

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

ENSINANDO GÊNERO NA IDADE MÉDIA COM FOR HONOR

Magide Jarallah Dracoulakis Nunes

Mestrando em História pela UFBA, bolsista Capes

magidejdnunes@gmail.com

1. Introdução

Pandemia, extremismos políticos e guerras são elementos que nos lembra o tempo presente porque buscamos associar sempre com o período em que vivemos ou o mais próximo dele. As características citadas estão presentes em todas as idades, da antiga à contemporânea. Quando falamos em vida no campo, peste, viking, cavaleiros, bruxas o nosso imaginário nos remete a Idade Média. O imaginário sempre fez parte da vida das pessoas, não é diferente para a indústria cinematográfica, nos livros ou em jogos. Os filmes ou jogos sempre relataram algum aspecto da Idade Média que marcou o diretor, escritor ou o produtor.

Estes meios de comunicação fez transformações no modo de ver uma determinada época ou período. Mudanças ocorreram nas crianças e adolescentes, não somente como enxergam os fatos históricos, mas também nos seus meios de vida do cotidiano. O que para gerações passadas o ensino deveria estar presente somente no universo físico da escola foi sendo transformado e rompendo as barreiras das paredes.

Em tempos de novas abordagens da Idade Média o (a) historiador (a) faz uso de recursos ainda poucos utilizadas nos meios acadêmicos, como: filmes, seriados, desenhos, jogos, RPG, dentre outros. Estas fontes possibilitam análises, não apenas dos olhares lançados à Idade Média, bem como a de uma geração nascida em imersão com novas tecnologias (computador, notebook, celular, internet, *YouTube*, entre outros).

O ensino de História “ou bem se presta ao presente útil, seja para os interesses da transformação social, seja para a afirmação identitária, ou está fadado ao pleno fracasso, por preocupar-se apenas com um passado morto”. (TORELLY e PEREIRA, 2013, p. 2). Realmente as novas tecnologias são capazes de auxiliar a História e devemos utilizá-las da melhor maneira possível.

Quando elencamos jogos eletrônicos como objeto de análise, partimos do mesmo pressuposto de Marc Ferro “O filme, imagem ou não da realidade, documento ou ficção, intriga autêntica ou pura invenção, é História” (FERRO, 1992 apud VIEIRA

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

JÚNIOR, 2009, p. 487). Isso posto, temos duas possibilidades de verificação histórica: a primeira de quando o jogo foi realizado e como as pessoas enxergavam o tempo em que se passa a obra; a outra é verificar os elementos da época retratada com a documentação escrita. Parafrazeando Rivadávia Júnior, o jogo eletrônico, assim como outros tipos de fontes não é mero reflexo da sociedade e não apresenta de forma direta e transparente o seu significado. (VIEIRA JUNIOR, 2009, p. 487)

Com as novas tecnologias, temas pouco conhecidos começaram a ganhar espaço, seja no cinema, nos seriados ou como pesquisas acadêmicas. A mudança do ambiente inglês, italiano, alemão e francês vem ganhando mais adeptos. Contudo, algumas lacunas permanecem, ou seja: o que ocorreu com a Ásia, a África ou leste europeu ou países como Portugal, Espanha? E com o gênero e as mulheres?

A busca pelo conhecimento tem feito com que muitos historiadores se debruçassem mais em países, comunidades ou grupos sociais marginalizados. (MACEDO, 2004. p. 109-125). Afinal, como viviam as mulheres na península Ibérica, no Japão e na China ou quanto às cristãs, judias ou budistas?

Transpassada as quatro paredes da escola, o ensino de história de modo não acadêmico começou a ganhar outros meios de divulgação e a ser mais democrático. Os (as) professores (as) ganharam a tecnologia como um novo aliado. Como bem observou Christian Laville, com o resultado da guerra foi percebido que a democracia precisava funcionar bem, ou seja, com a participação dos cidadãos, como manda o princípio democrático. A ideia de cidadão-súdito foi substituída pelo cidadão participante. O ensino da história viu a função de educação para a cidadania democrática substituir sua função anterior de instrução nacional. (LAVILLE, 1999, p. 126)

Os jogos eletrônicos começaram a colocar mulheres como protagonistas. Seguindo esta linha encontramos o jogo *For Honor*. *For Honor* tem como ambiente uma “Idade Média” altamente estereotipada: castelo, floresta, bruxa, cavaleiros, vikings e samurais.

Entretanto antes de tecer uma abordagem sobre o enredo e seus aspectos, cabe comentar brevemente sobre o processo de construção do jogo. *For Honor* é um jogo produzido pela Ubisoft Montreal para Microsoft Windows, PlayStation 4 e Xbox One, desde fevereiro de 2017. (<https://forhonor.ubisoft.com/game/pt-br/home/>). Em agosto de 2020 foi anunciado a atualização para o PlayStation 5 e Xbox Series “X” e

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

“S”. (<https://www.gamehub.pt/for-honor-vai-receber-atualizacao-para-ps5-e-xbox-series-xs/>).

2. O Jogo

O objetivo deste artigo não é o jogo em si, mas os personagens que protagonizam, então cabe resumir para melhor entender o ambiente em que se passa as aventuras. Este resumo do jogo se refere ao modo campanha.

Quando pensamos em jogos com temática medieval, somos levados imediatamente a pensar nos seguintes itens: grandes castelos, cavaleiros com armaduras resplandcentes em duelos, princesas a serem salvas, dragões, florestas perigosas e muitas guerras. For Honor não foge a regra: é um jogo de guerra.

O jogo começa com a facção dos cavaleiros, sendo narrada a história de Hervis Daubeny que havia desertado da Legião de Blackstone, a mais militante de muitas legiões que ocupavam a terra de Ashfeld e após a narração, o jogo começa com os objetivos a serem alcançados. Durante o jogo, todos os clãs serão utilizados pelo jogador, sendo que no final teremos a surpresa de que o vilão é uma mulher, fato totalmente diferente dos jogos eletrônicos, em que sempre o oponente é um homem. Vale ressaltar que “o chefe” é o adversário mais forte, neste caso foi a chefe.

2.1 Os Heróis

For Honor possui quatro tipos de guerreiros, chamadas de facções: os samurais, os vikings, os wu lins e os cavaleiros. Juntos são 28 heróis, dos quais 10 são mulheres. As classes dos guerreiros são: os vanguardeiros, os assassinos, os pesados e os híbridos. (FOR HONOR).

Conforme o endereço eletrônico do jogo, os vanguardeiros se dividem em cinco heróis. O guardião é um cavaleiro que possui uma espada longa (montante) e armadura de placas parciais com cota de malha de ferro e couro. O warmonger é um cavaleiro beligerante que possui uma espada flamejante (possui lâmina ondulante). O kensei é mestre em artes marciais, companheiro dos samurais, usam armadura pesada e lutam com a *nodachi* (versão mais longa da katana). O invasor é um viking que usa o machado de duas mãos, a vestimenta é de couro e cota de ferro, com os corpos cobertos de tatuagens. Os (as) tiandis são protetores leais aos reis, rainhas e imperadores usam a lamina dao e armadura.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

Os heróis do tipo assassino são sete. O gladiador possui pouca armadura para permitir maior mobilidade com seu escudo e tridente. A pacificadora é ágil, possuindo duas armas – adaga e espada – e uma armadura. A xamã é uma guerreira viking que usa uma machadinha e uma adaga como armas e suas vestes são de couro. O bárbaro é um viking caótico e brutal, que empunham machados duplos, pouco se importando com a defesa, por isto usam apenas roupas de couro, possuindo como paixão o combate. O shinobi é um guerreiro samurai silencioso que se move com a graça de um dançarino e mata com precisão com a *kusarigama* – foice com uma corrente presa, podendo ser lançada e retraída para ataques de média distância. O orochi é o assassino imperial dos samurais, percorrendo o campo de batalha como fantasmas devido a sua leve armadura e treino nas artes da furtividade e artifício; a arma utilizada é a katana. Nuxia é o nome dado às mulheres guarda-costas durante a guerra civil chinesa, possuindo como arma a espada de gancho. Essas matadoras hábeis costumam vagar pelo campo de batalhas em seus próprios termos, rasgando suas presas com suas espadas de gancho.

A classe dos pesados está subdividida em sete heróis. O primeiro é o conquistador – um ex-prisioneiro forçado a se alistar, por isto utilizado como bucha de canhão no início, mas devido a sua habilidade e sobrevivência receberam treinamento especial, tornando-se soldado de elite; são guerreiros de armadura pesada, que contam com um estilo defensivo, usando um mangual enorme. As (os) Piores Negros são heróis pesados que usam um enorme escudo normando e espada longa. Esses agentes lutam ao lado dos cavaleiros, mas não seguem o código.

O senhor da guerra é um dos pesados vikings que utiliza um escudo e uma espada. O outro viking é o (a) Jormungandr – são compostos por guerreiros (as) rejeitados (as) pelos Vikings.

O Shugoki possui como arma o *kanabo* – arma de clava, e como armadura usa enormes placas de madeira protegendo seu torso e braços, uma faixa em volta da cintura e um cinto que mantém as roupas juntas e uma máscara que lhe dá o rosto de um Oni, um demônio japonês com força sobre-humana para manejar o *kanabo* com facilidade. O outro guerreiro da facção dos samurais é Hitokiri, palavra que significa "homicida" sem coração. Esses guerreiros fantasmagóricos perderam a fé na humanidade, por isso vagueiam pela terra com seus *masakari* – machados usados para executar criminosos – vestem trajes cerimoniais japoneses feitos de couro, linho e algodão, coloridos com cinza e carmesim, com cordas na parte superior do corpo e nos membros. Com

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

armadura de aço laqueada cobrindo os ombros, antebraços e canelas, eles também usam uma grande tanga conhecida como *uwa-obi*, estranhamente decorada com cabeças de marionetes brancas que simbolizam as vítimas que executaram. A máscara que usam é totalmente branca, com um rosto sinistro e encovado, sem qualquer sinal de remorso ou emoção. As cordas da máscara são forradas com fitas de tecido e, no rosto da máscara, uma lembrança de sua condição de algozes está gravada nela.

Jiang Jun são generais do Império, por isso utilizam um chapéu tradicional. O Jiang Jun usa armadura lamelar e uma couraça de metal. A maior parte da sua armadura está escondida sob seu uniforme de pano, deixando principalmente suas marchas de metal, cinto, braçadeiras e braçadeiras visíveis. A arma é um halberd - um pau de madeira longo com uma lâmina pesada e curva na ponta. (FOR HONOR WIKI).

Os híbridos são nove heróis. Pelos cavaleiros, existe o centurião, o justiceiro e o grifo. O centurião usa uma máscara de metal, dando a ele a aparência de um guerreiro estóico. Também utiliza cúrias e braçadeiras muscular de metal e um capacete *galeae* (como pétalas) que não tem sua crista decorativa icônica. O Justiceiro usa armadura de placa no corpo inteiro com cota de malha por baixo. Seu capacete lembra um elmo fechado com uma grande viseira. O *poleaxe* é uma das armas mais versáteis já feitas. O machado tem uma extremidade afiada para cortar e uma extremidade cega para esmagar e uma ponta no topo que o torna perfeito para um ataque de estocada. O grifo pode utilizar cinco tipos de armas que são parecidas: o pacto de *ayu*, o *systkin*, o presente de Ilma, o *hanami* ou o mercenário. A arma consiste em um pedaço de pau com uma ponta na extremidade inferior e na parte superior possui uma lamina de ferro. Sua armadura é uma roupa simples, preferem a camuflagem. (FOR HONOR WIKI).

Na facção dos vikings existe o *highlander* que têm a maior parte de suas armaduras cobertas por suas roupas. Eles têm uma capa de pele e uma faixa de metal na cabeça possuem a espada mais longa – Claymore. A valquíria usa armadura de couro com algumas placas de metal. Seu capacete tem uma placa facial completa e chifres de carneiro. Como arma possuem a lança e um escudo pequeno.

O Aramusha é um Samurai caído em desgraça. Usam camisas *shitagi* com calças *hakama* amarradas na ponta por *greaves*. Eles usam uma *kasa* de palha surrada com um par de *wakizashi* pendurado no lado esquerdo de sua cintura. A *katana* é a espada curva de um único gume arquetípica do samurai do Império Dawn. Eles empunham um conjunto dessas espadas, usando-as no estilo de lâmina dupla. A Nobushi defende as

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

vilas mais distantes da Cidade Imperial. Elas usam uma armadura leve de couro e tecido com um casaco cinza na altura do joelho por cima. Usam uma máscara *noh* sem boca e chapéu *amigasa*. Sua arma é longa, a *naginata*, consiste em uma haste de madeira encimada por uma lâmina curva.

Na facção chinesa, shaolin é o monge guerreiro, conhecido pelo estilo de luta com o cajado. A única armadura que o shaolin usa são as vestes de seda e artefatos de seu mosteiro, um par de braçadeiras e grevas. Eles preferem a mobilidade.

3. O Gênero no jogo: história e medievalismo

Para tratar sobre gênero a preferência foi dada aos personagens que apresentam ambos os sexos ou somente mulheres.

O guerreiro *tiandi* homem tem como nome Shidou. Ele era um general que servia a seu pai, um rei que governava um território vasto. Shidou era o guerreiro mais habilidoso entre seus irmãos, mas era apenas o quarto na linha de sucessão ao trono. Sem disposição para viver uma vida de servidão aos irmãos, ele matou todos eles em uma noite escura e sangrenta. Quando o rei descobriu a carnificina, ele desfaleceu de desgosto e se matou. Com a família real enfraquecida, o reino foi dominado por exércitos invasores e tudo se perdeu. Shidou fugiu do palácio, indo para o oeste e abandonou seu direito ao trono. Ele mata os corruptos do mundo. (FOR HONOR).

A *tiandi* se chama Ying. De acordo com o jogo, ela treinou para vestir a armadura dos Tiandi e se tornar protetora de reis e rainhas. Sua dedicação lhe valeu como recompensa um posto junto a uma rainha. Em uma noite de inverno, os *tiandi* foram emboscados enquanto escoltavam a rainha para um conselho de guerra. Após uma batalha sangrenta, todos haviam morrido, exceto Ying e a rainha. A rainha ofereceu uma *dao* de honra e fez de Ying sua guarda pessoal. Elas correram de volta para casa, para alertar sobre o ataque. Na chegada, a rainha foi assassinada pelos próprios guardas do palácio. Ying matou os traidores, mas a família real a culpou pela morte da rainha. Ying se tornou uma mulher caçada. Ela fugiu somente com a *dao* e sua armadura de *tiandi*. Agora uma mulher procurada, ela viaja para o ocidente. (FOR HONOR).

A *nuxia* no jogo tem como nome Lin Yao. Ela era a guarda-costas secreta de um governador de wu lin. De acordo com o jogo, as pessoas a viam como uma dançarina graciosa, mas na verdade ela era treinada para caçar assassinos. Ela atraía seus alvos com um sorriso gracioso e então os atingia com suas lâminas de dança, as espadas de

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

gancho. Quando a guerra civil se deflagrou em todo o Império, um grande exército cercou a cidade do governador. Lin Yao recebeu ordens para buscar a ajuda de um príncipe vizinho, mas ela caiu em uma armadilha. O príncipe era um traidor que se juntou ao ataque e matou todos dentro da cidade. Lin Yao encontrou o príncipe conquistador e cortou sua garganta, tirou seus trajes de dançarina, vestiu uma armadura de soldado e virou as costas para o Império corrompido. Ela partiu em direção ao ocidente e não mais ocultaria suas habilidades para defender os outros. (FOR HONOR).

A *zhanhu* se chama Fu Huo. Muitas pessoas ficaram apavoradas com seu talento de soprar fogo, chegando a dizer que era bruxa. Por isso, foi considerada uma feiticeira das trevas que está com a cabeça a prêmio. Aprendendo a se defender, tornou-se uma guerreira eficiente, uma mestre do changdao e virtuosa do fogo. A imperatriz Dou das províncias de Wu Lin enviou sua Guarda Real para trazê-la. Em vez disso, as cabeças carbonizadas e decepadas de seus guardas foram enviadas de volta ao palácio. A Imperatriz resolveu se aventurar sozinha na busca dessa guerreira e, no jardim de um vilarejo tranquilo, Fu Huo disse-lhe o quanto foi tola. Entretanto, a Fu Huo pressentiu que algo estava errado e sacou a espada enquanto bandidos atacavam a Imperatriz. Fu Huo liberou uma labareda de fogo que consumiu os bandidos. A Imperatriz ficou impressionada com a coragem e devoção da jovem guerreira. Para Fu Huo, foi um momento de revelação, usando suas habilidades e energia para defender outra pessoa. A Imperatriz pediu para Fu Huo ser sua agente pessoal. (FOR HONOR)

Sun Da era um guerreiro ambicioso que servia ao seu pai, um governante orgulhoso da China. Em combate, era considerado um mago, pois aprendeu a tirar proveito do fogo e da pólvora para confundir e desorientar. Quando o líder militar Gao Lei invadiu suas terras, o pai de Sun Da aconselhou ter paciência. Sun Da ignorou o conselho e atacou o exército invasor, liberando um fogo. Sun Da e sua família foram capturados e levados perante Gao Lei. Todos os seus familiares foram condenados à execução, conforme a tradição chinesa. Mas Sun Da teve a opção de fazer uma escolha: morrer junto ao seu pai ou servir a Gao Lei como seu segundo em comando. Sun Da se ajoelhou diante do pai e matou toda a sua família. Sun Da é uma força das trevas que viaja para o oeste como punho de Gao Lei. (FOR HONOR)

As narrativas da facção wu lin tem como guerreiros os chineses. Os wu lin são lendas chinesas que muitas vezes são utilizadas na literatura, no cinema ou no vídeo game. Estas lendas começaram na literatura e são denominadas de Wuxia. A literatura

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

de Wuxia passou por transformações a partir da década de 50, chegando aos cinemas e, posteriormente, aos jogos. De acordo com Hsieh Terence, durante a década de 1950, Hong Kong passou por uma revolução que moldou a indústria da literatura e do cinema para o futuro. Esta era produziu Wuxia, uma série de fantasias de artes marciais. Os romances se passam no mundo das artes marciais de Jianghu, repleto de guerreiros, vilões e batalhas. O conteúdo de cada romance varia de acordo com o autor, mas os temas abrangentes de altruísmo, justiça e outros valores tradicionais que são defendidos por um homem chinês. Os romances são mais famosos pelas batalhas que acontecem entre os heróis e os próprios vilões.¹ (TERENCE, 2014, p. 1).

A Wuxia está presente no cinema como podemos ver em “O Tigre e o Dragão”. Recentemente a Wuxia chegou aos jogos eletrônicos, sendo que os guerreiros chineses de For Honor, Wu Lin, fazem parte deste gênero literário.

Pelo lado dos cavaleiros, a pacificadora é ágil, letal e pode vencer um combate antes mesmo que o inimigo saiba que estão ali. Ela utiliza o ataque furtivo, em silêncio para ganhar dos seus oponentes. (FOR HONOR).

Piores Negros é outro tipo de herói representado por homens e mulheres. Na narrativa do jogo, Vortiger foi um dos grandes cavaleiros da Ordem de Santo Balaur, antigos guerreiros de elite que espalhavam a causa dos cavaleiros pelo reino. Ele era o maior cavaleiro da ordem, mas sua fé em Santo Balaur foi abalada no dia que ele conheceu Apollyon. Ela falou sobre sua convicção de que neste mundo não havia espaço para as ovelhas e que o caminho dos lobos era o verdadeiro caminho para o sucesso. Quando a guerra civil estourou, Vortiger liderou um grupo de priores de Santo Balaur, trocando seu nome para “Camio”. A ordem de Santo Balaur foi rebatizada de Prior Negro, uma ordem sombria de cavaleiros livres do código, possuindo a função de atrair os inimigos. Apollyon foi derrotada e o Prior Negro se dissipou, desaparecendo. Quando a humanidade foi ameaçada novamente, o Prior Negro voltou do exílio e, como mostra de boa-fé, ofereceram suas espadas aos cavaleiros. (FOR HONOR).

A mulher da facção Piores Negros é conhecida como Erzebet. Durante a Batalha dos Lagos Sangrentos, Erzebet liderou um exército de cavaleiros contra uma horda de Vikings. Ela guiou seu exército até os lagos congelados das Terras Baixas,

¹ Hong Kong during the 1950's went through a revolution which shaped the literature and cinema industry for the future. This era produced Wuxia which is a series of martial arts fantasies. The novels take place in the martial arts world of Jianghu, which is littered with warriors, villains, and battles. The content of each novel varies depending on the author but the overarching themes of altruism, justice and other traditional values that are held high by a Chinese man. The novels are most famous for the battles that take place between the heroes and the villains themselves.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

forçando os Vikings a segui-los. Após bater o escudo contra o gelo, uma rachadura se formou e o gelou cedeu, afogando a todos, menos Erzebet. Ninguém sabe como ela sobreviveu. Após a batalha, ela se juntou aos Piores Negros – que eram mais verdadeiros a sua causa do que os cavaleiros. Quando os Piores Negros emergiram do exílio, Erzebet aproveitou a oportunidade. (FOR HONOR).

A xamã vive solitariamente na floresta, na Valkenheim, terras congeladas ao norte. Como vive isoladamente, sua aparência é de uma selvagem. A xamã tem presságios e ouve os conselhos dos deuses, praticando rituais que apenas ela conhece, como quando leu que seu destino estava na guerra. (FOR HONOR).

De acordo com o jogo, após um cataclismo, as pessoas apresentaram deformidades na pele (escamas similares às das serpentes). Elas nomearam a si próprios com o nome da serpente Jormungandr que, de acordo com as crenças Vikings, envenenou e matou Thor. Eles acreditam que cresceram em uma seita sombria insular que ascendeu após a queda de Thor, antes do Ragnarok. No rito de passagem suas peles são queimadas com ácido para endurecê-las, seus membros são esmagados por um martelo sagrado. Muitos não sobrevivem ao ritual. Os sobreviventes são presenteados com o *War Hammarr*, para marcá-los como guerreiros *jormungandr* poderosos. Eles lutam para esmagar os mais fracos antes da chegada do Ragnarok. (FOR HONOR).

No jogo a *jormungandr* é Hulda, caracterizada como fanática e fiel que devotou sua vida ao Ragnarok. No entanto, ao invés de queimar simbolicamente seu antebraço, conforme a tradição, Hulda escaldou seu corpo inteiro. Ela veste uma armadura que mostra boa parte de suas cicatrizes para que todos se acovardem. Um dia, no Templo de Dag às margens de Hylur, um bando de Vikings não crentes, camponeses e aldeões, juntaram-se para rezar e pedir aos Deuses por proteção contra os fanáticos *jormungandr* que vieram ao culto. Hulda ficou enojada com a covardia deles em um local tão sagrado que atacou com seu *War Hammarr*, esmagando os crânios de todos. O Mar de Hylur se transformou em um tsunami poderoso e atingiu o vilarejo, destruindo todas as casas. Hulda olhou nas profundezas do tsunami e teve visões de uma grande serpente do mar - o *Jormungandr*. Assim, ela entendeu que era uma resposta dos deuses para se juntar aos Vikings a espera da Grande Batalha. Os Vikings a acolheram. (FOR HONOR).

Gretar é um Viking que apesar de apoiar o grito de guerra, desprezava o fanatismo do culto dos *jormungandr*. Não era religioso, mesmo estando em um ambiente cercado por devoção aos deuses. Os *jormungandr* profetizaram, em um

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

momento que os deuses puniriam os Cavaleiros incrédulos. Gretar sempre ficou na defensiva perto dos *jormungandr*, pois entendia que por serem fanáticos não eram confiáveis. Durante uma batalha sangrenta, eles foram cercados por um grupo de cavaleiros nos grandes penhascos de Happvad. Então, um grande terremoto devastou o local e o mar se ergueu alcançando o topo dos penhascos. Uma onda gigante empurrou toda a legião de cavaleiros ao precipício, mas Gretar foi arrastado até a beira do precipício. Agarrado à borda, seus companheiros entoavam algo sem sentido ao mar que o acalmou. Os *jormungandr* seguraram Gretar e o levaram para um lugar seguro. O mar começou a ficar agitado novamente, os *jormungandr* rezaram para os deuses, enquanto Gretar caiu de joelhos e olhou com espanto. Naquele momento, Gretar abraçou a cerimônia de iniciação e empunhou o *War Hamarr* dos *jormungandr*. (FOR HONOR).

A valquíria fez um acordo com os deuses para lutar em troca de glória para aqueles que não podem ser contados nos corredores do Valhalla. Ela é uma batedora e rastreadora que usa sua lança e escudo para um efeito mortal. (FOR HONOR).

Pelo lado dos samurais encontramos Sakura, a *hitokiri* mulher. Treinada para ser uma executora, eliminava criminosos e ladrões com seu machado como se fosse uma fantasma. Ela acreditava estar possuída pelo Espírito da Morte e que sua única tarefa era fornecer uma morte fria e definitiva. Uma noite, Sakura chegou a uma aldeia distante que um pescador camponês chamado Ryoshi seria executado, tendo os aldeões como testemunha. Sakura ergueu seu machado e sentiu sua alma sendo tomada pelo Espírito da Morte. Após terminar sua tarefa, ela percebeu que todos estavam mortos por seu machado. Ela abandonou seus deveres formais, iniciando uma jornada sangrenta. Seu cabelo embranqueceu e seu coração congelou, era o Espírito da Morte. Um Mestre Kensei mostrou a Sakura que seu propósito era a guerra. A presença de Sakura na batalha espalha uma bruma escura de morte que aterroriza os inimigos. (FOR HONOR).

Yato pertencia a um clã de Josei que lutava para derrubar o Daimyo. Ele decepava com precisão qualquer pessoa com um golpe de seu machado. Não havia piedade, apenas o dever como se fosse arte. O povo se reunia com medo e fascínio para ver as execuções. Yato também eliminava integrantes importantes da corte para que sua família ganhasse mais poder. Um dia, recebeu a tarefa de assassinar o Daimyo. Seu pai preparou tudo, subornando o pessoal interno e seus samurais substituiriam os guardas. Daimyo estava dormindo quando Yato ergueu bem alto seu machado e deu o golpe, mas nenhum sangue foi derramado retirando o futon, percebeu que eram maços de palha.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

Apareceu seu pai e o Daimyo rodeados por guardas e executores. O pai disse que ele era poderoso demais, uma ameaça que precisava ser eliminada. A traição abalou a fé de Yato, levando-o a executar todos. Yato prometeu lutar por outra causa e trazer o doce repouso da morte para quem ficasse em seu caminho. (FOR HONOR).

A *Nobushi* defende aldeias distantes até a chegada do exército. A armadura permite se mover como o vento, mas não podem sofrer muitos danos. São um dos lutadores mais eficazes que o Samurai tem. (FOR HONOR)

No jogo, as mulheres são apresentadas como guerreiras tão fortes quanto os homens, diferente do que a sociedade cristã europeia ou os livros da época retratam. O esquecimento das mulheres na vida social é uma questão política e de relação de poder. Elas são lembradas, com poucas exceções, quando o assunto é medicina, boas maneiras ou caso de traição e suas penalidades.

O saber se comportar se torna algo essencial nos reinos europeus que temos livros que ensinavam boas maneiras. Em Portugal, por exemplo, temos o *Leal Conselheiro* e a tradução de *Le Livre de Trois Vertus* (ou *La Cité des Dames*), de Christine de Pisan. O livro, *Leal Conselheiro*, utilizou os escritos de autores como São Tomás de Aquino e Egídio Romano e em interpretações pessoais acerca dos temas tratados pelos teólogos ou mesmo nas próprias experiências vividas e refletidas. “A obra de Pisan traduzida para o vernáculo português tinha como objetivo a educação feminina, oferecendo um panorama do comportamento destinado a três estados de mulheres: 1) rainhas, princesas e grandes senhoras; 2) donzelas criadas em cortes; 3) burguesas e mulheres do povo comum”. (TREVISAN, 2016, p. 203).

O mais importante não é o sexo, é o gênero (“ser homem” ou “ser mulher”). Assim, “em diferentes sociedades no espaço e no tempo o que se mostra mais importante são as atribuições de papéis sociais femininos e masculinos na união conjugal.” (TREVISAN, 2016, p.195). O gênero determinava o quão inserido a pessoa estava na sua comunidade, seja política, social ou culturalmente.

O mundo medieval (porém não apenas este) gira ao redor da figura do homem que deve ser forte e masculino e a mulher que deve ser uma dama indefesa e que supostamente necessita de proteção e de auxílio. Nas palavras de Joan Scott, “As teóricas do patriarcado têm dirigido sua atenção a subordinação das mulheres e encontrado a explicação dessa subordinação na “necessidade” masculina de dominar as mulheres”. (SCOTT, 1995, p. 78).

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

Enquanto o rei exerce sua autoridade perante toda a sociedade, no mundo cristão europeu a mulher deveria ser submissa também aos homens. Entretanto na narrativa do jogo, as mulheres ocupam lugar de destaque. Não é de estranhar que no modo campanha seremos guiados a sermos uma mulher que lidera. As batalhas do jogo ocorriam na Europa e em um ambiente cristão o que, de acordo com os relatos feitos por homens e em uma sociedade patriarcal, as mulheres deveriam cuidar de suas famílias e da casa.

Os produtores do jogo resolveram colocar as mulheres como cavaleiros, viking, chinesas e/ou dos japoneses. Entretanto não se pode dizer que mulheres guerreiras eram tão comuns quanto os homens, nem mesmo na cultura japonesa e na viking. A sociedade em sua grade maioria era patriarcal. Na sociedade japonesa dos séculos VIII ao XII, a divisão dos papéis sociais masculino/feminino é codificada nos termos soto (refere ao mundo exterior público dominado pelo homem e masculino) e uchi (mundo interior que simboliza o lar, a família e o feminino); estes conceitos têm tradicionalmente se combinado para manter a mulher em uma posição secundária à do homem. (STANDISH apud PEREIRA, 2016, p. 3).

Estamos diante de uma feminilidade enfatizada/normativa/desejada, para os homens e meninos existe a lide com a experiência masculina desejada: a masculinidade hegemônica. A masculinidade hegemônica deve ser entendida como “um padrão de práticas (i.e., coisas feitas, não apenas uma série de expectativas de papéis ou uma identidade) que possibilitou que a dominação dos homens sobre as mulheres continuasse”. (CONNEL e MESSERSCHMIDT, 2013, p. 245). Assim:

“[...], as masculinidades hegemônicas podem ser construídas de forma que não correspondam verdadeiramente à vida de nenhum homem real. Mesmo assim esses modelos expressam, em vários sentidos, ideais, fantasias e desejos muito difundidos. Eles oferecem modelos de relações com as mulheres e soluções aos problemas das relações de gênero. Ademais, eles se articulam livremente com a constituição prática das masculinidades como formas de viver as circunstâncias locais cotidianas. Na medida em que fazem isso, contribuem para a hegemonia na ordem de gênero societal.” (CONNELL e MESSERSCHMIDT, 2013, p. 253).

Contudo, as mulheres samurais tinham um modo de vida um pouco peculiar, pois além dos serviços das mulheres ainda recebiam treinamento para guerras.

as mulheres de famílias samurais (filhas ou esposas de samurais) ocupavam importante posição na estrutura social como supervisoras da cozinha e da costura, administradoras das finanças familiares e responsáveis pela educação filosófica das crianças, ensinando-lhes os princípios do código de ética

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

samurai (Bushido), do budismo e do confucionismo. Refinadas, educadas e alfabetizadas, elas possuíam conhecimentos dos clássicos chineses e compunham versos em Kanã (japonês puro). Além disso, recebiam, desde tenra idade, treinamento parcial, sobretudo para o manejo de armas, em especial o arco e o naginata (alabarda), pois em períodos de guerras, quando a maioria dos homens estavam nos campos de batalha, cabia também às mulheres samurais protegerem suas comunidades (YAMASHIRO, 1987) e, “não raro, a mulher também combate ao lado do marido” (YAMASHIRO, 1987, p. 84). (PEREIRA, 2016, p. 4).

As ações das heroínas se tornam mais masculinas, pois o ambiente retratado é de uma guerra, embora ainda fizessem tarefas ligadas ao “ambiente feminino” que eram impostas pela “cultura local”.

Ainda que definidas pelo sexo, as mulheres são algo mais do que uma categoria biológica; elas existem socialmente e compreendem pessoas do sexo feminino de diferentes idades, de diferentes situações familiares, pertencentes a diferentes classes sociais, nações e comunidades; suas vidas são modeladas por diferentes regras sociais e costumes, em um meio no qual se configuram crenças e opiniões decorrentes de estruturas de poder. (TILLY, 1994, p. 31)

Na Idade Média, o gênero determinava um lugar específico na sociedade, uma posição social, política e um papel cultural entre outras coisas. Por isso a questão da subordinação das mulheres foi tão difundida, principalmente, pelos homens. O gênero é “uma forma primária de dar significado as relações de poder”. (SCOTT, 1995, p. 86).

Especificamente no caso do jogo, ser violento e ter proeza em batalha é o que circunda a experiência masculina. Ainda que a relação seja de dominação, velada ou aberta, existe a anuência a esse padrão de masculinidade, pois ele confere coesão social e, como já citado, sentido às relações de poder.

4. Conclusão

Em *For Honor*, temos uma ruptura se comparamos aos demais jogos: a mulher passa a ser protagonista, lutar e inclusive ser o último adversário a ser abatido. Mas não podemos esquecer que da mesma forma que as obras cinematográficas, os jogos são:

:

os acontecimentos e relatos apresentados nestas obras cinematográficas correspondem a uma abordagem histórica sobre o período apresentado, mas sim às referências do imaginário criado em torno do que nos habituamos a classificar como medieval. Faz-se então necessário pensarmos com qual Idade Média nós estamos lidando em determinados filmes. (OLIVEIRA; FREITAS FILHO, 2017, p. 143).

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

Os estudantes do ensino fundamental, médio ou acadêmico possuem acesso às informações de forma instantânea. É necessário se inserir no universo tecnológico utilizando meios que de fato sejam benéficos para o aprendizado e que despertem o interesse das pessoas em aprender. Para José Rivair Macedo, a eficácia da linguagem cinematográfica parece ser maior quando se trata do emprego de filmes com o fim de sugerir ao estudante a possibilidade de pensar em diferentes temporalidades. O filme deixa de ter o papel de fixar determinada imagem de uma época, mas passa a apontar mudanças ou permanências, continuidades ou rupturas. (MACEDO, 2004. p. 119). Os jogos eletrônicos passaram a ter um papel determinante na vida das crianças, dos adolescentes e dos jovens. As imagens, histórias ou estórias e músicas dos jogos apontam para mudanças ou continuísmo do que fora estudado nas escolas. Novos personagens que existiram na vida real ou que sirvam apenas para retratar o período ganham contornos e aparecimentos que antes estavam esquecidos.

Desta forma, os jogos eletrônicos possibilitaram uma abordagem maior. De acordo com Lynn Alves e Helyom Telles:

Tratar os jogos como texto, envolve observar e descrever quatro níveis: o conhecimento dos jogadores sobre os jogos (tomados como artefatos culturais conectados a outras formas estéticas e tecnológicas); o mundo em torno do jogo (os contextos locais e globais mais amplos, onde os jogos se dão, os espaços físicos e virtuais, as informações e experiências compartilhadas, etc.); o “eu” como jogador (auto-reflexividade sobre o posicionamento do jogador em relação ao jogo enfocando questões como ideologia, valores, identidade, gênero e raça); aprendizagem através dos jogos (possibilidades inerentes ao jogo no sentido de estimular aprendizados e disseminar informações). (ALVES e TELLES, 2016, p. 174).

Com a sociedade utilizando cada vez mais os métodos tecnológicos, cabe as (aos) professoras (es) agregar os novos veículos de conhecimento ao ensino e à pesquisa.

Bibliografia

ALVES, L.; TELLES, H. V. Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. *In*: XI seminário SJEEC da UNEB, 2015 **Anais eletrônicos...** Salvador: UNEB, 2015. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/issue/view/92>>. Acesso em: 17 dez 2020.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

CONNELL, R. W.; MESSERSCHMIDT, J. W. Masculinidade hegemônica: Masculinidade hegemônica: Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Revista de Estudos Feministas**, Florianópolis, 21(1): 424, janeiro-abril/2013, p. 241-282.

FOR HONOR. ed. Ubisoft: Rennes, 2017. Endereço eletrônico. Disponível em: <<https://forhonor.com/game/pt-br/home/>> Acessado em 02 dez 2020.

_____. ed. Ubisoft: Rennes, 2017. Jogo eletrônico.

FOR HONOR WIKI. Disponível em: <https://forhonor.fandom.com/wiki/For_Honor_Wiki> Acessado em 02 dez 2020.

LAVILLE, C. A Guerra das Narrativas: debates e ilusões em torno do ensino de História. **Revista brasileira de História**, vol.19, n.38, São Paulo, 1999.

MACEDO, J. R. Repensando o ensino de Idade Média no Ensino de História, *In*: KARNAL, Leandro (Org.). **História na sala de aula**: conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2004, p. 109-125.

NUNES, T. **For Honor Vai Receber Atualização Para PS5 E Xbox Series X|S**. Gamehub, 8 out 2020. Disponível em: <<https://www.gamehub.pt/for-honor-vai-receber-atualizacao-para-ps5-e-xbox-series-xs/>> Acessado em 02 dez 2020.

OLIVEIRA, B. dos S.; FREITAS FILHO, M. M. F. A Idade Média no Cinema: Uma (Re)visão do Imaginário Ocidental. **Revista ComparArte**, Rio de Janeiro, Volume 01, Número 01, jan./jun 2017, p.142-149.

PEREIRA, P. G. Onna Bugeisha - A Mulher Guerreira Samurai: a construção da personagem Tomoe Gozen na peça de teatro Noh “Tomoe”. **Revista Intersecções**, Jundiaí, Edição 21, ano 9, número 4, novembro/2016, p. 200-218.

SCOTT, J. W. Gênero: uma categoria útil de análise histórica”. **Educação & Realidade**. Porto Alegre, vol. 20, nº 2, jul./dez. 1995, p. 71-99.

TERENCE, H. **The Wayward World of Wuxia. The World of Chinese**. 2014. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/263246743_The_Wayward_World_of_Wuxia> Acessado 11 dez 2020.

TILLY, L. A. Gênero, História das Mulheres e História Social. **Cadernos Pagu**, Campinas: UNICAMP, nº 3, 1994, p. 29-62.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

TORELLY, G.; PEREIRA, N. M., Ensino de História, Memória e Fabulação. *In: XXVII Simpósio Nacional de História: Conhecimento Histórico e Diálogo Social*, 2013, Natal. Anais[...]. Natal, ANPUH, 2013, p. 1-19.

TREVISAN, M. B. A guarda da esposa e a obediência ao marido: a reciprocidade dos deveres conjugais masculinos e femininos nos tratados do rei D. Duarte e de Christine de Pisan (séc. XV). *Revista Diálogos Mediterrânicos*, n. 11, 2016, p. 194-214.

VIEIRA JÚNIOR, R. P. A idade média fantasiada do mundo de Oz: percepções de medievalidade no filme O mágico de Oz (The Wizard of Oz, 1939), *Revista Aedos*, v. 2, n.2, 2009, p. 486-494.