



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

A Boêmia de "*Kingdom Come: Deliverance*": jogos eletrônicos como  
ferramenta didática no ensino de história medieval

JONNATHAN RIBEIRO DOS SANTOS

BRASÍLIA  
2018

# A Boêmia de "*Kingdom Come: Deliverance*": jogos eletrônicos como ferramenta didática no ensino de história medieval

Jonnathan Ribeiro dos Santos

## RESUMO

Neste trabalho buscamos analisar as representações dos mosteiros e monges medievais presentes no game de computador *Kingdom Come: Deliverance* que aborda o Reino da Boêmia feudal de 1403. Os jogos de computadores possuem enorme penetração no mercado brasileiro e são muito populares entre os jovens no nosso país. Dentre os games mais jogados, encontram-se aqueles de temáticas históricas medievais como *Kingdom Come: Deliverance*. Os jogos que abordam temas históricos medievais podem ser trabalhados como documento da época em que foram produzidos e como recurso didático para se discutir conteúdos de história medieval na escola.

**Palavras-chaves:** Idade Média, Reino da Boêmia, Jogos Digitais, Ensino de História.

## Introdução

Neste trabalho buscamos analisar as representações dos mosteiros e monges medievais presentes no game de computador *Kingdom Come: Deliverance* que aborda o Reino da Boêmia feudal de 1403 pensando na utilização deste jogo no ensino de história medieval nas escolas. Os jogos de computadores possuem enorme penetração no mercado brasileiro e são muito populares entre os jovens no nosso país. Dentre os games mais jogados, encontram-se aqueles de temáticas históricas medievais como *Kingdom Come: Deliverance*. Os jogos que abordam temas históricos medievais podem ser trabalhados como documento da época em que foram produzidos e como recurso didático para se discutir conteúdos de história medieval na escola.

Os games podem ser ótimos aliados da educação no mundo contemporâneo. Em reportagem ao *Jornal O Estado de São Paulo*, o sociólogo Gilson Schwartz, pesquisador do Núcleo de Política e Gestão Tecnológica (PGT) da USP afirma que atualmente, os games são cada vez mais estudados como objetos de ensino escolar por estimularem competências que os meios tradicionais, muitas vezes, não conseguem promover: "exemplos disso são a

capacidade de competir e colaborar, além do respeito a regras com uma atitude aberta a riscos"<sup>1</sup>.

O respeito às regras desenvolve um comportamento ético quando obriga o jogador a seguir determinadas normas: "o elemento tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo" (Huizinga, 2004, p.14).

De acordo com Onoél Oliveira:

para buscarmos uma aproximação às culturas contemporâneas dos alunos, precisamos igualmente levar em consideração as suas singularidades, assim, é preciso reconhecer que, no mundo contemporâneo, as mídias e tecnologias (como um todo) representam papel importante na constituição dos sujeitos assim como os contextos da escola e da família (2012, p.3).

O uso de jogos digitais no Ensino de História na escola, de acordo com Dayse Martins (2016), pode aproximar os estudantes de realidades de histórias do passado, de forma que favoreça a compreensão de situações do presente histórico. Para Martins, além de despertar a atenção dos alunos para as discussões do conteúdo das aulas de história, o jogo possibilita aprender habilidades que normalmente não são trabalhadas, como buscar diferentes informações para compreender um fato.

Para Helyom Telles (2016), os games históricos oferecem um "espaço histórico navegável", que permite superar a limitação do conhecimento proporcionado pelos textos, ou seja, a representação de elementos não-textuais do passado. Um exemplo é que ao lidar com situações do passado,

os jogadores se aproximam das situações, experiências e dificuldades análogas às experimentadas pelos homens de uma determinada época. A interação com esse tipo de simulação também possibilita a aquisição de uma noção ampla e não-determinada de passado, a identificação das possibilidades de interação e as limitações que moldam as ações humanas e o desenvolvimento das habilidades de resolução de questões estratégicas (2016, p.15).

Os jogos históricos (*History Games*), de acordo com Neves

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,games-ganham-espaco-nas-salas-de-aula,1601277>. Acesso em: 2/05/2018.

simulam e não somente representam os fatos ou acontecimentos históricos [...] Esses jogos possibilitam ao jogador assumir o centro das decisões de um ambiente intencionalmente projetado com elementos históricos cuja finalidade é recriar e fazer alusão a um contexto histórico que, não mais pode ser vivenciado senão por meio da simulação. Dito, de outra forma, por meio do processo de imitação do mundo ‘real’, no qual é possível interagir, vivência a História do ponto de vista interno e não só externo – como acontece nas representações - através da tomada de diversas decisões: ir ou voltar, pegar itens ou descartá-los, atirar ou ignorar, invadir ou preservar etc (2012, p.193).

Dentre os temas presentes nos games históricos, a Idade Média é um dos mais recorrentes. Segundo Rivair Macedo (2009), desde os anos 1980, diversos jogos executados em videogames incorporam temas medievais, com guerreiros que combatem em reinos distantes, às fortalezas, templos e palácios habitados por cavaleiros, magos e feiticeiros. Os temas giram em torno das guerras, dos templários, do Santo Graal, da Távola Redonda, das relíquias, das Cruzadas, etc. O medievo provoca fascínio e serve de contexto não apenas para games digitais, mas para obras literárias, filmes, novelas, histórias em quadrinhos, animes e outras linguagens. Ainda segundo Macedo, “tudo isso leva a pensar que a Idade Média ‘sonhada’, para usar uma expressão de Umberto Eco, tenha alguma relação com o vazio deixado pela sociedade de consumo, em que o indivíduo é pulverizado” (2009, p.18) e valores míticos são deixados de lado. Nesse sentido, o medievo significaria um espaço temporal do lúdico e da magia.

A pesquisa pretende discutir as representações sobre os mosteiros e os monges medievais presentes no game em questão a partir das concepções de Roger Chartier (1990) que entende como representação a análise do modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler. Essa análise é feita através de classificações, divisões e delimitações que organizam a compreensão do mundo social como categorias fundamentais de percepção e de apreciação do real. Entender o game como representação implica compreender, que as informações extraídas dos jogos estão mais diretamente ligadas à época em que o jogo foi elaborado do que a época que retrata. É nessa perspectiva que a pesquisa analisará nos jogos os valores, compreensões, visões de mundo, tentativas de explicação, de reconstituição, de recriação e de criação livre e artística, etc, entendendo-os como produtos da chamada “Indústria Cultural” (ADORNO; HORKHEIMER, 1986) que produzem conhecimentos históricos e sociais. Para o historiador italiano Carlo Ginzburg (1989), a compreensão de uma obra não pode ser separada do contexto cultural e social em que foi criada.

O *Kingdom Come: Deliverance* é um jogo “de Performance” denominado de Role-Playing Game (RPG) que pode ser traduzidos como “Jogos de Representação” (JACKSON, 1994) ou “jogos de Interpretação de Personagens” (LOPES 2003). Nesses, o jogador é inserido

em um ambiente de imersão histórica no papel de indivíduos-agentes da História. Estes jogos apresentam uma concepção do passado que centraliza a narrativa em uma perspectiva individual, dando primazia à ideia da História como uma coleção de grandes acontecimentos, eventos e personagens [...]².

Para Kappel e Eliot (2013, p.2), os “Jogos de Representação” são jogos em que os “jogadores podem influenciar o resultado de batalhas, campanhas e mesmo civilizações inteiras do passado”. Além disso, estes jogos podem simular/representar um tempo passado que não existe mais e o comportamento da ação de indivíduos e processos históricos, colocando jogadores como agentes na história que vivenciam diversos tempos históricos, exploram o cenário e os eventos narrados³. No entanto, a história narrada no jogo segue a ideia da História como uma coleção de grandes acontecimentos, eventos e personagens. Segundo Bello:

A teoria da História que fundamenta estes jogos é a da história-acontecimentos, dos grandes eventos, das conjunturas de tempo limitado, vividas e vivenciadas pelos personagens da narrativa, que são agentes em seu interior. O que orienta e dá sentido para estas narrativas históricas é a imersão no passado e a ação interativa sobre ele. Ademais, a centralidade gira em torno do indivíduo controlado pelo jogador, cujas mudanças e continuidades históricas do mundo ao seu redor recaem sobre ele. Trata-se, pois, da primazia do sujeito e do evento individual sobre o processo histórico de raízes sociais e de média e longa duração (BELLO, 2006, p.75).

Esse artigo está organizado em duas partes. Na primeira, busca-se compreender as condições de produção do jogo, resumo da história, descrição, características, gênero do game, estrutura da narrativa, organização das etapas, difusão e alcance do jogo, orçamento, consultoria histórica, como discussões importantes para compreender e analisar as representações da Idade Média.

Na segunda, analisaremos as representações dos mosteiros e códex medievais presentes no game, adjetivos, citações literais de falas, buscando também compreender as

---

<sup>2</sup> BELLO, Robson Scarassati. *História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores (Artigo)*. In: Café História – história feita com cliques. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>. Publicado em: 13 nov. 2017. Acesso: 03/07/2018.

<sup>3</sup> \_\_\_\_\_ . *O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)*. Mestrado em História Social. Universidade de São Paulo, 2016, p.60-63.

condições de produção das narrativas no game, sentidos, significados, valores, crenças, imaginários e práticas que as informam.

## 1. O game *Kingdom Come: Deliverance*

O jogo *Kingdom Come: Deliverance* foi criado pelo *Warhorse Studios* em Praga, na República Tcheca, por dois veteranos da indústria dos jogos, Daniel Vavra e Martin Klima<sup>4</sup>. Daniel Vavra foi diretor e designer-chefe de *Mafia* (2002), designer e roteirista de *Mafia II* (2010) e indicado para o prêmio *Game Developers Choice Award* por Excelência na Redação de *Mafia*<sup>5</sup>. Esse jogo também recebeu o prêmio de *Game of The Year* (Prêmio para o melhor jogo do ano) e Melhor Roteiro em vários países, além de ter recebido a pontuação de 89,5% no *GameRankings*<sup>6</sup>. Martin Klima trabalhou no desenvolvimento no simulador de guerra *Operation Flashpoint: Dragon Rising* (2009)<sup>7</sup>.

Em 2012, a *Warhorse Studios* fechou parceria com a *Crytek GmbH*, um dos principais estúdios de desenvolvimento independentes do mundo (especializado na criação de jogos de alta qualidade para consoles de última geração e PC, alimentados pela tecnologia de jogos 3D), e dessa parceria foi desenvolvido *Kingdom Come: Deliverance* em 2013<sup>8</sup>. Após vários testes iniciais para o público e melhorias técnicas realizadas a partir do ano de 2014, *Kingdom Come: Deliverance* foi oficialmente lançado em 13 de fevereiro de 2018.

O jogo foi um sucesso, foram vendidas mais de 1 milhão de cópias no primeiro mês e o jogo atingiu um pico de contagem simultânea de jogadores na *Steam* – plataforma de jogos digitais no PC – de 95.863 jogadores de uma só vez, sendo o maior pico que um jogo já tinha alcançado<sup>9</sup>.

---

<sup>4</sup> Disponível em: [https://warhorsestudios.cz/index.php?page=blog&entry=blog\\_003&lang=en](https://warhorsestudios.cz/index.php?page=blog&entry=blog_003&lang=en). Acesso em: 05/07/2018.

<sup>5</sup> Disponível em: [http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca\\_3rd.html](http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_3rd.html). Acesso em: 05/07/2018.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.gamerankings.com/pc/371671-mafia/index.html>. Acesso em: 05/07/2018.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance/description>. Acesso em: 05/10/2018.

<sup>8</sup> Disponível em: [https://warhorsestudios.cz/index.php?page=blog&entry=blog\\_006&lang=en](https://warhorsestudios.cz/index.php?page=blog&entry=blog_006&lang=en). Acesso em: 05/07/2018.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.gamerevolution.com/news/369817-kingdom-come-vs-the-witcher-3-ccu-on-steam>. Acesso em: 20/08/2018.

O game trata do Reino Boêmia (atual República Tcheca) e conta a história de uma crise que se instalou nesse reino centro-europeu, após a morte do rei Carlos IV, em 1378. De acordo com o jogo, o óbito do monarca “mergulhou” o reino em guerras, pois o seu sucessor e filho, Wenceslau IV, não herdou a predisposição do pai para governar, acirrando os problemas políticos e sociais do reino.

A história se passa durante uma guerra na Boêmia em 1403. Sob as ordens do rei húngaro Sigismundo, mercenários de Cuman invadem a aldeia mineira de Skalitz, uma importante fonte de prata. Um dos sobreviventes desse massacre é Henry, filho de um ferreiro. Desprovido e vingativo, Henry se junta ao serviço do Lorde Radzig Kobyla, que lidera um movimento de resistência contra a invasão de Sigismundo. Enquanto Henry persegue a justiça por sua família assassinada, ele se envolve em um esforço para restaurar o rei legítimo da Boêmia e o meio-irmão de Sigismundo, Wenceslaus IV, ao trono<sup>10</sup>.

Em *Kingdom Come: Deliverance*, O jogador é interpretado por Henry, um jovem camponês e filho de um ferreiro que se vê obrigado a se tornar um guerreiro ao ter sua família assassinada pelos invasores cumanos<sup>11</sup> de Sigismundo, imperador do sacro-império romano-germânico e meio-irmão do rei Wenceslau IV, da Boêmia.

As etapas do jogo são organizadas nos moldes dos jogos de *RPG* de mundo aberto, que permite ao jogador a liberdade para fazer o que quiser, quando quiser e onde quiser. Por exemplo, se o jogador não quer jogar a linha de missão principal oferecida pelo jogo, ela irá “esperar” por ele, enquanto o jogador pode realizar várias missões secundárias, realizar caça e artesanato ou viver pequenas histórias paralelas ao enredo principal. O mundo da Boêmia do século XV representado pelo game tem aproximadamente 9 km<sup>2</sup>, com cidades extensas, vastas florestas, castelos, monastérios, dezenas de aldeias e também locais subterrâneos, como minas, passagens secretas e catacumbas, além de possuir um ciclo diurno e noturno e padrões climáticos variados<sup>7</sup>.

No jogo, as ações do jogador interferem na sua “fama” na região, boa ou ruim, e isso determina como as pessoas do lugar o tratarão. O jogador vivencia situações que interfere também no estado de suas vestimentas e armas: os seus equipamentos que podem quebrar, as roupas podem sujar de lama e sangue com o decorrer do tempo, mas podem ser consertados e limpos. Também, dentre outras atividades possibilita ao jogador explorar a região a pé ou a

---

<sup>10</sup> Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Kingdom\\_Come:\\_Deliverance](https://en.wikipedia.org/wiki/Kingdom_Come:_Deliverance). Acesso em: 20/08/2018.

cavalo, sendo o uso do cavalo o principal meio de transporte que facilita o trânsito pelo imenso mapa e abre a possibilidade para um combate montado, quando necessário.

O jogo possui um sistema de reputação e leis que reagem os atos do jogador. Os *NPCs* (personagens controlados pelo computador) irão denunciar os crimes do jogador às autoridades, que irão puni-lo, seja com uma multa, prisão, submetendo-o a ações ou tortura.

A presença da tortura no jogo permite ao professor discutir as punições na Idade Média. A partir da segunda metade do século XIII até o final do século XVIII, a tortura fez parte dos processos criminais da Igreja e da maioria dos Estados da Europa. Do mesmo modo que a confissão se tornou uma peça central dentre os meios de que dispunha a Igreja para aperfeiçoar o controle sobre a vida espiritual do laicado, ela também se tornou central para os métodos do Estado de imposição da lei e da ordem (RICHARDS, 1993, p.24). Os tribunais da Inquisição que varreram a Europa de norte a sul, leste e oeste, torturando e assassinando em massa aqueles que eram julgados heréticos ou bruxos. (MURARO, 1991, p.14)

Segundo Johan Huizinga, na Idade Média, o teor violento da vida possuía uma cruel publicidade, incorporadas nas frequentes execuções públicas. O crime era visto como uma ameaça à ordem e à sociedade e como um insulto à majestade divina, e é por esse motivo que o fim da Idade Média se tornou o período, por excelência, da crueldade judicial. Não se punha em dúvida que o criminoso merecesse a punição e o sentido popular de justiça sancionava sempre as mais rigorosas penalidades. Essa crueldade judicial era aceita com satisfação pelo povo, “as torturas e as execuções são contempladas pelos espectadores como as diversões de uma feira” (1985, p.16-17).

O sistema de reputação é um elemento fundamental e é determinado pelas conversas com outros personagens, sendo tão importante quanto o combate e tão difícil quanto. Suas escolhas afetam seu relacionamento com os outros personagens. Assim como na vida real, o jogador deve pensar cuidadosamente sobre o que diz e para quem<sup>7</sup>.

O jogo também permite ao jogador vivenciar, dentre outras experiências, atuar em profissões como a de ferreiro, no qual um martelo em uma forja deve manuseada corretamente possibilitando-o forjar, afiar e consertar armas. Pode ainda, por meio da aprendizagem da alquimia criar poções e pomadas. Pode aprender ainda destrancar cadeados com gazuas, destilar álcool e preparar comida (que estraga depois de um tempo)<sup>7</sup>. Também pode vestir o personagem de acordo com suas necessidades com uma variedade de armas e acessórios disponíveis no game<sup>7</sup> e praticar diversos estilos de luta, com diferentes armas

(espadas longas, adagas, sabres, machados, martelos, escudos, arcos e bestas), e aprender constantemente novos movimentos e técnicas, além de desbloquear novas armas e armaduras<sup>7</sup>. Para o jogador aprender usar armas, armaduras, elmos com lança ou cota de malha, capuz com arco e flecha, ou até mesmo aprender atividades como andar a cavalo, ler, lutar, caçar e concertar armas é fundamental para a ascensão do personagem que de um simples camponês pode se tornar um cavaleiro.

A representação do personagem como um camponês que trilha um caminho para se tornar cavaleiro não era tão incomum no medieval. Ser cavaleiro na Idade Média requeria recursos suficientes para comprar um cavalo, as armas e armaduras, mas era um privilégio restrito à nobreza. De acordo com Bloch (1979, p.225), além da cavalaria dos criados (vassalos), existia uma cavalaria de “vilãos” formada por camponeses livres de alta situação econômica que desempenhou um papel essencial na Reconquista (AGUIAR, 2015, pag.26). Para ser um cavaleiro vilão na idade média, era necessário a posse de um cavalo, recursos para se armar e a possibilidade de mantê-los; a classe social não tinha nenhuma importância, e por isso, a cavalaria vilã era composta por indivíduos do meio rural “com certas possibilidades econômicas” (CASTIGLIONI; SÁNCHEZ, 2014, p.160-162).

Nesse sentido, a história do cotidiano medieval presente no game pode contribuir para discutir com os alunos os aspectos históricos micros e macro da Boêmia que contribuem para a compreensão de diversos aspectos do funcionamento da sociedade medieval.

## **2. A reconstituição histórica no Game**

O game *Kingdom Come: Deliverance* resultou de intensa pesquisa histórica que contou, para o seu desenvolvimento, com a assessoria de arquitetos e historiadores especialistas no período.

O jogo está sendo desenvolvido com um historiador em tempo integral na equipe, e Warhorse Studios vem trabalhando em estreita colaboração com Universidades e Museus para recriar locais reais que existiam no século 15, quando o rei Sigismundo e seu exército húngaro invadiram a Boêmia<sup>12</sup>.

Por exemplo, para recriar, no game, uma luta de espadas da era medieval do século XV, foram contratados especialistas que realizaram uma ampla pesquisa em manuscritos

---

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.xboxachievements.com/news/news-25767-Kingdom-Come--Deliverance-Is-So-Historically-Accurate-Historians-Are-Consulting-The-Dev-Team.html>. Acesso em: 05/09/2018.

medievais<sup>13</sup> e com a ajuda de esgrimistas do HEMA<sup>14</sup> (Artes Marciais Históricas Europeias) reproduziram posturas, formas, equipamentos usados na época e auxiliaram nas animações do *MoCap Studio* (captura de movimentos)<sup>15</sup>. A equipe buscou, dentro das possibilidades técnicas do jogo, a máxima aproximação com uma luta de espadas no medievo do século XV: “verdadeiramente que esta é a representação mais precisa do combate à espada a ser mostrada num videogame (Tradução nossa)”<sup>12</sup>.

Daniel Vavra explica a escolha do período, fontes estudadas e dificuldades que teve durante o desenvolvimento do game. Segundo ele,

Sobre minhas fontes, a primeira coisa que fiz quando comecei a planejar o jogo foi estudar muitos livros. Passei quase dois anos lendo [...] romances históricos e muita literatura histórica. Estes livros são os mais importantes: O primeiro, que é chamado de "Viagens à História da Boêmia" [...], encontrei uma interessante guerra civil que aconteceu em 1403 e a outra tem 200 anos ou 150 anos de idade. É a história cultural das cidades tchecas e é basicamente e compilação de todas as crônicas e menções sobre a vida comum nas cidades medievais na Boêmia. Possui 2.000 páginas e trata de todos os aspectos da vida (Tradução nossa)**Erro! Indicador não definido..**

Outra fonte que ajudou na pesquisa sobre a guerra civil da qual trata o game foi “Castelos Tchecos”<sup>16</sup> que é um banco de dados da história e localização de todos os castelos e locais históricos da Boêmia. Nesse banco de dados, Vavra descobriu em 1402 ou 1403 o castelo Skalitz de Prata.

A primeira menção escrita do castelo remonta a 1402, quando o imperador Sigismundo o sitiava. Naquela época, o castelo estava sob a administração real e o governador real, Racek Kobyla de Dvorce, o assessor do rei Wenceslas IV, residia lá. Após o cerco do castelo, Racek Kobyla fugiu e os opressores destruíram o castelo vazio (Tradução nossa)<sup>17</sup>.

Outra influência foi a trilogia de Andrzej Sapkowski, chamada de *Hussite Trilogy* (Trilogia Hussita), composta por três livros de nome *Narrenturm* (A Torre dos Idiotas), *Boży bojownicy* (Guerreiros de Deus) e *Lux perpetua* (Luz incessante). Apesar de conter elementos ficcionais, o livro de Andrzej foi feito a partir de uma longa pesquisa histórica<sup>18</sup>, considerado

---

<sup>13</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=doE\\_1p6WDGk](https://www.youtube.com/watch?v=doE_1p6WDGk). Acesso em: 05/09/2018.

<sup>14</sup> Veja mais em: <https://sword-guild.com/>. Acesso em: 05/09/2018.

<sup>15</sup> Leia mais sobre a captura de movimentos (Motion Capture): <https://medium.com/tend%C3%A2ncias-digitais/mocap-c1b30cc62a00>. Acesso em: 05/09/2018.

<sup>16</sup> Disponível em: <http://www.hrady.cz/>. Acesso em: 13/09/2018.

<sup>17</sup> Disponível em: <http://www.hrady.cz/index.php?OID=5377&PARAM=11&tid=15398&pos=800>. Acesso em: 13/09/2018.

<sup>18</sup> Disponível em: <http://www.supernowa.pl/ksiazki.php?p=231>. Acesso em: 14/09/2018.

pelo desenvolvedor do game Daniel Vavra como “um dos melhores livros históricos sobre a história tcheca”**Erro! Indicador não definido.** A consultoria histórica para o game também envolveu pesquisa em crônicas, registros de nascimento e morte, livros da cidade, registros de propriedade, registros criminais, arte, arquitetura, arqueologia, terminologias locais, genealogia genética e o Mapa de Klaudyán<sup>19</sup>, o mais antigo preservado da Boêmia de 1518<sup>20</sup>.

A consultoria histórica do game foi constituída por mais de 20 historiadores de universidades do país, sendo a principal consultora a historiadora Joanna Nowak. Para facilitar a consulta, a equipe montou um banco de dados com todo material que conseguiram, além de artes conceituais de armas, vestimentas, mapas com detalhes do terreno, etc**Erro! Indicador não definido.**

O estudo histórico realizado pela equipe de desenvolvimento foi tão qualificado que o jogo está sendo utilizado por historiadores da Universidade Checa como ferramenta no ensino de história medieval<sup>21</sup>.

### 3. As representações dos mosteiros e monges em *Kingdom Come: Deliverance*

No monólogo de abertura do jogo, com aproximadamente dois minutos de duração, somos introduzidos ao contexto político do século XV, após a morte de Carlos IV, que é representado como um bom governante e querido por todos. Atualmente na República Tcheca Carlos IV é visto como uma espécie de “pai da nação” que presidiu a Era de Ouro da Boêmia, resultado das suas habilidades como líder e diplomata. Essa imagem do monarca tem relações com o fato de a Boêmia ter escapado de grande parte dos estragos da peste bubônica que varreu a Europa entre os anos de 1346–53, época do seu governo<sup>22</sup>.

Enquanto o monólogo é proferido, no game aparece uma imagem que reproduz a morte de Carlos V em forma de iluminura medieval muito comum em manuscritos e códices medievais.

---

<sup>19</sup> Disponível em: <http://maps.fsv.cvut.cz/antos/zoomify/klaudyan.html>. Acesso em: 14/09/2018.

<sup>20</sup> Dentre as fontes usadas pela equipe estão: Crônica de Dalimil (1314); Chronica Baemorum (1119-1125); Crônica de Richental; Crônica de Zabravsko; Crônicas dos tchecos (Cosme de Praga); Autobiografia de Carlos IV (Século 14); Historia Francorum (768); Chronicon Aulae Regiae (1338); Chronicon domus Sarenensis; Codex Diplomaticus Moraviae XIII; Codex diplomaticus Hungariae ecclesiasticus ac civilis, dentre outros.

<sup>21</sup> Disponível em: <http://comicbook.com/gaming/2018/03/17/kingdom-come-deliverance-university-medieval-history/>. Acesso em: 21/09/2018.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://www.radio.cz/en/section/special/charles-iv-the-father-of-the-czech-nation>. Acesso em: 15/11/2018.

Imagem I: Monólogo de abertura do jogo – A cena representa a ultima procissão de Carlos IV.



Fonte: Captura de tela do jogo (Screenshot)

O narrador do monólogo descreve os eventos retratados nas ilustrações em forma de iluminuras medievais:

“Carlos IV, Rei da Boêmia e Imperador do Sacro Império Romano, teve um longo e bem-sucedido reinado. O Império que ele governava de Praga expandiu e seus súditos viviam em paz e prosperidade. Quando ele morreu, todo o Império lamentou. Mais de 7.000 pessoas o acompanharam em sua última procissão. O herdeiro do trono do florescente Império era o filho de Carlos, Wenceslau IV, cujo pai o preparara para o momento toda a sua vida. Mas Wenceslau não seguiu seu pai. Ele negligenciou assuntos de estado para atividades mais frívolas. Ele nem sequer apareceu para a própria coroação como Imperador, que fez o mínimo para agradar ao Papa. Wenceslau "o Ocioso" também não impressionou a nobreza imperial. Suas dificuldades aumentaram até que os nobres, exasperados pela inação de seu governante, pediram ajuda a seu meio-irmão, o rei Sigismundo da Hungria. Sigismund decidiu uma solução radical. Ele sequestrou o rei para forçá-lo a abdicar, depois aproveitou a desordem que se seguiu para ganhar mais poder para si mesmo. Ele invadiu a Boêmia com um exército enorme e começou a pilhar os territórios dos aliados do rei” (tradução nossa)<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> Charles IV, King of Bohemia and Holy Roman Emperor, had a long and successful reign. The Empire he ruled from Prague expanded, and his subjects lived in peace and prosperity. When he died, the whole Empire mourned. More than 7,000 people accompanied him on his last procession. The heir to the throne of the flourishing Empire was Charles' son, Wenceslas IV, whose father had prepared him for this moment all his life. But Wenceslas did not take after his father. He neglected affairs of state for more frivolous pursuits. He even failed to turn up for his own coronation as Emperor, which did little to endear him to the Pope. Wenceslas "the Idle" did not impress the Imperial nobility either. His difficulties mounted until the nobles, exasperated by the inaction of their ruler, turned for help to his half-brother, King Sigismund of Hungary. Sigismund decided on a radical solution. He kidnapped the King to force him to abdicate, then took advantage of the ensuing disorder to gain greater power for himself. He invaded Bohemia with a massive army and began pillaging the territories of the King's allies.

Após o monólogo inicial, a cidade de Skalitz é mostrada com os camponeses trabalhando nas aldeias e nas minas de prata. O pai de Henry – o protagonista – é um habilidoso ferreiro de Skalitz e responsável pela confecção das armas dos cavaleiros e do senhor feudal, Radzig Kobyla. A primeira missão dada ao jogador é juntar o material necessário para fazer uma nova espada para o senhor feudal, dando a oportunidade de explorar a vila e conhecer o cotidiano dos moradores. Henry vive o cotidiano da aldeia com o seu pai e mãe quando ocorre um ataque de um exército de cumanos comandado por Markvart von Auliz, um dos tenentes do rei Sigismundo que ataca e destrói Skalitz por causa das minas de prata. O pai e a mãe de Henry foram mortos e ele conseguiu escapar do massacre roubando um cavalo e indo até Talmberg para avisar ao lorde Divish – o senhor feudal – sobre o ataque. Ele pede ao Lord para lutar contra os cumanos ao seu serviço a fim de aprender a lutar e recuperar a espada do pai<sup>24</sup>. A intenção do produtor do game é a partir desse evento trágico na vida de Henry é justificar o objetivo do personagem de passar de um simples camponês a ser um cavaleiro medieval<sup>25</sup>.

No jogo, os inimigos principais, os cumanos, são mostrados cometendo atrocidades aos moradores de Skalitz, sendo retratados como assassinos sanguinários. Os cumanos, (kunok em húngaro), eram um povo nômade turco que, após a invasão mongol em 1237, teve que procurar refúgio na Hungria em 1239. Os reis húngaros decidiram permitir que os cumanos vivessem em seus territórios, desde que lutassem em seu exército contra os inimigos dos húngaros. Em 1400, o rei Sigismundo da Hungria chegou ao poder, depondo seu irmão Wenceslau IV da Boêmia e assumiu o controle do exército cumano.

A imagem pejorativa dos cumanos está relacionada ainda aos discursos da Igreja sobre eles desde o século XIII que procurou forçar a cristianização dos cumanos e os representava como estrangeiros pagãos de modo de vida nômade, vivendo em tendas, matando cristãos, e não respeitando as regras do estado feudal (LYUBLYANOVICS, 2011, p.155-157). Em um trecho da *Chronica Boëmorum* (Crônica dos Boêmios) de Cosme de Praga, os cumanos são descritos atacando e saqueando cruelmente a cidade de Olomouc na Morávia (Boêmia) em 1253, capturando, matando, crucificando boêmios (mulheres, homens e crianças) (FOJTŮ, 2010, p.32-33), quebrando altares e santos, deixando as igrejas em cinzas. Eram descritos como raivosos, barbáros, de religião natural, “inimigos da Igreja”,

<sup>24</sup> Disponível em: <http://kingdom-come-deliverance.wikia.com/wiki/Henry>. Acesso em: 15/11/2018.

<sup>25</sup> Disponível em: <https://www.redbull.com/au-en/kingdom-come-kickstarter-s-most-ambitious-game>. Acesso em: 15/11/2018.

gente das “nações impuras” (FOJTŮ, 2010, p.4-5). Após a invasão da Boêmia com Sigismundo em 1402, há registro na história da Boêmia de outras invasões cumanas como no século XV em 1421 (Guerras Hussitas) onde eles permanecem sendo descritos como agentes de crueldades terríveis à população civil (FOJTŮ, 2010, p.37-38).

Os estrangeiros, no jogo, são classificados como "bárbaros diabólicos do Oriente, sem nenhuma consideração pelas regras da guerra", chamados também de "cães pagãos" e "selvagens". O jogador é assegurado por um personagem que, embora "Todos os exércitos" realizem "pilhagem, estupro e assassinatos", são os cumanos que "sentem prazer nisso". No game, os alemães são retratados como indignos de confiança, e os poucos personagens alemães presentes na narrativa são um bêbado tagarela e um duvidoso cavaleiro estrangeiro. Por se tratar de um jogo feito na Boêmia, que hoje é chamada de República Tcheca, os produtores do jogo contam uma história pelo ponto de vista boêmio. Os húngaros, alemães e invasores cumanos são sempre representados como pessoas não confiáveis, beberrões e como uma ameaça externa que veio para destruir a paz e a prosperidade.

Na História nacional Tcheca, os alemães também são construídos como inimigos devido a conflitos com os boêmios como no caso do ataque que a Boêmia sofreu em 846 de Luís, o Germânico. No entanto, Luis é narrado como aquele que “subjugou a Morávia, mas sofreu uma derrota quando atacou os eslavos da Boêmia” (AGUIAR e SILVA, 2015, p.313). Scales (1999, p.336, 337) explica que a entrada de enorme quantidade de colonos alemães na Boêmia acirrou as rixas “contra a população alemã” (*apud* AGUIAR e SILVA, 2015, p.14).

Já no jogo e na história o rei Wenceslau é representado como “o Grande Pai Tcheco”, fundador mítico do povo tcheco “sua filha Libuše, aquela que vislumbrou uma terra rica à soleira da montanha (*prah*, em tcheco, daí o nome da capital, Praha, de acordo com uma das interpretações tradicionais) e do rei Wenceslau, que, de tão bondoso, era capaz de pedir esmolas pelos pobres” (AGUIAR e SILVA, 2015, p.313).

Esses tratamentos possibilitam a discussão, no ensino de história, sobre a cultura na perspectiva do conceito de identidade e na construção do “eu” e do “outro”. Nesse sentido, a cultura abrange um conjunto de crenças, conhecimentos, valores, costumes, regulamentos, habilidades, capacidades e hábitos de uma determinada sociedade, em diferentes épocas e espaços. Segundo as Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN+):

A ampliação do conceito de cultura abre novas perspectivas para o conceito de identidade, à medida que passamos a considerar que as representações culturais e os modos de comunicação, as formas de organização do cotidiano nas esferas privadas ou os hábitos, valores e ideias incorporados no contato entre gerações fundam a identidade pessoal e social do indivíduo (PCN+, 71,72)<sup>26</sup>.

A construção do “eu” e do “outro”, assim como a construção do “eu” e do “nós ocorre nos diferentes contextos da vida humana e nos diferentes espaços de convívio social em que os indivíduos e os grupos atuam, baseando-se no reconhecimento de semelhanças e, simultaneamente, de diferenças, bem como no de mudanças e permanências. A construção de identidades pessoais e sociais está relacionada à *memória*, já que, tanto no plano individual como no coletivo, ela permite que cada geração estabeleça vínculos com as gerações anteriores (PCN+, p.72). É o que ocorre no caso dos tchecos, que buscam nos mitos fundadores as suas raízes, afim de justificar sua superioridade nacional.

Umberto Eco (2011, p.12,13), em seu livro *Construir o inimigo e outros escritos ocasionais*, fala da “importância de se ter um inimigo para definir nossa identidade”. Os inimigos são *diferentes* de nós e comportam-se segundo costumes que não são os nossos. Ainda sobre identidade, Brandão fala que:

As identidades são representações inevitavelmente marcadas pelo confronto com o outro;(...) o poder ou não construir por conta própria o seu mundo de símbolos e, no seu interior, aqueles que qualificam e identificam a pessoa, o grupo, a minoria, a raça, o povo. Identidades são, mais do que isto, não apenas o produto inevitável da oposição por contraste, mas o próprio reconhecimento social da diferença (1986, p. 42).

Dessa forma, a diferença serve para justificar classificações depreciativas de determinado grupos e pessoas, povo, nação. Segundo Gomes pode-se deduzir, “que o processo de relação distorcida entre a identidade e a alteridade está intimamente ligado a intolerância à diferença” (2010, p.162). Na verdade, tornam-no diferente para fazê-lo inimigo. Para vencê-lo e subjugá-lo em nome da razão de ele ser perversamente diferente e precisar ser tornado igual, civilizado (BRANDÃO, 1986, p. 88).

Nesse mesmo sentido, o jogo envolve uma série de representações pejorativas sobre cumanos e alemães construídas historicamente e que vão ser reatualizadas na narrativa de *Kingdom Come: Deliverance*.

---

<sup>26</sup> BRASIL, Secretaria da Educação Média e Tecnológica. *PCN+: Ensino Médio - Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais*. Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 2002-b.

O jogo, nesse sentido, é uma fonte história repleta de significados, visões de mundo, do tempo em que foram elaboradas e das interpretações do seu autor/autores. As fontes, são nesse sentido,

artefatos culturalmente construídos e repletos de intencionalidade pelos grupos que a originaram. Neste sentido, o passado deve servir para compreender como viviam os homens do passado, e principalmente estabelecer a relação com o presente (CUNHA; XAVIER, 2010, p.644-645).

Da mesma forma, os jogos são representações e simulações de uma dada realidade e gigantesco impacto na constituição de memória sobre o passado (BELLO, 2017, p.9). Então, os jogos devem ser interpretados pelos professores a partir de outros textos que possam contextualizar as “representações históricas” e possibilitam a compreensão dos seus significados.

Segundo Bello (2017, p.9), a ideia de “representação histórica” pressupõe a ideia de um olhar a um outro do passado que não mais existe. “Isso pressupõe que o imaginário do presente da obra é fundamental para entender o caráter histórico de tal representação, que é moldada através de concepções também historicamente determinadas”. Nesse sentido, esses jogos se inserem em um gênero de “jogos históricos”, onde o passado é estruturado em um ambiente audiovisual e jogável. Os “jogos históricos” possuem diferentes formas de apropriação e representação, onde alguns procuram reconstituir narrativamente a História “tal como foi”, que é o caso de *Kingdom Come: Deliverance*.

Mesmo se tratando de um jogo para entretenimento, os desenvolvedores buscaram representar – além das guerras massivas e cercos de castelo medieval – como era a vida no século 15 e o que as pessoas falavam, o que elas temiam, o que comiam, o que vestiam, o que elas faziam no dia a dia, etc<sup>27</sup>. O uso de referências visuais para edifícios locais, vestes e os extensos códices, que vão desde descrições de processos de cunhagem de moeda do período até o design de banheiros e a gestão de resíduos, mostra a detalhada pesquisa realizada para reconstituir a Boêmia medieval. O que torna *Kingdom Come: Deliverance* um dos jogos históricos mais ambiciosos – em relação à representação – é a atenção dada os mínimos detalhes. Os desenvolvedores buscaram criar um mundo que fosse o mais autêntico possível, onde tudo faça sentido. Por exemplo, quando alguém diz que algo está longe, realmente estará longe e não a 50 metros dos portões da cidade.

---

<sup>27</sup> Disponível em: <https://www.redbull.com/au-en/kingdom-come-deliverance-dan-vavra-interview>. Acesso em: 15/11/2018.

Os *NPCs* trabalham, possuem hobbies, interesses próprios e podem até iniciar conversas com outros *NPCs*. O cotidiano dos *NPCs* é determinado pelo “ciclo do dia”. Basicamente, isso significa que eles rezam e dormem durante a noite (Imagem 5), acordam pela manhã, tomam o café da manhã e vão trabalhar. Todos esses comportamentos podem variar, principalmente com a interferência do jogador. Por exemplo, ao andar com a espada nas mãos, as pessoas e os guardas irão reagir, já que isso representa um perigo iminente. Se o jogador matar algum *NPC* ele será denunciado e preso, deixando pessoas em estado de alerta por alguns dias<sup>28</sup>.

Imagem II: *NPC* rezando antes de dormir



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=zVZXU6Xs-x8&feature=youtu.be&t=1m24s>

Ao vivenciar as práticas do dia a dia, é possível conhecer o cotidiano medieval. Os Parâmetros Curriculares Nacionais de História tratam da importância de se debater o cotidiano das épocas históricas no ensino de História nas Escolas, pois permite pensar qual o lugar o indivíduo ocupa na história e como são construídas as identidades pessoais e sociais de cada grupo. Também, tratar do cotidiano permite problematizar que a história não é o resultado da ação de figuras de destaque, mas consequência das ações conscientes e inconscientes de todos os agentes sociais. Isso permite conceber a história como a ação de

---

<sup>28</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=53&v=kA8rTyIO0xE](https://www.youtube.com/watch?time_continue=53&v=kA8rTyIO0xE). Acesso em: 18/11/2018.

sujeitos históricos e não como a vontade de instituições, como o Estado ou a Igreja, e nem como ações individuais, mas relações sociais no tempo (BRASIL. Orientações curriculares para o ensino médio – OCN, 2006, p.75).

Permite também entender que a cultura não é apenas um conjunto de manifestações artísticas e materiais, mas também as formas de organização do trabalho, da casa, da família, do cotidiano, ritos, religiões, etc. “Ou seja, permite compreender a cultura como um conjunto de representações sociais que emerge no cotidiano da vida social e se solidifica nas diversas organizações e instituições da sociedade (BRASIL. Orientações curriculares para o ensino médio – OCN, 2006, p.77-83).

#### **4. Representações dos mosteiros e monges no game**

A proposta mais ambiciosa do estúdio foi recriar o cotidiano dos monges dentro dos mosteiros. Para isso, o estúdio realizou-se pesquisas que duraram um ano e meio sobre os hábitos e comportamentos dos monges: como viviam, como participavam da estrutura social medieval, quais os rituais diários, como eles falaram uns aos outros, o que liam, quais livros poderiam ser lidos nos mosteiros, como eram as orações diárias. No game, o jogador realiza várias missões no Mosteiro de Sasau.

Esse mosteiro realmente existiu e é o terceiro mosteiro masculino mais antigo da Boêmia criado pelo eremita chamado Procópio que se estabeleceu em uma caverna no início do século XI. Com o tempo, ele construiu uma comunidade de eremitas que se transformou em mosteiro beneditino em 1032. Foi um mosteiro importante por possuir relíquias, pelo trabalho dos seus copistas e por ser conhecido como um lugar onde os pobres e os doentes encontraram ajuda e assistência. Lá também está enterrado o abade Procópio que morreu em 1053 com a reputação de um santo e foi enterrado no templo de madeira que ele construiu com seus companheiros<sup>29</sup>.

O mosteiro passou por diversas reconstruções, na qual o jogo também representa trabalhadores realizando os moldes dos tijolos de arenito vermelho, característicos do período da era gótica do mosteiro. Somente a capela-mor foi preservada até os dias de hoje, coberta pelos edifícios barrocos (a igreja contemporânea) e o torso da nave sul, com a torre feita de arenito vermelho de Nučice (Imagem III).

---

<sup>29</sup> Disponível em: <https://www.klaster-sazava.cz/en/about/history>. Acesso em 7/12/2018.

Imagem III: Torre da nave sul



Fonte: Captura de tela do jogo (*Screenshot*)

O jogador vivencia a vida no Monastério de Sasau. Uma dessas missões recebe o nome de *In God's Hands* (Nas Mãos de Deus) e se passa na enfermaria do monastério. O objetivo da missão é ajudar os feridos após os ataques de Skalitz, que se encontram em condições precárias, dando-lhes curativos, alimentos e outro suprimentos. Com apenas cinco leitos e um altar, a maioria dos doentes e feridos foram obrigadas a dormir no chão, e até mesmo do lado de fora do mosteiro. Devido à falta de compreensão em relação à disseminação de germes e à importância da higiene - comum à Europa medieval -, o chão estava cheio de palha para roupa de cama, roupas e bandagens sujas e poças de sangue seco. A comida era até armazenada no quarto do hospital<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup> Disponível em: [http://kingdom-come-deliverance.wikia.com/wiki/Monastery\\_Infirmary](http://kingdom-come-deliverance.wikia.com/wiki/Monastery_Infirmary). Acesso em: 18/11/2018.

Imagem IV: a enfermaria de Sasau



Fonte: Captura de tela do jogo (*Screenshot*)

Na missão chamada *Saintly Remais* (Restos Santos) um dos guardas do monastério é muito interessado em relíquias sagradas e gostaria de tocar os restos mortais de São Procópio, santo padroeiro da Boêmia, mas foi proibido pelos monges de se aproximar. O jogador pode propor que irá recuperar um pedaço dos restos de São Procópio, para que ele possa tocá-lo. O Monastério de Sasau abriga a Caverna de Procópio, que foi escavada na parede do penhasco na forma de uma cruz grega, onde o santo passou vários anos como um eremita em oração solitária e onde supostamente foi enterrado<sup>31</sup>. No jogo, é possível visitar o mercado de Sasau onde há um charlatão que vende ossos de São Procópio. Há também a opção de ir à Igreja de Sasau para encontrar um túmulo que pode ser cavado para pegar um osso no corpo que está enterrado lá.

Aqui o professor de História pode discutir sobre o culto das relíquias na Idade Média como elemento fundamental das cidades cristãs. No medievo, a venda de relíquias falsas era comum e havia um importante mercado em torno das peças. Devido a esse comércio ilegal, o IV Concílio de Latrão (1215-1216) passou a exigir aprovação do Papa para a exposição das

<sup>31</sup> De acordo com o documento mais antigo que menciona a construção e o desenvolvimento do Mosteiro de Sasau, “Vita Maior: a lenda do século 11 de São Procópio”, o santo viveu inicialmente em uma caverna antes de construir uma igreja consagrada à Virgem Maria e a São João Batista. Disponível em: [https://kingdomcomedeliverance.gamepedia.com/Sasau\\_Monastery](https://kingdomcomedeliverance.gamepedia.com/Sasau_Monastery). Acesso em: 19/11/2018.

reliquias e proibir a sua venda. De acordo com Renato Cymbalista as reliquias mais importantes

eram os restos físicos dos santos, seus ossos, cabelos, lágrimas ou sangue, e, destas, as mais antigas eram, em geral, mais preciosas. Eram também considerados reliquias os instrumentos de martírio dos santos, a começar pelo próprio Santo Lenho - fragmentos da cruz de Cristo - além de espinhos, correntes, flechas, setas. Serviam também as chamadas reliquias de contato, artefatos que tiveram contato com os santos: pedaços de roupas, terra de sepulturas, lenços que estiveram em contato com as reliquias orgânicas<sup>32</sup>.

Segundo Nascimento, a existência e o culto às sagradas reliquias fazem parte da espiritualidade cristã e revelam o simbolismo oriundo destes objetos considerados sobrenaturais e capazes de mediar o contato entre o crente e Deus. Ainda segundo Nascimento,

a veneração às santas reliquias faz parte do imaginário cristão desde seus primórdios, embora sua promoção tenha sido gradativa e muitas vezes controversa. Elas cumprem a função de traduzir o invisível no visível. As reliquias são realidades materiais que têm por objetivo aproximar o homem do sagrado, cumprindo um papel cultural e espiritual, sendo fundamentais para o entendimento das práticas, dos rituais e das crenças cristãs. Os corpos dos mártires tornaram-se inicialmente objetos de veneração por parte dos cristãos ainda durante o período das perseguições. Dentre o mosaico de representações do sagrado transcendente as mais importantes são, sem dúvida, as que lembram a morte e a paixão de Cristo. Estas se tornaram as mais veneradas e numerosas da cristandade e sempre atraíram um enorme número de adoradores (2013, p.101).

A importância das reliquias no medievo se relaciona, dentre outros motivos, as peregrinações cristãs. Durante o medievo, o deslocamento de pessoas a locais sagrados se desenvolveu de forma intensa, de modo que em seus séculos finais a peregrinação já se encontrava plenamente difundida. Pessoas de diversas localidades se lançavam em viagens longínquas e de difícil realização, devido aos obstáculos físicos e os caminhos por onde passavam. Como recompensa por seu esforço, os peregrinos alcançam os benefícios desejados, sejam estes espirituais ou físicos, o perdão ou a cura. Os santos e as reliquias passam a ser “referenciais simbólicos do espaço cristão” (BASCHET, 2006, p.351 *apud* JEZUS, 2011, p.1), de tal forma que se estabelece uma rede de lugares sagrados, cuja hierarquização seria definida pela atração exercida sobre os viajantes.

---

<sup>32</sup> CYMBALISTA, Renato. Relíquias sagradas e a construção do território cristão na Idade Moderna. **An. mus. paul.**, São Paulo, v. 14, n. 2, p. 11-50, Dec. 2006. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-47142006000200002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-47142006000200002&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 19/11/2018.

São Procópio de Sasau, canonizado em 1204, fundou com um grupo de homens um monastério da ordem religiosa de São Bento na década de 1030, tornando-se seu primeiro abade. Muitas lendas surgiram sobre São Procópio nas quais o monge luta contra demônios e realiza exorcismos. Em um deles, ele coloca um demônio para trabalhar arrastando seu arado representação que aparece no game em forma de iluminura<sup>33</sup>.

Imagem V: Arte baseada nas iluminuras medievais



Fonte: [https://kingdomcomedeliverance.gamepedia.com/The\\_Devil%27s\\_Furrow](https://kingdomcomedeliverance.gamepedia.com/The_Devil%27s_Furrow)

Na missão *In The Cloister* (No claustro) o jogador deve viver como um monge em um monastério por alguns dias e seguir todos os seus rituais diários. Para isso, é necessário conseguir um Mandado de Entrada do Monastério, deixar todos os pertences em um baú e vestir o hábito religioso. Dessa forma, o jogador será admitido no monastério como um noviço e irá receber um livro contendo uma agenda de atividades diárias no mosteiro, que o apresentará à vida no monastério<sup>34</sup>:

Irmãos Noviços,

O seguinte cronograma descreve as atividades diárias que você deve atender em seus primeiros anos em nosso Mosteiro. Ordem e disciplina são os pilares sobre os quais a Ordem de São Bento é construída. Quaisquer violações do horário (assim marcadas:!) Serão disciplinadas pela punição do confinamento solitário. Quando é a meditação que você procura, a oração e o estudo podem substituir a comida e o sono. 3 da manhã, início do dia; 4 da manhã, oração da manhã (!); 6 da manhã, refeição comum; 8 da manhã, trabalho na fraternidade (!), designada pelo irmão Nevlas; 12 horas, trabalhar

<sup>33</sup> Disponível em: [https://kingdomcomedeliverance.gamepedia.com/Saint\\_Procopius](https://kingdomcomedeliverance.gamepedia.com/Saint_Procopius). Acesso em: 19/11/2018.

<sup>34</sup> Disponível em: [https://kingdomcomedeliverance.gamepedia.com/Everyday\\_Labours](https://kingdomcomedeliverance.gamepedia.com/Everyday_Labours). Acesso em: 19/11/2018.

na biblioteca (!), designada pelo irmão bibliotecário;16 horas, adoração da tarde (!);18 horas, vésperas, ceia comum<sup>35</sup>;19 horas, Compline, tempo livre antes de se retirar<sup>36</sup>;21 horas, descanso e toque de recolher noturno.Jesus Cristo seja louvado! Padre Demetrius (Prior)

Todos os mosteiros, especialmente os da Ordem Beneditina, seguiam regras específicas relativas à alocação de tempo, atividades e posições na hierarquia do mosteiro. Além de adoração, leitura devocional e cópia ou iluminação de livros, os monges também realizavam trabalhos físicos. Dependendo da época do ano, dedicavam entre seis e oito horas ao trabalho, três horas e meia para a oração e um tempo igual para estudar. O restante do dia era servia para o descanso e um sono curto.

O jogador também poderá realizar tarefas dos monges copistas, usando os instrumentos de trabalho da época para “iluminar”, produzir, transcrever, copiar e traduzir livros, ou seja, vivenciar o funcionamento do *Scriptorium*.

Imagem 06: *Scriptorium*



Fonte: Captura de tela do jogo (*Screenshot*)

O *Scriptorium* era o local onde o trabalho manual de cópia dos manuscritos era feito. Os responsáveis por esse ofício eram os monges copistas, que na Idade Média faziam parte de

---

<sup>35</sup> Vésperas: Oração do Entardecer. É recitada no fim da tarde. Disponível em: <https://pt.aleteia.org/2016/06/16/liturgia-das-horas-o-que-e-para-que-serve-como-se-reza/>. Acesso em: 19/11/2018.

<sup>36</sup> Compline é o serviço final da igreja do dia na tradição cristã das horas canônicas. Em muitos mosteiros, é costume começar o "Grande Silêncio" após Compline, durante o qual a comunidade inteira, incluindo convidados, observa o silêncio durante a noite até o serviço da manhã no dia seguinte. Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-en/compline>. Acesso em: 19/11/2018.

um grupo seletivo de pessoas que sabiam ler e escrever. Eles eram os responsáveis pela produção de grande parte dos Códex medievais, responsáveis pela manutenção e produção/tradução de cópias de obras greco-romanas, preservando a cultura antiga. Inventaram nossa caligrafia (*minúscula carolíngia*), o livro (*folio*) e nossa forma de leitura (em silêncio) (COSTA, 2004, p.102).

As grandes bibliotecas do período medieval estão em mosteiros e são marcadas pelas presenças dos copistas – homens destinados à cópia de textos, realizadas nos *scriptorium*, localizados nos mosteiros e conventos das ordens religiosas. O trabalho manual dos monges copistas perpassava todo o processo de confecção da obra, desde o preparo do pergaminho, cópia dos livros, confecção das iluminuras e encadernação (TANUS, 2018, p.263-266).

No início da Idade Média, a Igreja desempenhou um papel muito importante em proteger obras antigas, e monges estavam fortemente envolvidos na reprodução e preservação da literatura herdada de escritores anteriores – escritores cujos trabalhos foram aceitos como clássicos. A regra de São Bento, por exemplo, continha uma instrução específica de que certo número de horas em cada dia devia ser dedicado ao trabalho no *scriptorium* (YU, 2006, p.6,7).

A atividade de cópia de livros, intensa em muitos mosteiros, aglutinava os *antiquarii*, *librarii*, *scriptores* e *illuminatores* que foram responsáveis pela produção de códices em boa parte da Idade Média<sup>37</sup>. O jogo possui um códex com representações de iluminuras que serve como a principal fonte de informação sobre temas da Idade Média. O códex possui cinco categorias: Gerais, com 88 informações; Locais, com 17; Eventos, com 8; Sociedade, com 52 e Personagens, com 37. Na imagem capturada do jogo podemos ver as informações sobre o conceito de feudalismo.

---

<sup>37</sup> Anais de Biblioteca Nacional, vol. 129, 2009. Rio de Janeiro, 2011, p.94. Disponível em: <https://www.bn.gov.br/producao/publicacoes/anais-biblioteca-nacional-vol-129-2009>. Acesso em: 04/12/2018.

Imagem 07: Códex do jogo sobre o feudalismo



Fonte: Captura de tela do jogo (Screenshot)

No jogo, o jogador pode ler crônicas medievais – obras literárias que descrevem eventos contemporâneos, a vida dos governantes, grandes batalhas e a vida cotidiana. Os registros eram mantidos em ordem cronológica e, além de fornecer datas, forneciam inúmeras informações históricas. O jogador poderá ler parte de crônicas medievais reais, como o relato do *Forefather Čech* (a Guerra das Donzelas) ao comprá-las de um dos três escribas presentes no jogo.

### Considerações finais

A partir da análise de *Kingdom Come: Deliverance*, lançado em 2018, procuramos compreender o jogo como um artefato cultural que veicula, produz/reproduz valores, compreensões, visões de mundo, tentativas de explicação, de reconstituição, de recriação e de criação livre e artística, etc. Ou seja, entendendo os jogos digitais como produtos culturais que produzem conhecimentos históricos e sociais.

O objetivo principal da pesquisa foi analisar as possibilidades de utilizar os jogos digitais como ferramenta didática no ensino de história medieval, através da análise de representações dos monges e dos mosteiros presentes no game *Kingdom Come: Deliverance*. Nesse game, o jogador simula inúmeras situações cotidianas da Idade Média se aproximando de situações, experiências e dificuldades análogas às experimentadas pelos homens medievais. Além disso, o jogo cria uma narrativa que coloca o jogador em diversos ambientes e situações do período, como batalhas, cercos a castelos, igrejas e mosteiros, onde ele pode vivenciar o *scriptorium* e o trabalho dos monges copistas.

Aliados a narrativa, o códex e as crônicas presentes no jogo, possibilitam que o jogador aprenda ao ler trechos de fontes da época e com uma enciclopédia que ensina vários conceitos, lugares, eventos e personagens históricos representados no jogo. Estes mecanismos de narrativas, espaços simulados e interatividade, além da extensa pesquisa e consultoria atestam o intento da produção em fazer um jogo que reconstitui com precisão a Boêmia medieval do século XV.

*Kingdom Come: Deliverance* é uma representação rica da Idade Média da Boêmia do século 15 possui uma linguagem própria, que alinha narrativas audiovisuais, sistemas de regras lúdicas e possibilidades diversas de interatividade e exploração de ambientes digitais que contém representações e interpretações sobre o mundo social e o passado, constituindo um importante meio para o ensino de História Medieval nas escolas.

### Referências Bibliográficas

ADORNO, T.W.; HORKHEIMER, M. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

AUGÉ, Marc; O sentido dos outros: atualidade da antropologia. Tradução de Francisco da Rocha Filho. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1999.

AGUIAR, Miguel. «Fazer cavaleiros»: as cerimônias de investidura cavaleiresca no Portugal Medieval (Séculos XII-XV). In: Cuadernos de Estudios Gallegos, LXII, n. 128, p.13-46, 2015.

AGUIAR, Thiago Borges de; SILVA, Davi Costa da. Identidade nacional na Boêmia do século XV e a formação de uma paideia tcheca. **Educ. Pesqui.**, São Paulo , v. 41, n. 2, p. 309-324, jun. 2015. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-97022015000200309&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022015000200309&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 04/12/2018.

BLOCH, Marc. A Sociedade Feudal. Lisboa, Edições 70, 1979.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues; Identidade e Etnia. Editora Brasiliense, 1986.

BELLO, Robson Scarassati. O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015). *Mestrado em História Social*. Universidade de São Paulo, 2016. Disponível em: <[https://www.academia.edu/32007409/O\\_Videogame\\_como\\_Representa%C3%A7%C3%A3o\\_Hist%C3%B3rica\\_Narrativa\\_Espa%C3%A7o\\_e\\_Jogabilidade\\_em\\_Assassins\\_Creed\\_2007-2015](https://www.academia.edu/32007409/O_Videogame_como_Representa%C3%A7%C3%A3o_Hist%C3%B3rica_Narrativa_Espa%C3%A7o_e_Jogabilidade_em_Assassins_Creed_2007-2015)>. Acesso em: 28/06/2018.

BELLO, Robson Scarassati. História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores (Artigo). In: *Café História – história feita com cliques*. Disponível em: <<https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>>. Publicado em: 13 nov. 2017. Acesso em: 13/05/2018.

BELLO, Robson Scarassati; VASCONCELOS, José Antonio. O videogame como mídia de representação histórica. *Revista Observatório*, [S.l.], v. 3, n. 5, p. 216-250, ago. 2017. ISSN

2447-4266. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/3950>>. Acesso em: 15/05/2018.

CHARTIER, R. *A História Cultural. Entre Práticas e Representações*. Lisboa: DIFEL, 1990.

COSTA, Ricardo. da. *A educação na Idade Média: a busca da sabedoria como caminho para a felicidade: All- Farabi e Ramon Llull*. Revista Dimensões, nº. 15, Vitória, 2004, p. 99-115. Disponível em: <http://www.ricardocosta.com/univ/felicidade.htm>. Acesso em: 14/02/2008.

CUNHA, Maria de Fátima da; XAVIER, Erica da Silva. Ensino e História: o uso das fontes históricas como ferramentas na produção de conhecimento histórico. In Seminário de pesquisa em Ciências humanas, 2010, Londrina, PR. Anais do VIII Seminário de pesquisa em Ciências Humanas SEPECH, organizado por Raquel Kraitsch e Mirian Donat, Londrina: Eduel, 2010. Disponível em [http://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/ensino\\_e\\_historia\\_o\\_uso\\_das\\_fontes\\_historicas\\_como\\_ferramentas\\_na\\_producao\\_de\\_conhecimento\\_historico.pdf](http://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/ensino_e_historia_o_uso_das_fontes_historicas_como_ferramentas_na_producao_de_conhecimento_historico.pdf). Acesso em 05 de maio de 2015.

CASTIGLIONI, Ruben; SANCHEZ, Estefanía. *A condição cavaleiresca de Dom Quixote: um exercício de desconstrução cervantina*. Revista FSA, Teresina, v. 11, n. 4, art. 9, p. 158-174, out/dez. 2014. ISSN Impresso: 1806-6356 ISSN

ECO, Umberto. *Construir o inimigo e outros escritos ocasionais*. Gradiva, 2011.

FONTOURA, Odir Mauro da Cunha. *Sobre o 'historiar' medieval: o lugar das crônicas e dos cronistas na escrita da História*. Labirinto (UNIR), v. 20, p. 119, 2014.

FOJTŮ, Eva. *Kumáni ve středověkých Uhrách*. 2010. Tese (Bacharel em História) - Departamento de História, Universidade Palacký, Olomouc. Disponível em: <https://theses.cz/id/kf7vf6/84963-198505679.pdf>>. Acesso em: 03/12/2018.

GINZBURG, C. *Mitos, emblemas, sinais*. São Paulo: Cia. Das Letras, 1989.

GOMES, Vanda. *Construindo o preconceito na cultura brasileira: Identidade, alteridade e socialização*. Cadernos CESPUC de Pesquisa Série Ensaios, [S.l.], n. 20, p. 160-169, dez. 2010. ISSN 2358-3231. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/cadernoscespuc/article/view/7882>>. Acesso em: 06/12/2018.

GONÇALVES, Rafael Afonso. *Animais e homens de um oriente distante (séculos XIXIV)*. 2016. 259 f. Tese. (Doutorado em História) – Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Franca, 2016.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

HUIZINGA, Johan. *O Declínio da Idade Média*. 2. ed. Tradução de Augusto Abelaria. Lousã: Ulisseia, 1985.

IGAZ, Levente. Modos de viver, religião, cultura militar: os Húngaros e o seu território nas fontes muçulmanas. Revista da Faculdade de Letras - HISTÓRIA - Porto, III Série, vol. 11, - 2010, pp. 249-276.

JACKSON, Steve. GURPS - *Módulo Básico*. 2.ed. São Paulo: Devir, 1994.

JESUZ, Viviane Azevedo de. 2011. *Viagens de Peregrinação: devoção, salvação e outras possibilidades*. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH . São Paulo, julho.

KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). *Playing With The Past. Digital Games and The Simulation of History*. New York: Bloomsbury, 2013.

LOYN, Henry R. (org). *Dicionário da Idade Média*. Tradução de Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

LOPES, Laura M. C.; KLIMICK, Carlos; CASANOVA, Marcos A. Relato de uma experiência de Sistema Híbrido no Ensino fundamental: Projeto Aulativa. In: *Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância*, São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://seer.abed.net.br/index.php/RBAAD/article/view/146/36>>. Acesso em: 08/07/2018.

LYUBLYANOVICS, Kyra. The Cumans in Medieval Hungary and the Question of Ethnicity. In: *Annual of Medieval Studies at CEU*, vol. 17 (Budapest, 2011). Disponível em: <[https://www.academia.edu/1501300/The\\_Cumans\\_in\\_Medieval\\_Hungary\\_and\\_the\\_Question\\_of\\_Ethnicity](https://www.academia.edu/1501300/The_Cumans_in_Medieval_Hungary_and_the_Question_of_Ethnicity)>. Acesso em: 04/12/2018.

MURARO, Rose Marie. *Breve Introdução Histórica*. In: KRAMER, Heinrich & SPRENGER, James. *O Martelo das Feiticeiras*. Trad.: Paulo Fróes. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Tempos, 1991.

MCMICHAEL, Andrew. *PC Games and the Teaching of History*. *The History Teacher* v. 40.2, 2007. Disponível em: <<http://www.historycooperative.org/journals/ht/40.2/mcmichael.html>>. Acesso em: 13/03/2018.

MACEDO, José Rivair. *Introdução- Cinema e Idade Média: Perspectivas de Abordagem. A Idade Média no Cinema*. MACEDO, José Rivair; MOGELLI, Lênia Márcia (orgs). São Paulo: Ateliê editorial, 2009.

MARTINS, Dayse Marinho; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. A gamificação no ensino de História: o jogo “Legend of Zelda” na abordagem sobre medievalismo. [S.l.], v. 7, p. 299-321, nov. 2016. ISSN 1807-1600. Disponível em: <<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/1978/1607>>. Acesso em: 28/05/2018.

NEVES, Isa Beatriz da C., ALVES, Lynn. R. G. e BASTOS, Abelmon de O. Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades. Disponível em: <[http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C\\_S17.pdf](http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S17.pdf)>. Acesso em: 28/05/2018.

NASCIMENTO, Renata Cristina de S. *A Relíquia do Santo Lenho em Portugal: Narrativas de Milagres*. In *História Revista*, Goiânia: UFG, 2013.

OLIVEIRA, Onoél; SOUZA, Kamila. Jogos digitais: motivação para a aprendizagem contemporânea. *Simpósio Nacional ABCiber*, 5. Florianópolis, 2012.

RICHARDS, Jeffrey. *Sexo, desvio e danação: as minorias da Idade Média*. Tradução: Marco Antônio Esteves da Rocha e Renato Aguiar – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1993.

SOMER, Tomáš. *Forging the Past: Facts and Myths behind the Mongol Invasion of Moravia in 1241*. *Zolotoordynskoe obozrenie = Golden Horde Review*. 2018, vol. 6, no. 2, pp. 238–251. Disponível em: <<http://goldhorde.ru/en/stati2018-2-2/>>. Acesso em: 04/12/2018.

SANTOS, Dulce O. Amarante dos. *Aproximações à medicina monástica em Portugal na Idade Média*. História, Franca, v. 31, n. 1, p. 47-64, Jun. 2012. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-90742012000100005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-90742012000100005&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 05/12/2018.

TELLES, Helyom Viana. Um Passado Jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública. *Revista Observatório*, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 163-191, maio 2016. ISSN 2447-4266. Disponível em: <<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/1907>>. Acesso em: 29/05/2018.

TANUS, Gabrielle Francinne. *Da prática à produção do conhecimento: bibliotecas e biblioteconomia pré-científica*. RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, SP, v. 16, n. 3, p. 254-273, jun. 2018. ISSN 1678-765X. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8651364>>. Acesso em: 05 dez. 2018.

YU, Peter K.. *Of Monks, Medieval Scribes, and Middlemen*. Mich. St. L. Rev. 1 (2006). Disponível em: <https://scholarship.law.tamu.edu/facscholar/432> . Acesso em: 06/12/2018.