaaludes nos túneis subterrâneos do campus, mas sobreviveu. Os túneis pelos quais Dallas fugiu eram utilizados por estudantes como passagem entre prédios durante o frio e às vezes eram utilizados também para sessões de live-action fantasy role-play. O investigador particular William Dear foi contratado pela família para encontrá-lo, e atribuiu o caso ao interesse do menino por D&D, que o teria feito perder a noção da realidade. Durante semanas se escondeu, até que se entregou ao investigador. Durante esse tempo, a imprensa havia redigido diversos artigos culpando D&D pelo caso. Dallas cometeu suicídio em 1980 (Ibid.).

¹⁴⁸ Ibid.

que a polêmica do *moral panic* criou.¹⁴⁹ Entretanto, a segunda edição de *Advanced Dungeons & Dragons*, publicada em 1989, teve reformulações que respondiam a demandas do *moral panic*, “demônios e diabos foram renomeados (as criaturas em si permaneceram em grande parte inalteradas), a classe assassino foi removida, e o jogo focou-se em interpretar personagens nobres, heroicos”¹⁵⁰.

No Brasil, o caso de maior destaque foi o assassinato da jovem Aline Silveira Soares¹⁵¹ em 2011. O caso foi relacionado com o RPG *Vampiro: a máscara*¹⁵² e divulgado pela mídia. No entanto, sem nenhuma ligação real entre o assassinato e o jogo, os acusados foram absolvidos pelo júri e o culpado não foi encontrado.¹⁵³ O Ministério Público Federal chegou a ajuizar um pedido de proibição de *Vampiro: a máscara* e outros RPGs, mas o pedido não foi deferido, pois não havia evidências concretas que ligassem o assassinato ao RPG.¹⁵⁴

Outros casos surgiram fazendo o mesmo vínculo entre RPG e satanismo ou outras variações, mas nada que tenha alcançado tanta repercussão quanto o caso de Dallas nos EUA. D&D e outros RPGs continuaram se desenvolvendo e ampliando seu público, nos EUA se tornaram uma opção saudável de *hobby* comparado a videogames e mídias sociais e, no Brasil, diversos trabalhos acadêmicos abordam a utilização de RPGs na sala de aula como ferramenta educativa.¹⁵⁵

¹⁴⁹ LAYCOOK, Joseph P. **Dangerous Game: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds.** Berkeley: University of California Press, 2015. E-book.

¹⁵⁰ “demons and devils were renamed (the creatures themselves remained largely unchanged), the assassin class was removed, and the game focused on playing heroic, noble characters” (Tradução minha) TRESCA, Michael J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games.** Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2011. E-book. Sem paginação.

¹⁵¹ Aline Silveira Soares viajou com uma prima e uma amiga para a cidade de Ouro Preto para participar de festas nas repúblicas estudantis da cidade que ocorriam em torno da Festa da Doze. Hospedou-se numa república no dia 11 de outubro de 2001, participou de festas no dia 12, desapareceu no dia 13 e seu corpo foi encontrado no cemitério no dia 14. Segundo a acusação, Aline teria “perdido” no jogo e seu assassinato foi a consumação ritualística da morte no jogo, confundido com a realidade. A relação entre o RPG e a morte de Aline não se sustentava, os réus foram absolvidos em 2009 e não se encontrou o culpado. FIORI, Ana Letícia de. **Contando histórias de morte: Etnografia do Júri e arenas narrativas do “caso Aline”.** 2012. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

¹⁵² *Vampiro: a máscara* é um RPG lançado em 1991 que utiliza o sistema *Storytelling*. Os jogadores interpretam vampiros em uma trama de horror gótico.

¹⁵³ FIORI, op. Cit.

¹⁵⁴ MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL. **MPF reitera pedido de proibição de jogo de RPG.** Brasília, 2005. Disponível em: <http://www.mpf.mp.br/mg/sala-de-imprensa/noticias-mg/201010081442440300-mpf-reitera-pedido-de-proibicao-de-jogo-de-rpg>. Acesso em: 22 nov. 2020.

¹⁵⁵ CORRÊA, André Luís da Costa. **Rolando dados, criando histórias, aprendendo história: o uso do RPG como instrumento de Iniciação Científica no ensino de história.** 2017. Dissertação (Mestrado em ensino de história) - Programa de Pós-graduação em História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017; COSTA, Carlos Eduardo de Souza. **RPG e ensino de história: uma articulação potente para a produção da narrativa histórica escolar.** 2017. Dissertação (Mestrado em ensino de história) - Programa de Pós-graduação em Ensino de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017; FREITAS, Juliana de Almeida. **RPG Medieval Ibérico: a interpretação de papéis como uma estratégia para o ensino de Idade Média no ensino fundamental.** 2017. Dissertação (Mestrado em ensino de história) -

A segunda edição de AD&D se voltou mais para a “alta fantasia” ou “fantasia épica”¹⁵⁶, numa tentativa de se aproximar mais das obras de J. R. R. Tolkien e C. S. Lewis e melhorar sua reputação. Para tanto, o Guia do Mestre apresentou diversas imagens de armas medievais rodeadas por padrões e nós célticos, cenários de construções e aldeias medievais, além de cenas românticas retratando cavaleiros. A imagem abaixo concentra alguns exemplos dessas ilustrações presentes no Guia do Mestre: uma aldeia medieval, cavaleiros explorando uma construção, um cavaleiro cortejando uma donzela, um cavaleiro em posição de ataque em seu cavalo, alabardas, machados, escudo e besta com motivos célticos ao fundo.¹⁵⁷

Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017; OLIVEIRA, Joelma Cerqueira de. **Jogo RPG (Role Playing Game) digital “Luta e Resistência”**: uma proposta pedagógica para o ensino da história das rotas do tráfico de escravizados na Bahia. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2017; RODRIGUES, Joycimara, de Moraes. **Narração e imaginação**: a construção do saber histórico sobre a história e cultura africana e afrobrasileira através do Role Playing Game. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2014; MACEDO, Társio Roberto Lopes. **Games com narrativa histórica como dispositivo digital para mediação de experiências formativas em ensino de história**: uma pesquisa com o jogo “Game of Thrones - RPG”. 2013. Dissertação (Mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação) - Programa de Pós-graduação GESTEC, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2013; ROCHA, Mateus Souza. **RPG: Jogo e conhecimento O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento**. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006.

¹⁵⁶ BESSON, Anne. L'arbre et la forêt: postérité de Tolkien en fantasy. *Revue de la BNF*, Paris, n. 59, p. 12-21, out. 2019. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-12.htm>. Acesso em: 08 jan. 2023.

¹⁵⁷ De cima para baixo e da esquerda para direita: p. 18, p. 138, p. 187, p. 21, p. 132, p. 144 e p. 166. (COOK, David “Zeb”. **Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition**: Dungeons Master’s Guide. Lake Geneva: TSR Inc, 1989).

Figura 7 - Ilustrações do Guia do Mestre AD&D2



Fonte: Cook (1989).

O tom das ilustrações, que se concentravam em cavaleiros de armadura e armas, era acompanhado pelo texto do manual que em momentos diversos faz longas afirmações sobre a Idade Média. A primeira extensa explanação sobre o medievo é o trecho intitulado *Uma Curta História do Comércio*¹⁵⁸, que apresenta informações sobre o desenvolvimento do comércio no período e o tipo de trocas que eram feitas:

Vigoroso comércio era feito em mercadorias – grãos, gado, ovelhas, lã, joias, alimentos e tecidos eram todos itens de valor. Um astuto mercador veneziano navegaria de Veneza para a Inglaterra com um carregamento de sedas, trocando-as lá por boa lã inglesa (certificando-se de ter lucro!), e retornaria a Veneza para vender a lã por outro carregamento de mercadorias para a Inglaterra.¹⁵⁹

¹⁵⁸ “A Short History of Commerce” (Tradução minha) COOK, David “Zeb”. **Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition: Dungeons Master’s Guide**. Lake Geneva: TSR Inc, 1989, p. 32

¹⁵⁹ “Vigorous trade was done in goods - grain, cattle, sheep, wool, jewelry, foodstuffs, and cloth were all items of value. A canny Venetian merchant would sail from Venice to England with a load of silks, trading it there for good English wool (making sure he made a profit!), and return to Venice to sell the wool for another load of

O exemplo do mercador veneziano continua sendo explorado para explicar as mudanças no comércio medieval, como o surgimento de cartas de crédito, contratos, e finalmente o advento das casas bancárias. O manual discorre ainda sobre os sistemas de trocas e as diferentes moedas em circulação no período medieval. São citadas moedas do Império Bizantino (*Besant*, *Hyperpyron* e *Nomisma*), da região da Itália (*Florin* e *Ducado*), da França (*Louis* e *Sous*), oriente médio (*Drachma*) e inglesas (*Pound*, *Shillings*, *Pence* e *Rouen penny*). Entremeadas com essas informações estão considerações sobre a correspondência das moedas de um local com as de outro, além de implicações que elas tinham sobre o comércio, como o fato de que “o Rouen penny foi especialmente cunhado e não era considerado valioso pela maioria dos comerciantes”¹⁶⁰ ou ainda que “o verdadeiro valor dessas moedas era o que você poderia obter por elas.”¹⁶¹.

Mais adiante, o manual introduz uma divisão temporal sobre o período em que geralmente se passam os jogos de fantasia para ajudar os jogadores a escolher equipamentos mais adequados ao período histórico do seu jogo. Entretanto, a divisão feita pelo manual inclui “o Mundo Antigo, a Idade das Trevas, a Idade Média e o Renascimento”¹⁶², caracterizando a Alta Idade Média como um período de perda e decadência:

Este foi o período após o colapso do Império Romano, de 450 d.C. a cerca de 1100 d.C. Embora muito do aprendizado e da cultura do mundo antigo tenha sido perdido, não foi um período tão sombrio e ignorante quanto alguns acreditam. Ainda assim, em muitos aspectos, foi um retrocesso em relação à era anterior. No entanto, nessa época, o estribo foi introduzido, permitindo que os cavaleiros usassem totalmente a lança.¹⁶³

Já a Baixa Idade Média, denominada pelo manual apenas como Idade Média, foi descrita de forma bastante romântica: “Foi o período que a maioria das pessoas associa a cavaleiros e à cavalaria. Os cavaleiros partiram para as Cruzadas. Grandes castelos de pedra foram construídos. O papel dos comerciantes e mercadores começou a crescer.”¹⁶⁴ Embora o período medieval tenha sido descrito de forma vaga e generalista, o Guia do Mestre é bem mais detalhado quando se trata de informações sobre exércitos e ocupações militares.

goods for England” (Tradução minha) COOK, David “Zeb”. **Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition: Dungeons Master’s Guide**. Lake Geneva: TSR Inc, 1989, p. 32.

¹⁶⁰ “the Rouen penny was specially minted and not considered as valuable by most traders” (Tradução minha) Ibid., p. 33.

¹⁶¹ “the true value of these coins was what you could get for them” (Tradução minha) Ibid., p. 33.

¹⁶² “the Ancient World, the Dark Ages, the Middle Ages and the Renaissance” (Tradução minha) Ibid., p. 35.

¹⁶³ “This was the period after the collapse of the Roman Empire, from 450 A.D. to about 1100 A.D. While much of the learning and culture of the ancient world was lost, it was not as bleak and ignorant a period as some believe. Still, in many ways, it was a step backward from the previous age. However, during this time the stirrup was introduced, allowing riders to gain full use of the lance.” (Tradução minha) Ibid., p. 35

¹⁶⁴ “It was the period most people associate with knighthood and chivalry. The knights went off on the Crusades. Great stone castles were built. The role of traders and merchants began to grow” (Tradução minha) Ibid., p. 35.

Após listar mais de cem profissões medievais que os NPCs poderiam ter, das quais apenas assassino (*Assassin*), espião (*Spy*) e sábio (*Sage*) tiveram descrições detalhadas, o Guia do Mestre apresenta tipos de tropas que podem existir em um exército, uma discriminação das armaduras e armas que carregavam e exemplos históricos daquela categoria.

Cavalaria, média: Este soldado forma a espinha dorsal da maioria das forças montadas – é mais barato formar uma cavalaria média do que cavaleiros pesados, e o cavaleiro médio dá mais força do que a cavalaria leve. Eles normalmente montam cavalos sem armadura e usam armaduras de escamas, cota de malha ou armaduras em faixas. Armas típicas incluem lança, espada longa, maça e escudo médio. Um bom exemplo de cavalaria média era o cavaleiro normando com lança, espada, cota de malha e escudo de pipa. Outros incluem o coustillier da Borgonha (brigandina ou armadura de tala, lança leve, espada longa e adaga), cavalaria persa (cota de malha, escudo médio, maça, cimitarra e arco curto) e boiardos lituanos (armadura de escama, lança média, espada longa, e escudo grande).¹⁶⁵

Somente para cavalaria média, o manual apresentou quatro exemplos históricos com detalhes em suas armas e armaduras. O Guia do Mestre de AD&D2 ainda carregava muita influência dos Wargames, especialmente os de temática medieval, dando muita atenção à composição de exércitos e aos detalhes de sua representação. Ainda hoje, muitas miniaturas utilizadas nos Wargames buscam reproduzir características de tropas e categorias históricas, atentando aos mesmos tipos de detalhes sobre os quais o manual discorre.

2.2.3 A terceira e quarta edições: busca por novos jogadores

Em 1998, a *Tactical Studies Rules Inc* (TSR)¹⁶⁶ foi comprada pela *Wizards of the Coast*, criadora de *Magic: The Gathering*¹⁶⁷, e uma nova edição de D&D entrou em produção. Em 2000, foi lançada a 3ª edição de D&D, focando a mecânica do jogo na rolagem de um d20¹⁶⁸. Essa nova edição foi acompanhada da liberação parcial de direitos do sistema d20, a *Open Gaming License* (OGL). Isso significou que suplementos poderiam ser criados sem dever

¹⁶⁵ “**Cavalry, medium:** This trooper forms the backbone of most mounted forces – it’s cheaper to raise medium cavalry than heavy knights, and the medium cavalryman packs more punch than light cavalry. They normally ride unarmored horses and wear scale, chain, or banded armor. Typical arms include lance, long sword, mace, and medium shield. A good example of medium cavalry was the Norman knight with lance, sword, chain mail, and kite shield. Others include the Burgundian coustillier (brigandine or splint, light lance, long sword, and dagger), Persian cavalry (chain mail, medium shield, mace, scimitar, and short bow), and Lithuanian boyars (scale, medium lance, long sword, and large shield).” (Tradução minha) COOK, David “Zeb”. **Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition:** Dungeons Master’s Guide. Lake Geneva: TSR Inc, 1989, p. 108.

¹⁶⁶ TSR é a empresa fundada em 1973 por Gary Gygax e Donald Kaye para o lançamento de D&D.

¹⁶⁷ *Magic: The Gathering* é um jogo de cartas colecionáveis, lançado em 1993 pela Wizards of the Coast, em que dois ou mais jogadores se enfrentam utilizando artefatos, magias e criaturas das cartas de seus *decks* (baralhos) previamente selecionados.

¹⁶⁸ Dado de 20 faces, é utilizado na maior parte dos testes de D&D. Também são utilizados dados de 4 (d4), 6 (d6), 8 (d8), 10 (d10) e 12 faces (d12).

direitos autorais, ampliando o alcance dos livros de regras básicos de D&D e multiplicando o conteúdo produzido sobre o jogo.¹⁶⁹ Em 2003, essa edição foi revisada e lançada como D&D 3.5, que passou muito tempo sendo a edição mais conhecida e jogada, superando até mesmo a edição seguinte, D&D 4 (2008).

O Guia do Mestre da edição 3.5 apresenta uma notável redução nas menções à Idade Média em comparação com a segunda edição. Enquanto o Guia do Mestre AD&D2 dedicou um espaço considerável no manual para discorrer sobre o desenvolvimento da economia medieval e trazer exemplos históricos de moedas, na edição 3.5 a diversidade de moedas é reduzida para basear todo o sistema econômico de D&D na peça de prata (pp) – *silver piece* (sp), embora ela circule mais entre os trabalhadores comuns, os personagens dos jogadores tendem a ter mais acesso às peças de ouro (po) – *gold piece* (gp). A caracterização dos tipos de tropas que um exército poderia ter também sofre reduções. A quantidade de tipos de tropas diminui significativamente, e os que sobraram são homogeneizados para uma simples caracterização, sem trazer exemplos históricos diversos como fez a segunda edição:

Soldado Montado Típico: Um soldado montado típico é um combatente de 1º nível usando cota de malha e portando uma lança leve, um escudo de madeira e uma arma marcial Média (o padrão é uma espada longa). Esses soldados são sempre profissionais e estão entre os guerreiros típicos mais bem treinados em campo.¹⁷⁰

Em parte, isso pode ser creditado ao fato de que o jogo possuía, naquele momento, referencial próprio suficiente para se sustentar. D&D já estava em circulação há quase 30 anos e havia acumulado diversos manuais, aventuras e suplementos que davam referências substanciais aos jogadores. Entretanto, o Guia do Mestre 3.5 continua ancorando D&D à Idade Média. Se tratando da criação do mundo pelo DM, o manual em geral “assume alguns aspectos básicos: um nível medieval de tecnologia, um tom da Europa Ocidental e uma base moderadamente histórica”.¹⁷¹ Mesmo considerando que a magia é largamente tida como algo normal e relativamente comum, “no meio da cidade tudo se parece e age como a Europa durante

¹⁶⁹ TRESCA, Michael J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2011. E-book.

¹⁷⁰ “*Typical Mounted Soldier:* A typical mounted soldier is a 1st-level warrior wearing scale mail and bearing a light lance, a wooden shield, and a Medium martial weapon (default to a longsword). These soldiers are always professionals, and they are among the best trained typical warriors on the field” (Tradução minha) COOK, Monte. **Dungeons & Dragons: Dungeon’s Master Guide Core Rulebook II v. 3.5**. Renton: Wizards of the Coast, 2003, p. 133.

¹⁷¹ “assume a few basic aspects: a medieval level of technology, a Western European flavor, and a moderately historical basis” (Tradução minha) Ibid., p. 144.

a Idade Média”.¹⁷² O manual ainda trouxe algumas ilustrações de castelos e aldeias para ajudar a ilustrar o ambiente em que se passam as aventuras.

Os manuais da 3ª edição e da 3.5 passaram a contar com ilustrações de personagens para representar várias classes e raças. Eles ajudavam os jogadores a visualizar o uso dos poderes e habilidades, bem como o modo de agir dos aventureiros em diversas situações.¹⁷³ Os artistas da 3ª edição estavam procurando “encontrar o meio-termo entre o medieval histórico e algo novo e inédito”¹⁷⁴. Apesar da tentativa, o *design* de muitas armaduras e vestimentas acabou pendendo mais para a fantasia, e apresentou algumas ilustrações curiosas como a do feiticeiro Hennet, cuja bota direita é feita de inúmeras fivelas que cobrem toda a perna do personagem e se juntam a cintos que cobrem o abdome.

No final dos anos 1990, em especial com o lançamento de *Ultima Online* (1997), o mercado de jogos viu a explosão dos MMORPGs,¹⁷⁵ como *Tibia* (1997), *EverQuest* (1999), *Ragnarok Online* (2002) e *World of Warcraft* (2004). O atrativo dos MMORPGs é a possibilidade de interação com milhares de outros jogadores em um ambiente virtual que continua funcionando ininterruptamente – a não ser quando os servidores fecham para atualização ou manutenção. Jogadores podem se unir uns aos outros em grupos, guildas e clãs, estabelecer amizades e realizar trocas de itens. Desta forma, modificam continuamente o jogo não apenas para si, mas afetando a experiência de outros jogadores também.

A 4ª edição de D&D, lançada em 2008, veio para tentar cativar novos jogadores acostumados com a mecânica e a arte de MMORPGs. Isso demandou modificações nas regras de classes, magias e batalhas que tornaram D&D um jogo de mesa semelhante a um jogo *online*.¹⁷⁶ As mudanças no mercado de jogos impactaram igualmente a arte do jogo, que foi convertida para “uma experiência mais fantástica, super-heróica, inspirada no *World of Warcraft*”¹⁷⁷. A imagem abaixo mostra dois aventureiros em armaduras de formatos “estranhos”, mas que apelam para uma estética recorrente em videogames:

¹⁷² “in the middle of the city everything looks and acts like Europe during the Middle Ages” (Tradução minha) COOK, Monte. **Dungeons & Dragons: Dungeon’s Master Guide Core Rulebook II v. 3.5**. Renton: Wizards of the Coast, 2003, p. 142.

¹⁷³ WITWER, Michael; NEWMAN, Kyle; PETERSON Jon; WITWER, Sam. **Dungeons & Dragons Art & Arcana: A Visual History**. California: Ten Speed Press, 2018. [Sem paginação]

¹⁷⁴ “to find the mean between historical medieval and something new and unseen.” (Tradução minha) Ibid., p. 296.

¹⁷⁵ TRESCA, Michael J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2011. E-book.

¹⁷⁶ WITWER; NEWMAN; PETERSON; WITWER, Op. cit.

¹⁷⁷ “a more fantastical, super-heroic, *World of Warcraft*–infused experience” (Tradução minha) Ibidem.

Figura 8 - Ilustração do Guia do Mestre 4ª Edição D&D



Fonte: Wyatt (2008).

Essa nova edição voltada para o público do MMORPG foi criticada pela comunidade de jogadores de D&D, que continuaram em grande parte jogando a versão anterior. O Guia do Mestre da 4ª edição se afastou ainda mais da Idade Média do que a edição anterior, não havia sequer a presunção de que o jogo se passa num mundo que se parece com o medievo europeu. O manual fornece poucas informações sobre o mundo do jogo e sugere que o mestre entre em poucos detalhes sobre as cidades pelas quais os jogadores passam. A estrutura das sociedades, entretanto, se baseia fortemente na autoridade da nobreza:

Na ausência de impérios ou grandes reinos, o poder e a autoridade no mundo de D&D estão concentrados em vilas e cidades. Aqui, nobres menores se apegam aos títulos que suas famílias carregavam sob impérios passados – duques, barões, earls, condes, o príncipe ocasional, aqui e ali um autodenominado rei. Esses nobres detêm autoridade sobre as vilas e cidades onde vivem e sobre as terras vizinhas. Eles coletam impostos da população, que eles usam para projetos de construção pública, para pagar os soldados e manter um estilo de vida confortável para si mesmos (embora os nobres também tenham uma considerável riqueza hereditária). Em troca, eles prometem

proteger seus cidadãos de ameaças como orcs saqueadores, exércitos de hobgoblins e bandidos humanos errantes.¹⁷⁸

Frequentemente, a figura do nobre (seja ele um duque ou um príncipe) é utilizada como tema de uma aventura ou encontro: “o corrupto vizir trama com a filha mais velha do barão para assassinar o barão”¹⁷⁹; “esse encontro crucial pode ser uma luta com todas as forças contra o devorador de mentes personificando o barão ou um confronto final com o castelão para determinar a decisão final do duque”¹⁸⁰. Duques e barões são exemplos constantes no Guia do Mestre da 4ª edição, sugerindo a presença de uma visão hierarquizada em que a elite move os grandes acontecimentos no mundo.

2.2.4 A quinta edição e a interação dos jogadores

Em 2009, a editora Paizo lançou o RPG Pathfinder, com o sistema d20 e o logo de compatibilidade com D&D 3.5. Pathfinder foi criado com base nas regras de D&D 3.5 e prometia compatibilidade com os suplementos que os jogadores já tinham daquela edição.¹⁸¹ Muitos jogadores insatisfeitos com as mudanças da 4ª edição foram atraídos para o Pathfinder.¹⁸² Foi somente em 2014, no aniversário de 40 anos de D&D, que a 5ª edição foi lançada, com modificações que simplificaram significativamente a jogabilidade. A arte do jogo também precisava ser repensada para se manter em um mercado há muito saturado:

A frequentemente incompreendida 4ª edição foi lançada bem no meio de uma explosão de videogames tanto para consoles como para computador que deixou Dungeons & Dragons lutando com sua identidade. Como resultado, D&D não apenas teve dificuldade para competir com outros formatos, como também esteve desesperado para justificar sua existência para o consumidor digital.¹⁸³

¹⁷⁸ “In the absence of empires or large kingdoms, power and authority in the D&D world are concentrated in towns and cities. Here minor nobles cling to the titles their families carried under past empires—dukes, barons, earls, counts, the occasional prince, here and there a self-styled king. These nobles hold authority over the towns and cities where they live and the surrounding lands. They collect taxes from the populace, which they use for public building projects, to pay the soldiery, and support a comfortable lifestyle for themselves (although nobles also have considerable hereditary wealth). In exchange, they promise to protect their citizens from threats such as orc marauders, hobgoblin armies, and roving human bandits.” (Tradução minha) WYATT, James. **Dungeons & Dragons: Dungeon Master’s Guide 4th edition**. Renton: Wizards of the Coast, 2008, p. 154.

¹⁷⁹ “the corrupt vizier schemes with the baron’s oldest daughter to assassinate the baron” (Tradução minha) Ibid., p. 136.

¹⁸⁰ “that crucial encounter might be an all-out fight against the mind flayer impersonating the baron or a final showdown with the castellan to determine the duke’s final decision” (Tradução minha) Ibid., p. 115.

¹⁸¹ BULMAHN, Jason. **Pathfinder Roleplaying Game: Core Rulebook**. Redmond: Paizo, 2009.

¹⁸² WITWER, Michael; NEWMAN, Kyle; PETERSON Jon; WITWER, Sam. **Dungeons & Dragons Art & Arcana: A Visual History**. California: Ten Speed Press, 2018. [Sem paginação]

¹⁸³ “The frequently misunderstood 4th edition was released deep in the middle of a boom of both console video games and desktop computer games that left Dungeons & Dragons grappling with its identity. As a result, D&D not only struggled to compete with other formats, but also was desperate to justify its existence to the digital consumer” (Tradução minha) Ibid.

O caminho tomado foi na direção oposta da 4ª edição: a 5ª edição voltou a retratar os aventureiros de forma mais “realista”, mais proporcional, inclusive suas armas e armaduras. Diversos *playtests* e estudos foram realizados em todas as edições de D&D “numa tentativa de reconectar-se e restabelecer os valores centrais do jogo”¹⁸⁴. Muitas aventuras e módulos das edições anteriores aclamados pelos jogadores foram reeditados para a nova edição, que parece ter feito uma renovação atenta à própria história. A seção do Guia do Mestre sobre moedas, por exemplo, volta a detalhar moedas de regiões diferentes e sua correspondência em outros locais, mas, desta vez, foram as cidades do cenário de D&D *Forgotten Realms* que forneceram as referências para esse assunto:

Em Waterdeep, o movimentado centro cosmopolita de comércio, cobses são chamados de pontas, pratas são cacos, peças de electrum são luas, peças de ouro são dragões e moedas de platina são sóis. As duas moedas locais da cidade são o toal e a lua do porto. O toal é uma moeda quadrada de latão perfurada com um orifício central para permitir que seja facilmente amarrada em um anel ou barbante, valendo 2 po na cidade e nada fora de Waterdeep. A lua do porto é uma lua crescente plana de platina com um orifício central e uma incrustação de electrum, nomeada por seu uso tradicional nas docas para comprar grandes quantidades de carga de uma só vez. A moeda vale 50 gp em Waterdeep e 30 gp em outros lugares.¹⁸⁵

O Guia do Mestre da 5ª edição mantém alguns textos semelhantes à anterior, mas retoma o detalhamento das primeiras versões. O manual fornece ao mestre diversas tabelas com todo tipo de informação para enriquecer a descrição dos NPCs e do mundo que eles e os PJs habitam. Elas oferecem opções para detalhar as *dungeons* até mesmo pela qualidade do ar e os tipos de bolor que possuem e as cidades em opções que descrevem suas peculiaridades, relações raciais, tipos de prédios e várias outras características específicas. A Europa feudal volta a ser o padrão para a criação dos mundos de D&D, apesar de o manual oferecer outras opções de organização social que podem ser escolhidas aleatoriamente se o mestre preferir. Diversas ilustrações ajudaram a reaproximar D&D de um pano de fundo medieval:

¹⁸⁴ “in an attempt to reconnect and reestablish the core values of the game” (Tradução minha) WITWER, Michael; NEWMAN, Kyle; PETERSON Jon; WITWER, Sam. **Dungeons & Dragons Art & Arcana: A Visual History**. California: Ten Speed Press, 2018. [Sem paginação]

¹⁸⁵ “In Waterdeep, the bustling cosmopolitan center of trade, coppers are called nibs, silvers are shards, electrum pieces are moons, gold pieces are dragons, and platinum coins are suns. The city’s two local coins are the toal and the harbor moon. The toal is a square brass trading-coin pierced with a central hole to permit it to be easily strung on a ring or string, worth 2 gp in the city and nothing outside Waterdeep. The harbor moon is a flat crescent of platinum with a central hole and an electrum inlay, named for its traditional use in the docks for buying large amounts of cargo at once. The coin is worth 50 gp in Waterdeep and 30 gp elsewhere” (Tradução minha) WYATT, James. **Dungeons & Dragons: Dungeon Master’s Guide 4th edition**. Renton: Wizards of the Coast, 2008, p. 19-20.

Figura 9 - Ilustrações do Guia do Mestre 5ª edição



Fonte: Mearls, Crawford (2014b).

A imagem na parte superior esquerda mostra aventureiros descendo por uma escada de pedra do que parece ser o interior de um castelo. Embora as armaduras ainda sejam um tanto peculiares, elas lembram armaduras medievais e foram desenhadas de forma bem mais proporcional do que nas ilustrações da 4ª edição, incluindo as armas. A imagem na parte

superior direita apresenta um cavaleiro de armadura brilhante montado no seu cavalo branco saltando em direção ao inimigo. O cavaleiro ao mesmo tempo que defende um ataque com seu escudo, se prepara para um ataque com a espada. A luz do sol penetrando pelas árvores no fundo contribuem para a formação de uma cena romântica em que o herói emerge da floresta para subjugar algum mal em um tom de aventura e heroísmo.¹⁸⁶

Na parte inferior esquerda, um cavaleiro aparece no fundo de uma construção que se pode supor ser um castelo. A construção em primeiro plano parece escura e estreita, mas ao fundo, a luz do sol sobre o cavaleiro induz uma imagem de heroísmo e dignidade. A última ilustração apresenta três personagens em uma rua cheia de tavernas e lojas. Esses prédios, que tomam conta do fundo da cena, possuem uma estrutura em enxaimel, típica do período medieval, e que ainda hoje pode ser observada em construções preservadas e restauradas na França e na Alemanha.

É relevante notar, também, que nas quase mil páginas que compõem os livros base da 5ª edição deu-se um passo à frente em comparação aos livros anteriores em relação à representatividade. Os livros de D&D já não são mais recheados de homens brancos, abrindo espaço a diversas imagens de aventureiras e abrangendo outras etnias – embora ainda haja espaço para melhora neste aspecto. As imagens ajudam os jogadores a imaginar como cada raça e cada classe se parece, especialmente para novos jogadores, e se tornam uma referência para criação dos personagens com os quais vão jogar e interpretar.

Essa curta história das edições de D&D se justifica pelo papel que os livros de regras têm em familiarizar os jogadores com uma série de normas e sugestões para criação dos personagens e da história que eles vão jogar. Ainda que as regras sejam sugestões passíveis de alteração pelo DM, e que inicialmente os jogadores só precisem aprender as regras da raça e classe que vão jogar, com o passar do tempo e desenvolvimento das aventuras, é comum que os jogadores, especialmente o DM, passem horas estudando os livros de regras e pensando nas próximas aventuras. Uma decisão que todo jogador precisa tomar é a escolha da armadura, que pode variar de uma simples armadura acolchoada até uma armadura pesada de placas:

¹⁸⁶ AMARAL, Giovanna; OROCZKO NUNES, Nykollas. **Representações da natureza medieval em Dungeons & Dragons**. Anais Eletrônico do XIII Encontro Estadual de História: "História e mídias: narrativas em disputas". [S.I.], 2020. Disponível em: https://www.encontro2020.pe.anpuh.org/resources/anais/22/anpuh-pe-eeh2020/1602095396_ARQUIVO_abf901b01127bb967bfb917cad53ca60.pdf. Acesso em 21 nov. 2022.

Figura 10 – Tabela de armaduras no Livro do Jogador de D&D 5ª ed.

ARMOR					
Armor	Cost	Armor Class (AC)	Strength	Stealth	Weight
<i>Light Armor</i>					
Padded	5 gp	11 + Dex modifier	—	Disadvantage	8 lb.
Leather	10 gp	11 + Dex modifier	—	—	10 lb.
Studded leather	45 gp	12 + Dex modifier	—	—	13 lb.
<i>Medium Armor</i>					
Hide	10 gp	12 + Dex modifier (max 2)	—	—	12 lb.
Chain shirt	50 gp	13 + Dex modifier (max 2)	—	—	20 lb.
Scale mail	50 gp	14 + Dex modifier (max 2)	—	Disadvantage	45 lb.
Breastplate	400 gp	14 + Dex modifier (max 2)	—	—	20 lb.
Half plate	750 gp	15 + Dex modifier (max 2)	—	Disadvantage	40 lb.
<i>Heavy Armor</i>					
Ring mail	30 gp	14	—	Disadvantage	40 lb.
Chain mail	75 gp	16	Str 13	Disadvantage	55 lb.
Splint	200 gp	17	Str 15	Disadvantage	60 lb.
Plate	1,500 gp	18	Str 15	Disadvantage	65 lb.
<i>Shield</i>					
Shield	10 gp	+2	—	—	6 lb.

Fonte: Mearls, Crawford (2014a).

A tabela acima lista os diversos tipos de armaduras que um jogador pode escolher, além de ditar sobre outras propriedades que afetam o uso da armadura. Se um personagem pagar 75 peças de ouro (gp - *gold pieces*) para ter uma cota de malha (*chain mail*) ele terá 16 pontos de classe de armadura (*armor class*), que auxilia no cálculo da defesa. Para usar a cota de malha sem perder velocidade ele precisa ter no mínimo 13 pontos de força (*strength*) e sempre terá desvantagem em testes de furtividade (*stealth*). Existem ainda regras que definem quanto tempo deve ser considerado para colocar e tirar uma determinada armadura. A cota de malha precisa de 10 minutos para ser colocada e 5 minutos para ser retirada.¹⁸⁷ Isso significa que se um personagem é pego desprevenido em um combate sem sua armadura, o jogador não pode dizer “eu coloco a minha armadura e ataco”, ele precisa entrar em combate sem a armadura ou levar o tempo indicado para colocá-la.

Essa faceta do jogo exige que os jogadores façam uma imersão em diversas condições que são tomadas como medievais ou derivadas imaginativamente da Idade Média. Sendo um jogo de interpretação, os jogadores devem se esforçar para pensar o que seu personagem faria naquele contexto. Em D&D, o aspecto interpretativo dos personagens existe desde o lançamento em 1974, e os jogadores, em geral, carregam a preocupação de interpretar as ações e valores que seu personagem teria no cenário onde se passa a aventura.

¹⁸⁷ MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide**. 5 ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014, p. 146.

Uma discussão em um grupo brasileiro de D&D no Facebook questionava os limites dessa interpretação, considerando valores que hoje são rejeitados pela sociedade, questionava quais os limites para interpretar o que o jogador chamou de “defeitos da época”. Para exemplificar, o jogador citou como defeitos medievais o racismo, o machismo, a homofobia e a intolerância religiosa. O jogador que lançou o questionamento tentava encontrar um equilíbrio entre a possível ofensa aos outros jogadores que poderiam se incomodar com a interpretação desses defeitos e a incoerência histórica que na sua opinião seria interpretar um personagem medieval que não tivesse essas características, o que seria um “descaso” com o período histórico.

O resultado da pergunta lançada no grupo foi centenas de comentários defendendo pontos de vista diferentes, desde a defesa da utilização de qualquer “defeito histórico”, que por se tratar de um jogo não seria visto como ofensa pelos outros jogadores, até a crítica à historicidade dos defeitos apontados pelo autor do *post*. A maioria dos comentários, entretanto, defendeu que o RPG é um espaço para se compartilhar com os amigos, para se divertir, e que nada justifica interpretar com as atitudes citadas pelo autor. O anacronismo é bem-vindo para garantir um espaço seguro para o jogo. A discussão continuou sem de fato chegar a um veredito, ao qual, mais uma vez, ela não precisava necessariamente chegar, pois o objetivo era justamente provocar uma reflexão sobre a interpretação e o limite que a história pode ter dentro do jogo.

Outra prática interpretativa, os festivais medievais compartilham dessa questão ética, que apesar de não ser discutida é significativamente mais estabelecida. Os participantes podem estar vestidos como *vikings*, homens e mulheres de alguma região da Europa medieval, gritar alguma bravata, ou clamar por Odin, arremessar lanças e batalhar em torneios, mas ninguém é destrutado com o pretexto de parecer medieval. Entretanto, agir de acordo é uma preocupação que se expressa de diversas formas. Um participante do evento Epic! Viking Festival, realizado em Charqueadas/RS em 2019, relatou em entrevista as brincadeiras entre seus amigos quando viam alguém utilizando um celular ou câmera fotográfica, em que reagiam espantados indagando que objeto alienígena era aquele. A tentativa de demonstrar estranheza a objetos contemporâneos resultou em mais anacronismos, como se os participantes estivessem em algum filme de viagem no tempo medieval como *Just Visiting* (2001) e *Black Knight* (2001)¹⁸⁸.

¹⁸⁸ Em *Just Visiting* (2001), remake estadunidense do filme francês *Les Visiteurs* (1993), um conde do século XII é enviado por engano para o século XXI onde encontra uma descendente que o apresenta ao mundo moderno. Após ajudá-la e libertar seu servo, ele retorna ao seu tempo para salvar sua noiva. *Black Knight* (2001) é um filme estadunidense que conta a história de Jamal, um funcionário negro de um parque temático medieval que é enviado ao século XIV após encontrar um medalhão. Lá ele acaba se envolvendo na disputa pelo trono e escapa da morte fingindo lançar um feitiço. Por fim ele retorna ao século XXI durante sua nomeação a cavaleiro.

Seja no RPG ou nos festivais, consumidores de medievalismos interativos têm a preocupação em interpretar um personagem condizente com o contexto do qual estão participando. É a Idade Média que serve de balizador para valores e atitudes que os consumidores consideram condizentes. Para criar personagens e mundos e interpretá-los, esses consumidores buscam informações sobre o medievo, mas o fazem na literatura, em outros jogos, em filmes e séries, em imagens pesquisadas na internet e no próprio material de RPG, mais do que em fontes academicamente “seguras” sobre a Idade Média.

Essa rede de representações entre conhecimento histórico, RPG, literatura fantástica, filmes e jogos que liga esses medievalismos se alimenta continuamente, gerando uma visão da Idade Média diferente do conhecimento histórico formal, flexibilizada pelos produtos culturais de fantasia. Essa flexibilização admite extrapolações diversas, mas mantém um esforço de criar certos pontos de referência sobre a Idade Média, mesmo que essas referências sirvam para negar a “medievalidade” de alguma coisa, como mostram as discussões nos grupos de D&D do Facebook. O próximo capítulo aprofundará essas questões, analisando as definições que os jogadores fazem sobre o medievo e suas fronteiras, bem como as adaptações e aproximações que empregam em relação a esse período histórico.

3. A IDADE MÉDIA SEGUNDO OS JOGADORES E AS DIFERENTES FORMAS DE COMBINÁ-LA COM O JOGO

Embora os livros de regras e suplementos de D&D apresentem uma visão própria da Idade Média e da sua inserção no jogo, o quanto os jogadores seguem essa mesma linha depende apenas deles. Afinal, as regras de D&D permitem que os jogadores as ignorem se assim desejarem, e os incentivam a criar seus próprios cenários e aventuras. É claro que existem jogadores que tentam seguir as regras dos livros de forma literal, se atêm a cenários e aventuras já publicados e outros que fazem o oposto, mas em geral D&D é jogado com um tanto de flexibilização entre um extremo e outro. Nesse processo de criação de narrativas, referências sobre o medievo são mobilizadas a partir dos manuais de D&D, produções diversas da mídia e do conhecimento histórico sobre o período. A variedade de formas pelas quais os jogadores inserem a Idade Média nos seus jogos e como eles definem os limites desse período histórico são os assuntos que serão abordados neste capítulo.

3. 1 TRAÇANDO OS LIMITES DA IDADE MÉDIA

As discussões nos grupos de D&D do Facebook evidenciaram as concepções dos jogadores sobre o que caracteriza o período medieval e quais os seus limites. As declarações dos jogadores puderam ser concentradas em três grandes temas: primeiro, a Idade Média em si, aspectos específicos e interpretações do período; segundo, o oriente contraposto à Europa medieval, especialmente no que tange a diferenças culturais; e, por fim, a Antiguidade e a Modernidade como períodos históricos contrastantes em relação ao medievo e as mudanças que perpassaram a transição no início e no fim da Idade Média.

Grande parte das vezes em que os jogadores mencionaram a Idade Média eles o fizeram conjuntamente com alguma alegação sobre o período ou trazendo algum fato histórico para a discussão. Isso ocorreu de forma direta em frases explícitas como “na Idade Média era/foi assim” e apresentando algum aspecto do medievo como senso comum. O termo “Idade das Trevas” também aparece utilizado como sinônimo para o período medieval e como uma característica dele. Em outras situações, a Idade Média aparece de forma mais discreta, adentrando discussões de regras específicas de D&D e debates sobre o caráter fictício do jogo em comparação à realidade dos jogadores e ao passado histórico.

3.1.1 A Europa medieval segundo os jogadores de D&D

A cidade medieval é um tema recorrente, principalmente quando se tratava de criar uma ambientação para os jogadores e construir um cenário próprio. Esse é um aspecto importante, especialmente em se tratando de um jogo que depende em grande parte da narração do mestre para que os jogadores possam imaginar o lugar em que seus personagens estão. Um jogador com dificuldade de encontrar imagens de cenários, feiras medievais e ambientes internos, pede ajuda aos outros integrantes do grupo. Dentre as respostas, dois jogadores sugeriram pesquisar por imagens relacionadas a certos termos na internet.¹⁸⁹

O primeiro conjunto de termos (*manorialism*¹⁹⁰, *fiefdom*¹⁹¹, *oppida*¹⁹², *motte and bailey*¹⁹³, *migration period town*¹⁹⁴) trata de aspectos do período medieval (com exceção de *oppida*, termo relativo a assentamentos da Antiguidade). As imagens que resultaram de uma busca por esses termos mostraram principalmente castelos, posicionados em pequenas elevações com vilarejos na parte baixa no caso de termo *motte and bailey*. Os primeiros termos trouxeram como resultado algumas imagens que se assemelhavam a ilustrações utilizadas em livros didáticos e o último apenas apresentou mapas diversos.

¹⁸⁹ Uma pesquisa por imagens na internet é influenciada por diversos traços que deixamos quando navegamos *online*, e certamente não vai apresentar os mesmos resultados em dispositivos e datas distintas. É, portanto, impossível saber que imagens a busca dos termos sugeridos pode ter resultado para os jogadores envolvidos naquela discussão. O uso da guia anônima do navegador já reduz o impacto que dados e históricos armazenados têm nas buscas, embora apenas softwares como VPN e Tor possam garantir uma pesquisa com resultados menos influenciados por dados anteriores. Para tentar compreender as referências sugeridas pelos jogadores, os termos foram pesquisados na guia anônima do navegador e consideradas as primeiras linhas de resultados. Para mais informações sobre anonimidade na internet ver Sardá, T., Natale, S., Sotirakopoulos, N., & Monaghan, M. (2019). Understanding online anonymity. *Media, Culture & Society*, 016344371984207. doi:10.1177/0163443719842074. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0163443719842074>. Acesso em: 01 dez. 2022.

¹⁹⁰ Senhorio.

¹⁹¹ Feudo.

¹⁹² Ópidos, assentamentos fortificados europeus da época romana.

¹⁹³ Castelo de mota, um tipo de fortificação medieval composta por um forte no topo de uma elevação (*motte*) e um pátio cercado (*bailey*).

¹⁹⁴ Cidade do período das migrações, referindo-se às migrações na Europa do fim do período romano e começo do período medieval.

O segundo conjunto de termos (*Life is feudal*¹⁹⁵ *concept art*, *Witcher 3*¹⁹⁶ *concept art*, *For Honor*¹⁹⁷ *concept art*, *Kingdom Come Deliverance*¹⁹⁸ *concept art*, *Mount & Blade*¹⁹⁹ *concept art*) concerne à arte conceitual de alguns jogos de videogame ambientados na Idade Média e em fantasia medieval. Os resultados mostraram imagens de vários personagens dos jogos enfatizando diferentes opções de vestimentas, armaduras e acessórios. Algumas imagens, com fundo escuro, apresentavam personagens de aparência desgastada e roupas sujas. Os resultados também trouxeram imagens de ambientes diversos: uma aldeia com carroças reviradas, construções com telhados de palha; uma cidade com acesso a água e pequenos barcos atracados, trabalhadores, prédios com dois ou três andares em enxaimel; uma cidade cercada em cima de um morro, suas construções com telhados de tamanhos variados, a imagem no todo bem iluminada com tons de verde claro na grama. Outras mostraram ruínas bem iluminadas, revelando vegetação nova crescendo; um pântano com enormes raízes saindo da água, formações de terra e raízes que pareciam monstros, neblina, boa iluminação e reflexos na água.

O resultado geral das imagens é ambivalente: por um lado, as pessoas retratadas nas imagens remetem a um imaginário de Idade das Trevas, sujeira e escuridão remetem a ignorância e obscurantismo. Por outro lado, as imagens que retratam a natureza, mesmo quando ilustraram locais inóspitos como pântanos, ruínas ou que indicassem um potencial perigo (carroças reviradas), foram construídas com uma combinação de luzes e cores de forma a representar esses espaços como ambientes românticos de aventura.

Em outra discussão, um jogador compartilha um gerador de cidades para fantasia medieval,²⁰⁰ o que incita um debate sobre o posicionamento de castelos dentro das cidades e em relação às possíveis muralhas que pudesse ter. Os jogadores debateram se o castelo medieval ficava nas bordas da cidade ou no centro e argumentaram que, em caso de cerco, ter o castelo no centro seria uma desvantagem. Alguns jogadores argumentaram que as muralhas só se

¹⁹⁵ *Life is feudal* (2015–): franquia de jogos *online* no gênero *sandbox*, produzidos pela Bitbox Ltd. Os jogadores devem colaborar para montar assentamentos em um cenário europeu medieval.

¹⁹⁶ *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015): terceiro jogo na série de jogos de RPG *The Witcher*, produzidos pela CD Projekt e baseados na série de livros de Andrzej Sapkowski. O jogador assume o papel de um caçador de monstros em um cenário inspirado pelo folclore eslávico.

¹⁹⁷ *For Honor* (2017): jogo de ação lançado pela Ubisoft. Os jogadores escolhem diferentes "guerreiros históricos", como "cavaleiro" ou "samurai", e combatem entre si.

¹⁹⁸ *Kingdom Come: Deliverance* (2018), jogo de RPG publicado produzido por Deep Silver e Warhorse estúdios. O jogo se passa no Sacro Império Romano-Germânico, onde o jogador assume o papel de um sobrevivente de um massacre que luta em busca de vingança. O marketing do jogo investiu muito em exaltar sua precisão histórica.

¹⁹⁹ *Mount & Blade* (2008–), franquia de jogos de RPG produzidos pela TaleWorlds Entertainment. Os jogos se passam em um mundo análogo à Europa Medieval.

²⁰⁰ WATABOU. Itch.io. **Medieval Fantasy City Generator**. Disponível em: <https://watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator>. Acesso em: 07 Dez. 2022.

desenvolveram no final da Idade Média e que nem todas as cidades eram muradas. Trouxeram como exemplo a cidade de Dublin e outras cidades europeias para argumentar sobre o posicionamento dos castelos e a existência de muralhas diversas, algumas criando vários perímetros dentro da mesma cidade, o que evidenciaria o crescimento da cidade com o passar do tempo. Os jogadores também demonstraram compreender a diversidade de construções ao longo da Idade Média e em locais diferentes da Europa, mencionando diferenças contextuais e de uso de materiais diversos.

Fica evidente que existe uma imagem da cidade medieval que povoa o imaginário dos jogadores. Mesmo que ela apresente algumas diferenças, a cidade com um castelo e muralhas é uma referência que é reforçada visualmente por cidades históricas que podem ser visitadas e também por cidades fictícias que resgatam essa ideia em seus designs como *King's Landing* de *Game of Thrones* e *Minas Tirith* de *Lord of the Rings*. Em consonância com a primeira discussão apresentada sobre as cidades, os ambientes medievais são apresentados de forma romanceada. Por um lado, as cidades, castelos e muralhas objetivam a defesa, o que remete a guerras, cavaleiros e nobreza. Por outro, as imagens da primeira discussão favorecem a iluminação e tons claros nos ambientes e cidades, enquanto as imagens que retrataram pessoas eram mais escuras, dando uma impressão contrastante de sujeira e desgaste.

As cidades medievais também são pensadas pelos jogadores por um ponto de vista menos romântico, em que a imagem de um medieval atrasado e ignorante se sobressai. Um jogador comenta, em uma outra discussão, que as representações feitas pelos cenários fantásticos de D&D são demasiado lúdicas e que não mencionam esgotos, cidades sujas e “mortos nas calçadas”. Outro debate aborda especificamente a higiene na Idade Média trazida para a discussão por meio de um texto de fatos e curiosidades de veracidade contestável. O texto intitulado “Amor e higiene nas décadas de 1600” circula pela internet em páginas do Facebook, blogs e sites diversos, com títulos e autores diferentes, apresentando uma Idade Média ignorante que beira ao ridículo:

Na Idade Média, a maioria dos casamentos acontecia em junho (para eles, o início do verão). O motivo é simples: o primeiro banho do ano era tomado em maio; então, em junho, o cheiro das pessoas ainda era tolerável. Porém, como alguns cheiros já começavam a incomodar, as noivas carregavam buquês de flores perto do corpo para disfarçar o fedor. Daí a explicação da origem do buquê de noiva. Os banhos eram feitos em uma única banheira enorme cheia de água quente. O chefe da família teve o privilégio do primeiro banho em água limpa. Então, sem trocar a água, os demais chegaram à casa, por ordem de idade, mulheres, também por idade e, por fim, filhos. Os bebês eram os últimos a se banhar. As vigas de madeira, que sustentavam os telhados das casas, eram o melhor lugar para os animais, cachorros, gatos, ratos e besouros, se aquecerem. Quando chovia, as goteiras obrigavam os animais a pularem no chão. Quem tinha dinheiro tinha chapas de lata. Certos tipos de alimentos oxidam o material, fazendo com que muitas pessoas morram de envenenamento. Os hábitos de higiene da época eram terríveis. Os tomates, por serem ácidos, foram considerados

venenosos por muito tempo, as xícaras de lata eram usadas para beber cerveja ou uísque; essa combinação às vezes deixava o indivíduo “no chão” (numa espécie de narcolepsia induzida pela mistura de bebida alcoólica com óxido de estanho). Alguém andando na rua pensaria que ele estava morto, então eles recolhiam o corpo e se preparavam para o funeral. Em seguida, o corpo era colocado na mesa da cozinha por alguns dias e a família observava, comia, bebia e esperava para ver se o morto acordava ou não.²⁰¹

Quase todos os comentários que se seguiram à publicação desse texto no grupo de D&D apontaram que se tratava de um texto sem fundamento. Os jogadores condenaram a publicação, afirmando que as informações apresentadas no texto eram “fake” e que uma pesquisa na internet já seria o suficiente para desmenti-las. Alguns jogadores apresentaram contrapontos ao texto, argumentando que, de forma geral, a higiene está presente desde antes da Grécia Antiga e era um dos motivos pelos quais as pessoas moravam perto de rios. Outros afirmaram que banho era comum no medievo em todos os estamentos, incluindo a higiene bucal que era feita com escovas de dente pela nobreza e com gravetos e ramos, às vezes com cravo e sal, que eram mastigados pelo restante da população.

O autor do *post* e outros jogadores ainda defenderam uma visão de “Idade das Trevas”, argumentando que as práticas de higiene existiam na Grécia, mas se “perderam” na Idade Média, o que justificaria as tantas doenças que acometeram a Europa nesse período. Foi ainda dito que após a peste negra, as pessoas ficaram com medo da água, o que por sua vez explicaria os “franceses nos dias de hoje”. A França, em especial, é tratada como “bom exemplo” da falta de higiene e asseio medieval pelos jogadores que mantêm essa perspectiva.

Outra discussão sobre hábitos na Idade Média se inicia quando um jogador posta um texto próprio sobre alguns aspectos da vida medieval contemplando uma visão geral sobre a sociedade, crimes, julgamentos, viagens, nobreza, guerra, tropas e fama. O intuito do jogador era fornecer um material sobre o período medieval para auxiliar outros jogadores a se ambientar

²⁰¹ Aqui foi reproduzido apenas um trecho do texto, que pode ser encontrado completo nos seguintes sites: WAGNER, Beto. **Amor e higiene nas décadas de 1600**. [S.l.], [2021]. Disponível em: www.betowagner.com.br/amor-e-higiene-nas-decadas-de-1600/. Acesso em 09 Dez. 2022; BRIZZANTE, Douglas. [**Texto sobre higiene medieval**]. Recife, 9 abr, 2021. Facebook: @awebic. Disponível em: m.facebook.com/awebic/photos/544152765255574/. Acesso em 09 Dez. 2022; ECOS DA NOTÍCIA. **História e cultura: Conheça como eram os hábitos higiênicos na Idade Média**. [S.l.], 19 out. 2022. Disponível em: ecosdanoticia.net.br/2022/10/historia-e-cultura-conheca-como-eram-os-habitos-higienicos-na-idade-media/. Acesso em 09 Dez. 2022; SPOKMONKEY. **Que tal um pouco de história**. Uberlândia, [2022]. LinkedIn: @SpokMonkey. Disponível em: br.linkedin.com/posts/recrutar_que-tal-um-pouco-de-hist%C3%B3ria-na-idade-m%C3%A9dia-activity-6963096236723703809-dxSZ?trk=public_profile_like_view. Acesso em 09 Dez. 2022; HUGUENEY BISNETO, Carlos. **Amor e higiene em 1600**. [S.l.], [2021]. Disponível em: megaminas.com.br/colunistas/huguene-y-bisneto/amor-e-higiene-em-1600. Acesso em 09 Dez. 2022; PASSOS, Beth. **Nobreza Suja**. [Rio Branco], 2021. Disponível em: contilnetnoticias.com.br/2021/12/confira-como-foi-comemorado-o-dia-do-colunista-social-do-contilnet-na-coluna-da-beth-passos/. Acesso em 09 Dez. 2022; FERNANDES, Werley. **Higiene na Idade Média**. In.: FERNANDES, Werley. **Blog do Werley**. Caraguá. 29 mar. 2021. Disponível em: blogdowerley.blogspot.com/2021/. Acesso em 09 Dez. 2022.

e construir personagens em cenários mais realistas com menos magia. Embora o texto não abordasse hábitos de higiene, o assunto logo veio à tona nos comentários, com jogadores afirmando que não existia saneamento e que excrementos eram jogados pela janela enquanto outros argumentavam que em alguns locais isso era proibido e existia algum saneamento rudimentar.

O que era feito para se livrar dos excrementos voltou a ser assunto em outra publicação, na qual foi postada uma ilustração de um “banheiro” medieval e a imagem do exterior de um castelo onde se pode ver sua a estrutura externa.²⁰² Jogadores comentam sobre “antigas” práticas diferentes de lidar com isso, um afirma que os romanos já possuíam sistema de esgoto, mas culpa a Igreja Católica por um “atraso de 500 anos” na sociedade, e outro jogador volta a criticar o suposto hábito de jogar fezes pela janela. Retornando à discussão anterior sobre os hábitos medievais, outros comentários ainda tentavam desconstruir a ideia de que as pessoas não tomavam banho na Idade Média.

As diferenças entre os estamentos também foram tema de discussão nesse *post*, em que jogadores debateram se apenas nobres poderiam ter *hobbies*, ou se as outras camadas da população também poderiam tê-los. O autor do texto argumentou que “cidadãos pobres” poderiam sim ter *hobbies*, especialmente se fossem passatempos considerados úteis. Afirma que na Inglaterra havia competições de arco e flecha para incentivar a prática entre os aldeões e que na Escandinávia se praticava o canto, declamação de poesias e jogos de tabuleiro, mas o jogador também afirma que esses *hobbies* eram tidos como úteis para passar o tempo e entreter durante o inverno, em situações em que as pessoas não podem sair de casa por vários dias, ou em profissões marítimas.

Outros jogadores adicionaram outros tópicos ao debate, expandindo a discussão e cobrindo mais aspectos daquilo que acreditam ter sido a vida medieval e como incluí-la no jogo. Um jogador afirma que, na Idade Média, consideravam que algumas pessoas doentes eram “tocadas por demônios” e que muitas pessoas foram queimadas como bruxas apenas por possuírem verrugas em “locais estranhos”. Jogadores ainda discutiram sobre os avanços jurídicos que ocorreram durante o medievo com a Inquisição, e a prática da peregrinação, que era incentivada pela Igreja e se mantém ainda hoje em algumas regiões da Europa. Mais adiante, outro jogador afirma que a economia feudal era agrária e que isso significava que o rei oferecia

²⁰² A imagem foi originalmente publicada na página Ancient Origins no Facebook, mas também pode ser encontrada em outros sites na internet. ANCIENT ORIGINS. **How Medieval Castle Toilets Looked...!** [Dublin], 1 mar. 2021. Facebook: @ancientoriginsweb. Disponível em: www.facebook.com/ancientoriginsweb/photos/a.595116573862624/5413479752026258. Acesso em: 10 dez. 2022.

terras aos nobres em troca de serviço militar e esses nobres faziam o mesmo com a “baixa nobreza”. Esse jogador também informa algumas disciplinas que poderiam fazer parte da educação formal medieval (latim, árabe, matemática, filosofia, teologia e heráldica), e recorda aos outros jogadores que a universidade surgiu na Idade Média, trazendo como exemplo a Universidade de Oxford, fundada no século XII.

Embora esse aspecto positivo da educação medieval tenha sido reconhecido, em outra discussão um jogador aponta suas limitações. Ele afirma que era proibido estudar cadáveres e, portanto, existia um conhecimento precário de anatomia, e existia a crença de que pestes eram transmitidas por miasmas. Nesta discussão, os jogadores debateram sobre quais doenças eram comuns na Idade Média, e retomaram a questão da falta de higiene e condições sanitárias como fator disseminador de várias doenças no período. Ao longo do debate, afirmaram que os hospitais eram considerados locais de morte e não de cura, para se ir quando já não havia mais esperança. Declararam que quase todos os tipos de doenças que prevenimos hoje em dia eram comuns na Idade Média (sífilis, sarampo, peste, varíola, cólera, tuberculose), ferimentos infectados por falta de higiene e infecções de qualquer tipo poderiam ser fatais. Mencionam ainda doenças genéticas, comuns por causa de casamentos consanguíneos, e que também existiam doenças mentais, sobre as quais um jogador afirma a existência de diversos estudos sugerindo que Joana D’Arc era esquizofrênica.

Muitos jogadores concordaram que uma pessoa de 40 anos seria considerada velha na Idade Média, mas que era possível chegar a idades mais avançadas depois de alcançar a vida adulta. Ainda no campo da expectativa de vida, foi mencionada a mortalidade infantil e materna nos partos. Jogadores diferenciam as principais causas de mortes no período medieval dividindo os motivos entre a alta e a baixa Idade Média. Na primeira, as mortes seriam causadas principalmente por machucados e gripes que não receberam o devido tratamento, ingestão de substância não comestível e o já mencionado parto. As transformações do final do medievo teriam trazido motivos novos, pela grande concentração populacional nas cidades, que causaria uma maior circulação de doenças e, por fim, a importação de novas doenças com as grandes navegações. Essa diferenciação mostra um entendimento contextual do medievo, não como um período monolítico, mas com fases distintas e transformações. Ao abordarem as doenças comuns na Idade Média, os jogadores revelam uma perspectiva do medievo em que as pessoas são em geral “sujas”, sem higiene e com condições precárias de tratamentos médicos básicos. Apesar disso, a alimentação medieval é vista de forma mais positiva, tendo um jogador sugerido que as sopas eram “bem nutritivas”.

Um debate especificamente sobre a alimentação medieval se iniciou com a publicação de uma imagem retratando a pirâmide alimentar de camponês medieval: no topo está torta de ganso (uma porção ao ano), a camada seguinte da pirâmide indica sopa (três porções por semana) e arenque em conserva (uma porção por semana), mais embaixo estão pães (cerca de 900 gramas ao dia) e queijo (a vontade). Por fim, a base da pirâmide é composta apenas por cerveja, também a vontade. A imagem é do artista estadunidense Tyler Gunther²⁰³, faz parte de uma série de imagens e animações cômicas de temática medieval disponíveis em seu site, e foi publicada em várias páginas do Facebook sem ligação com o autor. Para além das piadas e comparações com a alimentação contemporânea, em grande parte a discussão girou em torno do consumo de água limpa e suas alternativas.

Por um lado, argumentou-se que na Idade Média as pessoas não tomavam água para evitar doenças, em geral bebiam cervejas com teor alcoólico maior que as contemporâneas, ou ainda cervejas e vinhos aguados. Um jogador argumentou que essa situação só se alterou após a Revolução Industrial e o tratamento da água, e afirmou também que a peste negra mudou a forma com que os europeus tratavam o consumo da água e a higiene, evitando banhos públicos por medo de contaminação. Os que discordavam dessa perspectiva extrema sobre a água argumentaram que os camponeses viviam próximos a fontes de água limpa como rios, poços e lagos e que poços e cisternas existiam desde a antiguidade. Jogadores contestaram o argumento sobre a peste negra, afirmando que as epidemias surgiram em função do aumento populacional que causou o aumento do esgoto e contaminação da água limpa. A solução encontrada teria sido a separação do esgoto da água limpa e não a substituição da água pelo vinho.

Ainda no tema sobre bebidas medievais, em outra discussão os jogadores debateram sobre que bebida medieval seria semelhante ao café. As respostas se dividiram entre o argumento de que, sendo D&D um mundo de fantasia, qualquer bebida serviria, algumas tentativas de adaptação do café ao cenário de D&D e argumentos que partem da história para incluir, adaptar ou rejeitar a presença do café no jogo. Vários jogadores concordaram que café não era consumido na Europa medieval (nem a batata segundo um deles), embora fosse uma bebida disponível em outros locais do mundo. Outros sugerem que o chá seria uma opção de bebida medieval semelhante ao café, ainda que o chá tivesse demorado a chegar na Europa por causa do cisma com o Oriente, conforme argumentou outro jogador.

²⁰³ GUNTHER, Tyler. **Medieval Peasant Food Pyramid**. [Brooklyn], [202-?]. Disponível em: <https://www.tylergunther.com/medieval?pgid=jy4oz41y-fddb102d-7e27-47bd-a4b1-8eae1d1346bd>. Acesso em: 12 dez. 2022.

Bebidas alcoólicas, como cerveja e vinho, voltaram a figurar como argumento de bebidas comumente consumidas por nobres e camponeses na Idade Média, apresentando até mesmo uma diferenciação entre os estamentos, sendo que o vinho era comum apenas para nobres. Alguns jogadores afirmaram que o café já era conhecido na Idade Média, mas pouco consumido, tendo um dos jogadores argumentado que o café é uma bebida “milénar” e que seu consumo não parece estranho ao período medieval se história da bebida fosse traçada. Outro afirma que o café surgiu na Etiópia, seu consumo se desenvolveu em países muçulmanos e era conhecido na península Ibérica; Entretanto, seu consumo era “caro e de pouco interesse” para o homem medieval comum.

No que tange à higiene e às doenças medievais, os jogadores apresentam uma Idade Média calcada no atraso e na ignorância. Com práticas nocivas à saúde, o medieval parece ter sobrevivido na base da sorte. Embora em vários momentos as discussões apresentem contrapontos, descrevendo um período menos obscuro, parece difícil imaginar uma ligação ou transição do período medieval ao moderno pela forma como ele foi caracterizado nas discussões. A percepção sobre a alimentação segue um caminho parecido, pois ao mesmo tempo em que a comida medieval não é tão infame quanto a higiene, a visão que os jogadores apresentam sobre as bebidas medievais já é um pouco mais dramática. Tanto a falta de água potável quanto o consumo exacerbado de bebida alcoólica ajudam a construir uma visão do medieval sórdida e hostil, mas que não deixa de entrar em choque com vozes que defenderam uma Idade Média mais esclarecida e menos sensacionalista.

A Idade Média associada a uma visão do tipo Idade das Trevas, aparece muito vinculada à condenação de uma religiosidade supersticiosa e da Igreja Católica Medieval. Algumas discussões em grupos diferentes trouxeram essa perspectiva à tona, partindo de provocações diversas. Uma delas questionava como adaptar o cristianismo medieval para o RPG e como utilizar os elementos de D&D da 5ª edição para simular um exorcismo. De forma humorística ou como uma sugestão séria, diversos jogadores mencionaram a fogueira, aludindo à prática de queimar pessoas em fogueiras, e sugeriram queimar o “possuído”. A perspectiva mais extrema sumariza a resposta em apenas “fogo, tortura e peste negra”, mas que simboliza a interpretação geral dos jogadores sobre a Igreja Católica medieval como responsável pelo caráter ignorante, obscuro e intolerante da Idade Média.

A tortura foi trazida em outro debate como algo inerentemente medieval, mas desta vez não foi relacionada com a Igreja, após um jogador questionar como aplicar as mecânicas do jogo para simular tortura, com o objetivo de adquirir informações. O jogador declarou que a Idade Média é um lugar “podre, violento e deplorável”, buscando justificar a inserção deste

tema no seu jogo em antecipação ou reação às críticas que foram feitas nos comentários sobre sua proposição. Para David Matthews, a Idade Média é sempre referida como uma característica adversa, “algo do sentido negativo e gótico do período sempre se apegam a ele, especialmente na percepção popular. Portanto, como vimos, a tortura é sempre medieval. A Idade Média é um tempo de dor”²⁰⁴. Carolyn Dinshaw²⁰⁵ afirma que essa associação se consolidou na cultura popular estadunidense com a frase “*I’m gonna git Medieval on your ass*” do filme *Pulp Fiction*,²⁰⁶ que não representa qualquer violência, mas uma que “é escura e perversa”²⁰⁷.

Embora tenham sido extensos os debates sobre as mecânicas que poderiam ser utilizadas para a simulação e mesmo se a tortura deveria ou não fazer parte do jogo de forma tão imersiva, a declaração inicial sobre a Idade Média, do jogador que lançou o debate, foi de modo geral ignorada pelos outros jogadores. Fica a dúvida se isso significa um consentimento com a afirmativa que caracteriza o medieval como um período desprezível, ou se nesse caso, qualquer que fosse a representação da Idade Média, não significaria qualquer alteração nos mundos de fantasia em que se passam seus jogos. Pode muito bem ser as duas opções.

Para além da tortura e da fogueira – diretamente relacionada à Inquisição, que por sua vez é associada ao abuso de poder (neste caso, através da sugestão de um jogador de que os “cavaleiros” abordem as bruxas “que nem o Bope”) – os jogadores também trataram das relações internas da Igreja. Os argumentos trazidos pelos jogadores abordaram lutas pelo poder dentro da Igreja, “facada nas costas”, e sugerindo inclusive que a reforma luterana teria sido motivada pela recusa em indicar Martinho Lutero para o papado. Outros argumentos sugeriram que existiam aspectos “obscuros” no cristianismo medieval, dentro do qual teriam sido praticados “rituais secretos de tortura e depravação”. O catolicismo também é apresentado como uma religião que, embora “pregasse a bondade”, também “oprimia severamente”. Esse prisma de uma Igreja Católica medieval envolta em intrigas e segredos evoca um imaginário de mistério e sociedades secretas, mas que para Andrew Elliot pode ser traçado da própria alteridade monástica:

A popularidade de tal “desmascaramento” de uma sociedade secreta/fechada pode, assim, explicar de alguma forma sua contínua assimilação com a Idade Média – e especialmente com o monasticismo – pois vem, dessa forma, representar uma

²⁰⁴ “something of the negative and gothic sense of the period always clings to it, especially in popular perception. Hence as we have seen torture is always medieval. The Middle Ages is a time of pain.” (Tradução minha) MATTHEWS, David. **Medievalism: A Critical History**. D.S. Brewer: Cambridge, 2015, p. 22.

²⁰⁵ DINSHAW, Carolyn. **Getting Medieval: Sexualities and Communities, Pre- and Postmodern**. Durham: Duke University Press, 1999.

²⁰⁶ *Pulp Fiction* (1994): Filme estadunidense escrito e dirigido por Quentin Tarantino. A frase em questão “eu vou ir medieval na sua bunda” (Tradução minha) é dita por um chefe de gangue que vira o jogo contra o homem que tinha acabado de lhe estuprar.

²⁰⁷ “it is dark and perverse” (Tradução minha) DINSHAW, op. cit., 1999, p. 185.

comunidade fechada dentro da alteridade do monasticismo no Outro da Idade Média.²⁰⁸

A Idade Média em si já é um outro a ser descoberto pelo leitor, estudante, espectador, jogador contemporâneo – ainda mais no Brasil. Mas “dentro” do medievo existem ainda mais camadas de desconhecido, do leigo em relação à liturgia religiosa, do baixo clero aos círculos restritos do alto clero e, seguindo o imaginário popular inflamado por obras como o Nome da Rosa e o Código Da Vinci, os “supostos” outros grupos secretos e frequentemente mal-intencionados dos quais se sabe menos ainda que os primeiros. Uma percepção geral de que a Idade Média era uma “Idade das Trevas” por causa da Igreja Católica apareceu em diversos comentários de uma discussão que questionava se existia alguma referência histórica que sustentasse a suposição de que o clero jogava ácido nas pessoas e alegava que eram demônios queimando. O questionamento foi ilustrado por uma foto do padre Tim Pelc esguichando água benta nos fiéis com uma arma de brinquedo.²⁰⁹ O autor do *post* afirma que foi a melhor imagem que encontrou para ilustrar a situação, mas embora o questionamento e a imagem tratem de circunstâncias diferentes, ambos evocam o imaginário do poder dos sacerdotes católicos sobre os fiéis.

Muitos jogadores argumentaram que a “queimação” é apenas um recurso visual utilizado em filmes pois os rituais de exorcismo são apenas espirituais e não carnisais. Outros argumentos afirmavam que isso seria impossível já que os padres não tinham conhecimento suficiente para manusear e conservar ácido entre os séculos XII e XVIII. Além disso, a água era costumeiramente retirada do poço sob os olhos da população. Outro jogador tenta explicar a possível reação afirmando que na Europa da “Idade das Trevas” o frio extremo faria sair fumaça da pele de uma pessoa que fosse molhada com água, dando a impressão de que a água benta estava queimando. Por fim, o último argumento afirma que o peso da palavra da Igreja já era suficiente para condenar uma pessoa e, portanto, seria desnecessário jogar ácido para fazer crer que alguém estava possuído.

Os jogadores discutiram como teria sido a Idade Média europeia através do debate de diversos assuntos, como as cidades e os castelos, passando pelas questões de higiene, doenças,

²⁰⁸ “The popularity of such an “unmasking” of a secret/closed society can thus go some way to explaining its continued assimilation with the Middle Ages - and especially with monasticism - for it comes in this way to represent a closed community within the alterity of monasticism within the Other of the Middle Ages” (Tradução minha) ELLIOT, Andrew B. R., **Remaking the Middle Ages: the methods of cinema and history in portraying the medieval world.** Jefferson: McFarland & Company Inc., 2011, p. 132.

²⁰⁹ SNYDER, Alec. **A priest fired holy water through a squirt gun at his congregants.** Weeks later, he’s gone viral. Atlanta, 2020. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2020/05/18/us/church-uses-water-gun-to-spray-holy-water/index.html>. Acesso em: 03 jan. 2023.

alimentação, até temas sobre morte, religiosidade e a Igreja. Para além das definições sobre o medievo, os grupos do Facebook também foram palco de discussões sobre aquilo que não era tão medieval. As fronteiras da Idade Média, geográficas e temporais, também foram debatidas nos grupos de D&D.

3.1.2 Oriental demais para a Idade Média: o problema do monge de D&D

A religiosidade católica medieval aparece com frequência pela figura dos monges, inicialmente associados com os monges copistas isolados em mosteiros em suas longas batinas. Mas, em D&D, monge evoca uma imagem diferente, mais relacionada aos monges orientais e que impulsionou uma série de discussões e comparações entre esses dois estereótipos de monge nos grupos do Facebook. A diferenciação entre Ocidente e Oriente através de definições do medievo não é de toda novidade, pois “a definição de cultura medieval, especialmente literatura e arquitetura, desde sua primeira formulação no Renascimento até o século XX, tem sido palco de uma disputa sobre a ideia do Ocidente e, por definição, daquilo que não é ocidental”.²¹⁰ A inovação aqui é que isso se dá por intermédio da classe monge de D&D.

O monge (Ordem das Artes Marciais Monásticas)²¹¹ apareceu pela primeira vez como uma subclasse de Clérigo em Blackmoor, no segundo suplemento de D&D lançado em 1975. Um Clérigo que atingisse determinados pontos de atributos poderia se tornar um monge, que foi inicialmente descrito como “membros da Ordem [que] buscam a superioridade física e mental em uma atmosfera religiosa”²¹². Nas edições seguintes o monge deixou de figurar entre as classes básicas e só retornou na terceira edição, desta vez podendo ser escolhido como classe desde o primeiro nível, mas mantendo a relação com uma ordem monástica e a busca pela aprimoração física e mental que apresentava na primeira edição:

Espalhados pela paisagem estão os mosteiros - pequenos claustros murados habitados por monges que buscam a perfeição pessoal por meio da ação e também da contemplação. Eles treinam para se tornarem guerreiros versáteis, habilidosos em lutar sem armas ou armaduras. Os habitantes dos mosteiros chefiados por bons mestres servem como protetores do povo. Prontos para a batalha, mesmo quando descalços e vestidos com roupas de camponês, os monges podem viajar despercebidos entre a população, capturando bandidos, senhores da guerra e nobres corruptos

²¹⁰ “The definition of medieval culture, especially literature and architecture, from its earliest formulation in the Renaissance through to the twentieth century has been a site of a contest over the idea of the West, and by definition, that which is non-Western.” (Tradução minha) GANIM, John M. **Medievalism and Orientalism: Three essays on literature, architecture and cultural identity**. Londres: Palgrave Macmillan, 2008, p. 3.

²¹¹ “Order of Monastic Martial Arts” (Tradução minha) ARNÉSON, Dave. **Dungeons & Dragons additional rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures: Supplement II Blackmoor**. Lake Geneva: TSR Games, 1975, p. 1.

²¹² “members of the Order [that] seek both physical and mental superiority in a religious atmosphere” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 1.

desprevenidos. Em contraste, os residentes de mosteiros chefiados por mestres malignos governam as terras ao redor através do medo, como podem um senhor da guerra maligno e sua comitiva. Monges malignos são espiões, infiltradores e assassinos ideais.

É improvável que o monge individualmente se preocupe apaixonadamente em defender os plebeus ou acumular riquezas. Ela se preocupa principalmente com a perfeição de sua arte e, portanto, com sua perfeição pessoal. Seu objetivo é alcançar um estado que está além do reino mortal.²¹³

A quarta edição de D&D só incluiu o monge no terceiro livro do jogador,²¹⁴ junto com outras classes extras. Mas, com a chegada da quinta edição, para além das características descritas nos manuais anteriores, o Livro do Jogador passa a dar ênfase a outro aspecto, a habilidade de manusear a energia do ki:

Os monges fazem um estudo cuidadoso de uma energia mágica que a maioria das tradições monásticas chama de ki. Essa energia é um elemento da magia que permeia o multiverso - especificamente, o elemento que flui através dos corpos vivos. Os monges aproveitam esse poder dentro de si para criar efeitos mágicos e exceder as capacidades físicas de seus corpos, e alguns de seus ataques especiais podem impedir o fluxo de ki em seus oponentes. Usando essa energia, os monges canalizam velocidade e força sobrenaturais em seus ataques desarmados. À medida que ganham experiência, seu treinamento marcial e seu domínio do ki lhes dão mais poder sobre seus corpos e os corpos de seus inimigos.²¹⁵

Apesar de ser um elemento que já estava presente nas edições anteriores, o conceito do ki passa a ser mais estrutural do monge e a compor uma variável (Pontos de Ki) que permite ao monge utilizar determinadas habilidades. *Ki*, *chi*, *ch'i* ou *qi* é um componente da cultura tradicional chinesa, mas presente em outras partes da Ásia de forma geral, relacionado com a medicina, espiritualidade, religiosidade e artes marciais. O *ki* aparece em diversas animações japonesas (como *Dragon Ball*,²¹⁶ por exemplo), mas também em produções ocidentais (*Avatar*:

²¹³ “Dotted across the landscape are monasteries—small, walled cloisters inhabited by monks who pursue personal perfection through action as well as contemplation. They train themselves to be versatile warriors skilled at fighting without weapons or armor. The inhabitants of monasteries headed by good masters serve as protectors of the people. Ready for battle even when barefoot and dressed in peasant clothes, monks can travel unnoticed among the populace, catching bandits, warlords, and corrupt nobles unawares. In contrast, the residents of monasteries headed by evil masters rule the surrounding lands through fear, as an evil warlord and his entourage might. Evil monks make ideal spies, infiltrators, and assassins. The individual monk is unlikely to care passionately about championing commoners or amassing wealth. She cares primarily for the perfection of her art and, thereby, her personal perfection. Her goal is to achieve a state that is beyond the mortal realm” (Tradução minha) TWEET, Jonathan. **Dungeons & Dragons Player’s Handbook: Core Rulebook I v. 3.5.** Renton: Wizards of the Coast, 2003, p. 39.

²¹⁴ MEARLS, Mike; CORDELL, Bruce R.; SCHWALB, Robert J. **Dungeons & Dragons Roleplaying Game Core Rules: Player’s Handbook 3: Psionic, Divine, and Primal Heroes.** Renton: Wizards of the Coast, 2010.

²¹⁵ “Monks make careful study of a magical energy that most monastic traditions call ki. This energy is an element of the magic that suffuses the multiverse—specifically, the element that flows through living bodies. Monks harness this power within themselves to create magical effects and exceed their bodies’ physical capabilities, and some of their special attacks can hinder the flow of ki in their opponents. Using this energy, monks channel uncanny speed and strength into their unarmed strikes. As they gain experience, their martial training and their mastery of ki gives them more power over their bodies and the bodies of their foes” (Tradução minha) MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Player’s Handbook.** Renton: Wizards of the Coast, 2014, p. 76.

²¹⁶ *Dragon Ball* (1986): animação produzida pela Toei Animation, baseada na obra de Akira Toriyama.

The Last Airbender,²¹⁷ *Legends of Chima*²¹⁸), e diversos livros e produtos holísticos relacionados ao esoterismo New Age.²¹⁹ Em D&D, o *ki* é essencialmente um dos marcadores da classe do monge como “oriental”, juntamente com referências mais pontuais e diretas a armas e ferramentas japonesas (nunchaku e kama)²²⁰, a ninjas²²¹, ou ainda a ordens monásticas de “terras com sabor cultural asiático”²²². Outras características, como o monasticismo, que busca aperfeiçoamento físico e espiritual, não podem ser tomadas como exclusividade das culturas orientais. É preciso ter em mente que o termo Oriente acaba por englobar diversos significados, pois “desde que passou a existir na consciência do Ocidente, o Oriente foi uma palavra a que mais tarde se acrescentou um amplo campo de significados, associações e conotações, e de que esses não se referiam necessariamente ao Oriente real, mas ao campo que circundava a palavra”²²³.

²¹⁷ Avatar: The Last Airbender (2005): animação lançada pela Nickelodeon Animation Studio, criada por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko.

²¹⁸ Legends of Chima (2013): animação produzida por The Lego Group, baseada na linha de brinquedos Lego: Legends of Chima.

²¹⁹ UNDHEIM, Sissel. The Sacred Power of Lego-Chi: Mediatized Spirituality in Lego, Legends of Chima.

YOUNG, n. 25, v. 1, 2017, p. 66-86. Disponível em:

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1103308816668921>. Acesso em: 01 fev. 2023.

²²⁰ MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Player's Handbook**. Renton: Wizards of the Coast, 2014, p. 78.

²²¹ Ibid., p. 80.

²²² “lands with an Asian cultural flavor” (Tradução minha) Ibid., p. 81.

²²³ SAID, Edward W.. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. Tradução: Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007, p. 99.

Figura 11 – O monge nas edições 3.5 e 5



Fonte: Tweet (2003); Mearls, Crawford (2014a).

Ember, a personagem que exemplifica a classe monge na terceira edição, não apresenta nenhuma característica que a associe com o Extremo Oriente, e, se não fosse o prédio no fundo da imagem – claramente inspirado na arquitetura oriental –, o mesmo poderia ser dito da personagem que ilustra monge na quinta edição. Apesar disso, muitos jogadores argumentam fervorosamente contra o uso da classe em seus jogos, pelo menos sem algum grau de adaptação para que ela pareça menos oriental. A Idade Média pode ser um “outro” para esses jogadores brasileiros do século XXI, mas o Oriente parece ser mais “outro” mais distante ainda.

Em grupos diferentes, várias discussões iniciaram com jogadores questionando se os demais permitiam o uso da classe nos seus jogos e como adaptavam o monge ao cenário medieval de D&D. Muitas respostas sugeriam que o monge fosse introduzido no cenário através de algum tipo de viagem, por comércio, diplomacia ou expedição. Mas em quase todas essas sugestões, quem faz a viagem é o ocidental, não o oriental. O personagem, presumidamente “europeu”, por algum dos motivos elencados teria feito uma viagem ao Oriente, onde teria passado algum tempo conhecendo, aprendendo, dominando as técnicas orientais e retornado para casa com aquele conhecimento. Os jogadores parecem, de forma geral e em sua maioria,

bem conscientes dos contatos durante a Idade Média entre o Ocidente e o Oriente, argumentaram sobre a Rota da Seda, Marco Polo, expedições *vikings*, grandes navegações e achados arqueológicos para sustentar a posição de que o conhecimento sobre algum aspecto oriental na Europa medieval não era um assunto de todo alienígena.

Entretanto, a relação entre eles também é evidentemente assimétrica, quando se permite que apenas uma parte possa fazer a viagem, aprender sobre o outro e retornar com aquele conhecimento. Assim como a estrutura do orientalismo analisada por Edward Said, a relação entre Ocidente medieval e Oriente que emerge nas discussões evidencia uma “posição de superioridade flexível, que põe o ocidental em toda uma série de possíveis relações com o Oriente sem jamais lhe tirar o relativo domínio”²²⁴. Uma das sugestões mais extremas para justificar o monge no cenário medieval de D&D foi a de que um filho de comerciante ocidental ficou órfão durante uma viagem e foi acolhido por um templo Shaolin²²⁵, posteriormente ele descobriria uma profecia sobre um ocidental criado por monges que derrotaria um grande mal retornando ao Ocidente para investigar seu passado. Intencionalmente ou não, essa sugestão é muito semelhante à trama do filme *Beverly Hills Ninja* (1997), em que, após um naufrágio, um bebê ocidental é encontrado por um clã ninja e criado como um deles, até eventualmente retornar aos Estados Unidos para investigar um mistério.

Os jogadores não estão sozinhos em suas perspectivas sobre o monge. O *designer* de jogos Michael Tresca compartilha da estranheza que o monge causa, afirmando que “o monge é uma das poucas classes que não têm âncora na tradição ocidental. Cavaleiros cruzados encontraram os assassinos, mas o monge é um fenômeno particularmente oriental”²²⁶. O monge é, assim, uma perturbação profunda na expectativa que os jogadores possuem sobre a Europa medieval. Mesmo conscientes de que o jogo permite todo tipo de adaptação, buscam formas de incorporar esse “elemento estranho”, sendo a mais frequente fazer o personagem viajar ao Oriente para que o conhecimento e habilidades do monge pudessem retornar incorporadas no personagem esteticamente europeu.

Alguns jogadores argumentam pela presença do monge indo em outro sentido, afirmando que o monge faz sentido com a Idade Média porque ele é mais antigo que ela. Não

²²⁴ SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. Tradução: Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007, p. 14.

²²⁵ Templo Shaolin é um milenário templo budista chinês onde os monges se devotam ao budismo, artes marciais, medicina e artes. Para mais informações ver www.shaolin.org.cn/index.html. Monges Shaolin, especialmente no tange a prática de Kung-fu são a referência estética de muitos jogadores quando pensam a classe monge.

²²⁶ “the monk is one of the few classes that have no anchor in Western lore. Crusading knights encountered the assassins, but the monk is a particularly Eastern phenomenon” (Tradução minha) TRESKA, Michael J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2011.

só o monge é mais antigo que o medieval, mas eles existem até hoje, superaram o guerreiro de armadura medieval que foi substituído pelas armas de fogo e se tornaram “atemporais”, são os mesmos desde a Antiguidade. Esse argumento evidencia uma perspectiva depreciativa e comparativa do Oriente em relação ao Ocidente, em sintonia com o efeito estagnante do orientalismo, como denunciado por Said:

A própria possibilidade de desenvolvimento, transformação, movimento humano — no sentido mais profundo da palavra — é negada ao Oriente e ao oriental. Como uma qualidade conhecida e, em última análise, imobilizada ou improdutiva, eles vêm a ser identificados com um tipo ruim de eternidade: daí, quando o Oriente é visto positivamente, expressões como “a sabedoria do Leste”.²²⁷

Outros também argumentam que os monges surgiram antes da Idade Média e estavam inclusive presentes na Europa “como os monges católicos”. Um jogador adiciona ainda que não é necessário ser realista, mas apenas fazer sentido no cenário, e cita a nota explicativa que aparece no suplemento da quinta edição de D&D *Xanathar’s Guide to Everything*, indicando as referências tomadas para a criação dos arquétipos marciais *cavaleiro* e *samurai* que um personagem da classe guerreiro pode escolher: “embora cavaleiros e samurais existissem no mundo real, nossas inspirações para ambos os arquétipos de guerreiros são tiradas da cultura popular (contos populares, filmes e histórias em quadrinhos), não da história”²²⁸. O jogador argumentou que apesar de historicamente pertencerem a locais e períodos distintos, ambos fazem sentido em *Forgotten Realms* pois são inspirados nas representações da cultura *pop* e não nos tipos históricos. Desta forma o monge também teria sua presença justificada no jogo, sem nenhuma perturbação.

Outros argumentos a favor do monge sugeriam que ele fosse incorporado da mesma forma que se faz com magia. O comentário coloca os monges na mesma categoria que magia, por um lado considerando que o monge na Idade Média é algo tão irreal quanto magia, por outro lado designando as outras classes do jogo, que não geram esse tipo de polêmica, como condizentes com o período medieval. Outro jogador utiliza um argumento semelhante, sugerindo que qualquer classe que não seja “bárbaro”, “guerreiro” ou “ladino”, foge da “consciência histórica”, sugerindo assim que essas classes são condizentes historicamente com a Idade Média. O argumento se repete em outra discussão onde um jogador compara o monge com o mago para dizer que ambos são igualmente estranhos à Europa medieval. Com esse

²²⁷ SAID, Edward W.. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. Tradução: Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007, p. 101.

²²⁸ “while both cavaliers and samurai existed in the real world, our inspirations for both fighter archetypes are taken from popular culture (folk tales, movies, and comic books), not from history” (Tradução minha) MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Xanathar’s Guide to Everything**. Renton: Wizards of the Coast, 2017, p. 30.

comentário o jogador expõe a contradição do monge nessas discussões: as classes mágicas e todos os elementos fantásticos de D&D fazem sentido e são coerentes, mas o monge é estranho e perturbador demais para a expectativa de medievalidade que muitos jogadores possuem.

Os esforços de alguns jogadores para manter uma Idade Média pura, sem a presença de culturas orientais, não é acompanhado por todos os participantes dos grupos, nem endossado pelos manuais do jogo. Entretanto, revela as concepções sobre o medieval desses jogadores e as estratégias utilizadas por eles para configurar o jogo da forma que desejam. Os limites da Idade Média foram discutidos nos grupos do Facebook em relação a Oriente, mas também a sobre os períodos históricos do início e fim do medieval.

3.1.3 A tecnologia perdida e o progresso que ainda não chegou

Para além das diferenças culturais e geográficas encarnadas pelo monge oriental, os jogadores também encontraram outras fronteiras para a Idade Média. Tanto a Antiguidade quanto a Modernidade são trazidas nas discussões para traçar limites na extensão do medieval, fazer comparações e enumerar as mudanças durante a transição entre um período e outro. Tanto em relação à Antiguidade, quanto à Modernidade, o medieval aparece como uma Idade das Trevas, e os jogadores assumem uma perspectiva cujo “sentido básico mantinha-se renascentista: a “Idade Média” teria sido uma interrupção no progresso humano, inaugurado pelos gregos e romanos e retomado pelos homens do século XVI”²²⁹.

Em uma das várias discussões que surgiram nos grupos de D&D sobre a cidade medieval, os jogadores debateram sobre as muralhas que cercavam as cidades e um dos jogadores expressou que romanos possuíam um conhecimento arquitetônico que se perdeu na Idade Média, o que justificaria a demora no desenvolvimento das muralhas e outras construções de pedras. Embora o argumento de que alguma tecnologia, nesse caso arquitetônica, “se perdeu” na passagem da Antiguidade para o medieval tenha aparecido de forma recorrente em outros comentários, neste caso o jogador também apresentou o que ele acreditava ter sido o motivo para isso. Ele resume a vida medieval em acordar, trabalhar na lavoura, rezar, e “morrer de alguma peste”, e essa rotina teria dificultado o desenvolvimento de técnicas de construção como as que foram desenvolvidas na Antiguidade.

Ainda que o comentário possa ter sido um tanto exagerado e jocoso, ele alude a uma concepção de Idade Média, em que a vida era tão dura e difícil que as pessoas não tinham tempo

²²⁹ FRANCO JÚNIOR. Hilário. **A Idade Média**, nascimento do ocidente. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 2004, p. 12.

de pensar em formas melhores de fazer o que quer que fosse. Essa noção de Idade das Trevas é produto da própria concepção de Idade Média produzida no início da modernidade:

a Idade Média foi simplesmente inventada para ser o “outro”, o passado rejeitado, o ancestral grotesco da modernidade. Deste processo histórico nos séculos XV e XVI surgiu a noção permanente da Idade Média que claramente herdamos hoje: que era uma época de práticas incultas e muitas vezes bárbaras.²³⁰

Os jogadores voltaram a remeter sobre a perda de tecnologia da antiguidade no período medieval em outra discussão. Desta vez, um jogador argumenta que há centenas de anos já existiam sistemas de esgoto e credita à Igreja a culpa pelo atraso tecnológico. A discussão em questão foi a que iniciou com um *post* sobre o banheiro medieval, com imagens do interior e exterior da estrutura de um castelo.²³¹ Os jogadores de forma geral elogiam o sistema utilizado, mas isso considerando a “tecnologia precária” da época. Outro jogador compara a imagem do *post* com outra prática comumente associada ao medievo, jogar excrementos pela janela para a rua. Neste sentido, ele elogia o sistema do castelo, mas, novamente, é apenas em comparação, “melhor que” da outra forma. A Idade Média é apresentada como um período em que as pessoas faziam as coisas de um jeito pior do que no anterior, não houve avanço, pelo contrário, a situação é mais precária.

Portanto, quando as pessoas invocam a grotesca Idade Média, elas recorrem, conscientemente ou não, ao sentido primário e original dominante do termo “Idade Média” estabelecido no século XVI. Eles assumem que suas referências serão entendidas como referindo-se a um passado primitivo de práticas bárbaras, esperando que esse sentido do termo seja imediatamente claro para suas comunidades de entendimento bastante díspares, variando de um punhado de pessoas em um tribunal a uma comunidade mundial implícita de cristãos ou muçulmanos. O caráter díspar das possíveis comunidades de entendimento atesta as amplas aplicações da Idade Média. Da cruzada ao sexo excêntrico, o grotesco ainda é a compreensão popular mais comum do termo e do período.²³²

Mantendo uma visão negativa e grotesca do período, mas demonstrando algum grau de melhora em relação ao período anterior, um comentário sobre a Antiguidade e o medievo foi

²³⁰ “the Middle Ages was quite simply invented to be the “other,” the rejected past, the grotesque forebear of modernity. From this historical process in the fifteenth and sixteenth centuries arose the abiding notion of the Middle Ages that we have clearly inherited today: that it was a time of uncultivated and often barbaric practices.” (Tradução minha) MATTHEWS, David. **Medievalism: A Critical History**. D.S. Brewer: Cambridge, 2015, p. 21.

²³¹ Ver página 77.

²³² “Hence, when people invoke the grotesque Middle Ages they draw, whether knowingly or otherwise, on the dominant primary and original sense of the term “Middle Ages” established in the sixteenth century. They assume that their references will be understood to refer to a primitive past of barbaric practices, expecting this sense of the term to be immediately clear to their quite disparate communities of understanding, ranging from the handful of people in a courtroom to an implied worldwide community of Christians or Muslims. The disparate character of the possible communities of understanding testifies to the broad applications of the Middle Ages. From crusade to kinky sex, the grotesque is still the most common popular understanding of the term and the period” (Tradução minha) MATTHEWS, Op. cit., p. 24.

em sentido contrário aos anteriores. A discussão questionava como um paladino deveria agir em relação à escravidão em um cenário que simula a Roma antiga. A expectativa nesse caso, é que o paladino era bom e leal,²³³ o que de forma simples significa que o personagem deve praticar o bem e seguir as leis, o que colocaria ao jogador o problema moral de que a escravidão, uma prática moralmente ruim, era legalizada. A discussão gerou uma série de comentários sobre o que fazer sobre esse dilema, mas um dos jogadores afirmou que, porque houve escravidão, a Antiguidade foi “mais cruel” que a Idade Média. Neste caso, embora a Antiguidade seja representada como pior que o medievo, pode-se presumir que este ainda assim é cruel, ou ainda que se não fosse a escravidão na Antiguidade, este seria pior.

Na outra fronteira da Idade Média está o período moderno, que também aparece associado ao progresso tecnológico, cujos avanços aparecem em contradição com um medievo estagnado. A discussão sobre alimentação que iniciou após a publicação de uma pirâmide alimentar do camponês medieval também trouxe à tona questões sobre as mudanças entre o medievo e a modernidade. Um jogador afirma que somente após a Revolução Industrial, teria sido empregado o tratamento da água, e então a população mudou a relação que tinha com a água, a qual se evitava consumir para não se contaminar com doenças. Outro jogador endossa a questão do consumo de bebida alcoólica afirmando que o “século das luzes” foi assim chamado pelo esforço de substituição da bebida alcoólica pelo chá e café. Ou seja, bebidas depressivas por bebidas estimulantes.

A Revolução Industrial foi trazida como um limite para Idade Média em um *post* que afirmava que D&D não era medieval (para gerar um debate ou intriga). Enquanto alguns comentários defendiam que D&D era fantasia medieval, outros argumentavam uma delimitação mais específica. Um jogador afirma que um desenvolvimento tecnológico até vilas, castelos, espadas, armaduras, carroças é medieval. No sentido oposto, o cenário *Ravenloft* é vitoriano porque possui locomotivas e máquinas a vapor. O que existia antes disso era medieval, portanto, o limite entre o medieval e o moderno é o surgimento da locomotiva, da máquina a vapor, em suma, a Revolução Industrial.

Em outra discussão, desta vez sobre jogar em um cenário menos medieval, alguns comentários sugerem que o século XVI faz mais sentido para incluir magia pois possuiu mais livros e pesquisas. Outro comentário afirma que D&D já possui a estrutura para comportar

²³³ Isso se refere ao alinhamento do personagem, faz parte da criação de personagens de D&D escolher entre Bom, Neutro e Mau, além de Leal, Neutro e Caótico. Esses alinhamentos devem fazer sentido com as ações de um personagem, que podem mudar e até causar penalidades ao personagem se o mestre julgar necessário. Existem mestre e jogadores que depois de escolher o alinhamento, não fazem questão de acompanhá-lo ao longo do jogo.

elementos da modernidade. Argumenta que as armas de fogo não eram tão potentes e que armaduras ainda bloqueavam os tiros. Entretanto, o jogador afirma que cavaleiros custavam o mesmo que dezenas de mosqueteiros, o que levou ao fim das armaduras na modernidade.

Um elemento que parece ter perseverado no imaginário dos jogadores é o mercenário medieval. Uma discussão questionou se existiu algo semelhante a aventureiros (como nos jogos de D&D) durante a Idade Média, e grande parte das respostas sugeriu algum tipo de trabalho efetuado por mercenários. Aqui, um jogador afirma que a utilização de mercenários perdurou ao longo do período moderno e contemporâneo. Ele justifica que, porque não havia polícia, vilas e nobres contratavam mercenários para fazer a segurança e caçadores para caçar lobos que infestaram a Europa na Baixa Idade Média. O jogador afirma que essa prática se manteve até o século XIX: primeiro foram os conquistadores espanhóis, depois os bandeirantes e do século XVIII até os anos 1950 existiram aventureiros profissionais contratados para explorar regiões perigosas e encontrar artefatos. Ele finaliza afirmando que o personagem Indiana Jones foi inspirado nessas histórias.

Em comparação com a Antiguidade e com a Modernidade, a Idade Média mantém para muitos jogadores a qualidade de algo que está no meio, mas algo que está no meio de duas coisas que são vistas de forma positiva só pode ser algo visto de forma negativa: “A ‘medianidade’, ostensivamente uma característica cronológica, tornou-se, além disso, irremediavelmente ideológica no final do século XVI e no século XVII”²³⁴. Em casos mais extremos, o medieval não foi só o período “do meio”, mas uma época de retrocessos que só foi superada com a Revolução Industrial. As definições sobre a Idade Média feitas pelos jogadores, assim como as comparações com outros locais e períodos, também demonstram algumas formas pelas quais eles se relacionaram com a história medieval, seja em aproximação ou em afastamento do período.

3.2 ABORDAGENS EM RELAÇÃO À IDADE MÉDIA

É possível perceber, ao longo das discussões nos grupos de D&D, que existem alguns posicionamentos por meio dos quais os jogadores se relacionam com o medieval. Isso se mostrou de certa forma nas polarizações que eventualmente ocorreram, onde alguns jogadores defenderam argumentos a favor de tornar seus jogos mais medievais e outros argumentaram

²³⁴ “‘Middleness,’ ostensibly a chronological characteristic, became in addition ineradicably ideological in the later sixteenth and the seventeenth centuries” (Tradução minha) MATTHEWS, David. **Medievalism: A Critical History**. D.S. Brewer: Cambridge, 2015, p. 21.

contra. Em geral, foi possível observar posicionamentos que se direcionavam à Idade Média, com *posts* que debatiam como usar determinado aspecto do medieval no jogo, ou como fazer algo do jogo parecer mais medieval, e posicionamentos que buscavam romper com a barreira do medieval através de flexibilizações de características do período e adaptações para incorporar elementos distintos do medieval.

3.2.1 Indo em direção ao medieval: aproximações e a busca pela Idade Média

Diversos *posts* iniciavam com pedidos de sugestões, dicas e informações sobre aspectos da Idade Média para resolver algum problema do jogo, incrementar a narração ou oferecer opções diversas aos jogadores. A primeira discussão analisada neste capítulo, um pedido de dica para descrever cenários medievais não mágicos,²³⁵ é um exemplo das diversas situações em que isso ocorreu. Esse direcionamento para a Idade Média ocorreu como um esforço de aproximação do medieval, em que os jogadores parecem desejar que seus jogos sejam ou pareçam um pouco mais medievais.

Em uma dessas discussões, um jogador questiona como funcionavam os espões na Idade Média nos séculos XIV e XV. Ele especifica que está interessado nas “complicações políticas” do período, que tipos de disfarces eles utilizavam, que situações e técnicas eram comuns para espões naquele período. Em outro *post*, um jogador compartilha informações sobre castelos medievais para que possam ser utilizados no jogo. Ele discorre sobre o fosso, muralhas e as escadarias de torres que eram construídas de forma a favorecer quem estivesse em cima no caso de uma luta nas escadas. Outros jogadores adicionaram mais informações e detalhes nos comentários. Esses debates demonstram que os jogadores não querem apenas que se tenha uma aparência de medieval, eles querem saber sobre o funcionamento para que seja algo com o qual eles possam interagir, experimentar, utilizar as habilidades de seus personagens para lidar com aquela situação.

Até o assunto mais corriqueiro pode ser utilizado para integrar o medieval no jogo: um jogador questiona o quanto os mestres que participavam daquele grupo do Facebook detalham a comida nos seus jogos, o que é servido nas tavernas, e se procuram manter um “realismo histórico” em relação à alimentação. Enquanto alguns respondem que não se importam com esse tema nos jogos ou não detalham porque seus jogadores não têm interesse nesse aspecto, outros relatam mais atenção com a alimentação e uma busca por algum nível de realismo. Um

²³⁵ Ver páginas 73 e 74.

dos jogadores que participou da discussão afirma que teve aulas de gastronomia medieval durante a graduação e costuma ter cuidado para não colocar pratos em locais e períodos em que não estavam disponíveis historicamente. Ele também dá penalidades a jogadores que bebem água de locais poluídos ou que não foram criadas por magias de druida²³⁶. Em outro relato, uma jogadora conta que cria uma taverna com um prato da casa, uma especialidade do local, sempre que o grupo de aventureiros chega em uma cidade grande ou passa muito tempo em uma cidade menor. Outro jogador relata que dá importância à comida só no início da campanha, mesmo assim ainda usa a alimentação para retratar culturas diferentes ao longo do jogo.

Outras discussões ainda questionaram como adaptar o cristianismo medieval para fazer um exorcismo com elementos da quinta edição de D&D e como realizar uma narração imersiva da Inquisição. Em uma discussão diferente, um jogador pediu ajuda aos outros participantes do grupo para criar um NPC que funcionasse como um médico da peste com uma máscara de bico. Uma das sugestões combinou características das máscaras utilizadas no período medieval com elementos do jogo: na sugestão em questão o jogador afirma que as máscaras eram utilizadas na Idade Média com ervas de essências para disfarçar o cheiro e evitar doenças, então sugere que o NPC seja um necromante²³⁷ que usa essa máscara para disfarçar o cheiro dos mortos no seu covil. O jogador sugeriu ainda que para fazer a máscara fosse necessário uma série de testes, incluindo um filtro para odor e toxinas que tornassem o usuário imune a elas. Essa discussão mostra um esforço de combinação entre elementos históricos e do jogo, aproximando o cenário ou aventura do medieval ao inserir características do período.

Nem sempre o desejo de se aproximar do medieval é bem recebido. Uma das maiores discussões envolvendo a Idade Média nos grupos de D&D foi a que surgiu quando um jogador questionou quais seriam os limites para a interpretação de “defeitos de época”. Ele afirma que se seu personagem é um homem medieval, é muito provável que ele seja homofóbico, racista, machista e intolerante religioso. Declara que, por um lado, mesmo que seja coerente interpretar um personagem assim, isso pode incomodar os outros jogadores e até fazer parecer que essas atitudes são do jogador e não do personagem. Por outro lado, acredita ser um descaso com o período histórico interpretar apenas personagens com pensamentos modernos e progressistas. Ele afirma que mesmo que possa gerar desconforto em alguns jogadores, ele acredita ser

²³⁶ “Criar ou destruir água”, por exemplo, é uma magia das classes Druida e Clérigo que permite criar até dez galões de água limpa a partir de uma única gota.

²³⁷ Em D&D, um mago pode se especializar em necromancia, ganhando as habilidades como reanimar um cadáver que se torna um zumbi, e em níveis mais altos, fazer um morto-vivo obedecer a seus comandos. Embora seja possível jogar com um personagem necromante, ele geralmente aparece como um NPC vilão.

importante interpretar o “sentimento da época”. O *post* gerou algumas ofensas entre os participantes do grupo, brincadeiras e várias linhas de argumentos.

Muitos jogadores argumentaram que D&D é um jogo de fantasia e, como tal, não pode ser regido pelo que é histórico ou não. Muitas vezes a presença de criaturas fantásticas e de magia foi o marcador utilizado para diferenciar o mundo fantasioso do histórico. Em alguns comentários, os jogadores trazem aspectos indesejados da Idade Média que consideram que deveriam aparecer também se fossem tentar ser historicamente precisos, como doenças, falta de alimento e trabalho servil. Alguns argumentos apontaram a estética e romantização como recursos que caracterizariam D&D como medieval. Nesse sentido, a “aparência” de medieval não é o suficiente para exigir precisão nos comportamentos.

Em muitos comentários os jogadores defenderam que não existia limite para interpretar os “defeitos da época”, argumentando que dependia do cenário em que se estava jogando. O realismo e a necessidade da interpretação de atitudes e crenças vinculadas ao período medieval dependiam nesse caso do quão fantástico é o cenário, quanto mais realista mais necessário, quanto mais fantasioso menos necessário. Alguns comentários trouxeram como argumento a separação entre o pensamento do jogador e do personagem, defendendo que se isso estivesse bem delimitado não havia problema algum. Em contraparte, outros comentários defenderam que é justamente a experiência de interpretação desses defeitos que pode por um lado instigar ao jogador que está interpretando-os, a gostar de atuar naquele papel e levar aquilo para fora do jogo. Além disso, ainda pode expor os outros jogadores a esse tipo de pensamento e atitude, potencialmente causando desconforto ou, em casos mais extremos, fazendo-os reviver, através da interpretação, situações traumáticas.

Associada aos defeitos “históricos” existe ainda a discussão sobre interpretação de personagens com alinhamento “Mau”. Essa questão foi trazida por um comentário que defendia o uso de defeitos, argumentando que personagens assim terão motivos que fundamentam suas crenças assim como os personagens bons normalmente têm. Vários comentários embasaram sua defesa do uso de “defeitos históricos” nas raças e cenários fantasiosos de D&D, argumentando que anões e elfos (com a amizade de Gimli e Legolas, de *O Senhor dos Anéis*, tendo sido citada diversas vezes) são racistas entre si, *tieflings*²³⁸ sofrem preconceito de todas as outras raças, anões e *orcs* são especialmente machistas. *Thay* e *Maztica*²³⁹ foram citados

²³⁸ *Tieflings* em D&D são uma raça que mistura linhagens humana e diabólicas, mantendo características de humanos e diabos.

²³⁹ *Thay* é uma nação escravocrata governada por uma magocracia (um governo onde governam aqueles que usam magia). *Maztica* é um continente inspirado nos impérios Asteca e Maia que foi invadido e conquistado

algumas vezes argumentando que o próprio cenário de *Forgotten Realms* traz racismo e xenofobia para o jogo. Entretanto, outros jogadores questionaram esse ponto argumentando que a *Wizards of the Coast* deixou essas coisas no passado para que esses temas deixassem de fazer parte do jogo. Em alguns comentários, os aspectos mais trágicos da história em geral se tornaram um argumento para a presença de defeitos em cenários realistas. Alguns comentários defenderam que os defeitos tornam a trama mais interessante e os personagens mais profundos. Jogadores de opinião oposta discutiram sobre esse argumento em diversas ocasiões. Alguns comentários creditavam essa polêmica a uma pauta de esquerda e geraram algum bate-boca político.

Alguns jogadores argumentaram que era possível jogar com “defeitos históricos”, mas que preferiam não o fazer, para não prejudicar outros jogadores e/ou porque a presença desses elementos afetaria a sua própria diversão. Talvez a perspectiva mais adotada entre os jogadores seja a de que é preciso que o grupo esteja de acordo com qualquer nível de “defeitos” dos personagens ou da narrativa da campanha, e destacaram com frequência a importância da “sessão zero”²⁴⁰ para fazer esse alinhamento entre mestre e jogadores. Outro limite defendido para a interpretação de defeitos é de que eles sejam reservados a vilões ou entidades que devem ser derrotadas, mas que não sejam características dos jogadores. Algumas vezes argumentaram que racismo poderia existir, mas apenas entre raças fantásticas e nunca entre etnias humanas.

Muitos jogadores questionaram o porquê de abordar esses defeitos no jogo e argumentaram que são temas que só tornariam o jogo menos divertido, e que preferem jogar em um cenário onde essas questões já foram superadas. Questionaram ainda quem gostaria de interpretar um personagem com esses defeitos, afirmando que essa seria só uma forma de expressar preconceitos em ambiente permitido. Nesse sentido, um jogador relatou que tentou interpretar um personagem machista, mas que nem ele nem o grupo gostaram da experiência. Esses jogadores desejam jogar sem ter que lidar com características do passado que lhes são desagradáveis e que tornariam o jogo menos divertido e até mesmo desagradável. Para isso, removem essas características e tornam o ambiente seguro para que eles, jogadores do século XXI, possam interpretar até mesmo personagens medievais sem que existam os tais preconceitos do período:

Para parecer ou funcionar melhor no mundo de hoje, o passado é aprimorado de várias maneiras. Retificamos ou amplificamos os materiais e memórias sobreviventes,

pela nação Amn, em um processo que remete à conquista espanhola da América. Thay e Maztica fazem parte do cenário *Forgotten Realms* de D&D.

²⁴⁰ A sessão zero é a primeira sessão de uma campanha, onde os jogadores e o mestre se reúnem para definir questões importantes sobre o jogo como o cenário, regras, montar os personagens etc., o jogo em si começa na sessão seguinte. Não é algo obrigatório, mas é uma prática comum e incentivada.

purificando ou descartando o que agora é indesejado. Antiquamos ou modernizamos o nosso legado para o tornar mais exótico ou mais familiar, dotando o passado de desideratos do presente ou o presente de traços idealizados de outros tempos.²⁴¹

Além disso, vários comentários criticaram que a busca pelo realismo se restringia a defeitos como machismo, homofobia e racismo, para dar liberdade do jogador exprimi-los através do personagem, e que outros elementos da Idade Média como doenças, falta de higiene e imprecisões do próprio sistema de D&D são ignorados. Alguns comentários trouxeram como argumento que a Idade Média foi diferente do que se acredita pelo senso comum. Trouxeram como exemplo a figura de Joana D’Arc para mostrar que mulheres exerceram um papel diferente e a rainha Ginga (Nzinga) para apontar outras culturas fora da Europa no período medieval. Outros comentários ressaltaram que qualquer tentativa de simular o passado esbarraria não só na falta de conhecimento dos jogadores sobre o período, mas nos anacronismos que seriam produzidos. Afirmaram ainda que os preconceitos contemporâneos não correspondem aos preconceitos medievais. Vários comentários expuseram perspectivas sobre a Idade Média, ora exaltando trocas comerciais e a figura da donzela e o amor cortês, ora depreciando a qualidade e a expectativa de vida medieval.

Para alguns jogadores é inconcebível a presença de machismo e racismo em D&D, pois as pessoas que sofrem nessas situações são igualmente fortes no jogo aos que causam o sofrimento. Em muitos comentários, os jogadores argumentaram que nos cenários de D&D as sociedades foram pensadas como tendo se desenvolvido de uma forma diferente, onde até podem existir preconceitos, mas eles têm uma origem própria diferente da origem histórica dos preconceitos do nosso mundo. A existência de raças fantásticas que seriam biologicamente muito mais diferentes dos humanos do que quaisquer dois humanos entre si foi trazida para argumentar a diminuição do machismo pela diferença biológica de homens e mulheres e a diminuição do racismo étnico. Argumentaram que a intolerância religiosa seria muito diferente em virtude da difusão do politeísmo e da possibilidade de materialização dos deuses comprovando sua existência para crentes de outros deuses (na maioria dos cenários de D&D, crer em um deus é mais semelhante a ser devoto de um santo quando se trata da crença de outra pessoa).

A aproximação da Idade Média proposta pelo jogador gerou reações diversas, mas evidencia que os jogadores mobilizam o passado e o presente para compor o universo que

²⁴¹ “To look or function better in today's world, the past is variously enhanced. We rectify or amplify surviving materials and memories, purifying or discarding what is now unwanted. We antique or modernize our legacy to make it more exotic or more familiar, endowing the past with present desiderata or the present with idealized traits of earlier times.” (Tradução minha) LOWENTHAL, David. **The past is a foreign country** - revisited. Cambridge: Cambridge University Press, 2015, p. 514.

almejam. Éverly Pegoraro analisa como participantes de eventos *steampunk*, neovitorianos e medievalistas efetuam relações semelhantes com os passados com os quais estão interagindo. A autora caracteriza as adaptações que os participantes fazem como hibridismos de temporalidades “por meio das quais os participantes elaboram suas próprias narrativas de passado, oferecendo pistas sobre como percebem e se sentem em relação a diferentes temporalidades”²⁴², por hibridismo a autora esclarece que se refere “à mistura de percepções temporais que envolvem as atividades dessas culturas urbanas”²⁴³. Embora a análise da autora esteja muito ligada ao espaço urbano em que esses eventos acontecem, o que não se reflete nas experiências *online* dos jogadores nos grupos de Facebook (ainda que o espaço *online* possa ter correlação com o espaço urbano, como foi apontado por Leitão e Gomes²⁴⁴), ainda podem ser encontradas semelhanças nessas duas formas de interação com o passado:

há uma combinação de fatores muito mais complexos que o escapismo nostálgico como explicação para as experiências de hibridismo de temporalidades aqui apresentadas. A experiência urbana contemporânea fornece ambiguidades entre o tradicional e o moderno, ampliando o leque de maneiras de estar junto, transformando subjetividades e identidades. Nessa heterogênea trama sociocultural da urbanidade, tecer relações com temporalidades oferece experimentações que promovem o passado ao papel de alternativa viável à experiência e, muitas vezes, de distorções e idealizações.²⁴⁵

Os jogadores se aproximam e adaptam o passado (e futuros possíveis com as referências de ficção científica) para compor as narrativas de histórias e lugares onde desejam jogar, passar horas com seus grupos e criar aventuras. É importante ainda lembrar, como afirma Pergoraro, “essas temporalidades idealizadas, fictícias ou verídicas não esvaziam o sentido de vida atual de seus participantes, pelo contrário, servem de tecido para amarrar fragmentos de memórias, de imaginários e visões de mundo com os quais esses jovens constroem suas subjetividades”²⁴⁶.

Uma outra forma de direcionamento para a Idade Média ocorreu quando jogadores pediram dicas e questionaram sobre algum aspecto específico no medievo para usar nos jogos. Isso diverge um pouco da aproximação que é uma atitude de tornar o jogo “mais medieval” e trata o medievo como um baú de onde se pode tirar algo. É uma abordagem um tanto mais “utilitária”, mas que igualmente revela negociações com o passado e resulta em composições como os hibridismos temporais. Nessas práticas:

²⁴² PEGORARO, Éverly. **Afetos e Ressignificações de Passado**: Sobre steampunk, neovitorianismo e neomedievalismo. Jundiaí: Paco Editorial, 2021, p. 49.

²⁴³ *Ibid.*, p. 49.

²⁴⁴ LEITÃO, D. K.; GOMES, L. G. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. **Antropolítica - Revista Contemporânea de Antropologia**, v. 1, n. 42, 11 maio 2018. Disponível em: periodicos.uff.br/antropolitica/article/view/41884. Acesso em: 11 abr. 2020

²⁴⁵ PEGORARO, op. Cit., 2021, p. 29.

²⁴⁶ *Ibid.*, p. 27.

O passado torna-se uma central de *casting* temporal ou um armazém de enredos culturais (Appadurai, 2004) ao qual esses jovens recorrem, integrando narrativas históricas com sua visão de mundo, seus hobbies, seu imaginário de passado e, ao fim, propondo hibridismos temporais e culturais.²⁴⁷

Os jogadores questionaram sobre patentes militares na Idade Média, demografia de cidades e exércitos medievais, bebida que fosse semelhante ao café,²⁴⁸ cobrança de impostos de guildas, itens que eram contrabandeados, e até qual era o lucro de uma fazenda medieval de 400km². Essas discussões, mesmo esbarrando em anacronismos, produziram trocas de informações sobre a história, sobre o jogo e debates sobre problemas e soluções que a utilização de elementos da Idade Média pode trazer no jogo. Para evitar muitos desses problemas, algumas discussões apresentaram um posicionamento diferente em relação ao medieval. Os jogadores adaptaram o que era considerado medieval para incorporar elementos desejados no jogo.

3.2.2 Saindo um pouco da Idade Média: flexibilizações e adaptações

Buscando integrar outras referências no jogo, que de outra forma seriam disruptivas, os jogadores flexibilizaram os limites da Idade Média. Isso ocorreu predominantemente quando o objetivo era incluir no cenário medieval armas de fogo ou outras armas que não se encaixavam com a temática. David Lowenthal afirma que “estendemos o passado para frente e para trás, renovando de acordo com as predileções atuais. Remodelado na roupagem atual, o passado se torna mais compreensível ou agradável”²⁴⁹. É precisamente esse esforço de estender o medieval para incorporar o que agradava os jogadores que foi efetuado em algumas discussões.

O desejo de utilizar armas de fogo em um cenário medieval é o que comumente provocou esse tipo de flexibilização. Em uma das discussões, um jogador questiona qual a opinião e disposição dos outros participantes sobre jogar em um cenário um pouco menos medieval onde as armas de fogo fossem concomitantes com o uso de armaduras e arcos. Muitas respostas argumentaram que o próprio sistema de D&D já traz essa possibilidade e os jogadores sugeriram pequenas mudanças para manter um equilíbrio no jogo, como uma baixa recarga da arma, a raridade da pólvora, dificuldade de encontrar um ferreiro que soubesse trabalhar com armas de fogo e a própria dificuldade de manuseá-la. O autor do *post* ainda acrescentou que no

²⁴⁷ PEGORARO, Éverly. **Afetos e Ressignificações de Passado**: Sobre steampunk, neovitorianismo e neomedievalismo. Jundiaí: Paco Editorial, 2021, p. 22.

²⁴⁸ Ver páginas 79 e 80.

²⁴⁹ “We extend the past forward as well as backwards, renovating in line with current predilections. Refashioned in present garb, the past becomes more comprehensible or congenial.” (Tradução minha) LOWENTHAL, David. **The past is a foreign country** - revisited. Cambridge: Cambridge University Press, 2015, p. 561.

início do período moderno as armas de fogo não eram tão potentes e um tiro ainda podia ser barrado pelas armaduras.

Em outra discussão, a pergunta lançada foi sobre o que fazer quando um jogador quer utilizar uma arma que difere muito do padrão utilizado na campanha. A maior parte das sugestões foi de fazer *reskin* de outra arma. Neste caso, isso significa utilizar outro item que já existe no jogo e apenas mudar a aparência dele, mantendo o funcionamento do item original. Os exemplos mais citados pelos jogadores foi a arma de fogo e a *katana*, para os quais os jogadores sugeriram fazer o *reskin* através da besta e da espada longa. Para alguns jogadores, ainda seria necessário que houvesse alguma compatibilidade entre as armas, ou a existência dessa arma em algum lugar do mundo onde se passa o jogo. Seguindo essa linha, um jogador afirma que permitiria ao jogador ter uma arma diferente se ela existisse em algum lugar do mundo, como a *katana* japonesa, mas o uso da arma teria consequências para o personagem, pois as pessoas ao seu redor achariam a arma estranha e caso ela quebrasse ele não conseguiria consertar. Outros admitem apenas armas “históricas”, como mosquete ou pistola de pederneira, e alguns revelaram que liberam o uso de qualquer arma.

Alterações mais profundas também foram necessárias quando o objetivo dos jogadores era misturar a Idade Média com outro período ou elemento distante, geralmente fantasioso, em que o resultado fosse composto de elementos medievais e não medievais de forma nítida e coerente. Um exemplo disso foi uma discussão que iniciou com o questionamento de um jogador sobre o papel da magia nos mundos dos outros participantes do grupo. O autor do *post* questionou o que os magos que não são aventureiros fazem e como a magia influencia seu dia a dia, mais adiante esclarece ainda que, na sua opinião, explicar esse tipo de coisa ajuda a incorporar melhor a magia em cenários medievais.

Os jogadores sugeriram uma série de trabalhos e ocupações que um mago poderia exercer aproveitando as magias que já estão disponíveis nas regras do jogo. Com a magia prestidigitação (*prestidigitation*), um mago poderia limpar uma mansão em poucos minutos e a magia consertar (*mending*) que é capaz de restaurar a durabilidade de um objeto, poderia “mudar a vida” de um aldeão. Outro jogador considera diferentes possibilidades dependendo da classe social de origem do mago, os de origem mais humilde podem ganhar a vida com magias simples e servindo como um “sábio” aconselhando locais, escrevendo cartas. No outro extremo, ele poderia ter um patrono ou empregador nobre, um comerciante abastado ou ser afiliado a uma guilda ou academia arcana e pode ter magias próprias especializadas para seu ofício, que para aventureiros não seriam úteis.

Essa forma de incorporar a magia no dia a dia aparece de forma frequente em animações: em *Full Metal Alchemist*²⁵⁰, alquimistas fazem concertos em geral para a população, em *Boruto: Naruto Next Generations*²⁵¹, ninjas com poderes de conjurar água são empregados como bombeiros e em *Avatar: The Legend of Korra*²⁵², manipuladores de metal integram a força policial e manipuladores de eletricidade trabalham carregando geradores de energia com os raios que produzem. Nos universos dessas animações, o desenvolvimento tecnológico é amparado pela “magia” (alquimia, *jutsu*, manipulação de elementos, nos casos mencionados acima) que está integrada na concepção do mundo.

Um dos jogadores critica que autores simplesmente adicionem magos na história medieval sem incorporá-los adequadamente. Ele afirma que nos cenários de D&D a magia existe há muito tempo e, portanto, é natural que a sociedade se adapte a ela. O jogador traz como exemplo a construção de castelos que, sendo um grande investimento, acredita que seria esperado que tivesse uma proteção mágica além da proteção tradicional das muralhas. Outro jogador complementa que as masmorras poderiam ser construídas para serem imunes à magia, argumentando que paredes com mais de três metros de espessura bloqueiam certas magias, justificando assim a combinação entre proteções tradicionais (muralhas e masmorras) e mágicas.

A utilização da magia como algo natural no mundo voltou a ser assunto em uma enquete publicada por um jogador que queria saber em que tipo de cenário que fugisse um pouco do medieval os jogadores que participavam daquele grupo do Facebook gostariam de jogar. As opções incluíam o século XV – XVI, com armas de fogo e piratas concomitantes com cavaleiros de armaduras, a Antiguidade clássica, com influência de vários povos, ou uma fantasia urbana em que as pessoas podem cruzar planos de existência. O jogador ainda incluiu uma opção para os que só gostavam de cenários medievais. O cenário foi mais votado foi o seiscentista, seguido pelo de Antiguidade, os que só gostam de medieval e por último o de fantasia urbana.

Os jogadores fizeram comentários sobre os aspectos que mais lhes interessavam, e um deles iniciou o debate sobre a evolução concomitante entre ciência e magia. O jogador questionava a necessidade do desenvolvimento científico para feitos que podem ser realizados com magia, como uma granada em relação a bola de fogo e o avião em relação ao teletransporte. Outro jogador complementa questionando a necessidade do desenvolvimento da medicina

²⁵⁰ *Fullmetal Alchemist* (2003): animação lançada pelo estúdio Bones, baseada na obra de Hiromu Arakawa.

²⁵¹ *Boruto: Naruto Next Generations* (2017): animação lançada pelo estúdio Pierrot, com base na obra de Ukyo Kodachi e Masashi Kishimoto.

²⁵² *Avatar: The Legend of Korra* (2012): animação lançada pela Nickelodeon Animation Studio, criada por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko.

quando existem conjuradores (clérigos, druidas, paladinos) que podem curar doenças. O que os jogadores estão propondo é uma alteração na forma de ver o mundo que implica repensar como se daria o desenvolvimento tecnológico com a presença da magia. Do período medieval em diante, os jogadores identificaram práticas que eles julgavam que seriam diferentes e propõem adaptações para tornar os cenários mais coerentes.

Os jogadores negociaram as fronteiras do medieval para criar narrativas que pudessem incorporar outros elementos. Foi importante nessas discussões que as adaptações fizessem sentido com o restante do cenário, o que implicou em alterações pontuais de itens e também em modificações mais estruturais sobre o processo de desenvolvimento dos mundos que estavam criando.

Ao longo desse capítulo tentei demonstrar como os jogadores definiram, aproximaram e adaptaram a Idade Média. Esse processo não é feito para o jogo em si, *Dungeons & Dragons* da *Wizards of the Coast-Hasbro*, mas para as aventuras, cenários e personagens que são criações dos jogadores. É a busca por uma forma de engajamento com a história que nem a história acadêmica, nem um livro didático, nem um romance histórico, conseguem proporcionar. O próximo capítulo parte de uma discussão sobre a História Pública para tratar do discurso histórico nos grupos de D&D no Facebook e a quem os jogadores relegam a autoridade sobre isso. Também serão discutidas a relação entre ficção e história nas narrativas dos jogadores e os impactos, às vezes nocivos, que esse intercâmbio pode ter.

4. INTERAÇÕES, VALIDAÇÕES E REJEIÇÕES: COMO OS JOGADORES NAVEGAM ENTRE O HISTÓRICO E O FICTÍCIO

Os debates nos grupos de D&D no Facebook, ainda que muitas vezes iniciassem sobre questões particulares do jogo, que à primeira vista não teriam relação com a história, se desenvolveram em argumentos, definições, adaptações e aproximações com a história medieval. Para tanto, os jogadores se ampararam em uma série de referências e, em alguns casos, até mesmo na sua própria formação acadêmica para validar suas alegações. Também esteve presente, talvez como o tema que mais rendeu discussão, a vinculação do jogo com a história ou com a ficção. Os jogadores discorreram e argumentaram sobre a ficcionalidade de D&D tanto quanto utilizaram a história medieval para embasar algum ponto durante as discussões. A relação que eles estabelecem entre esses dois polos, apresentados como opostos nos grupos, é o último aspecto a ser analisado neste capítulo, enfatizando-se também a forma como tanto a ficção quanto o aspecto histórico acabam impactando a vida dos jogadores.

4.1 QUEM FALA SOBRE A IDADE MÉDIA: HISTÓRIA PÚBLICA E COMO OS JOGADORES PERCEBEM A AUTORIDADE

Os jogadores expressaram suas concepções sobre o passado através de diversas discussões nos grupos de D&D no Facebook. Eles fizeram afirmações, questionaram a posição dos outros participantes, indicaram referências, ilustraram suas opiniões e muitas vezes deram a entender que estavam convencidos de estar exprimindo fatos históricos. Embora os jogadores não tivessem, em sua maioria, formação acadêmica em história e nem estivessem seguindo as convenções e o rigor da pesquisa histórica, eles ainda assim produziram a seu modo narrativas sobre a história medieval.

O debate sobre a história produzida fora do âmbito acadêmico tem se dado no âmbito da História pública, cuja primeira publicação de referência no Brasil é o livro *Introdução à história pública*²⁵³, de 2011. Apesar de ser um tema mais bem estabelecido no Brasil que o medievalismo, não chega a ser mais fácil de definir. No início, as discussões acadêmicas giravam em torno da ampliação dos públicos e do espaço de atuação do historiador, promovendo uma maior interdisciplinaridade com as áreas responsáveis pela produção de narrativas da história pública feitas pelo público.

²⁵³ ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

Jill Liddington faz uma dupla definição de história pública, voltada tanto para profissionais quanto para acadêmicos da área, considerando a “*prática da história pública como sendo a apresentação popular do passado para um leque de audiências – por meio de museus e patrimônios históricos, filme e ficção histórica*”²⁵⁴. Contudo, a autora define o estudo da história pública como estando ligado à forma “como adquirimos nosso senso de passado – por meio da memória e da paisagem, dos arquivos e da arqueologia (e por consequência, é claro, do modo como esses passados são apresentados publicamente)”²⁵⁵. O que se passou a discutir mais consistentemente é que esse acesso ao passado passava longe do conhecimento acadêmico formal:

Pelo menos desde a emergência das mídias, inúmeros escritores, jornalistas, cineastas, artistas e outros agentes têm enformado e difundido o verbo, o som e a imagem do passado para audiências não acadêmicas. Com o aguçamento de demandas sociais por história e memória, a disseminação de recursos tecnológicos e, por fim, a popularização da internet, as formas adquiridas pelo chamado ‘espírito público da história’ se multiplicaram, pouco ou nada dependendo da instituição de um campo formalizado de debates.²⁵⁶

Isso significa dizer que a forma como o conhecimento histórico chega no público apenas em pequena medida está nas mãos dos historiadores.²⁵⁷ A atuação de profissionais da história na divulgação do conhecimento é escassa e tem pouco incentivo prático. Em contrapartida, a internet e outras mídias oferecem uma infinidade de produções que envolvem algum aspecto da história e elaboram algum tipo de representação do passado, ainda que isso não seja feito intencionalmente, o que muitas vezes ocorre. Esteja o público procurando se informar ou apenas se divertir com uma novela “de época”, essas produções agregam referências ao entendimento que o público tem da história. Neste sentido, Ricardo Santhiago afirma que:

Se admitirmos que produtos midiáticos contribuem de maneira decisiva para moldar mentalidades históricas, podemos, em vez de simplesmente julgá-los de um ponto de vista moral, compreender sua natureza (o que é essencial, pois tentar assemelhar a história pública à história acadêmica feita para os pares será um esforço ineficaz) e seus mecanismos.²⁵⁸

²⁵⁴ LIDDINGTON, Jill. O que é História Pública? Os públicos e seus passados. *In.*: ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAL, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011, p. 33-34. Grifo no original.

²⁵⁵ *Ibidem*, p. 34.

²⁵⁶ SANTIAGO, Ricardo. Duas palavras, muitos significados: Alguns comentários sobre a história pública no Brasil. *In.*: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; SANTIAGO, Ricardo (orgs.). **História pública no Brasil: sentidos e itinerários**. São Paulo: Letra e Voz, 2016, p. 24.

²⁵⁷ SANCHEZ MARCOS, Fernando. **Las huellas del futuro: Historiografía e cultura histórica em el siglo XX**. Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona, 2012.

²⁵⁸ SANTIAGO, Ricardo. Palavras no tempo e no espaço: a gravação e o texto da história oral. *In.*: ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAL, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011, p. 100.

A história pública pode ter entendimentos diversos²⁵⁹ e certamente abrange um grande leque de definições, mas o caminho indica que ela “certamente é (e deve continuar sendo) um templo de tolerância”²⁶⁰. Com o passar do tempo e o amadurecimento das discussões da história pública, o eixo se volta para a questão da autoridade compartilhada, num esforço de evitar o dualismo acadêmico/profissional *versus* não acadêmico. A ideia central passa a ser o combate à hierarquização do conhecimento, e o reconhecimento de pesos diferentes no diálogo. Michael Frisch critica a dualidade acadêmico (profissional)/ público, afirmando que a ideia de que “nós” geramos “produtos” e “comunicamos” a “eles” é um avanço em relação à ideia de que historiadores só se comunicam entre os pares, mas ainda assim é uma ideia “limitada e limitadora”²⁶¹.

Neste sentido, as discussões caminham em direção ao diálogo e parcerias, uma produção compartilhada de saber, que não restrinja à Academia a autoridade exclusiva do saber científico.²⁶² Essa perspectiva reconhece a autoridade de outros produtores de conhecimento histórico, que de fato encontram um amplo público para suas produções, ainda que não contem com o rigor que a formação acadêmica pressupõe. Rodrigo Ferreira endossa que “a produção e significação do conhecimento histórico configura um eixo fundamental da história pública, para além da publicização e ampliação dos públicos”²⁶³.

Santhiago elabora uma tipificação que concilia as perspectivas diversas sobre história pública, congregando a atuação do historiador na esfera pública, as produções não acadêmicas, os esforços compartilhados e o âmbito reflexivo do campo:

[...] penso a história pública como uma área de estudo e ação com quatro engajamentos fundamentais, passíveis de entrecruzamento: a história feita *para* o público (que prioriza a ampliação de audiências); a história feita *com* o público (uma história colaborativa, na qual a ideia de ‘autoridade compartilhada’ é central); a história feita *pelo* público (que incorpora formas não institucionais de história e memória); e a *história e o público* (que abarcaria a reflexividade e a autoreflexividade do campo). Essa tipologia ajuda a elucidar que *predominância* e *exclusividade* são coisas bem diferentes²⁶⁴

²⁵⁹ ALBIERI, Sarah. História Pública e Consciência Histórica. In.: ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

²⁶⁰ LIDDINGTON, Jill. O que é História Pública? Os públicos e seus passados. In.: ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011, p. 46.

²⁶¹ FRISCH, Michael. A história pública não é uma via de mão única, ou, De A Shared Authority à cozinha digital, e vice-versa. In.: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo; SANTHIAGO, Ricardo (Orgs.). **História Pública no Brasil**. São Paulo: Letra e Voz, 2016, p. 59.

²⁶² FERREIRA, Rodrigo de Almeida. Qual a relação entre a história pública e o ensino de história? In.: MAUAD, Ana Maria; SANTHIAGO, Ricardo; BORGES, Viviane Trindade; (org). **Que história pública queremos? = What public history do we want?** São Paulo: Letra e Voz, 2018.

²⁶³ Ibidem, p. 36.

²⁶⁴ SANTHIAGO, Ricardo. Duas palavras, muitos significados: Alguns comentários sobre a história pública no Brasil. In.: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; SANTHIAGO, Ricardo (orgs.). **História pública no Brasil: sentidos e itinerários**. São Paulo: Letra e Voz, 2016, p. 28. (Grifo no original)

O público aqui é tanto quem produz, autores não necessariamente informados pelo conhecimento acadêmico, quanto o público que consome essas produções. Todavia, os produtos culturais são narrativas ficcionais que em maior ou menor grau se inspiram na história – de forma mais ou menos explícita. Embora ficcionais, elas sempre fazem referência àquilo que é conhecido pelo público. Caso contrário, correria o risco de simplesmente não fazer sentido. Assim, David Dean oferece uma definição de história pública que pode ajudar a desenrolar essa questão. Para ele, a história pública lida com as formas como o passado é criado e apresentado ao público como história.²⁶⁵ Entretanto, se movermos a atenção para a recepção do passado, podemos pensar a história pública como as formas como o passado é criado, apresentado ao público e *percebido* por ele como história. David Dean complexifica a definição direcionando-a à forma como o público percebe essas produções:

A história pública é sobre as maneiras pelas quais o público se relaciona com o passado e como o passado é representado para o público. É sobre as histórias que o público cria, é sobre preservar o passado no presente para o futuro, e é sobre como o passado é usado na sociedade contemporânea e seus públicos.²⁶⁶

Resgatando a definição de Jill Liddington²⁶⁷, podemos afirmar que a história pública compreende a prática do historiador para uma audiência maior, mas busca também a compreensão das formas como o público adquire seu senso de passado, como ele é apresentado e como ele é percebido. Francisco Santiago Júnior argumenta, no caso de filmes, que a história pode ser apresentada e percebida sem se propor como tal:

[...] o filme não precisa se propor como narrativa explicitamente histórica para que o senso de passado esteja presente. Se o sentido de passado é construído em narrativas e imagens, isso significa que o discurso não precisa ser dotado ele próprio da intenção de encenar o passado, embora possa fazê-lo. A espessura de tempo de uma imagem cinematográfica pode vir de seu diálogo com outras imagens e discursos de história pública que permitem a indexação da historicidade no filme.²⁶⁸

Isso não se limita ao cinema, mas abrange outras produções e práticas, como festivais e RPGs. Explica-se, assim, como um aspecto que sozinho não tenha relação com a Idade Média pode ser visto, em conjunto com outros aspectos ou em referência a eles, como medieval ou ao menos fazendo sentido em um medievalismo. Aqui, a noção de intertextualidade, como

²⁶⁵ DEAN, David. Introduction. *In.*: DEAN, David (Ed.). **A companion to public history**. Hoboken, NJ: Wiley Blackwell, 2018.

²⁶⁶ “Public history is about the ways in which the public engages with the past and about how the past is represented to the public. It is about the histories that the public creates, it is about preserving the past in the present for the future, and it is about how the past is used in contemporary society and its audiences” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 2.

²⁶⁷ LIDDINGTON, Jill. O que é História Pública? Os públicos e seus passados. *In.*: ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

²⁶⁸ SANTIAGO JÚNIOR, Francisco das Chagas F. Fragmentos patrimoniais de passado: o campo cinematográfico apropriando-se da História Pública. *In.*: ALMEIDA, Juniele; MENESES, Sônia (Org.). **História Pública em debate: patrimônio, educação e mediação do passado**. São Paulo: Letra & Voz, 2018, p. 52.

apontada por Ana Maria Mauad e Fernando Dumas, auxilia a compreender como as diferentes produções se relacionam, articulando significados. Para os autores:

Ao operarmos com a noção de intertextualidade, pressupomos a interação entre todas as substâncias expressivas que constituem as fontes de memória (textual, visual, oral e sonora), no sentido de que cada uma delas possui uma textualidade própria, uma linguagem específica, que, no entanto, são passíveis de se articularem e interpenetrarem no contexto da análise histórica.²⁶⁹

Os jogadores mobilizaram referências diversas para compor suas narrativas sobre a Idade Média, sites, vídeos, textos, imagens, séries, filmes e livros literários e acadêmicos compuseram o arsenal de fontes dos jogadores nos grupos de D&D no Facebook. A maior parte dessas produções não contaram com a participação de historiadores, mas ainda assim foram recebidas como confiáveis, em graus variados, quanto às informações que apresentavam. Embora em parcela mais reduzida, é possível perceber que “a autoridade do historiador não desapareceu no mundo digital, mas que ela tem sido eclipsada por uma multiplicidade de discursos que, até então, tinham ocupado um papel muito marginal no campo de disputas pelo passado.”²⁷⁰

Dentre esses discursos estão os seriados de televisão, que foram trazidos em algumas situações para embasar argumentos ou sugerir referências de buscas sobre temas medievais. Em uma discussão sobre a arma besta²⁷¹ (balestra, balesta), em que os jogadores discutiram sobre a antiguidade da arma, sua reputação, e os danos que ela poderia causar, um jogador afirmou que bastava assistir a série *Vikings* para ver o impacto que elas causavam. Ele explica que a série “mostra” que as bestas eram utilizadas pelos europeus e o dano que elas poderiam causar. Pior ainda, continuou o jogador, se um exército fosse pego desprevenido por uma unidade de besteiros. A discussão sobre espões medievais mencionada no capítulo anterior também apresentou séries como fontes de informação histórica. Um jogador sugere ao autor do *post* que a Lady Winter da série *The Musketeers*²⁷² é um bom exemplo de espã medieval. Outro sugere as séries *The Tudors*²⁷³ e *The Borgias*²⁷⁴, que segundo ele, exibem o mundo político de forma

²⁶⁹ MAUAD, Ana Maria; DUMAS, Fernando. Fontes orais e visuais na pesquisa histórica: novos métodos e possibilidades narrativas. In.: ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011, p. 90.

²⁷⁰ CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. Onde fica a autoridade do historiador no universo digital. In.: MAUAD, Ana Maria; SANTHIAGO, Ricardo; BORGES, Viviane Trindade (Orgs.). **Que história pública queremos? = What public history do we want?** São Paulo: Letra e Voz, 2018, p. 171.

²⁷¹ Tipo de arco com mecanismo de disparo de virotes ou outros projéteis.

²⁷² *The Musketeers* (2014): Série televisiva lançada pela *BBC ONE* com base nos personagens do romance *Os Três Mosqueteiros* (1844) de Alexandre Dumas.

²⁷³ *The Tudors* (2007): série televisiva lançada pela *BBC TWO*, criada e escrita por Michael Hirst com base na história do Rei Henrique VIII da Inglaterra.

²⁷⁴ *The Borgias* (2011): série televisiva lançada pela *CTV Drama Channel*, criada e escrita por Neil Jordan com base na história da família veneziana Bórgia.

“crua e vibrante”. Esse jogador também sugere a leitura da trilogia *Guerra das Rosas*²⁷⁵ de Conn Iggulden, um romance sobre o final da Guerra dos Cem Anos que, como afirma o jogador, mostra a importância militar e política da informação e das pessoas que a obtinham. O autor do *post* debate se as indicações lhe seriam úteis, não pelo fato de não serem informações confiáveis sobre a espionagem, mas pelo período que retratam diferir do recorte temporal que buscava retratar em seu jogo. Ele termina por concluir que uma diferença de cem ou duzentos anos não deve ter acarretado grandes mudanças nas técnicas de espionagem medievais.

Esses jogadores demonstraram uma grande confiança nas representações produzidas pelas séries, com efeito, filmes, e as próprias séries só precisam parecer autênticas para que o público as reconheça como tal.²⁷⁶ Nesse sentido, esse reconhecimento depende em grande parte da capacidade do espectador de perceber algo como autenticamente medieval. Outra discussão em um dos grupos de D&D utilizou imagens do seriado *Vikings* para iniciar um debate sobre as armaduras de couro. Os jogadores foram praticamente unânimes em rejeitar as representações da série sobre armaduras medievais, afirmando que a alternativa para armaduras de metal eram as acolchoadas, que pelos diversos motivos elencados pelos jogadores na discussão, seriam melhores que as armaduras de couro. Outro aspecto levantado por eles foi o fato de o seriado não mostrar *vikings* utilizando capacetes. Uns defenderam que os *vikings* não usavam capacetes e que apenas um “fóssil” foi encontrado com capacete. Outros argumentam que a proteção era utilizada e inserem imagens (uma foto de um capacete e uma ilustração de um *viking* utilizando uma proteção similar) para complementar o argumento.

Na discussão sobre armaduras de couro, um dos jogadores adicionou o vídeo “*Why padded armor (gambeson) is WAY better than leather armor*”²⁷⁷ do canal *Shadiversity*²⁷⁸, para contribuir com o debate. Em diversas outras ocasiões, vídeos, especialmente deste canal, foram trazidos também. Uma dessas ocasiões foi em uma discussão sobre a possibilidade de se usar um escudo e uma arma de duas mãos ao mesmo tempo.²⁷⁹ O autor argumenta que existem

²⁷⁵ IGGULDEN, Conn. **Guerra das Rosas I: Pássaro da tempestade**. Tradução: Maria Beatriz de Medina. Rio de Janeiro: Record, 2014; IGGULDEN, Conn. **Guerra das Rosas II: Trindade**. Tradução: Maria Beatriz de Medina. Rio de Janeiro: Record, 2016; IGGULDEN, Conn. **Guerra das Rosas III: Herança de sangue**. Tradução: Maria Beatriz de Medina. Rio de Janeiro: Record, 2017. A série Guerra das Rosas recebeu um quarto título em 2020. IGGULDEN, Conn. **Guerra das Rosas IV: Ravenspur**. Tradução: Maria Beatriz de Medina. Rio de Janeiro: Record, 2020.

²⁷⁶ DRIVER, Martha W. What’s accuracy got to do with it? In.: DRIVER, Martha W.; RAY, Sid (Org.). *The Medieval Hero on Screen: representations from Beowulf to Buffy*. Jefferson: McFarland & Company, 2004.

²⁷⁷ WHY padded armor (gambeson) is WAY better than leather armor. Publicado pelo canal *Shadiversity*. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (8 min 43 seg). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-uWDCDJD_4w. Acesso em: 12 fev. 2023;

²⁷⁸ Ver páginas 41 e 42.

²⁷⁹ Ver páginas 41 e 42.

“artefatos históricos” que comprovam essa possibilidade, mas muitos jogadores rejeitam a possibilidade por, em termos gerais, tornar o jogo menos equilibrado. Os pormenores dessa discussão serão analisados em mais detalhes na próxima seção, por enquanto o importante é que o vídeo “*Using TWO-HANDED WEAPONS and SHIELDS together?*”²⁸⁰ foi incluído na discussão para argumentar que com treinamento é possível utilizar escudo e arma de duas mãos. Outros jogadores elogiam o canal Shadiversity e um deles afirma que o utiliza para fazer os castelos do seu jogo ficarem mais realistas.

Os vídeos do canal Shadiversity apareceram também em outra discussão sobre espadas, desta vez, um jogador questionava qual a diferença entre uma *longsword* e uma *greatsword*²⁸¹ e pedia aos demais participantes do grupo que indicassem exemplos históricos dessas espadas. Os jogadores destrincharam as diferenças e possíveis variações na nomenclatura entre as espadas e inicialmente se ampararam em artigos da Wikipédia²⁸² para tal, até que um jogador indicou dois vídeos, “*The TRUTH about the terms Longsword and Bastard sword*”²⁸³ e “*When a Longsword becomes a Greatsword*”²⁸⁴, afirmando que o primeiro trazia a “definição histórica” das espadas. No primeiro vídeo, o youtuber discorre sobre a evolução da nomenclatura das espadas ao longo da Idade Média e no segundo ele apresenta sua proposta de classificação das espadas. Os vídeos não mostram referências para as informações que apresentam, portanto, qualquer que seja o nível de precisão histórica dessas informações, a audiência deposita sua confiança apenas no conhecimento do *youtuber*. Mais adiante na discussão, outro jogador sugere uma visita ao canal *Shadiversity* para quem quer uma “aula” rápida e divertida sobre “história”, “fantasia” e “espadas”. O vídeo “*When a Longsword becomes a Greatsword*” é sugerido por outro jogador em outro ponto do debate. Os jogadores parecem reconhecer no *youtuber* a autoridade para falar sobre esses aspectos da história e creditam-no de confiança sobre as informações que passa. Esse caso é mais uma evidência de que:

²⁸⁰ USING TWO-HANDED WEAPONS and SHIELDS together? Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (16 min 09 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ttJ8LdOQdSc>. Acesso em: 12 fev. 2023;

²⁸¹ No *post* e comentários, os jogadores utilizaram os termos em inglês.

²⁸² LONGSWORD. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation, 2022]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Longsword>. Acesso em: 13 fev. 2023. e KNIGHTLY SWORD. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation, 2022]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Knightly_sword. Acesso em: 13 fev. 2023.

²⁸³ THE TRUTH about the terms Longsword and Bastard sword. Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (09 min 52 seg). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5_90AkvkH24. Acesso em: 13 fev. 2023;

²⁸⁴ WHEN a Longsword becomes a Greatsword. Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2015. 1 vídeo (17 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=FWWpzXOUk_s. Acesso em: 13 fev. 2023;

[...] se no “mundo analógico” o historiador era uma voz hegemônica ou a grande autoridade na produção de discursos do passado, no “mundo digital” essa autoridade está fragmentada. Há, hoje, muitas vozes “autorizadas” a produzir esse tipo de discurso. Esta autoridade escora-se em dois pressupostos fundamentais, embora não sejam os únicos: 1) a capacidade de alcançar grandes audiências, o que parece, por si só, revestir o produtor de discurso de credibilidade diante do grande público; e 2) a capacidade de dominar a nova linguagem digital, garantindo a presença no “espaço público” virtual e sendo eficaz na comunicação com ampla audiência.²⁸⁵

Além de *Shadiversity*, os jogadores também mencionaram, ao longo de outras discussões, outros canais do Youtube, *Lindybeige*²⁸⁶ e *Metatron*²⁸⁷, ambos tratam de assuntos diversos além de abordar questões sobre história, armas e armaduras medievais e de outros períodos. Também foi sugerido o site *The Viking Answer Lady*²⁸⁸, o qual o jogador acredita ser de uma historiadora do período *viking*. Entretanto, apesar de a autora ser uma entusiasta do período sem formação acadêmica em história, ela traz referências dos seus textos e pesquisas e alguns textos apresentam a marca “*revised*”, sugerindo que foram revisados ou acrescidos de novas informações. Essas características dão ao site mais credibilidade que as outras referências apresentadas pelos jogadores, mas nas perspectivas apresentadas por eles, entram todos no mesmo rol de confiança.

O problema da autoridade conferida pelos jogadores para essas outras vozes não é necessariamente a falta de formação histórica ou a precisão da informação que estão passando. Em geral, canais de *Youtube* e blogs de entusiastas da história medieval focam em particularidades e detalhes específicos como a classificação e nomenclatura de espadas de um determinado tipo, que causam pouco impacto na percepção geral sobre o medievo dos espectadores se o vídeo apresentar alguma informação incorreta. Entretanto, existem casos mais drásticos, em que não só foram disseminadas concepções erradas sobre aspectos específicos da história medieval, como também se construiu uma narrativa completamente distorcida. Na discussão em que um jogador apresentou um guia sobre a vida medieval para ajudar os outros integrantes do grupo a montar cenários e aventuras mais realistas, depois de um comentário pedindo mais detalhes sobre alguns aspectos do cotidiano na Idade Média, um outro jogador posta o vídeo “Como Era Viver na Idade Média (Spoiler: Era Ruimzaço)”²⁸⁹ do canal

²⁸⁵ CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. Onde fica a autoridade do historiador no universo digital. *In.*: MAUAD, Ana Maria; SANTHIAGO, Ricardo; BORGES, Viviane Trindade (Orgs.). **Que história pública queremos? = What public history do we want?** São Paulo: Letra e Voz, 2018, p. 173.

²⁸⁶ YOUTUBE: @lindybeige. Disponível em: www.youtube.com/@lindybeige/featured. Acesso em: 16 fev. 2023.

²⁸⁷ YOUTUBE: @metatronyt. Disponível em: www.youtube.com/@metatronyt. Acesso em: 16 fev. 2023.

²⁸⁸ THE VIKING ANSWER LADY. **Main**. McDade, 2023. Disponível em: www.vikinganswerlady.com. Acesso em: 16 fev. 2023.

²⁸⁹ COMO era Viver na Idade Média (Spoiler: Era Ruimzaço). Publicado pelo canal Conhecimentos da Humanidade. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (21 min 51 seg). Disponível em: www.youtube.com/watch?v=IvGomfXpfAk&t=338s. Acesso em: 16 fev. 2023.

Conhecimentos da Humanidade. No vídeo, os dois youtubers apresentam um resumo sobre a Idade Média em preparação para uma série de vídeos sobre as cruzadas. Eles iniciam o vídeo falando sobre a alta Idade Média, afirmando dentre outras coisas que “As pessoas, elas não tomavam banho, elas eram completamente imundas, elas cheiravam mal, elas tinham o cabelo comprido, embaraçado e completamente ensebado”²⁹⁰. Mais adiante o *youtuber* questiona “Sabe qual era a principal fonte de alimento da época? A grama”²⁹¹ e também faz afirmações sobre o conhecimento na Idade Média: “Em termos intelectuais pelo menos, as pessoas eram bastante ignorantes porque não tinha [sic] livro, então não tinha o que as pessoas ler [sic], isso não existia né. Eles não sabiam nada sobre religião, filosofia, artes, ciências, ou mesmo o que acontecia fora dali”²⁹². Toda essa situação calamitosa só teria mudado na transição da alta para a baixa Idade Média porque:

os grandes moinhos de água passaram a fazer o que as mulheres faziam, também na trituração de grãos, e com isso, olha só, olha só hein, elas passaram a se arrumar, a tomar banho a se pentear. Parece bobo ou até machista, falando de certa forma, mas com isso os maridos deixaram de vê-las como animais de carga e passaram a achá-las atraente. Qual foi o resultado disso? Em cem anos, a população da França, por exemplo, passou de 6 milhões para 12 milhões.²⁹³

Felizmente, esse vídeo recebeu pouca atenção na discussão, que contou com outras referências – inclusive, e novamente, do *Shadiversity* – e o canal não teve outras indicações nos debates dos grupos de D&D no Facebook. Em outras discussões, os jogadores rechaçaram textos sensacionalistas sobre o medievo que apresentavam dados exagerados como os do canal Conhecimentos da Humanidade. Entretanto, não é uma informação desprezível e não se pode deixar de incluí-lo no leque de referências que compõem o imaginário sobre a Idade Média dos jogadores. Bruno Leal atenta para um deslocamento da autoridade, especialmente no que tange a informações falsas que circulam pela internet:

No passado, era comum que as notícias falsas mais críveis estivessem associadas à autoridade que encarnava o enunciador do discurso. Quanto maior a credibilidade daquele que difundia a notícia falsa, maior seria a possibilidade de essa notícia falsa circular e vingar no meio social. Nos dias de hoje, a autoridade continua sendo uma referência, mas essa autoridade convive com a de outros tantos atores políticos, como familiares, amigos, conhecidos, conhecidos de conhecidos, pessoas com as quais trocamos informações e notícias todos os dias por meio de nossos smartphones e contas em redes sociais com Facebook e Twitter, e nas quais depositamos confiança. Há casos, no presente, de notícias falsas que reverberam mesmo quando a fonte é anônima, e isso é possível porque, dentro do atual quadro de deslocamento da autoridade, o domínio da técnica (neste caso, saber utilizar a linguagem de cada mídia

²⁹⁰ COMO era Viver na Idade Média (Spoiler: Era Ruimzaço). Publicado pelo canal Conhecimentos da Humanidade. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (21 min 51 seg), 04 min 13 seg. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=IvGomfXpfAk&t=338s. Acesso em: 16 fev. 2023.

²⁹¹ Ibid., 07 min 10 seg.

²⁹² Ibid., 07 min 46 seg.

²⁹³ Ibid., 17 min 15 seg.

a favor de sua mensagem) e a amplitude da audiência (o número de compartilhamentos) angariam credibilidade.²⁹⁴

É notável a pulverização da autoridade nos meios digitais. Os jogadores de D&D recorreram a diversos atores fora do conhecimento canônico da história para se informar, se inspirar e se aproximar da história medieval. No rol de referências que eles demonstraram existem atores com discursos mais absurdos e outros menos preocupantes. É importante notar que as indicações que fizeram as afirmações mais escandalosas sobre a Idade Média foram as de língua portuguesa, o vídeo do canal Conhecimentos da Humanidade e o texto sobre a higiene medieval²⁹⁵. As indicações produzidas no idioma inglês, *Shadiversity*, *Lindybeige*, *Metatron*, *The Viking Answer Lady*, e mesmo os seriados de televisão, *Vikings*, *The Tudors*, *The Borgias*, *The Musketeers*, parecem ser muito mais contidos em relação a esse tipo de sensacionalismo, não ignorando, é claro, o caráter ficcional de algumas dessas produções e a variação de precisão das informações.

Existe aí, certamente, um público que anseia por história, mas com o qual os historiadores públicos ainda não conseguiram se conectar. Em diversos momentos, jogadores também trouxeram para as discussões historiadores e outros acadêmicos para embasar seus argumentos ou indicar um caminho para outros participantes tirarem suas dúvidas. Na discussão que se iniciou com a postagem do texto de um jogador sobre aspectos da vida medieval, outro jogador sugere a leitura de alguns suplementos de RPG e do livro “*All Things Medieval: An Encyclopedia of the Medieval World*”²⁹⁶ ao criticar a perspectiva de obscurantismo que surgiu ao longo da discussão. Em outra discussão, onde um integrante de um grupo de D&D no Facebook questionou sobre quais doenças eram comuns na Idade Média, um jogador sugeriu a leitura do livro *História do medo no ocidente*,²⁹⁷ indicando que um dos capítulos tratava de doenças.

A discussão sobre a alimentação medieval que iniciou com a publicação da ilustração de Tyler Gunther de uma pirâmide alimentar do camponês medieval,²⁹⁸ também contou com uma referência acadêmica. Em resposta a um comentário que relatava a prática de conservação de queijos e salames nas colônias de imigrantes no Brasil nas décadas de 1950-1960 e afirmava que antes da energia elétrica todos viviam dessa forma, inclusive na Idade Média, um jogador

²⁹⁴ LEAL, Bruno. Fake News: do passado ao presente. *In.*: PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi (Org). **Novos combates pela história: Desafios - Ensino**. São Paulo: Contexto, 2021.

²⁹⁵ Ver página 75.

²⁹⁶ JOHNSTON, Ruth A. **All Things Medieval: An Encyclopedia of the Medieval World**. Westport: Greenwood Press, 2011.

²⁹⁷ DELUMEAU, Jean. **História do medo no ocidente, 1300-1800**. Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

²⁹⁸ Ver página 79.

considera que a história da humanidade pode ser descrita como a história da conservação e transporte de alimentos e relata que está tentando comprar o livro *A História da Alimentação*,²⁹⁹ organizado pelos historiadores Jean-Louis Flandrin e Massimo Montanari. O jogador também afirma que não se bebia água na Idade Média, apenas bebida alcoólica e o comentário levou a uma discussão sobre o consumo de água em que um dos jogadores adicionou um *link* para o artigo “*Did people drink water in the Middle Ages?*”³⁰⁰ do site *Medievalists.net*. O artigo esclarece alguns mitos relacionados ao consumo de água na Idade Média e indica livros e artigos sobre o assunto. O jogador que iniciou o debate sobre a água reconheceu seu equívoco e generalização. Mais adiante na discussão sobre a alimentação medieval, um jogador postou o vídeo “*What did peasants eat in medieval times?*”³⁰¹ do canal *Modern History TV* que contou com a presença da historiadora Chris Carr reproduzindo uma receita típica do camponês medieval.

Em outra discussão, um jogador sugeriu a biografia de Guilherme Marechal,³⁰² escrita por Georges Duby, afirmando que este havia sido o maior campeão dos torneios de cavalaria. Os cavaleiros que frequentavam esses torneios seriam, para o jogador, o mais próximo de um “cavaleiro andante” que existiu na Idade Média. A discussão que contou com essa sugestão iniciou após um jogador questionar se haveria existido na Idade Média algo parecido com aventureiros profissionais e se o cavaleiro andante era apenas uma invenção dos romances de cavalaria ou se ele realmente existiu. Houve situações, também, em que historiadores foram trazidos para justificar perspectivas que não condizem com suas obras. Na discussão em que foi publicado o texto “Amor e higiene nas décadas de 1600”,³⁰³ o autor do *post* sugere a leitura dos livros da coleção *História da vida privada*,³⁰⁴ organizada por Georges Duby e Phillipe

²⁹⁹ FLANDRIN, Jean-Luis; MONTANARI, Massimo (orgs.). **História da alimentação**. Tradução: Luciano Vieira Machado e Guilherme João de F. Teixeira. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

³⁰⁰ MEDIEVALISTS.net. **Did people drink water in the Middle Ages?** Ontario [2014]. Disponível em: www.medievalists.net/2014/07/people-drink-water-middle-ages. Acesso em: 16 fev. 2023.

³⁰¹ WHAT did peasants eat in medieval times? Publicado pelo canal Modern History TV. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (08 min 44 seg). <https://www.youtube.com/watch?v=WeVcey0Ng-w>. Acesso em: 16 fev. 2023.

³⁰² DUBY, Georges. **Guilherme Marechal**, ou, o melhor cavaleiro do mundo. Tradução: Renato Janine Ribeiro. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1987.

³⁰³ Ver página 75.

³⁰⁴ VEYNE, Paul (org.). **História da vida privada**: do Império Romano ao ano mil. V. 1. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2009; DUBY, Georges (org.). **História da vida privada**: da Europa feudal à renascença. V. 2. Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009; CHARTIER, Roger (org.). **História da vida privada**: da Renascença ao Século das Luzes. V. 3. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2009; PERROT, Michelle (org.). **História da vida privada**: da Revolução Francesa à Primeira Guerra. V. 4. Tradução: Bernardo Joffily e Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2009; PROST, Antoine; VINCENT, Gérard (orgs.). **História da vida privada**: da Primeira Guerra aos nossos dias. V. 5. Tradução: Denise Bottmann e Dorothee de Bruchard. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

Ariès, que segundo ele, comprovariam sua visão sobre um medievalista com práticas problemáticas de higiene.

Uma situação diferente ocorreu quando um jogador usou as leituras de obras dos historiadores Jacques LeGoff e Georges Duby para reforçar sua competência no conhecimento da Idade Média. O jogador afirmou que, embora não fosse historiador, ele estudava muito, tinha muitos livros dos historiadores citados acima, e considerava que a formação acadêmica não é um pré-requisito para tratar o assunto com seriedade. Esse comentário aparece dentro de uma sequência de seis comentários seguidos do mesmo jogador, e ao que parece era uma resposta a outro participante do grupo cujas mensagens não aparecem mais, seja por ter excluído a conta ou por alguma configuração de privacidade. É possível deduzir que houve algum questionamento sobre a qualificação do jogador que o impeliu a justificar suas competências.

O que aconteceu nesses comentários mostra que, embora os jogadores se amparem em diversos outros atores e falas sobre o medieval, o historiador e a formação tradicional ainda pesam na avaliação da autoridade sobre o discurso histórico. De fato, em muitas ocasiões, os jogadores se valeram de sua profissão como historiadores para validar seus argumentos. Em uma dessas situações, um jogador declarou que estava fazendo graduação em história e por isso poderia afirmar que D&D é completamente diferente da Idade Média. Em outra discussão já mencionada, aquela cujo assunto girava em torno de uma cidade escravista que simulava Roma antiga,³⁰⁵ um jogador clamou que falava com a “propriedade” de historiador porque era formado, podendo assim esclarecer sobre anacronismos no debate.

A formação em história também foi trazida por um jogador que lançou uma proposta ao grupo de D&D do Facebook de montar uma ficha de personagem que contemplasse o Merlin das lendas medievais, considerando as várias versões que existem. Ao longo da discussão, o autor do *post* entra em um debate com outro jogador sobre Merlin ser um título druídico ou não e sobre a existência de evidências historiográficas e arqueológicas sobre os druidas. Ele lembra o outro jogador de que ele é um historiador e que já escreveu sobre o assunto, afirma que seus colegas fizeram monografia e doutorado sobre o assunto e posta o *link* de uma palestra sobre magia e ciência na Idade Média. Em suma, o jogador recorreu à sua formação acadêmica e aos trabalhos de seus colegas para argumentar sobre as raízes de uma lenda medieval que serviria de inspiração para um personagem de D&D.

Uma situação diferente ocorreu quando um integrante de um dos grupos de D&D do Facebook que também seria historiador foi marcado em um comentário por outro jogador para

³⁰⁵ Ver página 91.

que ele opinasse sobre o que estava sendo discutido. Isso aconteceu no debate sobre a possibilidade de padres medievais utilizarem ácido para queimar fiéis e simular exorcismos. O jogador/historiador argumentou que foi o cinema que consolidou o imaginário de que água benta queima demônios. Mais adiante na discussão, uma jogadora se identifica como historiadora e nega que ácidos fossem utilizados nesse sentido. Em seguida, outro jogador reafirma a falta de evidência e argumenta que estudou história medieval durante a graduação.

Os jogadores recorreram aos seus *youtubers* favoritos, sites de entusiastas e historiadores, livros acadêmicos e até mesmo a “carteiradas” usando sua formação para validar seus argumentos. Para muitos jogadores, a história importa. Embora a autoridade sobre o discurso histórico esteja pulverizada por vários outros atores, o papel do historiador ainda parece ser muito valorizado para os jogadores. O desejo pela história esteve presente ao longo das discussões nos grupos de Facebook. Todavia, aquilo que separa a história do jogo também teve um papel importante nos debates. A ficção, e em especial a separação entre a ficção e a história foi talvez o tema sobre o qual mais os jogadores discorreram quando falaram em Idade Média.

4.2 SE AVENTURANDO ENTRE HISTÓRIA E FICÇÃO

“O passado está em todo lugar”,³⁰⁶ afirma David Lowenthal argumentando que, por mais que não percebamos, estamos rodeados de traços do passado. Mesmo modificado, ele está presente, permanece e perdura sendo alterado e preservado coletivamente. É possível estender essa afirmação também ao fictício. Das coisas mais facilmente identificáveis como ficcionais – filmes, novelas, romances, as histórias que contamos aos nossos filhos à noite, as fotos nas redes sociais cobertas de filtros, as famílias encenadas em comerciais e até mesmo ficções mais perniciosas como mentira e dissimulação – nos rodeiam no dia a dia sem que percebamos seu caráter de “irrealidades”. Nós convivemos com a realidade e com a ficção, com aquilo foi antes só imaginado e com as ficções que se manifestam em realidade através de imagens, textos e sons. Estão ao nosso redor o passado da realidade e o passado fictício, e todos eles participam de forma integrada nas nossas vidas.

Ficção e realidade são, geralmente, entendidas como muito bem separadas, e a ficção acaba sendo caracterizada “justamente pela eliminação dos atributos que definem a

³⁰⁶ “The past is everywhere” (Tradução minha) LOWENTHAL, David. *The past is a foreign country - revisited*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015, p. 1.

realidade”³⁰⁷. Entretanto, narrativas ficcionais como jogos de D&D combinam a ficção e o real/histórico de tal forma que se integram formando algo novo. Entendo que D&D pode ser considerado uma narrativa a partir da perspectiva de Jeniffer Cover que define os TRPGs como “um tipo de jogo/sistema de jogo que envolve a colaboração entre um pequeno grupo de jogadores e um gamemaster por meio de atividades sociais face a face com o objetivo de criar uma experiência narrativa”³⁰⁸. Da mesma forma, quando os jogadores falam dos jogos nos grupos do Facebook, eles se referem às narrativas que são criadas quando estão jogando, ou que possivelmente serão criadas, quando planejam um jogo.

Para Wolfgang Iser, ficção e realidade interagem entre si através do imaginário, formando uma relação triádica, ao repetir na narrativa uma dada realidade, digamos por exemplo um castelo medieval, isso é feito por um ato de fingir, a própria repetição. Mas o castelo na narrativa é ali reproduzido com uma função diferente da sua original, a qual não pode ser deduzida apenas daquela realidade repetida. Completando o terceiro elemento dessa equação, “se o fingir não pode ser deduzido da realidade repetida, nele emerge um imaginário que se relaciona com a realidade retomada pelo texto”³⁰⁹. Ao repetir a realidade na narrativa, nesse exemplo o castelo, essa realidade se transforma em signo e o imaginário, por sua vez, se converte em efeito dessa repetição.³¹⁰

A repetição nesse caso pode também ser pensada como representação de algo, tornar aquilo que estava ausente presente novamente,³¹¹ ou ainda como as “traduções mentais de uma realidade exterior percebida”³¹². Para Jacques Le Goff, essa definição está ligada à abstração, à ideia de algo, enquanto o imaginário pertence ao campo da representação, mas não está ligado à parte reprodutora do conceito. O imaginário atua de forma criadora, “a fantasia no sentido forte da palavra – arrasta o imaginário para lá da representação, que é apenas intelectual”³¹³.

No imaginário se realizam conexões entre representações diversas, as imagens e ideias funcionam em referência, com diferentes graus de definição, ora bem delineadas, ora de forma mais imprecisa. É no imaginário que as referências à Idade Média se conectam entre si e com

³⁰⁷ ISER, Wolfgang. **O fictício e o Imaginário**: perspectivas de uma Antropologia Literária. 2 ed. Tradução: Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2017, p. 32.

³⁰⁸ “a type of game/game system that involves collaboration between a small group of players and a gamemaster through face-to-face social activity with the purpose of creating a narrative experience” (Tradução minha) COVER, Jennifer Grouling. **The creation of narrative in Tabletop Role-Playing Games**. Jefferson: McFarlan & Company, 2010, p. 168.

³⁰⁹ ISER, Op. Cit., p. 32.

³¹⁰ Ibid.

³¹¹ CHARTIER, Roger. Introdução: por uma sociologia histórica das práticas culturais. **A história cultural**: entre práticas e representações. Tradução: Maria Manuela Galhardo. 2ª ed. Rio de Janeiro: Difel, 2002

³¹² LE GOFF, Jacques. **O imaginário medieval**. Lisboa: Editorial Estampa, 1994, p. 11.

³¹³ Ibid., p. 12.

outros períodos, com a fantasia e a ficção. Para José Barros, o imaginário pode ser visto “como uma realidade tão presente quanto aquilo que poderíamos chamar ‘vida concreta’”³¹⁴. Barros ainda afirma que “essa perspectiva sustenta-se na idéia de que o imaginário é também reestruturante em relação à sociedade que o produz”³¹⁵. Neste sentido, o imaginário se conecta às representações, que por sua vez estão ligadas ao real percebido. De forma criativa, o imaginário produz algo que está ligado ao real através de mediações da representação. Isso se manifesta na “vida real”, dentre muitas formas, na cultura, em produtos culturais, nos medievalismos. O imaginário é experimentado antes de modo difuso, informe, fluido e sem um objeto de referência, manifestando-se em situações que, por serem inesperadas, parecem arbitrárias, situações que ou se interrompem ou prosseguem noutras bem diversas”³¹⁶.

A imaginação, seguindo a perspectiva de Gilbert Durand, tem como função dar sentido às coisas, ela é, antes de tudo, criação. O autor coloca o imaginário no que ele chama de trajeto antropológico: a relação estabelecida por uma sociedade entre o meio físico, histórico e social em que vive e sua sensibilidade, as pulsões subjetivas.³¹⁷ Isso quer dizer que imagens mais assentadas no inconsciente, trabalhadas ao longo da socialização e que são de forma geral compartilhadas na sociedade, modelam e são modeladas pelo contexto social. E é nessa relação que se encontra o imaginário. O imaginário individual e o imaginário coletivo ressoam mutuamente “uma vez que o essencial da representação e do símbolo está contido entre esses dois marcos reversíveis”³¹⁸.

As imagens para Durand são simbólicas, ou seja, contêm significado. Esse semantismo das imagens é dado pelo trajeto antropológico,³¹⁹ em outras palavras, é dizer que as imagens carregam significados dados pela cultura de uma sociedade ou de um grupo. As imagens percebidas no mundo são transformadas e organizadas no imaginário dando uniformidade à representação.³²⁰ Para Durand, “a unidade do pensamento e das suas expressões simbólicas apresenta-se como uma constante correção, como uma perpétua afinação”³²¹, porque aquilo que

³¹⁴ BARROS, José D’Assunção. História, imaginário e mentalidades: delineamentos possíveis. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 6, n. 11, jan./jun. 2007, p. 26.

³¹⁵ Loc. cit.

³¹⁶ ISER, Wolfgang. **O fictício e o Imaginário**: perspectivas de uma Antropologia Literária. 2 ed. Tradução: Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2017, p. 33.

³¹⁷ DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. Tradução: Hélder Godinho. 4ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

³¹⁸ Ibidem, p. 42.

³¹⁹ GODINHO, H. Gilbert Durand. *In.*: PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. 2 ed. Curitiba: Editora CRV, 2017.

³²⁰ DURAND, Op. Cit.

³²¹ Ibidem, p. 30.

é percebido no mundo e transformado no imaginário terá seu conjunto transformado novamente quando outra coisa for percebida. Com a ficção, o processo se dá de forma semelhante:

O ato de fingir, como a irrealização do real e a realização do imaginário, cria simultaneamente um pressuposto central que permite distinguir até que ponto a transgressão de limite que provoca (1) representam a condição para reformulação do mundo formulado, (2) possibilitam a compreensão de um mundo reformulado e (3) permitem que tal acontecimento seja experimentado.³²²

Isso significa que, ao ficcionalizar, o real é conduzido ao imaginário, e vice-versa, o real é apreendido e o fictício é criado, reestruturados, ambos se tornam experimentáveis a alguém, seja um leitor, expectador etc. É neste ciclo que o imaginário é atualizado e socializado novamente. Entretanto, os jogadores nos grupos de D&D do Facebook, em muitas discussões, se esforçaram por criar uma separação entre a realidade e o jogo, colocando-os em campos opostos da existência como se um não pudesse tocar o outro.

A discussão que tratava sobre o detalhamento dado à comida,³²³ por exemplo, apresentou além das questões abordadas no capítulo anterior, também um debate sobre o caráter fantasioso de D&D em comparação com o “realismo histórico” questionado pelo autor do *post*. Um jogador respondeu que os personagens do seu grupo se alimentam de uma fruta chamada Goodberry. Esse é o nome de uma magia das classes Druida e Ranger, que faz aparecer até dez bagas mágicas e cada uma pode saciar uma criatura por um dia inteiro. O autor do *post* critica essa abordagem, questionando se a magia da fruta deixa eles satisfeitos ou apenas nutridos, e, ainda, se essa dieta não deixa os jogadores entediados. O jogador então respondeu que, geralmente, jogadores de D&D querem coisas mais fantásticas e rejeitam tudo o que remete à vida real. Ele relata objetivos como cortar a cabeça de um dragão, derrotar semideuses e legiões de demônios, mas que quando se trata de atividades banais como comer, os jogadores resolvem de forma simples como caçar um pequeno animal, assá-lo com a magia rajada de fogo e, com a magia prestidigitação, deixar a refeição saborosa.

Com essas possibilidades dadas pelo jogo, os jogadores poderiam pular partes relacionadas a atividades mundanas que podem ser resolvidas com magia ou habilidades e partir para atividades consideradas mais interessantes como lutar contra inimigos. Por outro lado, o jogador relata que também mestra no sistema GURPS³²⁴, que seria mais utilizado para aventuras realistas. Ele relata que nesse sistema gosta de detalhar coisas como tratar feridas, caçar, alimentação, descanso, cansaço e clima. Por outro lado, confessa que atualmente mestra uma

³²² ISER, Wolfgang. **O fictício e o Imaginário**: perspectivas de uma Antropologia Literária. 2 ed. Tradução: Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2017, p. 34.

³²³ Página 94.

³²⁴ *Generic Universal RolePlaying System*, sistema criado pela Steve Jackson Games, publicado pela primeira vez em 1986, hoje em sua quarta edição, lançada em 2004.

aventura de D&D mais realista, onde os jogadores também gostam de detalhar essas atividades. O relato desse jogador não é um padrão entre os jogadores de D&D, existe muita variação entre que aspectos que são mais ou menos detalhados, entretanto, o relato do jogador ressoa com outros argumentos que separam D&D de qualquer comparação com a realidade em virtude da magia presente no universo de D&D.

Esse aspecto fica muito claro em uma discussão sobre regras para combate em massa para RPG medieval, onde um jogador postou um artigo³²⁵ que tratava do assunto em um dos grupos de D&D. Os jogadores discutiram alguns aspectos do texto e a criação de regras opcionais, mas por fim um jogador afirmou que a proposta apresentada no texto funcionaria somente em cenários “*low fantasy*”, mas não em um cenário “*high fantasy*” como D&D. O problema surge pela possibilidade de um mago de nível alto utilizar uma magia como “chuva de meteoros” no exército inimigo, fazendo-os bater em retirada ou mesmo abalar a moral dos soldados. A magia em questão tem a seguinte descrição no Livro do Jogador:

Orbes ardentes de fogo caem no chão em quatro pontos diferentes que você pode ver dentro do alcance. Cada criatura em uma esfera de 12 metros de raio centrada em cada ponto que você escolher deve fazer um teste de resistência de Destreza. A esfera se espalha pelos cantos. Uma criatura sofre 20d6 de dano de fogo e 20d6 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura na área de mais de uma explosão de fogo é afetada apenas uma vez. O feitiço danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estão sendo usados ou carregados.³²⁶

Na prática a magia afeta uma área grande o suficiente para potencialmente atingir um exército inteiro, ou uma grande quantidade de construções em um cenário urbano, e causando grandes quantidades de dano (uma média de 140 pontos, enquanto o livro dos monstros apresenta guerreiros comuns com uma média de 11 pontos de vida), a destruição potencial é mais facilmente comparável a uma bateria de artilharia contemporânea do que a quaisquer armas pré-modernas. A questão para o jogador é um problema que também foi abordado em outras discussões: como equilibrar a participação dos personagens em batalhas contra exércitos. A possibilidade de utilizar uma magia como chuva de meteoros que tem a capacidade de dizimar parte do exército inimigo torna impossível uma dinâmica de combate semelhante a qualquer referência que os jogadores tenham na história. A magia, e sua abundância, em D&D

³²⁵ O artigo intitulado “Regras Opcionais para Combate de Exércitos – Parte 1” foi publicado originalmente no site 3dungeonmasters.com.br, atualmente fora do ar.

³²⁶ “Blazing orbs of fire plummet to the ground at four different points you can see within range. Each creature in a 40-foot-radius sphere centered on each point you choose must make a Dexterity saving throw. The sphere spreads around corners. A creature takes 20d6 fire damage and 20d6 bludgeoning damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. A creature in the area of more than one fiery burst is affected only once. The spell damages objects in the area and ignites flammable objects that aren't being worn or carried.” (Tradução minha) MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Player's Handbook**. Renton: Wizards of the Coast, 2014, p. 259.

faria com que diversos aspectos do mundo real – neste caso, batalhas entre exércitos e no exemplo anterior, a alimentação – se tornem impossíveis de serem integradas ao cenário. Desta forma, para os jogadores, a magia faz com que o universo de D&D se distancie completamente do mundo real, é o elemento que caracteriza D&D como ficção por excelência.

Ocorreram, no entanto (e especialmente quanto aos aspectos do jogo menos atrelados à magia), outras situações em que este distanciamento foi substituído pelos jogadores integrando o ficcional e o histórico de formas inusitadas. Estas integrações subvertem o propósito de um ou outro e reestruturam os mundos em que se passam os jogos. Um jogador que estava de férias na Espanha relata que durante uma visita a um museu encontrou o que chamou de “besta de contusão”, um tipo de besta que ao invés de virotes disparava pedras ou bolas de barro endurecidas e era utilizada para caça de animais voadores. Ele compartilha uma foto tirada da arma no museu e sugere que pode ser interessante para o grupo, para ser utilizada no jogo como uma arma de contusão a distância. Os jogadores se mostram interessados e marcam outros integrantes do grupo para mostrar a ideia. Esse é um aspecto importante do jogo pois cada arma causa um tipo diferente de dano, perfurante (lança, adaga, arco, besta), cortante (espada, machado, chicote) ou contusão (mangual, clava, bordão). Além disso, monstros podem ser vulneráveis a um determinado tipo de dano, favorecendo certas armas em detrimento de outras.

Um dos jogadores do grupo mencionou que aquela besta seria perfeita contra esqueletos. Em D&D, esqueletos são um tipo de monstro vulnerável a dano de contusão, o que significa que os jogadores terão mais chance de derrotá-lo com esse tipo de arma. Embora existam algumas opções de armas de contusão no Livro do Jogador, a única arma de dano a distância que causa esse tipo de dano é a funda, que concede apenas 1d4 de dano. Esse é o menor³²⁷ dano possível em D&D (desconsiderando ataques desarmados ou com armas improvisadas que causam apenas 1 ponto de dano), enquanto uma besta pode causar de 1d6, até 1d10 de dano, dependendo do tamanho da arma, valores mais interessantes para os jogadores. Nesse sentido, a arma que o autor do *post* sugeriu ao grupo pode lidar com monstros como os esqueletos causando mais dano que as armas disponíveis no Livro do Jogador. O jogador incorporou um objeto de museu diretamente no jogo, resolvendo um problema comum entre os jogadores. Como no movimento sugerido por Iser, uma peça da realidade é repetida na ficção do jogo, emergindo do imaginário sobre a Idade Média e sendo dotada de novo significado, de novas propriedades significantes próprias do seu novo contexto fictício, como um valor de dado de dano. O problema em si, que arma de longa distância usar para atacar um esqueleto, surgiu e

³²⁷ O maior dano possível, considerando a tabela de armas do Livro do Jogador é 1d12 (lança) ou 2d6 (espada grande). Entre as armas de dano à distância, é a besta pesada com 1d10.

pertence ao universo fictício de D&D, mas recebeu da arma medieval uma possibilidade de solução, sua existência e exposição em um museu validando-a por meio da autoridade da instituição.

Uma outra questão surgiu em um dos grupos sobre o uso da linguagem coloquial durante os jogos, mais especificamente em relação a tratamentos e xingamentos. O jogador que fez a pergunta exemplifica questionando se os outros jogadores se referem aos seus companheiros de grupo como "cara", ou outras palavras do tipo, se ao xingar chamam de "burro" ou se utilizam um linguajar mais refinado. Um jogador respondeu que seus personagens utilizam a linguagem atual, outro relatou que faz saudações formais, fala "vossa pessoa", mas que como a classe do seu personagem é bardo, aos poucos está introduzindo palavras que inusitadas para o contexto como "caraca" e "bundalelê". Mas vários jogadores relataram que isso depende da classe, *background* e atributo de inteligência do personagem. Em geral um ladino utilizaria uma linguagem mais coloquial, enquanto um bardo e um paladino utilizam linguagem culta. Entretanto, um dos jogadores argumenta que o *background* do personagem também tem peso na bagagem cultural dele, exemplificando que mesmo um paladino, se tiver uma origem humilde, vai se atrapalhar com um linguajar rebuscado. Por outro lado, esse argumento foi contestado com o argumento de que qualquer paladino teria um treinamento em alguma ordem religiosa, o que o tornaria mais hábil com a linguagem culta.

Mas a educação eclesiástica à qual os jogadores se referem provem mais da ligação que fazem entre a classe paladino e ordens de cavaleiros religiosos medievais como os templários do que do jogo. A classe em si sequer menciona que um paladino tenha estudado em uma ordem religiosa. O Livro do Jogador da edição 3.5 (edição à qual o grupo em que a questão foi levantada se dedica) afirma que em geral os paladinos se tornam escudeiros de outros paladinos durante a adolescência e treinam com eles até partirem em seus próprios caminhos.³²⁸ A edição mais recente do Livro do Jogador é ainda mais aberta nesse quesito, informando apenas que paladinos treinam por muitos anos para aprimorar suas habilidades, mas não implica qualquer relação com ordens religiosas.³²⁹ O que aparece aqui é a possibilidade do uso de uma forma de falar mais "antiga" vinculada pelos jogadores a determinadas classes do jogo que por força do imaginário, mais do que predisposição do regras do jogo, regula a capacidade de uso desse tipo

³²⁸ TWEET, Jonathan. **Dungeons & Dragons Player's Handbook: Core Rulebook I v. 3.5**. Renton: Wizards of the Coast, 2003.

³²⁹ MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons: Player's Handbook**. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

de linguagem. Por outro lado, existe ainda a experiência do jogador que utiliza a classe do jogo para realizar um processo de atualização da linguagem dentro do jogo.

Uma intensa interação entre ficção e história aconteceu numa discussão onde um jogador questionou sobre o salário médio dos soldados nos livros de D&D, ele afirma que o Livro do Jogador e o Guia do Mestre apresentam apenas valores de serviços como escriba, mensageiros e salário de camponês. Um dos jogadores menciona que nos livros há o valor para o salário de um profissional treinado, que se enquadraria para combatentes e guerreiros “rasos” (como se fossem soldados rasos), mas o autor do *post* reclama que o valor indicado, 3pp ao dia, é muito alto. O jogador que havia feito a sugestão concorda que o valor é alto, mas ele afirma isso se referindo não ao jogo, mas ao “padrão medieval”, para o qual 3pp seria um “puta salário”. O jogador queria uma referência de salário para soldado, mas a indicação do livro não servia pois era um valor muito alto para Idade Média.

O valor, contudo, é uma abstração do jogo, um sistema monetário com uma lógica própria. Salário e soldado são pensados a partir de uma perspectiva moderna, mas aplicados no contexto medieval onde eles só podem fazer sentido pela ficção. O valor 3 pp do “salário” para o “soldado” é considerado muito alto para a Idade Média, mas não existe comparação entre a moeda de D&D e qualquer moeda real, menos ainda para moedas medievais. Os jogadores julgaram se o salário é justo assumindo que o soldado vai receber alojamento, alimentação e vestimenta e que uma pessoa que recebe 1pp como salário poderia muito bem sobreviver fazendo as próprias roupas e praticando “agricultura familiar”, isso considerando a vida medieval. Os jogadores empreenderam um esforço de balizar os elementos ficcionais (moeda, salário) a limites medievais (o contexto em que as pessoas vivem) que são por sua vez determinados por eles (o que é necessário para viver).

Neste ponto, os jogadores atrelavam uma necessidade do jogo a uma referência arbitrária do medievo, mediada ainda por um sistema específico e igualmente arbitrário quando colocado em relação ao histórico. É verdade que “a ficção não pede para ser crível enquanto verdade, e sim enquanto ficção”, mas isso se dá por ela ser um “tratamento específico do mundo, inseparável da matéria de que trata”³³⁰ e não pela impossibilidade de relacionar-se com a realidade. As discussões trazidas aqui demonstram que, em D&D e nos debates entre os jogadores nos grupos de Facebook, ficção e realidade são menos polos opostos, e mais elementos em constante troca e conexão.

³³⁰ SAER, Juan José. O conceito de ficção. **Revista FronteiraZ**, São Paulo, n. 8, julho de 2012, p. 3.

4.2.1 TEMAS SENSÍVEIS: COMO FICÇÃO E REALIDADE AFETAM OS JOGADORES

A interação entre ficção e realidade nos jogos de D&D trouxe à tona alguns temas sensíveis, mas que fazem parte do jogo e geraram situações indesejadas para alguns jogadores. Várias discussões sobre racismo em D&D surgiram nos grupos, algumas delas iniciaram através do que inicialmente poderia parecer apenas uma questão de funcionamento do jogo, mas que revela concepções raciais enraizadas na cultura que não escaparam aos olhares atentos de jogadores mais críticos. Um desses debates iniciou após um jogador questionar aos outros integrantes do grupo de Facebook o que eles achavam que a raça de um personagem deveria modificar na ficha do personagem e no jogo. Jogadores debateram sobre os bônus em atributos que a raça concede, o que significa que algumas raças terão mais pontos de inteligência, força, constituição, sabedoria, destreza ou carisma. Esse é um problema de longa data em D&D, que gera desconforto em muitos jogadores, mas que tem recebido muita atenção recentemente:

Analisando a comunidade TRPG dos EUA, encontramos ampla evidência de que as comunidades de fãs e a indústria até muito recentemente excluía e reproduzia estereótipos de minorias raciais, étnicas e de gênero. Uma abordagem orientada a procedimentos para a discriminação considera o grau em que as regras e o design de um jogo incorporam estereótipos e criam um espaço hostil para jogadores minoritários. RPGs na tradição de D&D herdaram noções essencializantes e estereotipadas de raça de autores de fantasia como Tolkien. Os RPGs são quase inevitavelmente discriminatórios e essencializantes porque abstraem corpos por meio de regras estatísticas que refletem a eugenia do século XIX.³³¹

O problema para os jogadores é a generalização dos indivíduos daquela raça que são todos melhores ou piores no mesmo aspecto, gerando personagens estereotipados. Um dos jogadores afirmou que a alteração de atributos conforme a raça, especialmente mentais (inteligência e sabedoria), é uma herança do racismo. Características físicas como visão no escuro, nadar, correr, voar etc. deveriam raciais, enquanto perícias, ferramentas e idiomas deveriam ser culturais. Entretanto, essa sugestão recebe críticas pois algumas culturas no jogo estão vinculadas a determinadas raças e isso acabaria por trocar um termo por outro e manter o mesmo problema. Jogadores argumentaram que historicamente os *orcs* foram representados no jogo como análogos aos negros, e que até pouco tempo meio-orcs tinham redução em carisma.

³³¹ “Analyzing the US TRPG community, we found ample evidence that fan communities and industry were until very recently excluding and reproducing stereotypes of racial, ethnic, and gender minorities. A procedure-oriented approach to discrimination considers the degree to which a game’s rules and design embody stereotypes and create a hostile space for minority players. RPGs in the *D&D* tradition inherit essentializing and stereotypical notions of race from fantasy authors like Tolkien. RPGs are almost inevitably discriminating and essentializing because they abstract bodies through statistical rules that mirror 19th-century eugenics.” (Tradução minha) TRAMMELL, Aaron. Representation and Discrimination in Role-Playing Games. In.: ZAGAL, José Pablo; DETERDING, Sebastian (Eds.). **Role-playing game studies: transmedia foundations**. New York: Routledge, 2018, p. 445.

Mencionaram raças que possuem uma contraparte negra e que são “malignos” como *Drows*³³² e *Duergars*³³³, para argumentar sobre a existência do racismo presente nas raças do jogo.

Um jogador negro critica os modificadores de carisma associados à raça e faz uma comparação com a vida real, relatando que quando sobe no ônibus ou entra em uma loja de quadrinhos “já começa rolando os dados com -6 de carisma”. Ele sugere que ou o jogo estimule uma reflexão crítica sobre a desigualdade ou apresente uma forma mais igualitária de distribuir atributos físicos e mentais. Os jogadores também sugeriram que as diferenças entre as raças apareçam apenas através de suas culturas pelo *Roleplay*, que a raça determine os pontos de vida do personagem, ou ainda que as raças tenham uma natureza completamente diferente entre si, onde por exemplo, elfos sejam criaturas de luz e anões sejam feitos de minerais. Um jogador defendeu que atributos sejam definidos por raça, justificando que por serem espécies diferentes, são naturalmente melhores em certas coisas que outros. Depois de uma breve discussão com um administrador do grupo, ele foi banido do grupo.

Outro grupo teve uma discussão semelhante, desta vez sobre uma nova regra opcional que permite colocar o bônus racial em qualquer atributo. As críticas a essa regra se organizaram em dois eixos: por um lado, alguns jogadores consideraram que é uma solução simplória apenas permitir ao jogador colocar pontos onde quiser, e por outro que isso transformaria as raças em “skins”, ou seja, afetam apenas a aparência do personagem. Essa última crítica vem de uma discussão de longa data entre os jogadores de D&D sobre o que caracteriza cada raça, que funcionam como espécies diferentes, e o racismo que as acompanha imbuído na mecânica do jogo. Nesse caso também entram as “meias-raças”, personagens que são filhos de raças diferentes, e que por sua vez carregam toda uma outra problemática. Exemplo disso é o caso dos meio-orcs que são, pelos jogadores, presumidamente filhos de um estupro, ou ainda o fato dos “mestiços” não se adequarem nem entre o povo de uma raça nem da outra.

Alguns jogadores discordaram da posição geral de que as raças devem ter condições iguais para ser bons em qualquer classe e defenderam que, quando um jogador monta um personagem de uma raça e classe que “não combinam”, ele precisa aceitar que seu personagem nunca vai ser tão bom quanto os outros. Outros ainda criticaram a nova regra pois tornaria possível que um meio-orc e um *halfling* tenham a mesma força. Um jogador reclamou atribuindo a demanda da discussão a jovens “pós-modernos” que, segundo ele, não respeitam

³³² Drow, ou elfos negros, são uma subraça de elfos com a pele escura e os cabelos brancos, que em geral vivem no subterrâneo e adoram uma deusa maligna.

³³³ Duergar, ou anões cinzentos, são uma subraça de anões com a pele descrita apenas como “acinzentada”, mas frequentemente reproduzidos como anões de pele escura em ilustrações.

nada que venha do passado. Esse mesmo jogador iniciou uma discussão, que se desdobrou em um debate à parte, sobre a manutenção de regras antigas que limitam a classe paladino apenas a humanos com alinhamento bom e leal.

Um *tweet* de Jeremy Crawford (*Game Designer* de D&D) trazido por um jogador, dá o pontapé inicial para outra discussão sobre as raças de D&D e a perpetuação do racismo no jogo. No *tweet* trazido pelo jogador, Crawford afirma que no jogo o termo raça é equivalente a espécie, não etnicidade, e que os traços da raça definem apenas como uma determinada raça é diferente de um humano. Além disso, afirma que está em pauta entre os designers do jogo abandonar o termo. O autor do *post* do grupo de D&D que compartilhou o *tweet* de Crawford afirma, baseado em “um artigo que leu”, que o uso de raça vem desde Tolkien e que até hoje o jogo utiliza de bônus e penalidades para diferenciar as raças. Afirma que em seus jogos raças são espécie e que não podem cruzar, eliminando meio-elfos e meio-orcs. Jogadores em geral concordaram que o termo já deveria ter mudado e um deles sugere trocar por ancestralidade, como foi feito com o RPG *Pathfinder*, que substituiu raça por *Ancestry* por causa da discussão em torno do termo raça. Outros discordam de ancestralidade por remeter a ancestrais como se uma árvore genealógica ou por se confundir com *background*.

Enquanto um dos jogadores explicita desgosto com o termo raça, que para ele deixa um “gosto amargo” do racismo no qual os *orcs* foram baseados, outro esclarece que a relação entre a raça e o racismo se dá pelos *orcs* terem tradição oral, serem escravizados ou escravagistas, possuírem cores diferentes, serem corpulentos e com presas no lugar de caninos. Outro jogador ainda afirma que em alguns lugares *orcs* eram referidos como “*green niggers*”. O autor do *post* discorda que o jogo seja racista por causa do termo, mas consente que ele deve deixar de ser usado. Outro jogador esclarece que a questão é apontar a conotação racista do termo não julgar o jogo. Um jogador introduz a discussão sobre representatividade, argumentando que não adianta colocar um personagem negro no livro se não há incentivo para cenários afrodescendentes. Indica dois artigos³³⁴ e por fim menciona que Tolkien era um homem branco nascido na África do Sul pré-*apartheid*, sugerindo que ele era um “homem do seu tempo”, não escapando de carregar os preconceitos do período em que viveu para sua obra. Outro jogador questiona qual seria a melhor atitude em relação a isso, visto que os *orcs* já fazem parte da

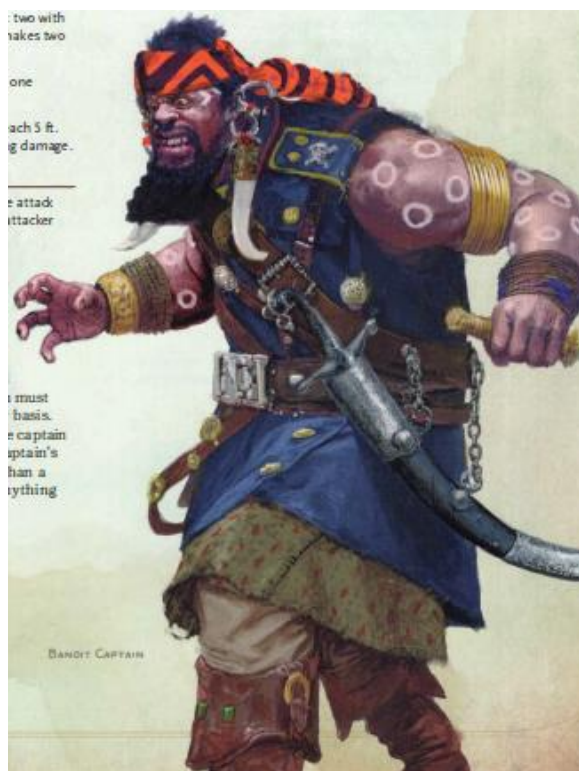
³³⁴ Um dos artigos estava com o *link* quebrado e o outro é do site *The public medievalist*, de autoria de Paul Sturtevant. STURTEVANT, Paul B. Race: The Original Sin of the Fantasy Genre. In.: STURTEVANT, Paul B. *The Public Medievalist*. [S.l.], 5 dez. 2017. Disponível em: https://www.publicmedievalist.com/race-fantasy-genre/?fbclid=IwAR3KDy8-Ua8WJzdwS4y1IHq9A89IP6EohXewWQ77cbbxxPZdJUbnE_LxMVg. Acesso em: 25 fev. 2023.

cultura *pop* para além de Tolkien e D&D, questiona se a solução seria eliminá-los do repertório ou alterar suas características.

A discussão também teve um efeito de sensibilizar e induzir à reflexão. Uma jogadora relata que nunca tinha pensado ou problematizado isso, mas que tem visto muitas discussões sobre racismo e *orcs* e sugere que o termo raça deveria mudar em novos livros e reedições. Menciona que reedições deveriam ser “corrigidas”, explicitando considerar o uso atual do termo errado. Ainda assim, alguns jogadores afirmam que não têm problema com o termo, mas que concordam que é preciso desconstruir as origens racistas vinculadas a ele (também ancoradas em Tolkien como originador do racismo). Outro afirma ser indiferente, reconhece que deve ser mudado por afetar outras pessoas, mas que continuaria utilizando mesmo após alteração oficial.

A discussão sobre racismo foi introduzida em outro grupo por um texto escrito por um dos moderadores sobre a necessidade de desconstruir determinadas representações raciais que, apesar dos esforços recentes de empresas e produtores de conteúdo, ainda se mantêm presentes no imaginário que perpassa a fantasia medieval e o RPG em geral. Ele inclui a imagem do *Bandit Captain*, ou Bandido Capitão, um NPC presente no Manual dos Monstros, junto com criaturas e vilões. O autor comenta ainda que o objetivo do texto é afirmar a necessidade de estar ciente das escolhas ao criar mundos, enredos etc. para não reproduzir preconceitos que perpetuam o racismo sistêmico.

Figura 12 – *Bandit Captain* no Manual dos Monstros



Fonte: Mearls, Crawford (2014c).

Vários comentários elogiam o *post*, alguns desdenham da discussão e não fazem mais parte do grupo, outros relatam uma mudança de perspectiva sobre a temática. A discussão se concentrou na origem e nos usos dos preconceitos presentes nas representações de raças e monstros de D&D. Sobre as origens foram abordados os livros de Tolkien e o termo zumbi e nos usos foi apontada a possibilidade (indesejada) de que o RPG seja utilizado como um espaço para expressar comportamentos e pensamentos nocivos com a justificativa de que é historicamente preciso. Um jogador e administrador do grupo comenta que é comum jogadores quererem “mascarar preconceitos” com a desculpa de ser “historicamente correto”. Afirma que argumentam que na Idade Média havia escravidão, preconceito e tortura e tentam utilizar isso em D&D, apesar de ser um universo imaginário.

Outro responde que quando cobram precisão histórica ele argumenta a existência de elementos fantasiosos no jogo, como bolas de fogo e criaturas fantásticas para justificar que não exista escravidão e misoginia, por exemplo. E outro ainda argumenta que o balanço de poder no universo de D&D é diferente do nosso mundo pela existência de magia e novos recursos, e, portanto, não faz sentido manter um pensamento misógino de que “homens são mais fortes” se uma mulher pode “lançar uma bola de fogo no marido que tentar bater nela”. Helen Young argumenta que quando as pessoas criticam medievalismos que representam pessoas negras, isso se dá menos por um desejo de precisão histórica e realismo do que se costuma declarar:

O fato de dragões zumbis, magia e magos, super-heróis e alienígenas estarem todos presentes nesses vários exemplos deixa claro que a demanda por elementos “realistas” nesses mundos fictícios não é o cerne da questão. São sentimentos contemporâneos, não fatos históricos, que fundamentam essa demanda e resposta negativa à mera ideia de que pessoas de cor podem ter vivido na Europa durante o período medieval.³³⁵

A autora explica que “quando as versões da cultura popular da Europa medieval representam pessoas de cor como pertencentes, sua presença perturba alguns dos próprios fundamentos das identidades raciais brancas contemporâneas”³³⁶ o que causaria a estranheza e o distúrbio da expectativa desse público. No caso da discussão no grupo de D&D, é possível imaginar que a mesma perturbação da expectativa de um medievo exclusivamente “branco”

³³⁵ “That zombie dragons, magic and mages, and superheroes and aliens are all present in these various examples makes it clear that a demand for “realistic” elements in these fictional worlds is not the heart of the issue. It is contemporary feelings, not historical facts, that underlie this demand and negative response to the mere idea that people of color might have lived in Europe during the medieval period.” (Tradução minha) YOUNG, Helen. Whitewashing the “Real” Middle Ages in Popular Media. In.: ALBIN, Andrew; ERLER, Mary C.; O’DONNELL, Thomas; PAUL, Nicholas L.; POWE, Nina; (Eds.). **Whose Middle Ages?** Teachable moments for an ill-used past. New York: Fordham University Press, 2019, p. 234.

³³⁶ “when popular culture versions of medieval Europe represent people of color as belonging, their presence troubles some of the very foundations of contemporary white racial identities.” (Tradução minha) Ibid., p. 241.

esteja por trás da recusa de alguns jogadores em renunciar ao racismo mesmo em um mundo de fantasia. A necessidade de utilização de paralelos com o mundo real como âncoras dramáticas no mundo de fantasia para causar emoções foi o argumento utilizado por um dos jogadores, que afirmou também que é necessário ter alguma semelhança com o mundo real sem destruir a fantasia. Disse ainda que não se pode “jogar tudo” em uma etnia, aludindo aos aspectos negativos, e, por fim, argumenta que todo morto-vivo é branco e todo *lich*³³⁷ é pálido. Ele e o autor do *post* debateram sobre racismo se limitar aos negros e sobre a origem do termo zumbi ser relacionada ou não ao trabalho escravo. O jogador argumentou novamente sobre os vilões brancos mortos-vivos e outro jogador replicou que a diferença está nos conceitos de *lich* e *orc* em que o primeiro é um arcanista poderoso com anos de estudo e o segundo é uma raça humanoide forte e burra, incapaz de ser civilizada. Esse jogador e outro esclarecem que a palidez dos mortos-vivos não tem relação com racismo, mas com a condição do corpo morto de *palor mortis*. No fim, o jogador que iniciou essa linha de argumentação e o autor do *post* elogiaram a discussão respeitosa e reafirmaram que ambos tinham como objetivo combater o racismo.

Alguns jogadores relataram mudanças de perspectivas sobre o tema, um deles conta que, no passado, o primeiro nome que pensou para um personagem bárbaro analfabeto de uma tribo *goliath*³³⁸ foi “Zulu”. Outro afirma que passou a prestar mais atenção a este tipo de coisa quando começou o relacionamento com sua atual noiva, que é uma mulher negra, e que agora ele se esforça para incluir mais diversidade nas suas narrativas porque entende a luta dela. Mais adiante na discussão, um jogador relatou que nas suas últimas aventuras, depois de criar um NPC, ele pensa em como fazê-lo ser um personagem mais diverso. Exemplifica que pode ser um ferreiro surdo, taverneiras lésbicas musculosas, elfos de pele negra que não sejam *Drows*, uma funcionária da cidade que é trans.

Houve jogadores que discordaram contundentemente do debate, um deles afirmou que a discussão era “besteira pura” porque existem ilustrações de negros nos livros de D&D que não são racistas e posta as imagens que ilustram a classe Guerreiro e a raça humana no Livro do Jogador. Ele também posta a imagem que ilustra o *orc* no Manual dos Monstros AD&D2, criticando que a criatura faça qualquer referência aos negros. Um participante do grupo afirma

³³⁷ Lich em D&D é um tipo de mago morto-vivo inteligente.

³³⁸ Goliath (termo em inglês que corresponde ao gigante bíblico Golias) é uma raça de humanoides gigantesco introduzidos no jogo pela terceira edição. Geralmente representados em culturas “tribais”, suas peles têm uma aparência mineral.

que ele não compreendeu o objetivo do *post*, que trata sobre ter um olhar crítico sobre essas questões, diferente do que ele estaria fazendo.

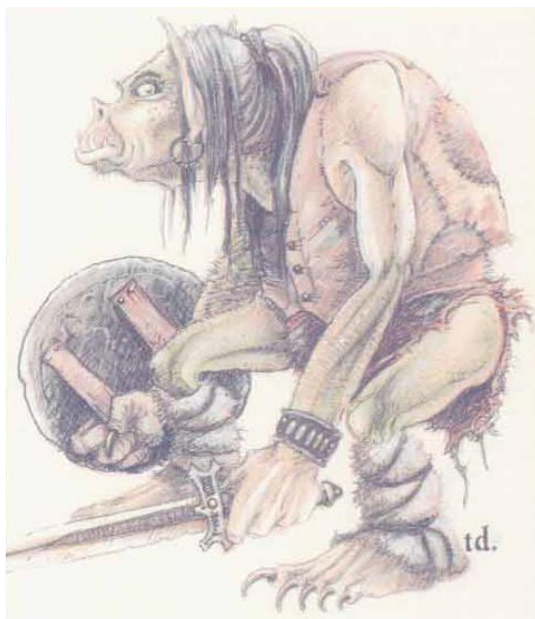
Figura 13 – Ilustrações da classe Guerreiro e da raça humana no Livro do Jogador



Fonte: Mearls, Crawford (2014a).

Os jogadores discutem brevemente e o autor do *post* comenta a posição tomada pela *Wizards of the Coast* em admitir que os orcs remetem a descrições que “desumanizam” os negros no passado. Outro jogador reclama que pessoas não compreendem que o problema não é fazer um bandido negro, mas sim caracterizar toda uma sociedade negra, ou com características que remetem a negros, como antagonistas ou malignos. Ele afirma que é preciso estar alerta para não permitir que o *hobby* se transforme em um espaço utilizado para libertar “pensamentos sórdidos” de algumas pessoas. Vários jogadores ainda reclamaram dos comentários que o jogador que desqualificou a discussão fez, e comentaram depois que ele foi banido do grupo e foi reclamar sobre isso em outro grupo de D&D.

Figura 14 – *Orc* no Manual dos Monstros AD&D2



Fonte: Beach (1993)

Ainda que o Livro do Jogador tenha ilustrações de personagens negros que não são racistas, o *Bandit Captain* do Manual dos Monstros é uma representação inaceitável que deve ser debatida entre os jogadores e repensada pela empresa responsável pelo jogo. Embora a *Wizards of the Coast* esteja trabalhando para lidar melhor com os aspectos do jogo potencialmente racistas, como os atributos raciais, evidenciados pelo *tweet* de Jeremy Crawford discutido nos grupos de D&D, as ilustrações e descrições antigas dos manuais de D&D permanecem povoando o imaginário de diversos jogadores:

Orcs parecem particularmente repugnantes porque sua coloração - marrom ou verde acastanhado com um brilho azulado - destaca seus focinhos e orelhas rosados. Seu cabelo eriçado é castanho escuro ou preto, às vezes com manchas bronzeadas. Mesmo sua armadura tende a ser pouco atraente - suja e muitas vezes um pouco enferrujada. Orcs preferem cores desagradáveis em geral. Suas vestimentas são em cores tribais, assim como os escudos ou ornamentos. As cores típicas são vermelho sangue, vermelho ferrugem, amarelo mostarda, verde amarelo, verde musgo, roxo esverdeado e marrom escuro. Eles vivem por 40 anos.³³⁹

Alguns jogadores reconhecem que essas representações são anteriores a D&D, um deles sugere que o racismo no RPG ou mundos de fantasia medieval vem de *O Senhor dos Anéis*, que é utilizado como inspiração para essas produções. Afirma que as bases da fantasia medieval moderna são *Os Nibelungos* e *O Senhor dos Anéis*. Ele discute com o autor do *post*, que

³³⁹ “Orcs appear particularly disgusting because their coloration - brown or brownish green with a bluish sheen - highlights their pinkish snouts and ears. Their bristly hair is dark brown or black, sometimes with tan patches. Even their armor tends to be unattractive - dirty and often a bit rusty. Orcs favor unpleasant colors in general. Their garments are in tribal colors, as are shield devices or trim. Typical colors are blood red, rust red, mustard yellow, yellow green, moss green, greenish purple, and blackish brown. They live for 40 years.” (Tradução minha) p. 76.

argumenta que o problema não são essas produções, mas o que está por trás delas, como imperialismo e colonialismo. Mais adiante, uma jogadora também comenta que raças no D&D foram criadas com base em preconceitos raciais e outro jogador complementa que houve muito avanço na forma como os livros de regras abordam determinadas coisas e relata que edições anteriores afirmavam que algumas raças se reproduziam por violência sexual. Um jogador entra nessa discussão afirmando que RPG sempre foi voltado para o público adulto, que estupro faz parte do ambiente do jogo e afirma ainda que D&D, pela sua perspectiva, é um grupo de milicianos que se junta para viajar e matar outras raças. A jogadora que iniciou o comentário critica a perspectiva desse jogador e responde que D&D é um jogo de fantasia e, portanto, não tem desculpa para conter estupro. O Jogador que comentou sobre o avanço na abordagem dos livros de D&D também critica o comentário sobre o público do jogo, afirmando que os personagens são heróis, não milicianos, e que o material inicial do jogo é muito voltado para o público adolescente, posição que se mantém nos materiais atuais.

O estupro, mencionado pela jogadora, foi o tema central de outra discussão, a partir de um *post* na plataforma Reddit intitulado “*Why Rape Being Realistic isn’t a Good Reason to Include Rape in Your D&D Game*”³⁴⁰. O texto, postado no *subreddit* r/DnD, dedicado a debates sobre D&D, discorreu contra o argumento de que “estupro é realista e, portanto, incluir estupro em seu jogo o torna mais realista e, portanto, melhor”³⁴¹, o qual, segundo o autor do *post*, é utilizado com frequência para justificar esse tipo de temática nos jogos. No grupo de D&D em que esse texto foi compartilhado, os jogadores foram unânimes em rejeitar a inclusão da temática para tornar o jogo mais realista.

Um jogador relata que apesar de ter mestrado em um universo pesado, nunca colocou cenas explícitas, relata que apesar de utilizar estupro como background de personagens para que os jogadores se importem mais com eles e tenham ódio de outros personagens, sempre tomou cuidado nas descrições para não deixar ninguém desconfortável. O jogador conta que chegou a fazer um personagem que deixou os outros jogadores desconfortáveis, mas que assim que percebeu o que tinha feito, pediu desculpas e nunca mais repetiu. Alguns jogadores comentam sobre mestres e jogadores que priorizam “realismo” e tratam da temática causando desconforto em outros jogadores, também relatam situações em que tiveram de expulsar um

³⁴⁰ IRONMYR. *Why Rape Being Realistic isn’t a Good Reason to Include Rape in Your D&D Game*. [S.l.], 26 ago. 2018. Reddit: r/DnD. Disponível em: https://www.reddit.com/r/DnD/comments/9adir9/why_rape_being_realistic_isnt_a_good_reason_to/. Acesso em: 21 fev. 2023.

³⁴¹ “rape is realistic, and therefore including rape in your game makes it more realistic and therefore better” (Tradução minha) Ibid.

jogador por causa disso. Uma jogadora entra no debate e afirma que só aceita o argumento sobre realismo se ao mesmo tempo os personagens também forem obrigados a fazer teste de constituição cada vez que fizerem uma refeição para não morrerem de diarreia (revelando também o que em seu imaginário sobre a Idade Média apresenta um risco de morte).

A diferença entre realismo e verossimilhança foi trazida por um jogador para argumentar que a defesa de estupro como realista seria uma questão de verossimilhança, porque não considera outros elementos “realistas” que são ignorados. Entre esses outros elementos que são ignorados, estão as doenças que hoje são banais como a diarreia, mas que no medievo eram mais perigosas, como a jogadora havia argumentado. Ela argumenta que o fundamental do artigo é diferenciar o jogo da Europa Medieval histórica, e que não há realismo ou verossimilhança que justifique esse tipo de comportamento.

Um jogador comenta que o propósito do jogo é fugir da realidade onde tudo é ruim e todos são impotentes, para poder se sentir mais “heroico”, e considerando isso, deve haver formas de criar vilões “dignos de raiva” de uma forma mais criativa do que com estupro. Duas jogadoras debatem sobre a necessidade de utilizar o tema como background de um personagem, e a validade em geral de incluir o tema no jogo. Elas trazem o termo “mulher na geladeira”³⁴², que se refere no universo dos quadrinhos a personagens mulheres que sofrem violência ou são mortas para alavancar um desenvolvimento de um personagem masculino. Os jogadores argumentam que não existe razão que valha a pena para tratar desse assunto no jogo. Um jogador menciona, desgostosamente, que alguns cenários colocam a existência de meio-*orcs* nas entrelinhas como estupro. Por fim, outro jogador comenta que passou a cuidar ao convocar jogadores para que suas mesas fossem seguras para mulheres, depois que teve contato com uma discussão semelhante no *Reddit*, sobre estupro “[*Serious*] *Girls of r/RPG, how many of you have had your characters raped in a game?*”³⁴³.

Gary Alan Fine apresenta, em *Shared Fantasy: role-playing games as social worlds*,³⁴⁴ situações comuns em jogos de TRPG que indicavam um motivo pelo qual havia poucas mulheres jogando. Fine relata diversas atitudes de jogadores homens em relação a jogadoras, como desqualificação de sua competência no jogo, comentários sexualizando as personagens e

³⁴² WOMEN IN REFRIGERATORS. Front Page. [S.l.], [2000]. Disponível em: <https://lby3.com/wir/index.html>. Acesso em: 21 fev. 2023.

³⁴³ ASPEL. [*Serious*] *Girls of r/RPG, how many of you have had your characters raped in a game?* [S.l.], 20 mar. 2015. *Reddit*: r/rpg. Disponível em: https://www.reddit.com/r/rpg/comments/2zrixg/serious_girls_of_rrpg_how_many_of_you_have_had/. Acesso em: 21 fev. 2023.

³⁴⁴ FINE, Gary Alan. *Shared Fantasy: role-playing games as social worlds*. Chicago: The University of Chicago Press, 1983

as jogadoras, e a intenção ou ato de violação de NPCs e PJs. Nas entrevistas realizadas por Fine, os jogadores demonstraram que a presença de jogadoras às vezes era indesejada, por causar inibição nos homens que não podiam mais se “deixar levar” no jogo e manter o mesmo tipo de atitudes.

Dados esses exemplos, talvez não seja surpreendente que poucas mulheres participem desses jogos. Embora não seja inevitável que os jogos expressem medos e fantasias sexuais masculinos, eles são estruturados para que essas expressões sejam legítimas. Embora as mulheres não estivessem presentes quando esses comentários foram feitos, não é surpreendente que os jogadores do sexo masculino não convidem suas amigas para jogar. Uma vez que essas observações sexuais são tipicamente acompanhadas de risadas e piadas e geralmente aumentam o interesse no jogo, espera-se que, se as jogadoras estivessem presentes, os homens considerariam o jogo menos “divertido” e possivelmente fariam atribuições negativas à jogadora.³⁴⁵

A estrutura à qual Fine se refere é da narrativa e sociabilidades entre os jogadores, não há nada no *design* do jogo que leve a esse tipo de situação. O autor reconhece que “na teoria, as personagens femininas podem ser tão poderosas quanto os homens; na prática, muitas vezes são tratadas como posse.”³⁴⁶ A pesquisa de Fine foi publicada no início dos anos 1980 e, embora muito tenha mudado, esse tipo de atitude em algum grau ainda persiste, como revelam as discussões no Facebook e Reddit. Ao contrário do ambiente relatado por Fine nos anos 1980, os jogadores que se manifestaram se posicionaram em repúdio a essas práticas e indicaram esforços para tornar o espaço do jogo um lugar seguro para as jogadoras.

Situações delicadas envolvendo mulheres em D&D infelizmente não se restringem ao estupro, pois algumas concepções e interpretações de personagens femininas podem gerar desconforto entre os jogadores. O tema foi abordado em uma discussão que questionava aos jogadores do grupo de Facebook qual era a experiência deles interpretando um personagem de outro gênero durante uma campanha de RPG. Vários jogadores relatam que a voz do personagem é um empecilho, tanto para homens quanto para mulheres, outros afirmam que não fazem por medo de não saber interpretar e acabar fazendo algo ofensivo ou estereotipado. Alguns jogadores relatam fazer personagens femininas sedutoras ou que têm alguma ênfase na sexualidade. Outros ainda discutiram a equivalência entre raças fantasiosas e gêneros com os quais convivem diariamente, considerando facilidade de interpretação, identificação ou

³⁴⁵ “Given these examples, it is perhaps not surprising that few females participate in these games. While it is not inevitable that the games will express male sexual fears and fantasies, they are structured so that these expressions are legitimate. Although females were not present when these comments were made, it is not surprising that male players do not invite their female friends to play. Since these sexual remarks are typically accompanied by laughter and joking and generally increase interest in the game, it is expected that if female players were present, men would consider the game less “fun,” and possibly make negative attributions to the female player.” (Tradução Minha) FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy: role-playing games as social worlds**. Chicago: The University of Chicago Press, 1983, p. 70.

³⁴⁶ “In theory, female characters can be as powerful as males; in practice they are often treated as chattels.” (Tradução minha) Ibid., p. 69.

conhecimento. Jogadores também relataram assédio e violência que suas personagens femininas sofreram, o que muitas vezes inibiu a criação dessas personagens.

Muitos jogadores reclamaram de interpretações de personagens femininas feitas por homens, um jogador e administrador do grupo relata que acha normal interpretar personagens femininas e que busca fugir do estereótipo de donzela em perigo, mas que o mais comum é ver interpretações feitas por homens de personagens femininas como super frágil e sensível. Outro jogador relatou que prefere evitar interpretações que já presenciou, em que personagens femininas “davam em cima” de todo mundo. Argumento semelhante foi utilizado por outro jogador que afirmou evitar a prática para não cometer erros de interpretação estereotipada de sexualização e sedução. Outro jogador também comenta esse tipo de estereótipo feminino nas interpretações e adiciona também as personagens femininas que “coincidentalmente” são lésbicas. Uma jogadora comentou sobre a interpretação de um jogador que sempre frisava que sua personagem era “gostosona”, usava roupa curta e “dava em cima” de todo mundo, reclamou também de mestres que narravam NPCs como donzelas em perigo e sempre com “voz manhosa”.

Outros jogadores, por suas vezes, relataram as personagens estereotipadas e sexualizadas que já interpretaram ou estão interpretando: uma guerreira meio-*orc* que depois de uma batalha “excitante” fazia uma orgia com escravos; uma donzela medieval de família tradicional e rica que utiliza sua “aparência indefesa” com malícia; uma sacerdotisa que tem uma “queda” pelo guerreiro “sarado”; uma canibal “sexy” que seduz pessoas para comê-las.

Situações em que os jogadores acabaram sofrendo pela conduta dos seus pares em relação aos seus personagens também foram relatadas. Um jogador afirmou que tem receio de jogar com uma personagem feminina em um grupo novo em que não conhece os outros jogadores por ter jogado com pessoas imaturas durante a juventude. Outro jogador também reclamou de algumas reações que outros jogadores tiveram quando interpretou personagens femininas. Relatou que uma das primeiras personagens que fez, aos onze anos, era uma bárbara e o mestre ficou insistindo para ele trocar o gênero, enquanto os outros jogadores ameaçaram violentar a personagem. Ele contou também que já viu jogadores ficando “mega desconfortáveis” com a presença de uma personagem feminina e que sofreu piadas sexistas além de outras ameaças de violência. Uma jogadora reconheceu que tem receio dos outros jogadores não levarem a sério seu personagem devido a uma situação em que o grupo tratou seu personagem masculino como se fosse mulher apesar de ela afirmar constantemente que era um homem. Outra jogadora relata que prefere jogar com um personagem masculino quando não conhece o grupo, porque já sofreu muito assédio e teve uma personagem “estuprada e

sodomizada”. Uma tática semelhante é utilizada por um jogador que escolhe interpretar uma personagem feminina quando joga com um grupo novo de jogadores, para avaliar se alguém terá alguma atitude “babaca”. Relata que já viu muita coisa nesse sentido e compreende a necessidade de grupos exclusivos para mulheres e LGBTs. Outros jogadores passaram por situações inseguras nos jogos, mas acharam a experiência “interessante” e até “tranquila”, porque a personagem não foi desrespeitada.

Alguns jogadores relataram que não têm problema em interpretar outro gênero, mas que outras características impactam mais. Para alguns, o mais difícil é interpretar uma raça diferente, fantasiosa, para outros, personagens de idade avançada são mais desafiadores. Entretanto, um jogador relatou que é mais fácil se identificar com as raças de D&D do que com um gênero diferente, enquanto outro afirmou que interpretar um *orc* de 150kg e 2m de altura, é tão diferente quanto interpretar uma mulher. Sarah Lynne Bowman e Karen Schrier defendem que interpretar um personagem fictício pode trazer benefícios como:

[...] a capacidade de retratar alguém de uma experiência social muito diferente da vida mundana do jogador. Por exemplo, um homem cisgênero pode interpretar um personagem que se identifica com uma mulher. Os jogadores podem representar diferentes raças, etnias, nacionalidades, sexualidades e até espécies, dependendo do jogo.³⁴⁷

Embora, como as discussões revelam, alguns jogadores tenham mais dificuldade de retratar personagens diferentes de como eles próprios se identificam, muitas vezes os jogadores experimentam, dentro dos limites do jogo, uma outra identidade, que pode abarcar elementos ficcionais e históricos com a possibilidade de gerar reflexões positivas sobre a realidade social de outras pessoas. Neste sentido, os jogadores também contaram muitas histórias positivas sobre a interpretação de personagens de outro gênero. Um jogador relata que em uma mesa em que ele mestrou, um dos jogadores fez uma personagem feminina que tinha como traço importante a luta contra o patriarcado pois era uma nobre que queria ser cavaleira. Ele relata que conversou com as jogadoras do grupo e elas o ajudaram a conduzir a narração. Para outro jogador, interpretar uma mulher foi “libertador” e o fez descobrir mais sobre si mesmo. Bowman e Schrier atentam para a utilização do espaço do RPG pelos jogadores “para explorar aspectos de seu próprio gênero ou sexualidade que normalmente são suprimidos”³⁴⁸, e os

³⁴⁷ “[...] the ability to portray someone from a vastly different social experience than that of the player’s mundane life. For example, a cisgendered male can play a female-identifying character. Players can enact different races, ethnicities, nationalities, sexualities, and even species, depending on the game.” Tradução minha) BOWMAN, Sarah Lynne; SCHRIER, Karen. *Players and Their Characters in Role-Playing Games*. In.: ZAGAL, José Pablo; DETERDING, Sebastian (Eds.). **Role-Playing Game Studies**: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018, p. 406.

³⁴⁸ “to explore aspects of their own gender or sexuality that are normally suppressed” (Tradução minha) *Ibid.*, p. 406.

consequentes benefícios dessa prática para o bem-estar dos jogadores. Houve o relato também sobre a personagem feminina interpretada por um dos jogadores, que ao final da campanha foi a personagem mais bem desenvolvida, bem-sucedida e poderosa que ele já fez, ainda que o mestre tenha eventualmente a assediado.

Embora jogadoras ainda enfrentem situações de misoginia, é possível perceber que houve muito avanço desde a etnografia de Gary Alan Fine. Os debates sobre o racismo imbuído em alguns aspectos das regras e monstros de D&D também têm recebido muita atenção dos jogadores e estão no radar da *Wizards of the Coast* para futuros avanços pelo que indica o *tweet* de Jeremy Crawford e as mudanças nos atributos raciais. Os grupos de Facebook de D&D e os jogos têm possibilitado um espaço de reflexão sobre essas questões que estimulam uma sensibilização e acolhimento dessas demandas. Analisando especialmente as obras de fantasia, Anne Besson reconhece nas produções culturais mais recentes um espaço de luta por igualdade e representação:

Os gêneros do imaginário evoluem com os tempos, tanto mais contundentemente quanto o seu público, multigeracional, é majoritariamente jovem. Estas obras, das quais se poderia erroneamente pensar que a fuga que proporcionam as afasta dos problemas da realidade contemporânea, estão, pelo contrário, em contato direto com as questões centrais do seu tempo. A representação da diversidade e o desejo de transmitir uma mensagem de subversão social estão na linha de frente dessas preocupações recentes. A promoção de heroínas e/ou pessoas racializadas (percebidas como não-brancas, isto é, comunidades latinas, negras, indianas, orientais, asiáticas, mestiças) ao posto de personagens principais, ativas, positivas, com temperamentos e papéis diversos, constitui um fenômeno marcante das últimas décadas.³⁴⁹

Para a autora “a ficção científica há muito favorece o submundo, as margens, as lutas contra as superpotências, e a fantasia mais recente, por sua vez, se esforça para oferecer histórias de emancipação”³⁵⁰, o que pode ser observado no esforço dos jogadores de tornar o ambiente de jogo mais responsável e acolhedor. Esses debates revelam que o RPG é também um espaço de luta por igualdade, por respeito e por mais diversidade.

³⁴⁹ “Les genres de l’imaginaire évoluent avec leur temps, de manière d’autant plus frappante que leur public, multigénérationnel, est majoritairement jeune. Ces oeuvres dont on pourrait penser à tort que l’évasion qu’elles procurent les amène loin des problématiques du réel contemporain sont au contraire en prise directe avec les questions centrales de leur époque. La représentation des diversités et la volonté de porter un message de subversion sociale figurent au premier plan de ces préoccupations récentes. La promotion d’héroïnes et/ou de personnes racisées (perçues comme non blanches, soit les communautés latines, noires, indiennes, orientales, asiatiques, métisses) au rang de personnages majeurs, actifs, positifs, aux tempéraments et rôles diversifiés, constitue un phénomène frappant des dernières décennies.” (Tradução minha) BESSON, Anne. **Les littératures de l’imaginaire**. Clermont-Ferrand: Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2022, p. 57.

³⁵⁰ “La science-fiction privilègue depuis longtemps les bas-fonds, les marges, les luttes contre les hyperpuissances, et la fantasy la plus récente s’efforce à son tour de proposer des récits d’émancipation.” (Tradução minha) BESSON, Anne. **Les littératures de l’imaginaire**. Clermont-Ferrand: Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2022, p. 58.

Este capítulo atravessou a relação dos jogadores com a história, investigando a que atores os jogadores atribuem a autoridade para falar sobre a história e demonstrando que o conhecimento acadêmico e os historiadores ainda exercem um papel relevante neste aspecto. Em seguida, foi analisada a relação que os jogadores estabelecem entre a história e a ficcionalidade do jogo, verificando que por um lado estes aspectos estão essencialmente entrelaçados nas narrativas dos jogadores que, por outro lado clamam uma separação ontológica entre D&D e realidade. Por fim, os temas sensíveis do jogo que afetam os jogadores na “vida real” foram observados, explorando como racismo e misoginia são percebidos pelos jogadores e quais estratégias eles utilizam e propõem para lidar com isso. Foi possível observar, também, que muitos dos jogadores se esforçam para que os grupos sejam locais seguros, conduzindo as desavenças nas discussões quando ocorrem e removendo do grupo os jogadores que se comportam de forma inadequada ou expressam opiniões descabidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: SAINDO DA MASMORRA

Foi certamente uma aventura explorar os grupos de Facebook sobre *Dungeons & Dragons* e encontrar comunidades debatendo a história medieval de forma tão intensa e integrando-a aos seus espaços de lazer e jogo. Fazer pesquisa em redes sociais apresentou diversos desafios, muitos dos quais foram expostos no início desse trabalho, mas eu espero que, ao expô-los, a presente pesquisa possa ajudar outros pesquisadores a enfrentar pelo menos alguns deles. Afinal, se uma afirmação pode ser feita ao final dessa jornada é que as redes sociais são um espaço fervilhando de possibilidades de pesquisa. É uma estrada cheia de obstáculos, mas que vale a pena ser trilhada.

Os jogadores se reúnem em um grupo para jogar RPG, e se reúnem virtualmente em grupos muito maiores para debater sobre RPG. Os grupos no Facebook servem para compartilhar experiências, ideias, sugestões, criações próprias, debater sobre o jogo, referências, problemas, encontrar jogadores e grupos. No meio dessas práticas emerge um imaginário sobre a Idade Média, e isso acontece porque o medieval foi uma peça importante na criação de *Dungeons & Dragons*. Por mais que a *Wizards of the Coast* venha adotando uma postura de afastamento da Idade Média já há algum tempo, reduzindo as referências ao medieval nos manuais e até mesmo ancorando suas representações no imaginário popular ao invés do período histórico, como fez o box sobre os arquétipos de Cavaleiro e Samurai no *Guia de Xanathar para todas as coisas*, o medieval está impregnado no imaginário dos jogadores de D&D.

O primeiro manual, ainda muito baseado no *wargame Chainmail*, detalha ao extremo alguns elementos inspirados na Idade Média, como os castelos, e “medievaliza” várias imagens para compor a ambientação do cenário. A segunda edição de *Advanced Dungeons & Dragons* avança os detalhes sobre outros aspectos do medieval, trazendo exemplos de moedas e categorias militares de diversos locais da Europa medieval e do Oriente próximo. A terceira edição, já sob a tutela da *Wizards of the Coast*, teve uma drástica redução nas menções sobre a época. Em grande parte, isso se deve pois neste ponto, D&D já possuía um número elevado de publicações e cenários para poder se autorreferenciar sem precisar fazer alusão ao período medieval e ainda assim manter o imaginário de um cenário medieval que compõe grande parte do universo de D&D. A quarta edição segue o mesmo caminho. Altamente influenciada pelos MMORPGS, essa edição, todavia, mantém a Idade Média presente na figura da nobreza, frequentemente mencionada ao longo do Guia do Mestre. A última edição de D&D, entretanto,

volta a fazer referências ao medievo e inclui diversas ilustrações que a ele remetem, reforçando a ligação do jogo com o período.

Apesar de os manuais de D&D fazerem a sua representação do medievo, quando o jogo chega nas mãos dos jogadores são eles que têm a liberdade de representar o cenário da forma que quiserem. A análise e categorização das discussões coletadas no banco de dados tornou possível perceber a recorrência de determinados temas e as diferentes formas, para além do que consta nos manuais, como os jogadores se relacionavam com o medievo.

O imaginário dos jogadores em relação à Europa medieval é multivalente, as pessoas medievais são representadas em parte a partir do prisma da Idade das Trevas, onde reinava a ignorância, preconceito e falta de higiene. O retrocesso diagnosticado pelos jogadores é creditado à Igreja Católica, responsável também pela intolerância e violência da Inquisição. Mas os jogadores também compreendem o medievo como um período muito menos tenebroso, com avanços na educação, como a fundação de universidades, no campo jurídico, com a percebida ausência da escravidão, associada ao mundo antigo, e trocas culturais com os continentes africano e asiático. Um aspecto que precisa ser ressaltado é o interesse dos jogadores por hábitos e práticas comuns, em oposição, por exemplo, ao manual da quarta edição de D&D, que foca seus exemplos na nobreza medieval. As fronteiras do medievo traçadas pelos jogadores são flexíveis o bastante para abarcar elementos fantasiosos como magia e dragões – para falar dos mais óbvios – mas se mostram inusitadamente rígidas em outras situações.

A classe monge de D&D, associada por muitos jogadores com o extremo Oriente, é tratada como um elemento estranho ao medievo e por conseguinte o Oriente em si é visto como algo contraditório em relação à Idade Média. A partir da ótica orientalista foi possível perceber que, se a Idade Média é um “outro” para os jogadores, essa alteridade se multiplica com o Oriente, que é um “outro” ainda mais distante. Ao definirem o que não faz parte do período medieval, os jogadores também adicionam contornos ao imaginário do medieval. As fronteiras temporais do medievo também foram traçadas pelos jogadores, diferenciando a Idade Média da Antiguidade através de uma perspectiva renascentista em que o medievo é sinônimo de atraso e perdas em relação ao período anterior, já a modernidade é apresentada como uma retomada do progresso. O caráter da Idade Média de intermédio obscuro entre dois períodos, ainda que já tenha sido superado academicamente, permanece impregnado no imaginário desses jogadores.

Os jogadores empregaram diversas estratégias para incorporar a Idade Média ao jogo, alguns com um desejo de se aproximar mais do medievo, outros partindo dele para extrapolar suas fronteiras. Com o objetivo de tornar o seu jogo mais medieval, alguns jogadores deram

início a debates sobre os mais diversos aspectos da vida no período variando desde a alimentação até a espionagem. Em outras situações, o medieval funcionou como um baú de onde tirar elementos e inspirações. Tornar o jogo mais medieval esbarra, porém, em aspectos indesejados que são percebidos como próprios da época. Enquanto alguns jogadores procuram incluir defeitos como racismo, misoginia e intolerância rogando por uma maior autenticidade, outros rechaçam essas características, se apoiando no caráter ficcional dos mundos de D&D para garantir que o jogo se passe em um espaço seguro para todos.

Nem sempre a Idade Média comportou os elementos e referências que os jogadores desejavam incluir nas suas narrativas. Nesses casos, eles empregaram flexibilizações e adaptações para acomodá-los com o medieval. Em grande parte, isso se deu com o objetivo de incorporar armas de fogo e cavaleiros de armadura no mesmo cenário e período de forma que lhes parecesse coerente. Em outras situações, a presença de magia nos mundos de D&D suscitou a necessidade de adaptações mais profundas que impactariam no desenvolvimento científico e da sociedade, implicando a necessidade de repensar a relação das pessoas com práticas básicas como o conserto de objetos e a limpeza. Os jogadores demonstram refletir sobre o cotidiano de outros períodos históricos e os problemas enfrentados pelas pessoas comuns. Ao menos em parte, isso pode ser creditado à necessidade dos jogadores de se investirem de um personagem e interpretarem situações em um universo diverso do seu. A prática da alteridade necessária para jogar RPG serve aqui ao aprendizado sobre a história.

Surge a questão de onde os jogadores retiram as informações para embasar seus argumentos sobre o cotidiano na Idade Média. Como um espaço de fragmentada autoridade sobre o conhecimento da história, a internet põe ao alcance dos jogadores diversos atores não acadêmicos que clamam autoridade sobre o saber histórico. Destes, os jogadores dão especial atenção e confiança a *youtubers* que tratam de temas e detalhes específicos do medieval. O próprio espaço dos grupos de Facebook opera construções de narrativas sobre a história que os coloca dentro do escopo da História Pública. Um tanto surpreendentemente, os jogadores também atribuíram um peso considerável a referências acadêmicas, por um lado citando obras de historiadores e por outro utilizando sua própria formação acadêmica para validar seus argumentos.

Embora muitos tenham recorrido à história para justificar determinado aspecto do jogo, diversos jogadores também se esforçaram por separar D&D da história, argumentando pelo caráter ficcional do jogo. A separação ontológica entre a ficcionalidade do jogo e a realidade foi expressa pela possibilidade de escapar de atividades mundanas do dia a dia como a alimentação, em favor da utilização da magia para suprir essa necessidade e também pela

impossibilidade de incluir questões presentes na história como batalhas entre exércitos, pois a interferência da magia mudaria completamente a sua dinâmica. Ficção e história também foram integradas de formas menos conflituosas, pela atualização do vocabulário operada pela inclusão de gírias a uma forma mais antiquada de linguagem em função de uma classe do jogo e na resolução de problemas do jogo pela inclusão de elementos históricos.

Os jogadores também debateram sobre temas sensíveis que perpassam o jogo. Eles reconhecem em algumas mecânicas do jogo a perpetuação do racismo que vincula atributos como baixa inteligência a raças associadas aos negros, e mesmo monstros e vilões que endossam a presença do racismo no jogo. A herança de um racismo da obra de Tolkien, uma das inspirações para D&D, é amplamente reconhecida pelos jogadores, que discutem e propõem sugestões de como esse problema pode ser resolvido em próximas edições do jogo. Misoginia é outro tema abordado pelos jogadores que relatam casos em que o estupro de personagens ocorreu com a justificativa de ser “coerente” com o medieval. Personagens femininas também são retratadas de forma degradante e altamente sexualizada por muitos jogadores. Essas práticas, ainda que abominadas pela maioria dos participantes dos grupos de D&D no Facebook, ainda ocorrem e demandam táticas de prevenção por parte dos jogadores, que escolhem fazer personagens masculinos para evitar o problema enquanto outros criam personagens femininas fortes e bem desenvolvidas, além de outras formas de diversificação dos NPCs que povoam os cenários de D&D. Os grupos de D&D e do Facebook se mostraram também espaços de luta e resistência contra essas práticas misóginas e racistas, onde os jogadores buscaram promover um espaço mais acolhedor e respeitoso.

Pelo exposto, é possível afirmar que os objetivos iniciais de investigação do imaginário sobre a Idade Média em circulação entre os jogadores de D&D nos grupos de Facebook, assim como a análise das relações que se estabelecem entre os jogadores, o jogo e a história medieval, os métodos que eles empregaram para incorporar a história da Idade Média nos jogos, a compreensão do TRPG como uma prática cultural e social, e o papel da colaboração entre os jogadores, mediada pela rede social Facebook, foram cumpridos.

O desejo de Gyax e Perren de que *Chainmail* pudesse ser uma porta de entrada dos jogadores para o conhecimento sobre a Idade Média é certamente concretizado nos grupos de D&D no Facebook, mostrando que o jogo é capaz de instigar esse desejo e engajamento com a história em um nível muito profundo. A história é desejada por alguns, renegada por outros, e de alguma forma adaptada ou flexibilizada por quase todos eles. A história é levada “a sério”, mas os jogadores também brincam com ela. Neste espaço, que é antes de tudo colaborativo e criativo, residem possibilidades de produção com os jogadores e para os jogadores. Isso pode

ser levado a cabo por projetos que integrem o desejo de aproximação e adaptação da história com o jogo, e para falar a verdade, de muitas outras formas que ainda não foram estudadas.

Esta pesquisa pode ter concluído seus objetivos, mas se deu tendo como foco o imaginário sobre a Idade Média nos grupos do RPG *Dungeons & Dragons* no Facebook. Existem ainda diversos outros jogos e outras redes sociais com suas formas particulares de socialização, e de relação com a história, que não se limita ao medievo e os outros recortes feitos aqui. Finalizo esta aventura com o desejo de ver mais aventuras surgindo neste e em outros universos, expandindo a compreensão sobre os jogos e as formas como os jogadores se relacionam com história através deles.

REFERÊNCIAS

ALBIERI, Sarah. História Pública e Consciência Histórica. In.: ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

AMARAL, Giovanna; OROCZKO NUNES, Nykollas. Representações da natureza medieval em Dungeons & Dragons. **Anais Eletrônico do XIII Encontro Estadual de História: “História e mídias: narrativas em disputas”**. [S.l.], 2020. Disponível em: https://www.encontro2020.pe.anpuh.org/resources/anais/22/anpuh-pe-eeh2020/1602095396_ARQUIVO_abf901b01127bb967bfb917cad53ca60.pdf. Acesso em 21 nov. 2022.

ANCIENT ORIGINS. How Medieval Castle Toilets Looked...! [Dublin], 1 mar. 2021. Facebook: @ancientoriginsweb. Disponível em: www.facebook.com/ancientoriginsweb/photos/a.595116573862624/5413479752026258. Acesso em: 10 dez. 2022.

ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons additional rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures: Supplement II Blackmoor**. Lake Geneva: TSR Games, 1975.

ASPEL. **[Serious] Girls of r/RPG, how many of you have had your characters raped in a game?** [S.l.], 20 mar. 2015. Reddit: r/rpg. Disponível em: https://www.reddit.com/r/rpg/comments/2zrixg/serious_girls_of_rrpg_how_many_of_you_have_had/. Acesso em: 21 fev. 2023.

BARROS, José D’Assunção. História, imaginário e mentalidades: delineamentos possíveis. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 6, n. 11, jan./jun. 2007.

BEACH, Tim. **Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition Monstrous Manual**. Lake Geneva: TSR, 1993.

BESSON, Anne. L'arbre et la forêt: postérité de Tolkien en fantasy. **Revue de la BNF**, Paris, n. 59, p. 12-21, out. 2019. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-12.htm>. Acesso em: 08 jan. 2023.

BESSON, Anne. **Les littératures de l’imaginaire**. Clermont-Ferrand: Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2022.

BIBLIOTECA ÉLFICA. **Home**. [S.l.], [2021]. Disponível em: <https://bibliotecaelfica.org/>. Acesso em: 23 de fev. de 2023.

BOWMAN, Sarah Lynne. **The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity**. Jefferson: McFarland & Co., 2010.

BOWMAN, Sarah Lynne; SCHRIER, Karen. Players and Their Characters in Role-Playing Games. *In.*: ZAGAL, José Pablo; DETERDING, Sebastian (Eds.). **Role-Playing Game Studies**: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13709.htm. Acesso em: 18 abr. 2022.

BRIZZANTE, Douglas. [Texto sobre higiene medieval]. Recife, 9 abr, 2021. Facebook: @awebic. Disponível em: [m.facebook.com/awebic/photos/5441527652555574/](https://www.facebook.com/awebic/photos/5441527652555574/). Acesso em 09 Dez. 2022.

BUCHER, Taina. The algorithmic imaginary: exploring the ordinary affects of Facebook algorithms. **Information, Communication & Society**, v 20, n 1, 2016, p. 30–44. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1369118X.2016.1154086?scroll=top&needAccess=true>. Acesso em: 20 abr. 2022.

BULMAHN, Jason. **Pathfinder Roleplaying Game: Core Rulebook**. Redmond: Paizo, 2009.

CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. Onde fica a autoridade do historiador no universo digital. *In.*: MAUAD, Ana Maria; SANTHIAGO, Ricardo; BORGES, Viviane Trindade (Orgs.). **Que história pública queremos? = What public history do we want?** São Paulo: Letra e Voz, 2018.

CHARTIER, Roger (org.). **História da vida privada**: da Renascença ao Século das Luzes. V. 3. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

CHARTIER, Roger. Introdução: por uma sociologia histórica das práticas culturais. **A história cultural**: entre práticas e representações. Tradução: Maria Manuela Galhardo. 2ª ed. Rio de Janeiro: Difel, 2002.

CLEMENTS, John. Wielding the weapons of war. *In.*: VILLALON, L.J. Andrew; KAGAY, Donald J. (eds.). **Hundred Years War**: a wider focus. History of Warfare v. 25. Leiden: BRILL, 2005, p. 445-475.

COMO era Viver na Idade Média (Spoiler: Era Ruimzaço). Publicado pelo canal Conhecimentos da Humanidade. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (21 min 51 seg). Disponível em: www.youtube.com/watch?v=IvGomfXpfAk&t=338s. Acesso em: 16 fev. 2023.

COOK, David “Zeb”. **Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition**: Dungeons Master’s Guide. Lake Geneva: TSR Inc, 1989

COOK, Monte. **Dungeons & Dragons**: Dungeon’s Master Guide Core Rulebook II v. 3.5. Renton: Wizards of the Coast, 2003.

COOTE, Lesley. A Short Essay about Neomedievalism. **Studies in Medievalism XIX**: Defining Neomedievalism (s). Cambridge: D. S. Brewer, 2010. P. 26-33.

CORRÊA, André Luís da Costa. **Rolando dados, criando histórias, aprendendo história: o uso do RPG como instrumento de Iniciação Científica no ensino de história.** 2017. Dissertação (Mestrado em ensino de história) - Programa de Pós-graduação em História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

COSTA, Carlos Eduardo de Souza. **RPG e ensino de história: uma articulação potente para a produção da narrativa histórica escolar.** 2017. Dissertação (Mestrado em ensino de história) - Programa de Pós-graduação em Ensino de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

COVER, Jennifer Grouling. **The creation of narrative in Tabletop Role-Playing Games.** Jefferson: McFarlan & Company, 2010.

CROWFORD, Kate. Listening, not Lurking: The Neglected Form of Participation. *In.*: GREIF, Hajo. LOBET-MARIS, Claire; LÅSEN, Amparo; HJORTH, Larissa (Eds.). **Cultures of Participation: Media Practices, Politics and Literacy.** Frankfurt: Peter Lang, 2012. (p. 63-74)

D'ARCENS, Louise, Introduction: medievalism: scope and complexity. *In.*: D'ARCENS, Louise (Ed.). **The Cambridge companion to medievalism.** New York: Cambridge University Press, 2016.

DARWIN, Helana. Doing Gender Beyond the Binary: A Virtual Ethnography. **Symbolic Interaction**, n. 3, v. 40, 2017. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/symb.316>. Acesso em: 29 jan. 2023.

DE SETA, Gabriele. Three lies of digital ethnography. **Journal of Digital Social Research**, v. 2, n. 1, 2020.

DEAN, David. Introduction. *In.*: DEAN, David (Ed.). **A companion to public history.** Hoboken, NJ: Wiley Blackwell, 2018.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no ocidente, 1300-1800.** Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DINSHAW, Carolyn. **Getting Medieval: Sexualities and Communities, Pre- and Postmodern.** Durhan: Duke University Press, 1999.

DRIVER, Martha W. What's accuracy got to do with it? *In.*: DRIVER, Martha W.; RAY, Sid (Org.). **The Medieval Hero on Screen: representations from Beowulf to Buffy.** Jefferson: McFarland & Company, 2004.

DUBY, Georges (org.). **História da vida privada: da Europa feudal à renascença.** V. 2. Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DUBY, Georges. **Guilherme Marechal, ou, o melhor cavaleiro do mundo.** Tradução: Renato Janine Ribeiro. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1987.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. Tradução: Hélder Godinho. 4ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

EÇA, Teresa Torres; CONCEIÇÃO, Rosângela Aparecida da. Reading contemporary imaginaries inspired by Middle Ages narratives through Mass Media images. **ANASTASIS. Research in Medieval Culture and Art**. Iasi, v. I, n. 1, p. 70-86, 2014. DOI: 10.35218/armca. Disponível em: <https://anastasis-review.ro/wp-content/uploads/2016/09/5-Tereza-Rosangela-BDT.pdf>. Acesso em: 02 fev. 2022, p. 83.

ECOS DA NOTÍCIA. **História e cultura: Conheça como eram os hábitos higiênicos na Idade Média**. [S.l.], 19 out. 2022. Disponível em: ecosdanoticia.net.br/2022/10/historia-e-cultura-conheca-como-eram-os-habitos-higienicos-na-idade-media/. Acesso em 09 Dez. 2022.

ELLIOT, Andrew B. R., **Remaking the Middle Ages: the methods of cinema and history in portraying the medieval world**. Jefferson: McFarland & Company Inc., 2011, p. 132.

FERNANDES, Werley. Higiene na Idade Média. In.: FERNANDES, Werley. **Blog do Werley**. Caraguá. 29 mar. 2021. Disponível em: blogdowerley.blogspot.com/2021/. Acesso em 09 Dez. 2022.

FERREIRA, Rodrigo de Almeida. Qual a relação entre a história pública e o ensino de história? In.: MAUAD, Ana Maria; SANTHIAGO, Ricardo; BORGES, Viviane Trindade; (org). **Que história pública queremos? = What public history do we want?** São Paulo: Letra e Voz, 2018.

FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy: role-playing games as social worlds**. Chicago: The University of Chicago Press, 1983.

FIORI, Ana Letícia de. **Contando histórias de morte: Etnografia do Júri e arenas narrativas do “caso Aline”**. 2012. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

FITZPATRICK, KellyAnn. (Re)producing (Neo)medievalism. In.: FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism XX: Defining Neomedievalism(s) II**. Cambridge: D. S. Brewer, 2011.

FLANDRIN, Jean-Luis; MONTANARI, Massimo (orgs.). **História da alimentação**. Tradução: Luciano Vieira Machado e Guilherme João de F. Teixeira. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

FRANCISCO, Sérgio Perales. **Cibercultura, Jogos e Aprendizado Textual: o RPG em Jogo**. 2014. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

FRANCO JÚNIOR. Hilário. **A Idade Média, nascimento do ocidente**. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 2004.

FRANZ, D; MARSH, H. E; CHEN, J. I; TEO, A. R. Using Facebook for Qualitative Research: A Brief Primer. **Journal of Medical Internet Research**, v.21, n 8, 2019. Disponível em: <https://www.jmir.org/2019/8/e13544/>. Acesso em: 18 abr. 2022.

FRANZKE, Aline Shakti; BECHMANN, Anja; ZIMMER, Michael; ESS, Charles and the Association of Internet Researchers (2020). **Internet Research: Ethical Guidelines 3.0**, p. 6. Disponível em: <https://aoir.org/reports/ethics3.pdf>. Acesso em: 29 jan, 2023.

FREITAS, Juliana de Almeida. **RPG Medieval Ibérico: a interpretação de papéis como uma estratégia para o ensino de Idade Média no ensino fundamental**. 2017. Dissertação (Mestrado em ensino de história) - Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

FRISCH, Michael. A história pública não é uma via de mão única, ou, De A Shared Authority à cozinha digital, e vice-versa. *In.*: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo; SANTHIAGO, Ricardo (Orgs.). **História Pública no Brasil**. São Paulo: Letra e Voz, 2016.

FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism XIX:Defining Neomedievalism(s) I**. Cambridge: D. S. Brewer, 2010.

FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism XX:Defining Neomedievalism(s) II**. Cambridge: D. S. Brewer, 2011.

GANIM, John M.. **Medievalism and Orientalism: Three essays on literature, architecture and cultural identity**. Londres: Palgrave Macmillan, 2008.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GELMS, Bridget. Social Media Research and the Methodological Problem of Harassment: Foregrounding Researcher Safety. **Computers & Compositions**, Pittsburg, v. 59, mar 2021. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S8755461521000037>. Acesso em: 23 jan. 2023.

GEN CON. **About us**. 2022, [Seattle]. Disponível em: <https://www.gencon.com/aboutus>. Acesso em: 20 abr. 2022.

GODINHO, H. Gilbert Durand. *In.*: PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. 2 ed. Curitiba: Editora CRV, 2017.

GRAN, Anne-Britt; BOOTH, Peter; BUCHER, Taina. To be or not to be algorithm aware: a question of a new digital divide? **Information, Communication & Society**, v 24, n 12, 2021, p. 1779-1796. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1369118X.2020.1736124?scroll=top&needAccess=true>. Acesso em: 20 abr. 2022.

GREWELL, Cory Lowell. Neomedievalism: An Eleventh Little Middle Ages? **Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism (s)**. Cambridge: D. S. Brewer, 2010.

GUNTHER, Tyler. **Medieval Peasant Food Pyramid**. [Brooklyn], [202-?]. Disponível em: <https://www.tylergunther.com/medieval?pgid=jy4oz41y-fddb102d-7e27-47bd-a4b1-8eae1d1346bd>. Acesso em: 12 dez. 2022.

GYGAX, Gary. **Advanced Dungeons & Dragons: Dungeons Master's Guide**. Lake Geneva: TSR Games, 1979.

GYGAX, Gary. **Advanced Dungeons & Dragons: Monster Manual**. Lake Geneva: TSR Games, 1977;

GYGAX, Gary. **Advanced Dungeons & Dragons: Players Handbook**. Lake Geneva: TSR Games, 1978;

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. Men & Magic. *In.*: GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures**. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. The Underworld & Wilderness Adventures. *In.*: GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures**. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974.

GYGAX, Gary; PERREN, Jeff. **Chainmail: rules for medieval miniatures**. 3th ed. Lake Geneva: TSR Rules, 1975.

HALL, Michael A. **The Influence of J.R.R. Tolkien on Popular Culture**. (2005). Honors Theses. Paper 287.

HUGUENEY BISNETO, Carlos. **Amor e higiene em 1600**. [S.l.], [2021]. Disponível em: megaminas.com.br/colunistas/hugueney-bisneto/amor-e-higiene-em-1600. Acesso em 09 Dez. 2022.

IGGULDEN, Conn. **Guerra das Rosas I: Pássaro da tempestade**. Tradução: Maria Beatriz de Medina. Rio de Janeiro: Record, 2014.

IGGULDEN, Conn. **Guerra das Rosas II: Trindade**. Tradução: Maria Beatriz de Medina. Rio de Janeiro: Record, 2016.

IGGULDEN, Conn. **Guerra das Rosas III: Herança de sangue**. Tradução: Maria Beatriz de Medina. Rio de Janeiro: Record, 2017.

IGGULDEN, Conn. **Guerra das Rosas IV: Ravenspur**. Tradução: Maria Beatriz de Medina. Rio de Janeiro: Record, 2020.

IRONMYR. **Why Rape Being Realistic isn't a Good Reason to Include Rape in Your D&D Game**. [S.l.], 26 ago. 2018. Reddit: r/DnD. Disponível em: https://www.reddit.com/r/DnD/comments/9adir9/why_rape_being_realistic_isnt_a_good_reas_on_to/. Acesso em: 21 fev. 2023.

ISER, Wolfgang. **O Ato Da Leitura: Uma Teoria Do Efeito Estético**. Tradução: Johannes Kretschmer. 1 ed. São Paulo: Ed. 34, 1996.

ISER, Wolfgang. **O fictício e o Imaginário: perspectivas de uma Antropologia Literária**. 2 ed. Tradução: Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2017.

JOHNSTON, Ruth A. **All Things Medieval: An Encyclopedia of the Medieval World**. Westport: Greenwood Press, 2011.

KAUFMAN, Amy. Medieval Unmoored. In.: FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism(s) I**. Cambridge: D. S. Brewer, 2010.

KLINE, Daniel. Participatory medievalism, role-playing, and digital gaming. In.: D'ARCENS, Louise (Ed.). **The Cambridge companion to medievalism**. New York: Cambridge University Press, 2016.

KNIGHTLY SWORD. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation, 2022]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Knightly_sword. Acesso em: 13 fev. 2023.

KOSINSKI, M; MATZ, SC; GOSLING, SD; POPOV, V; STILLWELL, D. Facebook as a research tool for the social sciences: Opportunities, challenges, ethical considerations, and practical guidelines. **American Psychologist**, v. 70, n 6, set 2015. Disponível em: <https://content.apa.org/record/2015-39598-005>. Acesso em: 02 fev. 2022.

LAYCOOK, Joseph P. **Dangerous Game: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds**. Berkeley: University of California Press, 2015. E-book

LE GOFF, Jacques. **O imaginário medieval**. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.

LEAL, Bruno. Fake News: do passado ao presente. In.: PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi (Org). **Novos combates pela história: Desafios - Ensino**. São Paulo: Contexto, 2021.

LEITÃO, D. K.; GOMES, L. G. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. **Antropolítica - Revista Contemporânea de Antropologia**, v. 1, n. 42, 11 maio 2018. Disponível em: periodicos.uff.br/antropolitica/article/view/41884. Acesso em: 11 abr. 2020.

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

LONGSWORD. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation, 2022]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Longsword>. Acesso em: 13 fev. 2023.

LOWENTHAL, David. **The past is a foreign country - revisited**. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

LUKES, Daniel. Cluster Editor's Introduction: Comparative neomedievalisms: A little bit medieval. **Postmedieval a journal of medieval cultural studies**, Macmillan Publishers Ltd., v. 5, n. 1, 2014. p. 1–9. 2014.

MACEDO, Társio Roberto Lopes. **Games com narrativa histórica como dispositivo digital para mediação de experiências formativas em ensino de história**: uma pesquisa com o jogo “Game of Thrones - RPG”. 2013. Dissertação (Mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação) - Programa de Pós-graduação GESTEC, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2013.

MACKAY, Daniel. **The fantasy role-playing game**: a new performing art. Jefferson: McFarland & Co., 2001.

MALISZEWSKI, James. Comics in D&D. In.: GOODMAN GAMES. **Goodman Games**: Your Source for Adventures. Santa Clara, CA, Jun 13, 2020. Disponível em: <https://goodman-games.com/blog/2020/06/13/comics-in-dd/>. Acesso em: 06 jun. 2022.

MARKHAM, Annette. Fabrication as ethical practice. **Information, Communication & Society**, v. 15, n. 3. 2012, p. 334–353.

MARSHALL, David W. A World unto Itself: Autopoietic Systems and Secondary Worlds in Dungeons & Dragons. In.: MARSHALL, David W. (Ed). **Mass Market Medieval**: Essays on the Middle Ages in Popular Culture. Jefferson: McFarland & Company, 2007.

MARSHALL, David W. Introduction: The Medievalism of Popular Culture. In.: MARSHALL, David W. (Ed). **Mass Market Medieval**: Essays on the Middle Ages in Popular Culture. Jefferson: McFarland & Company, 2007.

MATTHEWS, David. **Medievalism**: A Critical History. D.S. Brewer: Cambridge, 2015.

MAUAD, Ana Maria; DUMAS, Fernando. Fontes orais e visuais na pesquisa histórica: novos métodos e possibilidades narrativas. In.: ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

MEARLS, Mike; CORDELL, Bruce R.; SCHWALB, Robert J. **Dungeons & Dragons Roleplaying Game Core Rules**: Player's Handbook 3: Psionic, Divine, and Primal Heroes. Renton: Wizards of the Coast, 2010.

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons**: Dungeon Master's Guide. 5 ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014b.

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons**: Monster Manual. 5 ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014c.

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Dungeons & Dragons**: Player's Handbook. Renton: Wizards of the Coast, 2014a.

MEARLS, Mike; CRAWFORD, Jeremy. **Xanathar's Guide to Everything**. Renton: Wizards of the Coast, 2017.

MEDIEVALISTS.net. **Did people drink water in the Middle Ages?** Ontario [2014]. Disponível em: www.medievalists.net/2014/07/people-drink-water-middle-ages. Acesso em: 16 fev. 2023.

MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL. **MPF reitera pedido de proibição de jogo de RPG.** Brasília, 2005. Disponível em: <http://www.mpf.mp.br/mg/sala-de-imprensa/noticias-mg/201010081442440300-mpf-reitera-pedido-de-proibicao-de-jogo-de-rpg>. Acesso em: 22 nov. 2020.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. **Análise Textual Discursiva.** 2. Ed revisada. Ijuí: Ed. Unijuí, 2011.

NOT real vikings!!! Assassin's Creed Valhalla trailer review: crimes against medieval realism. Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (44 min 33 seg). Disponível em: <https://youtu.be/c2veUmKku0I>. Acesso em: 18 nov. 2020.

OLIVEIRA, Joelma Cerqueira de. **Jogo RPG (Role Playing Game) digital “Luta e Resistência”:** uma proposta pedagógica para o ensino da história das rotas do tráfico de escravizados na Bahia. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2017.

OLIVEIRA, R. C. de. O trabalho do Antropólogo: olhar, ouvir, escrever. *Revista de Antropologia*, [S. l.], v. 39, n. 1, p. 13-37, 1996. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ra/article/view/111579>. Acesso em: 19 abr. 2022.

PASSOS, Beth. **Nobreza Suja.** [Rio Branco], 2021. Disponível em: contilnetnoticias.com.br/2021/12/confira-como-foi-comemorado-o-dia-do-colunista-social-do-contilnet-na-coluna-da-beth-passos/. Acesso em 09 Dez. 2022.

PEGORARO, Éverly. **Afetos e Ressignificações de Passado:** Sobre steampunk, neovitorianismo e neomedievalismo. Jundiaí: Paco Editorial, 2021.

PERROT, Michelle (org.). **História da vida privada:** da Revolução Francesa à Primeira Guerra. V. 4. Tradução: Bernardo Joffily e Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PERRY, David. Introduction. *In.*: ALBIN, Andrew; ERLER, Mary C.; O'DONNELL, Thomas; PAUL, Nicholas L.; POWE, Nina; (Eds.). **Whose Middle Ages?** Teachable moments for an ill-used past. New York: Fordham University Press, 2019.

PETERSON, Jon. **Playing at the world:** A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games. San Diego: Unreason Press, 2012. E-book.

PROST, Antoine; VINCENT, Gérard (orgs.). **História da vida privada:** da Primeira Guerra aos nossos dias. V. 5. Tradução: Denise Bottmann e Dorothée de Bruchard. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PUGH, Tison; WEISL, Angela Jane. **Medievalisms**: making the past in the present. London: Routledge, 2013.

ROCHA, Mateus Souza. **RPG: Jogo e conhecimento** O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006.

RODRIGUES, Joycimara, de Moraes. **Narração e imaginação**: a construção do saber histórico sobre a história e cultura africana e afrobrasileira através do Role Playing Game. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2014.

SAER, Juan José. O conceito de ficção. Revista **FronteiraZ**, São Paulo, n. 8, julho de 2012.

SAID, Edward W.. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. Tradução: Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007.

SANCHEZ MARCOS, Fernando. **Las huellas del futuro**: Historiografia e cultura histórica em el siglo XX. Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona, 2012.

SANTHIAGO, Ricardo. Duas palavras, muitos significados: Alguns comentários sobre a história pública no Brasil. In.: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; SANTHIAGO, Ricardo (orgs.). **História pública no Brasil**: sentidos e itinerários. São Paulo: Letra e Voz, 2016.

SANTHIAGO, Ricardo. Palavras no tempo e no espaço: a gravação e o texto da história oral. In.: ALMEIDA, Juniele Rabêlo; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

SANTIAGO JÚNIOR, Francisco das Chagas F. Fragmentos patrimoniais de passado: o campo cinematográfico apropriando-se da História Pública. In.: ALMEIDA, Juniele; MENESES, Sônia (Org.). **História Pública em debate**: patrimônio, educação e mediação do passado. São Paulo: Letra & Voz, 2018.

SARDÁ, T., NATALE, S., SOTIRAKOPOULOS, N., & MONAGHAN, M. (2019). Understanding online anonymity. **Media, Culture & Society**, 016344371984207. doi:10.1177/0163443719842074. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0163443719842074>. Acesso em: 01 dez. 2022.

SEGERSTAD, Ylva Hård Af; KASPEROWSKI, Dick; KULLENBERG, Christopher; HOWES, Christine. Studying Closed Communities On-line Digital Methods and Ethical Considerations beyond Informed Consent and Anonymity. In.: ZIMMER, Michael; KINDER-KURLANDA, Katharina (eds.). **Internet Research Ethics for the Social Age**: New Challenges, Cases, and Contexts. New York: Peter Lang, 2017. (p. 213-225)

SERBENA, Carlos Augusto. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG)**. 2006. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) - Programa Interdisciplinar de Pós-graduação em Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

SNYDER, Alec. **A priest fired holy water through a squirt gun at his congregants.** Weeks later, he's gone viral. Atlanta, 2020. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2020/05/18/us/church-uses-water-gun-to-spray-holy-water/index.html>. Acesso em: 03 jan. 2023.

SPOKMONKEY. **Que tal um pouco de história.** Uberlândia, [2022]. LinkedIn: @SpokMonkey. Disponível em: br.linkedin.com/posts/recrutar_que-tal-um-pouco-de-hist%C3%B3ria-na-idade-m%C3%A9dia-activity-6963096236723703809-dxSZ?trk=public_profile_like_view. Acesso em 09 Dez. 2022.

STATISTA. **Most popular social networks worldwide as of January 2022, ranked by number of monthly active users.** Hamburgo. 2022. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ogranked-by-number-of-users/>. Acessado em: 07 abr. 2022.

STURTEVANT, Paul B. Race: The Original Sin of the Fantasy Genre. In.: STURTEVANT, Paul B. **The Public Medievalist.** [S.l.], 5 dez. 2017. Disponível em: https://www.publicmedievalist.com/race-fantasy-genre/?fbclid=IwAR3Kdy8-Ua8WJzdwS4y1IHq9A89IP6EohXewWQ77cbbxxPZdJUbnE_LxMVg. Acesso em: 25 fev. 2023.

STURTEVANT, Paul B.. **The Middle Ages in popular imagination: Memory, Film and Medievalism.** London: Bloomsbury Academic, 2018.

THE Letter for the king: crimes against medieval realism. Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2020. 1 video (14 min 37 seg). Disponível em: <https://youtu.be/ePIYT6VyMLQ>. Acesso em: 18 nov. 2020.

THE TRUTH about the terms Longsword and Bastard sword. Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2017. 1 video (09 min 52 seg). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5_90AkvkH24. Acesso em: 13 fev. 2023.

THE VIKING ANSWER LADY. **Main.** McDade, 2023. Disponível em: www.vikinganswerlady.com. Acesso em: 16 fev. 2023.

TRAMMELL, Aaron. Representation and Discrimination in Role-Playing Games. In.: ZAGAL, José Pablo; DETERDING, Sebastian (Eds.). **Role-Playing Game Studies:** Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018.

TRESCA, Michael J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games.** Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2011. E-book. Sem paginação.

TWEET, Jonathan. **Dungeons & Dragons Player's Handbook: Core Rulebook I v. 3.5.** Renton: Wizards of the Coast, 2003.

UNDHEIM, Sissel. The Sacred Power of Lego-Chi: Mediatized Spirituality in Lego, Legends of Chima. **YOUNG**, n. 25, v. 1, 2017, p. 66-86. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1103308816668921>. Acesso em: 01 fev. 2023.

UNESCO. Intangible Cultural Heritage. **Processional giants and dragons in Belgium and France**. Paris, 2020. Disponível em: <https://ich.unesco.org/en/RL/processional-giants-and-dragons-in-belgium-and-france-00153>. Acesso em 17 dez. 2020).

UOL. **Flamengo lidera pesquisa como maior torcida do Brasil; Vasco é 5º**. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/enm/2021/09/26/flamengo-lidera-pesquisa-como-maior-torcida-do-brasil-vasco-e-5.htm>. Acesso em 08 abr. 2022.)

USING TWO-HANDED WEAPONS and SHIELDS together? Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2020. 1 video (16 min 09 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ttJ8LdOQdSc>. Acesso em: 12 fev. 2023.

VEYNE, Paul (org.). **História da vida privada: do Império Romano ao ano mil**. V. 1. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

WAGNER, Beto. **Amor e higiene nas décadas de 1600**. [S.l.], [2021]. Disponível em: www.betowagner.com.br/amor-e-higiene-nas-decadas-de-1600/. Acesso em 09 Dez. 2022.

WATABOU. Itch.io. **Medieval Fantasy City Generator**. Disponível em: <https://watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator>. Acesso em: 07 Dez. 2022.

WHAT did peasants eat in medieval times? Publicado pelo canal Modern History TV. [S. l.: s. n.], 2018. 1 video (08 min 44 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WeVcey0Ng-w>. Acesso em: 16 fev. 2023.

WHEN a Longsword becomes a Greatsword. Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2015. 1 video (17 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=FWWpzXOuk_s. Acesso em: 13 fev. 2023.

WHY padded armor (gambeson) is WAY better than leather armor. Publicado pelo canal Shadiversity. [S. l.: s. n.], 2017. 1 video (8 min 43 seg). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-uWDCDJD_4w. Acesso em: 12 fev. 2023.

WITWER, Michael; NEWMAN, Kyle; PETERSON Jon; WITWER, Sam. **Dungeons & Dragons Art & Arcana: A Visual History**. California: Ten Speed Press, 2018. [Sem paginação]

WOMEN IN REFRIGERATORS. **Front Page**. [S.l.], [2000]. Disponível em: <https://lby3.com/wir/index.html>. Acesso em: 21 fev. 2023.

WYATT, James. **Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide 4th edition**. Renton: Wizards of the Coast, 2008.

YOUNG, Helen. Whitewashing the “Real” Middle Ages in Popular Media. *In.*: ALBIN, Andrew; ERLER, Mary C.; O'DONNELL, Thomas; PAUL, Nicholas L.; POWE, Nina; (Eds.). **Whose Middle Ages?** Teachable moments for an ill-used past. New York: Fordham University Press, 2019.

YOUTUBE: @lindybeige. Disponível em: www.youtube.com/@lindybeige/featured. Acesso em: 16 fev. 2023.

YOUTUBE: @metatronyt. Disponível em: www.youtube.com/@metatronyt. Acesso em: 16 fev. 2023.

ZAGAL, José Pablo; DETERDING, Sebastian (Eds.). **Role-playing game studies: transmedia foundations**. New York: Routledge, 2018.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - Térreo
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3513
E-mail: propeq@pucrs.br
Site: www.pucrs.br