

OS VIKINGS NOS JOGOS DE MESA MODERNOS: UMA LEITURA DE JÓRVÍK
(2016), DE STEFAN FELD

THE VIKINGS IN THE MODERN BOARD GAMES: A READING OF STEFAN
FELD'S JÓRVÍK (2016)

Isabelle Maria Soares¹

Resumo: O mundo medieval é um dos temas mais explorados pelos chamados “jogos de mesa modernos”, sendo a temática viking um dos grandes e recentes atrativos, possivelmente impulsionada pelo crescimento contínuo da Escandinávia medieval nas diferentes mídias, fenômeno que pode ser entendido como “vikingmania”. Nesse sentido, um dos objetivos deste trabalho é lançar possibilidades de pesquisa acerca do imaginário viking e a “vikingmania” nos jogos de tabuleiro modernos. Para tanto, como objeto principal de análise, elegemos *Jórvík*, jogo lançado em 2016, de autoria do game-designer alemão Stefan Feld com arte produzida pelo artista Marc Margielsky. Em comparação com os outros jogos de tabuleiro modernos que exploram a temática viking de forma bastante estereotipada e imaginativa, ou que focam apenas no imaginário mitológico e folclórico da cultura escandinava, *Jórvík* é o jogo que possui foco temático mais diferenciado, apresentando um momento específico da história da Era Viking: os assentamentos escandinavos no norte da Inglaterra.

Palavras-chave: *Jórvík*, jogos de tabuleiro modernos, vikingmania

Abstract: The medieval world is one of the motifs most explored by the so-called “modern board games”, with the Viking theme being one of the major recent attractions, possibly driven by the continuous growth of medieval Scandinavia across different media, a phenomenon that can be described as “vikingmania”. In this sense, one of the objectives of this work is to open research possibilities on the Viking imaginary and “vikingmania” in modern board games. To this end, the main object of analysis is *Jórvík*, a board game released in 2016, designed by German game designer Stefan Feld with artwork by Marc Margielsky. In comparison with other modern board games that explore Viking themes in highly stereotypical and imaginative way, or that focus only on mythological imagery and folklore of Scandinavian culture, *Jórvík* offers a distinct thematic orientation by presenting a specific moment in the Viking Age history: the Scandinavian settlements in northern England.

¹ Doutoranda em Letras - Estudos Literários pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Mestra em Letras - Interfaces entre Língua e Literatura pela Universidade Estadual do Centro-oeste (UNICENTRO - PR). E-mail: isamariares@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0003-0798>

Keywords: *Jórvík*, modern board games, vikingmania

Introdução

O termo “jogos de mesa”, ou “jogos de tabuleiro”, ou ainda em inglês “*board games*”, geralmente remete, para a maioria das pessoas, aos clássicos de infância *Banco imobiliário*, *War*, *Jogo da Vida*, *Detetive e Imagem & Ação*. Por vezes, algumas pessoas fazem associação aos jogos de RPG (*Role Playing Game*). Quem sabe, ainda, outros lembrem dos mais clássicos *Damas* e *Xadrez*, ou até mesmo o *Hnefatafl*², um dos jogos de tabuleiro da cultura escandinava medieval. Entretanto, há um mundo muito mais vasto e diversificado por trás dessas impressões. Hoje, costuma-se falar em “jogos de tabuleiro modernos” para fazer uma distinção dos inúmeros jogos publicados nos últimos anos – os quais apresentam grande complexidade e diversidade de mecânicas e temáticas – dos títulos clássicos citados anteriormente.

Os estudos acerca dos jogos, de forma geral, vêm crescendo e ganhando destaque nos últimos anos. Contudo, os jogos digitais são o principal objeto dessas pesquisas, sendo os jogos de mesa modernos, também conhecidos como jogos analógicos, muito pouco pesquisados, especialmente em se tratando de suas propostas temáticas. Reconhecendo isso, Douglas Mota Xavier de Lima escreveu o artigo “O medievalismo lúdico dos jogos de tabuleiro” (2020), uma das pesquisas pioneiras no Brasil a trabalhar com jogos de tabuleiro por um viés que analisa suas propostas temáticas. O principal objetivo de Lima (2020, p. 185) é “fomentar novas investigações acerca do medievalismo e de contribuir para as lacunas sobre os jogos analógicos”. Outro artigo que dialoga com a nossa proposta neste artigo é “Jogos de mesa e mitologia: quando os mecanismos e os temas se misturam” (2021), de Glaudiney Moreira Mendonça Junior, cujo objetivo é demonstrar como a mecânica e o tema de um jogo analógico dialogam de forma a contribuir para a dinâmica e a experiência dos jogadores com determinado jogo.

² Ver mais em: OLIVEIRA, Leandro Vilar. “Hnefatafl”. In: LANGER, Johnni (Org). Dicionário de história e cultura da Era Viking. São Paulo: Hedra, 2017b. pp. 395-397

O medievo parece ser um dos principais atrativos temáticos no mundo dos jogos de tabuleiro. Na verdade, a Idade Média é “uma das principais fontes de inspiração para o universo dos jogos, tanto analógicos quanto digitais, em parte pelas repercussões da obra de J. R. R. Tolkien e C. S. Lewis, autores que definiram as bases da fantasia medieval” (Lima, 2020, p. 184). Tendo isso em vista, e fazendo um recorte para a temática “viking” nos jogos de tabuleiro modernos, propomos neste artigo uma leitura focada no jogo *Jórvík* (2016), com o objetivo de apresentar um exemplo de jogo que foge um pouco do padrão temático “viking” instituído no mundo midiático de forma geral. Antes disso, para entendermos melhor como *Jórvík* se sobressai dentre os jogos que abordam a temática “viking”, introduzimos uma breve análise acerca do conceito de “vikingmania” no contexto dos jogos analógicos modernos, especificamente em cenário brasileiro.

Os jogos de mesa modernos e a “vikingmania”

Jonathan Evans (2013) define os jogos de mesa como uma forma de interação social que se vincula a um conjunto de regras. Ele complementa que essas regras apenas oferecem orientações para jogar e que o jogo vai muito além da interpretação e obediência do manual de regras, sendo a experiência de cada jogador de tabuleiro determinada pela combinação das regras, dos componentes e dos próprios jogadores que fazem parte da partida. Nesse sentido, “a forma escrita do jogo – o livro de regras – não muda, mas a forma vivenciada ou jogada varia cada vez que o jogo é jogado” (Evans, 2013, p. 17, tradução nossa)³. O pesquisador ainda compara as regras dos jogos de tabuleiro a receitas, haja vista que ambos são textos instrutivos que orientam os procedimentos a serem seguidos, mas cujo produto final será sempre o resultado das práticas do leitor (ou do jogador). Assim, “os jogos como textos são altamente participativos e abertos [...], exigindo que o leitor contribua para a forma do texto, selecionando e combinando elementos” (Evans, 2013, p. 18, tradução nossa)⁴.

³ “[...] the written form of the game – the rulebook – does not change, but the experienced or played form varies each time the game is played” (Evans, 2013, p. 17).

⁴ “[...] games as texts are highly participative and open, in Umberto Eco’s (1989: 1–23) sense of open as requiring the reader to contribute to the shape of the text by selecting and combining elements” (Evans, 2013, p. 18).

Nessa perspectiva, usando como exemplo o *design* simples do clássico Xadrez, Mattia Thibault (2016, p. 77, tradução nossa)⁵ reforça a importância da caracterização temática dos componentes de um jogo para a construção da experiência do jogador: “Reis, rainhas, bispos, torres e cavalos hoje nos remetem à guerra cortês medieval e dão sentido a um jogo que, sem essas caracterizações, seria apenas o movimento de algumas peças de madeira sobre uma mesa”. Isso possibilita que o jogador se torne também um componente do jogo, cuja função principal é “mergulhar na narração, encontrar competências e cumprir modalidades para se misturar ao jogo e fazer parte dele” (Thibault, 2016, p. 76, tradução nossa)⁶.

No entanto, importa mencionar que a temática nem sempre tem sido considerada tão relevante pelos jogadores de tabuleiro. No contexto brasileiro, por exemplo, é possível observar, de uma forma geral, pelas atitudes dos usuários da plataforma brasileira *Ludopedia*⁷, por meio das discussões dos fóruns, das listas e dos comentários avaliativos dos jogos, que os jogadores tendem a valorizar mais as mecânicas (e em muitos casos, apenas a mecânica) e outros detalhes mais instrumentais do que a temática proposta. É como se o tema servisse apenas como um pano de fundo para a criação de um jogo. No entanto, assim como Evans (2013), acreditamos que um jogo de tabuleiro é um texto, formado por diferentes elementos e estruturas, visto que, apesar da tendência da maioria dos jogadores defender que não é o tema o que define um jogo, é perceptível no universo dos *board games* uma recorrência em determinadas temáticas em certos contextos temporais. Afinal, como defende Glaudiney Moreira Mendonça Junior (2021, p. 2), com base em Marco Arnaudo (2018)⁸, todo jogo é capaz de contar uma história, e as regras e as mecânicas apenas reverberam sentidos quando

⁵ “Kings, queens, bishops, rooks, and knights today link us to the courtly medieval warfare and give sense to a game that without, it would just be the movement of some pieces of wood on a table” (Thibault, 2016, p. 77).

⁶ “to immerse himself in the narration, provide competencies, and fulfill modalities to mingle in the game and become a part of it” (Thibault, 2016, p. 76).

⁷ No Brasil, a maior plataforma online que concede atualizações diárias acerca dos jogos de tabuleiro é a *Ludopedia* - <https://www.ludopedia.com.br/>. Baseada em website semelhante - o *BoardGameGeek* -, a *Ludopedia* funciona também como uma “rede social” dos *boardgamers* brasileiros, possibilitando a interação destes por meio de fóruns, criação de listas, compras e vendas de produtos, publicação de artigos, divulgação de vídeos, etc.

⁸ De acordo com Mendonça Junior (2021, p. 2), Marco Arnaudo, no livro *Storytelling in the Modern Boardgame: Narrative trends from the late 1960s to today* (2018), apresenta “um panorama sobre o desenvolvimento da narrativa em jogos analógicos”.

incorporam determinada narrativa temática, ou seja, “conteúdo e mecânicas convergem para a criação de um mundo imaginário consistente que auxilia na experiência do jogo”.

Se de um lado uma perspectiva mais ampla sobre as opiniões de jogadores em comunidades e fóruns virtuais nos leva a interpretar que a mecânica se sobressai sobre a narrativa temática dos jogos analógicos, por outro, há quem reconheça a importância do tema: “a evolução dos jogos [de tabuleiro] é constante e, um dos critérios que se transformaram ao longo dos anos foi o desenvolvimento de narrativas e de temáticas neste tipo de jogo” (Mendonça Junior, 2021, p. 1).

Em uma interessante análise feita em um fórum da comunidade *Ludopedia*, intitulada “As fases temáticas dos Board Games” (em 29/04/2023)⁹, o autor (*iuribuscacio*), ao entender que o tema é um aspecto muito importante para as escolhas afetivas dos jogadores e observar que alguns temas vão sendo mais recorrentes em determinados períodos da história dos jogos de tabuleiro modernos, propõe diferentes fases temáticas para os *board games*: Fase dos Zumbis (2010-2014); Fase dos Piratas (2013-2015); Fase dos Vikings (2015-2017); Fase da Ficção Científica (2016-2022). O autor percebe que a Fase dos Vikings é um desmembramento da fase anterior, dos Piratas, visto que esta era uma das atividades exercidas pelos “vikings”. Ele ainda defende que a Fase dos Vikings foi fortemente influenciada pelo sucesso da série *Vikings* (2013-2021), como também da série *The Last Kingdom* (2015-2022) e a franquia de filmes de animação *How to train your dragon* (com filmes lançados em 2010, 2015 e 2019, respectivamente). Essas observações de um jogador e membro ativo de uma comunidade brasileira de jogos analógicos dialogam com a argumentação científica acerca da “vikingmania”, como delineada por Leandro Vilar Oliveira (2021), e dos estereótipos acerca dos vikings em diferentes mídias (Langer, 2002; Lima, 2020).

Nesse sentido, podemos compreender que um jogo de tabuleiro é um objeto artístico e cultural, um instrumento mediador de relações sociais e, portanto, as temáticas e narrativas que abordam são de extrema importância para refletirmos acerca da recepção popular de

⁹ Disponível em: <https://ludopedia.com.br/topico/68342/as-fases-tematicas-dos-board-games> Acesso em: 14 fev 2024

eventos históricos, sociais e culturais. Assim, para este artigo, importa refletirmos como a temática “viking” tem sido desenvolvida pelos jogos de tabuleiro modernos.

Como Lima (2020, p. 202) observa, a temática “viking”, de modo geral, “ganhou novo impulso no século XXI, em especial com o lançamento do filme *Thor* (2011) e da série *Vikings* (2013), e esse contínuo crescimento do apelo midiático da Escandinávia medieval pode ser percebido no número de jogos de tabuleiro relacionados com o tema”. Ao considerar semelhante percepção, Oliveira (2021, p. 470) desenvolve o conceito de “vikingmania”, partindo da ideia do “vikinguismo” (*vikingism*) que surgiu na Inglaterra da Era Vitoriana (1837-1901), período em que se proliferou “poemas, romances, pinturas, traduções e estudos sobre os vikings e a mitologia nórdica”. A partir disso, o pesquisador define a “vikingmania” como uma representação contemporânea sobre os vikings que, a partir do Romantismo do século XIX, vem perpassando diferentes mídias e produções culturais, as quais dialogicamente contribuem para a construção de um senso comum “sobre os vikings, em respeito a seu visual, cultura, sociedade, história, costumes e crenças, desenvolvidos para intuítos estéticos, políticos, sociais e mercadológicos” (Oliveira, 2021, p. 472).

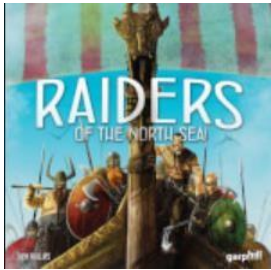
Tendo isso em vista, podemos afirmar que o fenômeno da “vikingmania” também se manifesta no universo dos jogos de tabuleiro modernos. Para ilustrar essa defesa, apresentamos uma tabela com os jogos de tabuleiro com temática viking publicados no Brasil¹⁰, que inclui jogos que foram publicados originalmente no exterior e traduzidos posteriormente por editoras brasileiras, como também jogos que foram originalmente criados e publicados por *designers* de jogos e editoras brasileiros¹¹. As imagens e informações foram

¹⁰ Vale ressaltar que, no cenário internacional, há muitos mais títulos de jogos de tabuleiro que abordam a temática *viking*. Para uma pesquisa mais extensa e levantamento de dados, sugere-se a consulta no site BGG (BoardGameGeek): <https://boardgamegeek.com/> Acesso em: 09 fev 2024. Mendonça Junior (2021, p. 3), por exemplo, fez uma pesquisa quantitativa nas plataformas focando na temática da mitologia: “Dentre as temáticas possíveis para jogos analógicos, a mitologia está sempre ocupando a atenção dos fãs dos jogos de tabuleiro. Considerando o maior site de jogadores de tabuleiro do mundo (BoardGameGeek), temos atualmente um total de 1.605 jogos classificados nesta categoria. Na versão nacional (Ludopedia), este tema acumula 616 jogos. Considerando especificamente os jogos que utilizam a temática, e através de uma lista elaborada pelos próprios participantes do Board GameGeek sobre os melhores jogos de mitologia nórdica e/ou viking, encontramos um total de 55 jogos”.

¹¹ Os jogos criados e publicados originalmente no Brasil são *War: Vikings* (2017), *Kardnarök* (2020), *Valknut* (2020) e *Drakkar Tum Tum* (2020).

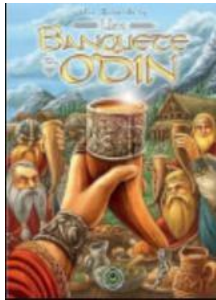
todas retiradas e adaptadas da página virtual *Ludopedia*, das páginas dos respectivos jogos, que contém também um resumo sobre a proposta de cada jogo e seu manual de regras.

Tabela 1: Jogos com temática “viking” publicados no Brasil. **Fonte:** Elaborada pela autora com informações recolhidas e adaptadas da página virtual *Ludopedia*.

Capa / Título	Designer / Artista	Mecânicas ¹²	Foco temático ¹³
 Invasores do Mar do Norte (2015)	Designer: Shem Phillips / Artista: Mihajlo Dimitrievski	Gerenciamento de mão; Alocação de trabalhadores; Colecionar componentes	Vikings como invasores bárbaros e saqueadores de populações desavisadas;
 Blood Rage (2015)	Designer: Eric M. Lang / Artistas: Adrian Smith, Mike McVey, Henning Ludvigsen	Seleção de cartas; Controle/influência de área; Movimento de área; Sistema de pontos de ação	Mitologia; Vikings como incríveis guerreiros;

¹² Explicações sobre o funcionamento de cada uma dessas mecânicas podem ser consultadas em: <https://ludopedia.com.br/mecanicas> Acesso em: 16 jul 2024.

¹³ Os focos temáticos aqui determinados para cada jogo foram identificados pela própria autora deste artigo, a partir das informações sobre a história de cada jogo e o manual de regras disponíveis na página *Ludopedia*.

 Campeões de Midgard (2015)	Designer: Ole Steiness / Artista: Víctor Pérez Corbella	Alocação de trabalhadores; Colecionar componentes; Rolagem de dados; Jogadores com diferentes habilidades	Mitologia; Vikings como guerreiros ferozes;
 Um banquete a Odin (2016)	Designer: Uwe Rosenberg / Artista: Dennis Lohausen	Alocação de trabalhadores; Colocação de peças; Force sua sorte; Movimento em grades; Rolagem de dados; Tabuleiro Modular	Vikings como exploradores e colonizadores;
 Jórdvík (2016)	Designer: Stefan Feld / Artista: Marc Margielsky	Apostas; Colecionar componentes; Seleção de cartas; Alocação de trabalhadores; Leilão; Blefe	Colonizadores Escandinavos na Inglaterra; Sociedade escandinava da Era Viking;
 War: Vikings (2017)	Designer: Vicente Martin	Controle/influência de área; Movimento de área; Rolagem de dados	Vikings como invasores, colonizadores e guerreiros; Território escandinavo; Mitologia;

 Raids (2018)	Designer: Matthew Dunstan / Artista: Biboun	Colecionar componentes	Vikings como navegadores e saqueadores;
 Conquistadores de Midgard (2019)	Designer: J. B. Howell / Artista: Yaroslav Radeckyi	Alocação de trabalhadores; Colecionar componentes; Rolagem de dados; Seleção de cartas; Ação Simultânea	Vikings como guerreiros ferozes; Mitologia;
 God of War: the Card Game (2019)	Designer e Artista: Fel Barros, Alex Olteanu	Jogo de Cartas; Gerenciamento de mão; Cooperativo	Mitologia; Vikings como guerreiros ferozes
 Kardnarök (2020)	Designer e Artista: Alexander Francisco	Force sua sorte; Gerenciamento de mão; Toma essa	Mitologia; Lendas e grandes heróis escandinavos;

 Valknut (2020)	Designer e Artista: Luís Brüh	Colocação de peças; Eliminação de jogadores; Tabuleiro modular	Uma adaptação moderna do <i>boardgame</i> escandinavo <i>Hnefatafl</i>; Vikings guerreiros; mitologia e folclore escandinavo;
 Drakkar Tum Tum (2020)	Designer: Alexander Francisco / Artista: Daniel Araújo	Cooperativo; Tempo real; Campanha/Batalhas dirigidas por cartas; Colocação de peças; Gerenciamento de mão; Reconhecimento de padrão	Vikings como exploradores e grandes navegadores;
 Ragnarocks (2022)	Designer: Gord! / Artista: Clark Miller	Influência / Maioria na Área, Jogadores com Diferentes Habilidades, Grade Hexagonal	Mitologia; organização social em “clãs vikings”; batalhas por territórios.

Johnni Langer (2002), ao propor uma análise acerca da representação dos vikings em livros didáticos de História, apresenta alguns dos principais estereótipos modernos acerca dessa figura. A palavra *viking* geralmente é associada, no imaginário moderno, “a guerreiros portando capacetes com enormes chifres laterais” (Langer, 2002, p. 86). Outro estereótipo comum é o viking como “bárbaro estrangeiro, trazendo a desordem, o caos aos bons princípios” (Langer, 2002, p. 86), que faz com que os escandinavos sejam geralmente identificados como “seres impiedosos, piratas pagãos e cruéis, verdadeiros flagelos de Deus

enviados para redimir os pecados dos cristãos, ou bestas selvagens que se opõe[m] ao avanço da civilização cristã” (Langer, 2002, p. 87-88).

Apesar dos estereótipos elencados por Langer (2002) ainda serem bastante influentes em diferentes produtos culturais, o imaginário acerca dos “vikings” vem sendo desconstruído, por vezes reconstruído, de diferentes formas e em diferentes contextos. É observando esse processo em “quadros históricos” que Oliveira (2021, p. 473) percebe que o fenômeno da “vikingmania” pode ser classificado em três diferentes fases:

1. Período Romântico (1800-1940): Nesta fase surgiram vários dos estereótipos, positivos e negativos, popularizados até hoje, como do homem bárbaro, pirata, guerreiro cruel, herói pagão, navegador aventureiro. É neste período que surgiu a famosa imagem dos vikings como portadores de elmos com chifres, com influência principalmente da ideia dos povos germânicos enquanto bárbaros. Além do elmo com chifre, outra iconografia que surge nesse período é o elmo com asas, embasada nos ideais românticos do herói destemido. Tais estereótipos foram sendo moldados principalmente por meio da literatura, da pintura, da ópera e teatro, e de divulgações acadêmicas (Oliveira, 2021, p. 474-481).

2. Período Moderno (1950-1990): Alguns estereótipos da fase anterior continuam recorrentes, no entanto, nesta segunda fase há o predomínio do universo fantástico dos vikings, embasado e recriado a partir da mitologia nórdica, principalmente no contexto das Histórias em Quadrinhos. Destaca-se ainda o surgimento do “viking galã”, ainda um homem bárbaro, guerreiro, corajoso, viril e aventureiro, mas de um modo mais galanteador e com um corpo “sarado”, representado dessa forma especialmente por meio do cinema, de novelas e romances literários, de HQs, e da música (especialmente do gênero *metal*) (Oliveira, 2021, p. 482-486).

3. Período Atual (2000-presente): Esta fase é marcada pela grande influência do neomedievalismo¹⁴, pois retrata o viking em um mundo medieval onde se busca desconstruir

¹⁴ “[...] o neomedievalismo apresenta influência do pós-modernismo, retratando a Idade Média por uma visão político e sociocultural atual em que se insere nesse mundo medieval fictício, ideias de liberdade, revolução, feminismo, machismo, racismo, xenofobia etc. Além disso, o período medieval baseado numa visão neomedievalista segue sendo retratado de forma fantasiosa, pessimista, realista ou idealizada. Essas diferentes maneiras seguem coexistindo” (Oliveira, 2021, p. 487).

ou provocar reflexões sobre temas emergentes no contexto contemporâneo, como feminismo, machismo, homofobia, racismo, xenofobia. Apesar disso, há ainda resquícios dos períodos anteriores, que fazem com que o medievo continue sendo imaginado de forma pessimista, ou idealizada. Percebe-se ainda nesta fase um retorno ao enfoque agressivo e violento dos vikings, havendo várias representações detalhadas de batalhas e combates sanguinários, o que reforça, de certa forma, o aspecto bárbaro. Nesta fase, marcada por uma era massivamente mercadológica e midiática, a temática viking se manifesta principalmente em livros, HQs, filmes e séries televisivas, jogos, eventos e feiras medievais, músicas, produtos mercadológicos, canais do *Youtube*, páginas da internet e podcasts (Oliveira, 2021, p. 486-492).

Cronologicamente, os jogos analógicos estariam inseridos no período atual (2000-presente). No entanto, ao observarmos apenas as capas de cada jogo selecionado para compor a tabela que apresentamos anteriormente, podemos perceber que o imaginário do viking explorador, guerreiro e bárbaro prevalece em quase todos os jogos citados. Ainda de acordo com Oliveira (2021, p. 494), os estereótipos comportamentais que predominam na fase atual são: “guerreiro, invasor, bárbaro, saqueador, aventureiro, mulheres guerreiras, religião sombria, coragem, violência, ferocidade, rudeza, liberdade, masculinidade, virilidade”. Além das capas, é possível notar que o foco temático de cada jogo também reforça esses estereótipos. Oliveira (2021, p. 494) pontua também os estereótipos visuais que predominam na fase atual: “geralmente não usam elmos, cabelos longos ou curtos, cabeça raspada, tranças, barba hirsuta ou imberbe, trajes medievais, trajes de pele de animais, cota de malha, armaduras fictícias, tatuagens”. Nas representações das capas dos jogos citados na tabela, é possível notar a recorrência das barbas, tranças, tatuagens e armaduras. No entanto, é notável como elmos com chifres e asas também aparecem, demonstrando como estereótipos das fases anteriores ainda são influentes e populares no período atual.

Talvez a capa que menos se encaixe no arquétipo do viking guerreiro, explorador e aventureiro seja a do jogo *Kardnarök*, que apresenta uma imagem mais abstrata voltada à mitologia e à religiosidade nórdicas, ao representar o martelo de Thor. Além disso, o nome faz um trocadilho com o tema mitológico do *Ragnarök*¹⁵. Outra capa que desconstrói um pouco

¹⁵ O *Ragnarök* é mencionado somente pela poesia éddica e refere-se “a uma série de acontecimentos que culminariam com a morte dos deuses nórdicos mais importantes e a destruição de parte do universo,

esse arquétipo do “guerreiro bárbaro e destemido” é a do jogo *Um banquete a Odin*, como Lima (2020) já identificou.

Ao observar como estereótipos comuns aparecem em alguns jogos de mesa com temática *viking*, Lima (2020, p. 202) identifica que no jogo *Invasores do mar do Norte* “há claramente a referência temporal à era viking e a mobilização de estereótipos, sendo o principal a questão da relação entre vikings e pilhagem/saque, elemento que garante pontos de vitória responsáveis pelo sucesso do jogador na partida”. Por outro lado, no jogo *Um banquete a Odin*, embora a pilhagem esteja presente, “ela é apenas uma ação do jogo e não constitui elemento estruturante” (Lima, 2020, p. 202). Ainda sobre *Um banquete a Odin*, Lima considera que esse jogo parece se preocupar em desconstruir alguns estereótipos:

Essa preocupação [...] se manifesta na capa do jogo *Um banquete a Odin*, que traz um grupo de homens em volta da mesa bebendo, sem qualquer menção a crânios ou capacetes com chifres. Se, por um lado, essa imagem remete aos cuidados na representação histórica do tema, a capa de *Invasores do mar do Norte* aponta novamente para a recepção contemporânea da Escandinávia medieval, com traços caricaturais e pinturas corporais que lembram os personagens da aclamada série *Vikings* (Lima, 2020, p. 203).

A capa de *Jórvík* retoma, de certo modo, alguns elementos bem comuns do imaginário popular acerca do “viking”, como os traços físicos dos personagens apresentados (loiros de olhos claros, cabelos longos e homem com barba), o armamento (remetendo ao viking guerreiro) e o navio ao fundo (remetendo ao viking navegador e explorador). Apesar disso, como veremos na análise do próximo tópico, *Jórvík* é um jogo que propõe ir além do óbvio, haja vista que possui o foco temático mais diferenciado dos outros citados na tabela, abordando um momento específico e importante da história da Era Viking: os assentamentos escandinavos no norte da Inglaterra e o cotidiano dessa sociedade.

após o que algumas deidades e humanos sobreviveriam em uma nova e renovada ordem cósmica” (LANGER, 2015e, p. 391).

Oliveira (2021) analisa ainda o fenômeno da “vikingmania” no contexto dos jogos digitais apenas, provavelmente por desconhecer o contexto atual dos jogos analógicos, que, de fato, ainda não compõem um *hobby* muito popular e uma mídia tão massificada no Brasil¹⁶. De qualquer forma, a observação de Oliveira (2021) acerca da forma como a temática viking se manifesta nos jogos digitais pode ser aplicada no nosso estudo voltado aos jogos de mesa:

Quanto aos videogames, os jogos produzidos sobre a temática viking, tendem a seguir quatro tipos de orientação claramente baseadas no neomedievalismo: **a) jogos baseados na mitologia nórdica** como *Valkyrie Profile 2* (2006), *Jotun* (2015) e *God of War* (2018); **b) jogos focados na ação e que possuem alguns elementos fantásticos**, como *Vikings: Wolves of Midgard* (2017), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) e *Assassin's Creed: Valhalla* (2020); **c) jogos com elementos históricos** como *Medieval: Total War – Viking Invasion* (2003), *Sid Meier's Civilization V: Denmark – The Vikings* (2013) e *Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018); **d) jogos que abordam aspectos da cultura viking e de sua mitologia como parte da narrativa, cenários e personagens**, algo visto em *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2012), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) e *For Honor* (2017). Sublinha-se que nessas produções, com exceção dos jogos históricos, os demais são produções totalmente fictícias, que inclusive contém alto nível de elementos estereotipados [...] (Oliveira, 2021, p. 488, grifos nossos).

Nesse sentido, a partir das orientações da vikingmania em jogos digitais proposta por Oliveira (2021), podemos incluir *Jórvík* nas categorias “c) jogos com elementos históricos” e “d) jogos que abordam aspectos da cultura viking e de sua mitologia como parte da narrativa, cenários e personagens”, como esmiuçaremos na análise a seguir. Ressaltamos que a leitura de *Jórvík* em diálogo com alguns pontos da historiografia do tema proposto pelo jogo é construída a partir da nossa interpretação, sem considerar, portanto, dados acerca da intencionalidade do criador do jogo. Nossa análise se debruça sobre os elementos internos do jogo e nas possibilidades de recepção que ele é capaz de deixar aos seus jogadores.

¹⁶ De acordo com Mendonça Junior (2021, p. 1), “Os jogos de mesa (de tabuleiro, de cartas etc.) estão ganhando destaque no Brasil [nos] últimos anos. [...] O aumento de empresas especializadas em jogos de tabuleiro e o surgimento de eventos dedicados ao *hobby* destacam a sua relevância”.

Uma leitura de *Jórvik* (2016), de Stefan Feld

O jogo *Jórvik*, lançado em 2016, é de autoria do game-designer alemão Stefan Feld, com arte produzida pelo artista Marc Margielsky. O jogo pode ser jogado de 2 a 5 jogadores. Para iniciar, cada jogador deve escolher um mini tabuleiro de personagem (Figura 1), para, assim, simular sua participação no jogo encarnado na figura de um “viking”. A função desses personagens, neste jogo, é apenas visual, visto que não determinam funções ou poderes específicos ou diferenciados para cada jogador. Portanto, *Jórvik* não é um jogo assimétrico, visto que todos saem com as mesmas condições de um mesmo ponto de partida. Cada personagem possui uma cor de fundo e recebe pinos da respectiva cor para representá-lo durante o jogo. As opções de personagens são as seguintes:



Figura 1: Tabuleiros de personagem. **Fonte:** Digitalização dos componentes do jogo *Jórvik* da coleção da autora.

Apesar de não possuírem função determinante para a mecânica do jogo, para além da identificação da cor, há uma proposta de simulação por meio desses mini tabuleiros de personagens, visto que cada jogador irá fazer o papel de um “viking”. Além disso, a

representação visual dos personagens “vikings” é bastante significativa, pois evoca os estereótipos mais comuns da Fase atual (2000-presente) da “vikingmania”, como identificados por Oliveira (2021): sem elmos, cabeças raspadas e cabelos longos, barba hirsuta, tatuagens, e trajes de peles de animais. Além disso, é notório como há mais personagens mulheres (três) do que homens (dois), uma possível influência das tendências neomedievalistas, que, como apontado por Oliveira (2021), buscam retratar a Idade Média inserindo problemáticas emergentes nos debates atuais, como o feminismo:

[...] nos últimos dez anos por conta de estudos arqueológicos e históricos realizados com base em esqueletos de mulheres que supostamente teriam sido guerreiras, se popularizou o debate sobre a existência de vikings guerreiras, logo, as artes e a mídia se aproveitaram disso.

Por conta disso, o interesse em mulheres guerreiras cresceu consideravelmente, gerando estereótipos próprios, principalmente difundido em filmes, seriados e histórias em quadrinhos. E dentre as características surgidas destacamos um empoderamento feminino inexistente na Era Viking, uso de maquiagem pesada em torno dos olhos, tatuagens, uso de armaduras fictícias que acentuam seu busto e batalhões de mulheres (Oliveira, 2021, p. 496).

Para além disso, não podemos deixar de notar que cada personagem também carrega uma peça de armamento, reforçando assim o imaginário do “viking guerreiro”, mesmo este não sendo o foco da proposta do jogo. O manual de regras de *Jórvík*, assim como o da maioria dos jogos de tabuleiro, começa apresentando a premissa básica do jogo que inclui a história por trás da temática envolvida:

Em *Jórvík*, você guia as ações de uma tribo Viking que se estabeleceu na região norte da Inglaterra. Através das quatro estações do ano, você compra cartas para fortalecer sua influência no comércio em *Jórvík*. Por exemplo, provendo seus artesãos com mercadorias trazidas para a cidade por navios mercantes ou ajudando a fortificar a cidade contra ataques dos Gauleses do norte¹⁷.

¹⁷ Este trecho foi retirado do manual de regras da edição do jogo publicada no Brasil, em língua portuguesa. “Gauleses do norte” é um desvio na tradução do manual e inadequado para o contexto

Depois das quatro estações, as ações do jogador que marcou mais pontos de vitória vence a partida (Feld, 2016, p. 1).

O nome do jogo, *Jórvík*, era como “os vikings se referiam à cidade inglesa de York”, a qual foi conquistada por escandinavos dinamarqueses na metade do século IX, “tornando-se por vários anos a capital de um reino viking” (Oliveira, 2017c, p. 443). Com a chegada dos “vikings” em 866, a cidade que levava o nome de Eoforwic passa a ser chamada de Jorvik (Oliveira, 2017c). Uma série de referências documentais do século IX ao XI mostram que “York foi o foco mais importante e duradouro dos interesses escandinavos na Inglaterra no início do período medieval” (Hall, 2008, p. 379, tradução minha)¹⁸.

Lima (2020) expõe que é comum ter muitos jogos de tabuleiro que exploram a Idade Média com nome de cidades medievais em seus títulos. A justificativa para isso estaria relacionada “com o fato de as mecânicas privilegiadas por esses jogos serem de construção de edifícios, comércio e alocação de trabalhadores” (Lima, 2020, p. 205). No caso de *Jórvík*, as relações comerciais caracterizam tanto a temática quanto a dinâmica do jogo, tanto é que sua mecânica mais marcante é a de “Leilão”, pois em cada rodada, algumas cartas são expostas para serem leiloadas. Cada carta oferece uma função com base no universo proposto pela temática principal para que os jogadores desenvolvam suas próximas estratégias e acumulem pontos para o final.

Abordar a questão das relações comerciais dentro do aporte temático “viking” é, de fato, bastante interessante e original, afinal, “[a]pesar dos vikings serem lembrados mais como bravos guerreiros e intrépidos navegantes, eles também foram comerciantes bem resolvidos” (Oliveira, 2017a, p. 149). Além disso, o jogo reverbera a relevância comercial da cidade de York da Era Viking, a saber:

explorado pelo jogo. No manual original, em língua inglesa, fala-se em *Picts* (pictos), assim como nomeado nas cartas. Uma versão em PDF do Manual de Regras em língua inglesa está disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/jorvik/anexos/67895>> Acesso em: 06 ago 2021

¹⁸ “York was the most important and enduring focus of Scandinavian interests in England in the early medieval period” (Hall, 2008, p. 379).

A cidade de York, chamada de Jorvik pelos vikings, tornou-se, no século X, um centro econômico que recebia mercadorias como seda bizantina, vinhos germânicos e âmbar do Báltico. A cidade tornou-se também um polo manufatureiro de utensílios domésticos, joias em prata, ouro e âmbar, vestuário, calçados ferramentas etc. Tudo isso foi reflexo do mercado escandinavo introduzido na Inglaterra, que alavancou o comércio inglês com sua ampla rede de contatos (Oliveira, 2017a, p. 152).

A partir desse aporte histórico, o jogo oferece diferentes opções de cartas relacionadas ao comércio para serem leiloadas. Há três diferentes personagens para as cartas de Artesão no jogo (Figura 2): o ferreiro, o artesão de vidro e a tecelã. A função dessas cartas é gerar um número significativo de pontos para o jogador que as comprou no leilão, desde que ele complete a combinação de mercadorias específicas exigidas em cada carta. Para poder alocar essas mercadorias, que no jogo são representadas por cubinhos coloridos (Figura 3), o jogador precisa adquirir também, durante os leilões, cartas de Embarcação (Figura 4), as quais transportam mercadorias que são sorteadas em um saquinho para os artesãos.



Figura 2: Cartas de Artesão. **Fonte:** Digitalização das cartas do jogo *Jorvik* da coleção da autora.



Figura 3: Legenda dos cubos de mercadoria. **Fonte:** Recorte de parte do Manual de Regras do jogo *Jórvík*. A versão em PDF do Manual de Regras em Português está disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/jorvik/anexos/71142>> Acesso: 06 Ago. 2021



Figura 4: Cartas de Embarcação. **Fonte:** Digitalização das cartas do jogo *Jórvík* da coleção da autora.

Apesar de conter elementos de estereotipização visual, a carta de Ferreiro segue um aporte histórico, visto que, iniciados no trabalho ainda na infância, os ferreiros da Era Viking “eram figuras predominantemente masculinas e, até o momento, desconhece-se a presença de mulheres trabalhando nos ambientes das forjas” (Ferreira, 2017, p. 264). De forma semelhante, as cartas de Artesão de vidro e de Tecelã também coincidem com a historiografia da Era Viking, especialmente com a da cidade de York, reforçando a importância de tais profissionais para a produção de bens para uso local e comunitário bem como para a exportação e consequente cooperação na expansão comercial e redes de comércio internacional.

A primeira escavação arqueológica com o fim de elucidar a York da Era Viking, empreendida em 1972 pelo *York Archaeological Trust*, mostrou que “em parte de York existem

até 9 m de estratos arqueológicos, a maioria datando da Era Viking, e compreendendo depósitos anóxicos semelhantes a turfa nos quais restos orgânicos, incluindo edifícios de madeira e artefatos de couro, têxteis e madeira, estão bem preservados” (Hall, 2008, p. 380, tradução minha)¹⁹. Além disso, esse trabalho arqueológico demonstrou que “Jorvik” era um grande centro de manufatura, com artesãos especializados em trabalhos com “ferro, ligas de cobre, chumbo, prata e ouro, e fabricação de vidro com alto teor de chumbo; [...] trabalho com couro para confecção de calçados, equipamentos para equitação, bainhas de facas e espadas; confecção de joias de âmbar e azeviche” (Hall, 2008, p. 382, tradução minha)²⁰. Além disso, havia também o trabalho têxtil que era realizado, em grande parte, no ambiente doméstico. Hall (2008) complementa que a matéria-prima para esses artesanatos vinha das fazendas e propriedades do interior para a cidade. York também recebia mercadorias estrangeiras, “como seda bizantina [...] e peças de âmbar advindas do Báltico, bastante requisitadas para a joalheria” (Oliveira, 2017c, p. 445).

Ainda, vale ressaltar que, na Era Viking, as redes de comércio dos escandinavos se entendiam para diferentes “regiões da Europa e do oeste asiático entre os séculos IX e XI” (Oliveira, 2017a, p. 149). Essa expansão comercial proporcionou “maior acesso à importação e exportação de tecidos” (Campos, 2017b, p. 684). A tecelagem já era prática antiga voltada internamente para a vida cotidiana escandinava, produzindo tecidos para vestuários, usos domésticos e para a produção de velas das embarcações marítimas “a partir de uma variedade de fios de excelente qualidade – as mais finas lãs, linhos e até seda” (Campos, 2017b, p. 684). Nesse sentido, a figura da embarcação escandinava possui uma denotação diferente da mais usual que se utiliza da representação dos famosos e terríveis “barcos vikings” para transmitir aquele imaginário do viking pirata, aventureiro, explorador e invasor de territórios que trazia medo e horror aos outros povos quando avistados pelo mar. No jogo *Jórvík*, as embarcações “vikings” possuem forte tonalidade comercial.

¹⁹ “[...] in part of York there is up to 9 m of archaeological strata, mostly dating to the Viking Age, and comprising peat-like anoxic deposits in which organic remains, including timber buildings and artefacts of leather, textile and wood, are well preserved” (Hall, 2008, p. 380).

²⁰ “iron, copper-alloys, lead, silver and gold, and the making of high-lead glass; [...] leatherworking to make shoes, horse-riding equipment, knife and sword scabbards; the making of amber and jet jewellery” (Hall, 2008, p. 382).

De acordo com Hall (2008), além de fazer parte de uma grande rede de comércio internacional, que geralmente transportava mercadorias de alto valor, a maior parte do comércio e crescimento econômico da York da Era Viking concentrava-se no fornecimento de itens comuns ao seu extenso interior. Seguindo essa linha histórica, em *Jórvík*, há ainda as cartas de Comerciante (Figura 5), que possibilitam o jogador trocar determinada mercadoria por moedas, simulando a questão histórica do comércio local.



Figura 5: Cartas de Comerciante. **Fonte:** Digitalização das cartas do jogo *Jórvík* da coleção da autora.

Além de focar na motivação comercial dos vikings em território britânico, o jogo *Jórvík* explora e valoriza o cotidiano de uma sociedade escandinava tradicional. Exemplos disso podem ser vistos pelas cartas de Bardo (Figura 6) e de Banquete (Figura 7). *Jórvík* apresenta, desse modo, a vida de uma comunidade escandinava, com personagens que juntam mantimentos, negociam recursos, reúnem-se entre amigos para beber, ouvem poesia.



Figura 6: Exemplo de carta de Bardo. **Fonte:** Digitalização das cartas do jogo *Jórvik* da coleção da autora.



Figura 7: Cartas de Banquete. **Fonte:** Recorte de parte do Manual de Regras do jogo *Jórvik*. A versão em PDF do Manual de Regras em Português está disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/jorvik/anexos/71142> Acesso: 07 fev 2024

As cartas de Bardo remetem aos chamados “escaldos” (do nórdico antigo *skáld*, que significa poeta ou bardo), muito importantes para as sociedades escandinavas antigas. Os escaldos atuavam principalmente “nas cortes reais, reuniões dos *Things* (conselhos), fazendas e nos lares de chefes locais” (Langer, 2015a, p. 166). Para ser um escaldo, um homem deveria possuir excelente memória, amplo conhecimento dos mitos e lendas nórdicos e uma boa

oratória, para, assim, cumprir com o principal objetivo do seu trabalho, que era “transmitir para a comunidade os principais atributos escandinavos: coragem, bravura, ousadia, abandono ao amor, desprezo pela morte, generosidade, força da mente, fidelidade, astúcia” (Langer, 2015a, p. 167). Era comum também que escaldos profissionais fizessem viagens “entre as cortes dos reis e nobres escandinavos, ao mesmo tempo que compunham e executavam versos de elogio e louvor aos seus anfitriões” (Venancio, 2017, p. 574). Em *Jórvík*, a carta de Bardo estipula pontos extras para o jogador que a possuir, mas sempre considerando outras cartas que o jogador possui, por exemplo: um ponto de vitória para cada carta de Comerciante; ou um ponto de vitória para cada carta de Embarcação (e assim com os outros tipos de carta). Isso dialoga com a questão histórica, visto que um bardo/escaldo só exerce sua função se acompanhar outros personagens e fatos sociais da vida cotidiana.

Nas cartas de Banquete, a ilustração mostra um encontro entre amigos, que estão bebendo, comendo, conversando e rindo, o que possivelmente representa uma festa ou um festim, evento muito comum nas antigas sociedades escandinavas. De acordo com Luciana de Campos (2017a, p. 265), “as festas, festins e banquetes, além de expressarem poder e riqueza, possuíam a finalidade de celebrar os laços de amizade, as alianças políticas e guerreiras”. Essa comunhão social, materializada pelo “ato de comer e beber juntos, embriagar-se e fartar-se de todos os tipos de carnes[,] era uma maneira de mostrar que esses laços não seriam rompidos” (Campos, 2017a, p. 266). Além de fartura em comida e bebida, essas celebrações contavam também com diferentes formas de entretenimento, como música, dança e até mesmo jogos de tabuleiro, e ainda “envolviam discussões sobre assuntos importantes para a comunidade e, nesse clima de alegria, [...] os líderes selavam sua amizade e se comprometiam em mantê-la” (Campos, 2017a, p. 266). A partir desse seguimento histórico, a carta de Banquete oferece pontos extras para o jogador que a possuir. Quanto mais cartas de Banquete, mais pontos, seguindo a lógica de que, quanto mais amigos e laços de amizade, mais resultados positivos para a sua comunidade escandinava.

Apesar do título nos direcionar para a ideia de uma Inglaterra povoada pelos escandinavos *vikings*, o jogo não trabalha muito com as relações entre escandinavos e anglo-saxões, os povos originários da Inglaterra no período da Era Viking. O único momento que viabiliza a interação direta dos escandinavos com outros povos é quando aparecem as cartas

de Ataque dos Pictos (Figura 8). Ainda assim, a proposta de colocar os “vikings” sendo atacados por outros povos, e não o contrário, como de costume, é muito interessante por desconstruir a imagem do viking invasor ou o estereótipo do guerreiro bárbaro popularizado pela mídia.



Figura 8: Exemplo de carta de Ataque dos Pictos. **Fonte:** Digitalização das cartas do jogo *Jorvik* da coleção da autora.

O monte de cartas a serem leiloadas no jogo é dividido em quatro grupos, representados pelas quatro estações do ano: A, inverno; B, primavera; C, verão; D, outono (Figura 9). Os pictos atacam uma vez em cada uma dessas estações do ano, ou seja, a carta “Ataque dos Pictos” aparece quatro vezes durante o jogo. Quando essas cartas aparecem no jogo, exprimem o significado de que a cidade de Jorvik está sendo atacada por povos “bárbaros” vindos do norte, os Pictos. Interessante a escolha desses povos para encenar momentos de conflito com os vikings. Os pictos viviam no norte do território britânico, para além da Muralha de Adriano, e seu nome “aparece pela primeira vez no final do século III d.C. e durante os 600 anos seguintes eles lutaram contra os romanos, os bretões do sul, os irlandeses, os anglo-saxões e os vikings” (Hudson, 2014, p. 2, tradução nossa)²¹. Possivelmente, o designer Stefan Feld optou pelos Pictos como principais inimigos dos escandinavos em

²¹ “first appears at the end of the third century AD and for the next 600 years they fought the Romans, southern Britons, Irish, Anglo-Saxons, and Vikings” (Hudson, 2014, p. 2).

Jorvik por considerar a posição geográfica dos reinos pictos, logo acima da Nortúmbria, reino onde se localizava a capital Jorvik. Contudo, Benjamin Hudson, que escreveu o livro *The Picts* (2014) para abordar especificamente o traçado histórico desses povos, não menciona algum ataque específico dos pictos na Nortúmbria durante a permanência escandinava nesse território.



Figura 9: Parte de trás das cartas com a representação de uma pedra rúnica em diferentes estações do ano. **Fonte:** Digitalização das cartas do jogo *Jórvík* da coleção da autora.

Apesar de Hudson (2014) mencionar as lutas entre pictos e vikings, o autor explora as relações nada amigáveis entre esses povos quando da presença escandinava em território escocês. O traçado histórico que Hudson faz expõe que quem era constantemente atacado pelos vikings eram os pictos, e não o contrário, como acontece no jogo *Jórvík*. Na verdade, por causa de seu contexto geográfico, ao norte do território britânico, os pictos foram os primeiros

a enfrentar os invasores ou colonizadores escandinavos. Além disso, os ataques vikings possivelmente contribuíram para a aceleração do colapso dos pequenos e independentes reinos pictos. Alguns documentos medievais afirmam que as incursões escandinavas auxiliaram o rei Kenneth, filho de Alpín, a conquistar os pictos (entre 843-850), dando início a unificação do território escocês que consequentemente amalgamou os diferentes povos que ali viviam: os pictos e os escotos. Acredita-se que, em meados do século XI, a identidade picta já estaria praticamente esquecida (Hudson, 2014).

Quando uma carta de Ataque dos Pictos aparece durante o momento de suprimento das cartas para os leilões, deve-se fazer a contagem dos pontos de defesa de cada jogador. O jogador que obtiver menos pontos somados por meio das cartas de Guerreiros de defesa (Figura 10) deve voltar algumas casas na contagem de pontos, enquanto o que tiver o maior número de pontos irá avançar na contagem. Nesse sentido, o imaginário do “guerreiro viking” é ressignificado por meio dessa dinâmica, haja vista que a sua função no jogo é trabalhar mais na parte de defesa do que na de ataque.



Figura 10: Cartas de Guerreiros de defesa. **Fonte:** Digitalização das cartas do jogo *Jórdik* da coleção da autora.

Há ainda no jogo algumas referências à religiosidade nórdica, aspecto da cultura escandinava que atrai muito a atenção popular, por meio das cartas de Oráculo (Figura 11) e das cartas de Loki (Figura 12).



Figura 11: Exemplo de carta de Oráculo. **Fonte:** Digitalização das cartas do jogo *Jórvík* da coleção da autora.



Figura 12: Cartas de Loki. **Fonte:** Digitalização das cartas do jogo *Jórvík* da coleção da autora.

De acordo com o manual de regras de *Jórvík*, “um jogador ainda pode ofertar qualquer de suas mercadorias aos deuses, se tiver a carta de oráculo apropriada” (Feld, 2016, p. 6). Nesse sentido, a carta de Oráculo funciona também como uma representante da religiosidade nas sociedades nórdicas antigas, visto que se estabelecia uma espécie de contrato ou petição com as divindades em que acreditavam e adoravam: “se eu te ofereço isso ou aquilo, tu me darás ou me concederás outra coisa em troca” (Langer, 2015d, p. 358). Além disso, o termo “oráculo”,

de forma geral, está associado a previsões do futuro e a revelações divinas. Práticas nesse sentido eram comuns nas sociedades escandinavas antigas, visto que a literatura medieval escandinava relata “cerimônias e rituais que visavam revelar acontecimentos futuros. A tarefa de conduzir tais cerimônias era atribuída a pessoas com capacidades especiais” (Raudvere, 2008, p. 237, tradução nossa)²². Ou seja, as religiosidades nórdicas eram muito mais ritualísticas do que dogmáticas, baseando-se em “atos, gestos e ritos significativos” (Langer, 2015d, p. 358).

Outra carta que trata um pouco da questão da religiosidade, mas mais voltada à mitologia, é a carta de Loki (Figura 12). Apesar da representação imagética de Loki²³ nesta carta ser um tanto quanto incoerente, visto que a deidade aparece usando um tapa-olho, denotando uma possível “cegueira” em um olho, característica associada a Odin²⁴ e não a Loki, é interessante e muito significativa a escolha por essa deidade para funcionar no jogo a partir da mecânica de “blefe”. O jogador que obtiver alguma das cartas de Loki pode blefar de diferentes formas: roubando mercadoria da carta de outros jogadores; recebendo duas jogadas extras no momento dos leilões; ou invertendo a posição dos jogadores nas filas dos leilões. Ou seja, o jogador que utilizar alguma dessas cartas estará rompendo, de certa forma, com a ordem do jogo por meio de um tipo de “trapaça” permitida. A função do Loki no jogo é, portanto, a de ser um *trickster*, um pregador de peças. E, de fato, como Langer (2015b) coloca, Loki é comumente associado como uma deidade *trickster*:

No ano de 1933 é publicado na Finlândia o mais paradigmático e importante estudo sobre Loki até nossos dias, de autoria do mitólogo holandês Jan de Vries (em inglês: *The problem of Loki*). Ele foi o primeiro a considerar a figura de Loki dentro do conceito de *trickster* (pregador de peças), empregado anteriormente para designar um grande número de heróis trapaceiros do repertório mítico de vários grupos indígenas norte-americanos e é utilizado atualmente pela literatura antropológica como expressão de personagens semelhantes em qualquer cultura do mundo. Em geral o *trickster* é

²² “ceremonies and rituals that aim to reveal future events. The task of conducting such ceremonies was assigned to persons with special capabilities” (Raudvere, 2008, p. 237).

²³ Apesar de Loki ser descrito como um deus ás, “vários acadêmicos como John Lindow o descrevem como um gigante morando com os deuses, devido ao fato de um gigante ter sido seu pai (Fárbauti). Sua mãe era Laufey (ou Nál), uma deusa que Simek relaciona às árvores” (Langer, 2015b, p. 281).

²⁴ “Odin oferece um de seus olhos para beber no poço de Mimir” e assim adquirir mais conhecimento (Langer, 2015c, p. 307).

antropomórfico, em outras é um animal, às vezes atuando como vilão, noutras como herói e até mesmo herói civilizador. Seus feitos positivos são involuntários, porque muitas vezes são produtos de seu comportamento egoísta e antissocial. O *trickster* pode proporcionar aos humanos o controle do fogo, a fertilidade, o conhecimento da cura etc. Astuto, rebelde, glutão, obsceno e malicioso, o *trickster* coloca em jogo a ordem social e quebra diversos tabus. Frequentemente, como a figura de Loki, o *trickster* se disfarça ou se transforma em fêmea e identicamente, nenhuma cultura do mundo realiza qualquer tipo de culto à sua personagem (Langer, 2015b, p. 283).

As cartas de Loki são mais um exemplo de como as mecânicas de um jogo podem dialogar de forma dinâmica e funcional com a temática proposta. Isso reforça a observação de Mendonça Junior (2021) de que os mecanismos são capazes de espelhar os conteúdos a que estão vinculados. Como foi possível observar na nossa análise, a temática e as mecânicas do jogo *Jórvík*, em sua totalidade, dialogam e se complementam criando uma esfera bastante significativa para a experiência dos jogadores em relação a um recorte específico da história da Era Viking.

Considerações finais

Apesar da maioria dos jogos de tabuleiro com temática viking ainda reproduzirem alguns estereótipos, como a imagem do viking bárbaro e violento, podemos perceber, a exemplo do jogo *Jórvík*, que existe uma iniciativa no mundo dos jogos de mesa em explorar o universo escandinavo de outras formas, se aproximando mais de um argumento com bases mais históricas do que do imaginário reforçado pelas diversas mídias, aspectos que têm atravessado o fenômeno da “vikingmania” no decorrer da história.

Percebemos que, apesar de o jogo *Jórvík* retomar alguns estereótipos visuais comuns acerca dos “vikings”, principalmente por meio das representações imagéticas na capa e nos mini tabuleiros de personagens do jogo, suas mecânicas em diálogo com a proposta temática constroem uma narrativa muito próxima das narrativas historiográficas do recorte histórico abordado. *Jórvík*, para além de explorar a importância comercial de York na Era Viking, também propõe apresentar o cotidiano de uma comunidade escandinava. As cartas

representam poetas, grupos de amigos reunidos, trabalhadores organizando e carregando mantimentos para dentro de um salão, mostrando que muito além de serem os “temidos invasores bárbaros” da Europa, os escandinavos “vikings” eram pessoas comuns que gostavam de fazer festa, beber, ouvir poesia e trabalhar.

Referências Bibliográficas:

Fonte primária:

FELD, Stefan. *Jórvík*. Ed. Brasileira: Conclave Editora, 2016. (Jogo de tabuleiro)

Fontes secundárias:

CAMPOS, Luciana de. “Festas e festins”. In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de história e cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2017a. pp. 265-267

CAMPOS, Luciana de. “Tecelagem e tecnologia têxtil”. In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de história e cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2017b. pp. 682-685

EVANS, Jonathan. “Translating Board Games: Multimodality and Play”. *The Journal of Specialised Translation*, n. 20, jul, 2013. Disponível em: <https://researchportal.port.ac.uk/en/publications/translating-board-games-multimodality-and-play> Acesso em: 07 fev 2024

FERREIRA, Michel Roger Boaes. “Ferreiros e ferraria”. In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de história e cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2017. pp. 263-265

HALL, Richard. “York”. In: BRINK, Stefan; PRICE, Neil. *The Viking World*. London/New York: Routledge, 2008. pp. 379-384

HUDSON, Benjamin. *The Picts*. Chichester: John Wiley & Sons Ltd, 2014.

LANGER, Johnni. “Escaldos (Poetas)”. In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de mitologia nórdica. Símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015a. pp. 166-167

LANGER, Johnni. “Loki”. In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de mitologia nórdica. Símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015b. pp. 281-287

LANGER, Johnni. “Mímir”. In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de mitologia nórdica. Símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015c. pp. 306-308

- LANGER, Johnni. "Paganismo nórdico". In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de mitologia nórdica. Símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015d. pp. 357-361
- LANGER, Johnni. "Ragnarök". In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de mitologia nórdica. Símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015e. pp. 391-395
- LANGER, Johnni. "Os vikings e o estereótipo do bárbaro no ensino de história". *História & Ensino*, Londrina, vol. 8, 2002. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/12231> Acesso em: 07 fev 2024
- LIMA, Douglas Mota Xavier. "O medievalismo lúdico dos jogos de tabuleiro". *Antíteses*, Londrina, vol. 13, n. 26, jul-dez, 2020. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses/article/view/40168> Acesso em: 27 jul. 2021
- MENDONÇA JUNIOR, Glaudiney Moreira. "Jogos de mesa e mitologia: quando os mecanismos e os temas se misturam". *Anais estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, 2021. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19632 Acesso em: 29 fev. 2024
- OLIVEIRA, Leandro Vilar. "Comércio". In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de história e cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2017a. pp. 149-153
- OLIVEIRA, Leandro Vilar. "Hnefatafl". In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de história e cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2017b. pp. 395-397
- OLIVEIRA, Leandro Vilar. "Jorvik". In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de história e cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2017c. pp. 443-446
- OLIVEIRA, Leandro Vilar. "Vikingmania: dois séculos de construção da representação do Viking". *Scandia: Journal of Medieval Norse Studies*, n. 4, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/scandia/article/view/60421> Acesso em: 09 fev 2024
- RAUDVERE, Catharina. "Popular religion in the Viking Age". In: BRINK, Stefan; PRICE, Neil. *The Viking World*. London/New York: Routledge, 2008. pp. 235-243

- THIBAUT, Mattia. "Notes on the Narratological Approach to Board Games". *KOME - An International Journal of Pure Communication Inquiry*, vol. 4, n. 2, 2016. Disponível em: <https://komejournal.com/issues/2016-vol-4-issue-2.html> Acesso em: 07 fev 2024
- VENANCIO, Yuri Fabri. "Poesia Escáldica". In: LANGER, Johnni (Org). *Dicionário de história e cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2017. pp. 574-581.