

O conhecimento histórico, ou percepções do passado, na retórica on-line: o passado representado no jogo *Kingdom Come: Deliverance* debatido no blog *Kotaku* (2018)

Diego Neivor Perondi Meotti

Estudante do PPGH da Universidade Federal da Fronteira Sul. Bolsista pela Secretaria de Educação do Estado de Santa Catarina a partir do programa UNIEDU.
diego_meotti@hotmail.com

Renato Viana Boy

Doutor em História Social como foco no recorte medieval, atua como docente na graduação e no PPGH da Universidade Federal da Fronteira Sul.
renatoboymedieval@gmail.com

Introdução/Justificativa

O jogo eletrônico *Kingdom Come: Deliverance* (KCD), lançado em fevereiro de 2018 pela desenvolvedora tcheca *Warhorse Studios*, chamou a atenção dos jogadores pelo fato de seus desenvolvedores se proporem a criar um dos jogos eletrônicos mais autênticos historicamente. Ambientado no reino da Boêmia, Europa Central, no século XIV, a narrativa de KCD tem como pano de fundo histórico uma guerra civil pelo trono do reino. Desenvolvido desde 2014, seus desenvolvedores tinham como objetivo principal, produzir um jogo de mundo aberto realista na Europa Medieval¹. A comunicação entre desenvolvedores e público era constante durante esse período. Daniel Vávra, um dos donos da empresa e um dos principais desenvolvedores do jogo, manteve uma comunicação aberta com o público em suas redes sociais, trazendo novidades e discutindo com interessados na proposta que estava se criando em torno de KCD. Alguns dos posicionamentos de Vávra, tanto referentes a contemporaneidade quanto ao recorte escolhido, levantaram debates em torno de como, de fato, seria o passado medieval. Tais discussões, para além das redes sociais, foram analisadas por setores da mídia virtual especializadas em jogos eletrônicos e cultura *pop*. Tornando-se espaços onde seus leitores, o público, escreveram comentários e participaram das discussões ali apresentadas.

Procuramos neste trabalho analisar uma destas publicações, dando destaque ao espaço

¹ As informações sobre as propostas em torno do desenvolvimento do jogo estão disponíveis no site *Kickstarter*. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>. Acesso em 20/08/2021.

oferecido ao público para expressarem suas posições e contribuições ao tema. Nossa problemática parte da noção de que os espaços on-line possibilitam amplos debates, ou discussões, em nível global. Tal amplitude permite uma interação, em tempo real, onde sujeitos oriundos de diferentes realidades adicionam ou reforçam elementos dessas discussões. Tais adições poderiam ter origens em diferentes aspectos: na realidade e consciência social dos sujeitos, bem como informações adquiridas na educação e/ou do entretenimento. Para tanto, lançamos as seguintes questões: como o passado medieval é percebido nestes espaços on-line? Como podemos pensar nessa construção através de chaves conceituais e quais seriam os elementos comuns que apareceriam em seus argumentos para se fazer valer as suas visões?

Tal pesquisa se fundamenta principalmente na necessidade dos historiadores e historiadoras de ampliarem suas possibilidades de pesquisa pensando a Internet e a História Digital como elementos fundamentais para a compreensão de nossa sociedade e do comportamento dos seres humanos nesses espaços criados no ambiente computacional. Tal pesquisa é também fortalecida pela necessidade intrínseca do diálogo interdisciplinar da História com várias ciências como: Comunicação, Computação, Antropologia, Filosofia e Literatura Comparada.

Objetivo(s)

Esta pesquisa parte de um objetivo geral que é analisar como, e quais, perspectivas sobre o passado medieval se fazem presentes em espaços de discussão virtual não acadêmicos. Dentro desse objetivo maior, temos a necessidade de refletir sobre elementos específicos como: compreender em que medida os conceitos de memória, de espaço de afinidade, de retórica e de história vernacular nos auxiliam para refletir sobre tais fontes; analisar os elementos argumentativos comuns que foram utilizadas nas discussões; entender como as pessoas constroem sua fundamentação para seus argumentos; por fim, analisar quais são as referências utilizadas quando apontadas.

Teoria, Metodologia e Fonte

A fonte principal utilizada no trabalho se trata da análise publicada no *blog Kotaku* em 02 de março de 2018 pelo jornalista americano Nathan Grayson. Sua publicação, intitulada *Kingdom Come owes its popularity to “realism” and conservative politics*, teve uma grande participação dos

leitores com 755 comentários sendo 541 da comunidade *on-line* em torno do *blog*. Em sua análise, Grayson buscou apresentar ao público leitor como KCD possuía traços extremamente semelhantes com jogos RPGs fantasiosos. O destaque dado por Grayson a esse elemento ocorreu devido ao apelo dado pela campanha de *marketing* do jogo, sendo apresentado como uma autêntica experiência histórica. A segunda parte de sua análise focou em refletir sobre o porquê do sucesso do jogo. Para Grayson, para além do jogo em si, um grande motivador para a sua compra foi o envolvimento de Vávra em discussões de cunha político e social durante todo o desenvolvimento do jogo, sendo associado a uma postura política de extrema-direita conservadora.

O foco desse trabalho são os comentários em torno da análise de Grayson. Sua postagem em questão foi uma das maiores ao respeito, no quesito de participação do público em torno de KCD. Como afirmamos, foram publicados 541 comentários dos membros da comunidade do *blog*, sendo entendido como usuários que acessariam com certa frequência o material publicado ali. Dentro das discussões, encontramos na análise dois principais temas abordados pelo público: o primeiro se trata de discussões históricas, relacionadas a identidades étnicas de grupos que foram, e que poderiam ter sido representados em KCD. A segunda temática girou em torno de questões políticas contemporâneas, ligadas a ideologia política conservadora que haveria em diferentes regiões como nos Estados Unidos e em países europeus.

Para a realização da pesquisa, foi feita a leitura completa do documento, convertido ao formato de PDF, sendo selecionados os comentários que nos possibilitaram abordá-lo a partir das problemáticas trazidas. Para compreendermos as relações sociais manifestadas nos comentários, trabalhamos a partir de quatro conceitos: de memória, espaço de afinidade, de retórica e de história vernacular.

Para o conceito de memória utilizaremos as reflexões de Maurice Halbwachs em *Memória Coletiva* (1950) e de Jacques Le Goff em *Memória e História* (1990), além de pesquisas que nos direcionam para refletirmos sobre o conceito, como os artigos de Jan Assmann e de Roberta Bartoletti. Assmann trabalhou com os conceitos de memória coletiva e memória cultural. Em resumo, o conceito de memória coletiva diria respeito ao cotidiano enquanto a cultural como tendo função mais retrospectiva e contemplativa, distante do dia-a-dia (ASSMANN, 1995, p. 128- 129). Tais memórias, para Roberta Bartoletti também seriam produzidas no espaço virtual. Para a autora, a memória possuiria dois elementos igualmente importantes, lembrança e esquecimento

(BARTOLETTI, 2011, p. 5). No ambiente virtual, as duas formas de memória trazidas por Assmann se misturam para a autora, a criação de memórias não somente seria possível, mas estimulada (BARTOLETTI, 2011, p. 17). Em nosso tipo documental virtual em específico, as memórias principais são culturais, são imagens sobre como seria a Idade Média a partir dos conhecimentos adquiridos pelos sujeitos, entretanto, acreditamos que a memória coletiva aqui também se faz presente nos posicionamentos do público, uma vez que, em alguns comentários, fica explícito que partem de perspectiva de suas experiências pessoais e sociais.

Esse espaço de debate seria estimulante para discussões em torno da Idade Média, sendo propício pelo fato de que aqueles que acessam a notícia o fazem por haver algo ali que chama a sua atenção, seja o título, ou ao produto que está sendo objeto de análise do texto. Tais espaços de debates, são chamados por Jame Gee, como espaços de afinidade. Para o autor, tais espaços mais efetivos para a interação social do que aqueles em torno de uma comunidade ou espaço institucional (GEE, 2004, p. 71).

A retórica tem um papel fundamental ao analisarmos tais comentários. Para isso, utilizamos da compreensão de Ian Bogost sobre o conceito de retórica verbal. A retórica verbal seria uma forma efetiva de expressão, tendo como função convencer os participantes da discussão sobre os temas abordados e defendidos a partir da perspectiva do sujeito e/ou de seu grupo (BOGOST, 2007, p.19). Essa forma de elaboração dos posicionamentos, opiniões e perspectivas do público sobre o passado é elaborada por Yara Chimite no conceito de História Vernacular. Para Chimite, a História Vernacular é:

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

Tais conceitos vistos em conjunto nos possibilitam compreender estes espaços como criadores e, no caso da fonte específica, defensores e problematizadores de memórias históricas que estariam ancoradas em um senso comum. A razão de participarem da discussão ocorre em primeira mão pelo fato de se interessarem por elementos presentes na notícia. Para fazer valer suas percepções sobre o tema nas discussões, os sujeitos se utilizam da retórica, organizando seus

argumentos nos mais variados graus de complexidade. Havendo aqueles que se utilizam de referências, principalmente oriundas de outros sites para susterm seus argumentos e aqueles que apresentam uma argumentação rebuscada, nos permitindo elaborar uma hipótese de que possuam pesquisas que girem em torno de temáticas próximas à debatida.

Resultados

Esperamos com está pesquisa apresentar elementos e chaves de compreensão para um dos tipos documentais que encontramos no espaço on-line. Para além disso, buscamos ter uma noção mais aprofundada sobre as hipóteses e argumentos que são feitos pelas pessoas em espaços não acadêmicos, servindo como um meio de observação e reflexão que poderiam se converter em ações públicas de historiadores em meios sociais distintos, sejam eles on-line ou não.

Referências

ASSMANN, Jan. Collective memory and cultural identity. **New German Critique**, v. 65, p. 125-33, 1995.

BARTOLETTI, Roberta. Memory and Social Media: New Forms of Remembering and Forgetting. *In*: PIRANI, Bianca Maria (org.). **Body, Memory and Technology in a Globalizing World**. [S.l.: s.n.], 2011. 24 p.

BOGOST, Ian. Procedural rhetoric. _____. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge, MA; London, England.: The MIT Press. 1º ed. 2007. p. 1-65

CHIMITE, Yara Fernanda. **Destinos Históricos de Passados Meméticos: história medieval a partir de memes**. 2020. Dissertação (Mestrado em Processos e Manifestações Culturais) – Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais, Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2020.

GEE, James Paul. **Situated Language and Learning: a critique of traditional schooling**. Nova Iorque: Routledge. 2004. 121 p.

GRAYSON, Nathan. Kingdom Come Owes Its Popularity To “Realism” And Conservative Politics. **Kotaku**, 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208>. Acessado em: 28 de abr. 2020.