

ESTRIPAR E LACERAR: REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS DA FIGURA DO DIABO EM DOOM

RIPPING AND LACERING: HISTORICAL REPRESENTATIONS OF THE DEVIL'S FIGURE IN DOOM

Matheus Santos Rangel¹

RESUMO: O principal objetivo do presente artigo revela-se como sendo promover uma construção histórica acerca da constituição figurativa do Diabo através da historicidade humana, de forma a elucidar pertinentes questões envolvendo a maneira como indivíduos do passado, com ênfase no período medieval, interpretavam tal emblemática figura. Além disso, correlata-se essa temática ao videogame eletrônico *Doom*, cuja principal característica revela-se como sendo diretamente enfrentar as malezas infernas por meio da utilização de força bruta, destacando uma drástica alteração cultural em relação ao medo do Diabo e suas endemoniadas legiões.

Palavras-chave: História. Diabo. *Doom*.

1096

ABSTRACT: The main objective of this article reveals itself as being to promote a historical construction about the figurative constitution of the Devil through human historicity, in order to elucidate pertinent questions involving the way in which individuals from the past, with emphasis on the medieval period, interpreted this emblematic figure. In addition, this theme is correlated with the electronic video game *Doom*, whose main feature is revealed to be directly facing the infernal evils through the use of brute force, highlighting a drastic cultural change in relation to the fear of the Devil and his demoniac legions.

Keywords: History. Devil. *Doom*.

Breves Considerações do Medievalismo

A Idade Média, período histórico cujo princípio e declínio encontram-se frequentemente associados às importantes ocorrências dos séculos V e XV, respectivamente, caracteriza-se como época de expressivas mudanças na historicidade humana, sendo a principal contextualização para alguns dos mais relevantes acontecimentos da narrativa global.

¹ Graduando no curso de Licenciatura em História através da Universidade Anhanguera. E-mail: matheussrangelsz@gmail.com.

Ainda hoje, características do medievo encontram-se interligadas à nossa realidade, como nas enormes arquiteturas góticas e murados castelos encontrados em viagens temáticas ao continente europeu, os princípios da instituição bancária, extensas traduções de literatura filosófica ao Ocidente e - paradoxalmente à nocivamente difundida acunha de “Idade das Trevas” - as próprias universidades. Todas essas, além de inúmeras outras passíveis de citação, heranças socioculturais que perduram à contemporaneidade. Este capítulo analisa, de maneira geral, como em uma corrida pelo espaço-tempo, alguns dos principais elementos desse relevante período.

Vamos lá.

Com a queda do Império Romano do Ocidente, crise principalmente influenciada por adversidades administrativas envolvendo os âmbitos econômicos e militares, ilustradas pelas frequentemente violentas pilhagens realizadas pelos povos “bárbaros” (à visão romana) aos territórios pertencentes à ordem Imperial, houve migrações de estrangeiros às conquistadas terras, onde constituíram suas próprias organizações civis. Ainda que frequentemente relegadas às interpretações de massacres e violência, parte de tais ocupações ocorreram de maneira pacífica, sendo que:

Além de abrir seus exércitos aos bárbaros, os Romanos instalaram povos bárbaros em seu território como federados, não só para neutralizar seus ataques, mas também para confiar-lhes o cultivo de terras e manter com eles relações comerciais. Deste modo, unidos a Roma por um tratado (“foedus”), ocupariam terras romanas e forneceriam soldados ao Império. Esses tratados foram multiplicados nos séculos IV e V pelos imperadores com os bárbaros federados, lançando-se assim as bases para a constituição de uma civilização romano-germânica” (MOLINARI, 2009, p. 18).

1097

Acerca dos considerados através da acunha de “bárbaros”, nomenclatura que carrega preceitos sobre indivíduos diferentes à cultura normatizada pela contextualização romana, nota-se que eram “grandes grupos consanguíneos reunidos em tribos, que por sua vez se agrupavam em confederações militares, os “povos”, francos, alamanos, burgúndios, vândalos, ostrogodos e visigodos, conduzidos por chefes de guerra, os reis.” (PERROY, 1964, p. 17).

Estas invasões e ocupações de tais povos às regiões anteriormente pertencentes ao Império caracterizam-se como algumas das mais notáveis realizações históricas registradas, pois “nenhum fato da mesma amplitude ou de consequências comparáveis se produziu depois, e a História subsequente, entendida corretamente, nada mais foi que a evolução da sociedade resultante da invasão (GIORGANI, 1968, p.21). Dessa forma, tais empreendidas

movimentações profundamente alteraram elementos geográficos, sociais e históricos da região que atualmente concebemos como Europa, sendo essa uma eventual nação resultante da junção entre romanos e “bárbaros”, promovendo revoluções na escala global.

Inseridos em tal contextualização, com principal ênfase na porção ocidental do mapa, estes ascendentes indivíduos organizavam-se em propriedades territoriais cedidas, pelas autoridades monárquicas, aos seus principais vassallos, que deveriam proporcionar recursos à corte, na forma de tributos, e também auxílio bélico em conflitos militares, quando necessário: os feudos. Abaixo dos vassallos, encontravam-se os servos: pessoas cuja principal responsabilidade (e, como veremos, existência) derivaria dos trabalhos por estes realizados no feudo. Acima de todos esses – até mesmo da imponente figura da realeza, frequentemente - estava a “Senhora Feudal”: a Igreja.

As sociedades medievais são comumente descritas como estamentais, de forma que os servos viveram suas vidas inteiras na servidão, e os nobres, em resultado imediato, na nobreza. Àqueles interligados à Igreja, como padres ou demais religiosos inseridos na poderosa instituição, compunham uma terceira esfera urbana, send que compreende-se tal organização social medieval através da máxima de que configurava-se como uma realidade “onde uns rezam, uns guerreiam e outros trabalham” (CALAINHO, 2014, p. 55).

1098



Figura 1 - Os três representantes característicos da sociedade feudal. Disponível em: <<https://si.static.brasilecola.uol.com.br/be/conteudo/images/imagem-representando-clero-nobre-guerreiro-um-trabalhador-5661d7542ceed.jpg>>. Acesso em: 17 de out. 2022.

Possivelmente houve exceções, considerando a extensão desse período e as infinitas probabilidades de ao menos um ou dois plebeus terem logrado na tentativa de transcenderem

suas humildes situações, como também pode ter ocorrido de nobres despencarem de suas confortáveis posições e serem reduzidos à pobreza. Contudo, caso tiverem verdadeiramente ocorrido casos semelhantes aos hipotéticos exemplos aleatoriamente citados, caracterizar-se-iam como ocorrências menores diante da palpável realidade comprovada por bibliográficas referências acerca do assunto em questão.

Dizer que “uns rezam” condiz diretamente às principais atribuições esperadas do clero, assim como os “outros que trabalham” implicam os afazeres relegados às camadas servis. No entanto, há quem estaríamos nos referindo ao determinarmos que “uns guerreiam”?

Inicialmente podendo ser interpretada como uma facção social além das três estipuladas, mas rapidamente sendo ocupada pelos nobres, a cavalaria formou-se durante a Idade Média para “manter e defender o seu senhor terrenal, pois nem rei, nem príncipe, nem alto barão poderão, sem ajuda, manter a justiça entre os seus vassallos” (PEDRERO-SÁNCHEZ, 2000, p. 101). Além disso, eram realizados torneios marciais entre tais guerreiros, sendo que esses eventos, além de outros semelhantes “serviam como uma válvula de escape já que eram considerados dias de farturas, com muitas comidas, bebidas e jogos” (SOARES et al, 2018, p.18).

1099

Os cavaleiros eram, ao menos supostamente, mais do que apenas rudimentares máquinas de batalha, seguindo códigos de conduta que, entre várias outras normas, instruíam-os em “falar sempre a verdade, defender a Igreja, proteger os pobres, fazer reinar a paz na sua província e perseguir os infiéis” (DURANT, 1950, p. 509). Acerca da ascendência de tal titulação à nobreza, entende-se como derivante das elevadas circunstâncias que acompanhavam tais cavaleiros, visto que:

Não é bastante para grande honra que pertence ao cavaleiro a sua escolha, o cavalo, as armas e o senhorio, mas é mister que tenha escudeiro e troteiro que sirvam e que cuidem dos seus cavalos; e que as gentes lavrem, cavem e arranquem a malesa da terra, para que dê frutos de que vivam o cavaleiro e os seus brutos; e que ele ande a cavalo, trate-se como o senhor e viva comodamente daquelas coisas em que os seus homens passam trabalhos e incomodidades” (PEDRERO-SÁNCHEZ, 2000, p. 100).

Ainda sobre os cavaleiros medievais, nota-se, além das características até então analisadas, a presença de tais personagens nas possivelmente mais famosas realizações marciais da Idade Média: as Cruzadas. De maneira sucinta, mas abrangente, percebemos que tais marcantes eventos podem ser compreendidos por meio da afirmação de que era “uma guerra santa que tem por objetivo a libertação de Jerusalém” (FLORI, 2013, p. 16). Em

tais contendas, exércitos desprendiam-se da Europa e rumavam para regiões orientais, visando retomar localidades consideradas como sacras à Igreja. Em referência às Cruzadas, nota-se que:

O termo “cruzadas” surgiu apenas na metade do século XIII, mas, desde o início, o movimento era visto pelos contemporâneos como uma guerra santa, um combate realizado sob a ordem de Deus. É o que mostra a menção feita por Urbano II ao fato de que a missão tinha sido dada pelo Cristo, sua promessa de santificação para aqueles que dela participassem, bem como a resposta da multidão fazendo referência explícita à vontade de Deus” (SILVA, 2020, p. 94-95).

As Cruzadas surgem como introdutórias à temática religiosa do período, visto que, mesmo possuindo também frações relacionadas à gestão de economia medieval, pois através do lucro comercial diante das especiarias obtidas pelos europeus durante suas viagens ao Oriente, enriqueciam-se os comerciantes, foram através dos discursos da Igreja e considerações realizada por estes acerca das escritas presentes no documento bíblico que inflamou-se a missão de rumar em direção a terras distantes e lutar em nome do misericordioso criador, demonstrando como a sociedade medieval, de maneira comprometedoras ao funcionamento geral de seus sistemas sociais, envolvendo diferentes âmbitos, encontrava-se intensamente atrelada à crença religiosa e seus dogmas.

Nos feudos medievais, o cristianismo caracterizava-se como principal religião, tendo-se socialmente emergido ainda no período do Império Romano, plenamente ocupando o vácuo de ordenação diante de sua eventual queda. Questões envolvendo a segurança dos membros da instituição - incluindo a da maior celebridade em questão do contexto cristão: o Papa - diante de alguns dos povos estrangeiros, resultou na formação de alianças entre reinados e Igreja, sendo que a própria expansão do Reino Franco e universalização da Senhora Feudal derivam-se de tal estabelecida união entre personalidades históricas, tais como Carlos Magno e Adriano I (BARROS, 2009, p. 58).

Através do batismo cristão e coroações empossadas pelos agentes religiosos, os monarcas passaram a serem submissos à própria Igreja, que prontamente elevou-se em questões de autoridade, com seus ascendentes poderes legitimados por suas capacidades de compreensão e ministração àqueles divinos mistérios expressados pelas páginas da Bíblia. No tocante à conquista política exercida pela instituição, pode-se concluir que:

No século IX o processo de formação da Cristandade atingirá um novo nível, mais arraigado e abrangente. Grande parte das lideranças políticas do medievo exerce o poder real segundo as obrigações cristãs exigidas pela Igreja. Na sociedade carolíngia, por exemplo, o rei tem a certeza de que só o é em função da graça de Deus. O estilo de vida monacal largamente desenvolvido entre os séculos V e IX

tornara-se um exemplo de conduta a ser seguido por muitos membros das elites políticas” (ALEXANDRE, 2013, p. 12).

Diante da informação de que até mesmo os grandes reis medievais, indivíduos com extensas capacidades políticas e frequentemente tidos como protagonistas de lendárias realizações, curvavam-se diante de padres e outros membros do clero, torna-se possível estimar as capacidades da Igreja à época diante da população comum, que tinham grande estima pela organização, frequentemente acatando suas palavras como absoluta verdade.

Inegavelmente, parte do desenvolvimento humanitário ocorrido durante o período da Idade Média deriva-se da gestão da Igreja, que firmemente persiste até os dias atuais. Da mesma maneira, não podemos esquecer-nos dos pesares culminados pela Ordem, provavelmente acarretados pelo fascínio ao adquirido status de supremacia social. Como muitos elementos da história de nosso mundo, a Igreja deve ser analisada através de um prisma isento, situação por vezes impossível de ocorrer, visto a relevância, prestigiosa ou negativa, que tal instituição inspira às pessoas.

Nota-se que inúmeras características do período medieval encontram-se em falta na realização deste breve resumo, de maneira que esta não configura-se como a Idade Média de maneira completa, tendo em consideração a notabilidade de tal período à história. Contudo, a razão de tal ocorrência encontra-se interligada ao fato de que deve-se seguir adiante na elucidação dos principais temas da presente pesquisa. Dessa forma, adiante seguimos para o próximo capítulo.

1101

Sobre o(s) Diabo(s)

Naturalmente descrito em trabalhos realizados por agentes da psicanálise e demais áreas médicas como principal estado às adversidades comprometedoras à salubridade dos seres vivos, o medo caracteriza-se como emocional estado regulamentador da sobrevivência das espécies, essencial para a preservação existencial (PAULUK; BALLÃO, 2019, p. 60).

De fato, caso nossos ancestrais houvessem absolutamente ignorado as diversamente instintivas condições de medo por eles concebidos durante suas existências nessa terra, com toda certeza não nos encontraríamos neste momento presentes, pois foi justamente este o elemento que possibilitou que a humanidade manteve-se afastada dos diferentes perigos que à aplacou, garantindo o desenvolvimento assertivo de nossa raça. Transcendendo a tal colocação, superando as questões puramente relacionadas à função biológica do medo,

através de suas extensas obras, Freud interpreta o medo de maneira ainda mais complexa: como inerente a construção do próprio indivíduo, pois:

De acordo com os pontos de vista psicanalíticos mais recentes, o aparelho mental compõe-se de um 'id', que é o repositório dos impulsos instintuais, de um 'ego', que é a parte mais superficial do id e aquela que foi modificada pela influência do mundo externo, e de um 'superego', que se desenvolve do id, domina-o e representa as inibições do instinto que são características do homem. A qualidade da consciência, também, conta com uma referência topográfica, pois os processos no id são inteiramente inconscientes, ao passo que a consciência é a função da camada mais externa do ego, que se interessa pela percepção do mundo externo" (FREUD, 1996, p. 256).

Nota-se que, de acordo com o estabelecido pelo trabalho do psicanalista, desde os mais tribais períodos da humanidade, anteriormente às sistematizações feudais, Cruzadas realizadas por cavaleiros templários e supremacia da Igreja, conhecidas durante a explanação acerca da Idade Média, os seres humanos desenvolvem expressiva parcela de suas personalidades baseadas no medo, seguindo desta forma até a atualidade.

Na Idade Média, conforme anteriormente destacado, naturalmente respeitava-se a sacra autoridade do clero, de forma que nobres e servos tornavam-se submissos à imponência político-social da Senhora Feudal, frequentemente seguindo exatamente aquilo que lhes eram atribuídos pela instituição. Neste contexto, surge a figura do Diabo, como principal antagonista às leis divinas e rival dos esforços da Igreja à salvação humana.

Contudo, de maneira contraditória, tal personagem não surge especificamente através dos escritos contidos na Bíblia, pois "o diabo é um ser de razão. Não se trata de uma criatura irracional. Pelo contrário, é fruto dos esforços do espírito humano para encontrar uma explicação lógica para o problema do mal (ROCHA, 2013, pág.22). Portanto, compreendemos que sua estruturação decorre de histórico processo, como observado através da referenciação de que:

Nas sociedades da Antiguidade – tais como os povos da mesopotâmia e os povos do mediterrâneo – surgiram diversas divindades ou espíritos com tendências ambivalentes que possuíam como atributos o poder de fazer o mal, porém essas mesmas divindades também tinham em suas características aspectos positivos e, desse modo, também eram capazes de fazer o bem" (ALMEIDA, 2008, p. 21).

No momento em que abordamos quaisquer assuntos relacionados à dualidade moral em questões religiosas, surge à mente as principais características constituintes da crença zoroastrista, onde as divindades costumam serem representadas de maneira ambígua, com atitudes maléficas e benevolentes sendo realizadas por uma mesma entidade, de forma que todas possuíam atitudes positivas e negativas. Portanto, nota-se que:

A doutrina de Zoroastro baseava-se num permanente conflito dos princípios gêmeos do Bem e Mal (...). O masdeísmo fornecerá o pano de fundo dualista que libertará o Demônio no pensamento judaico e possibilitará, através da assimilação da crença em espíritos benéficos e maléficos, a composição de uma hierarquia angélica, transformando os anjos, anteriormente símbolos da manifestação divina, em entidades autônomas” (NOGUEIRA, 2000, p. 18- 19).

Semelhante ao zoroastrismo, outras religiões tiveram parte de suas características assimiladas pelo cristianismo, sendo algumas das mais aparentes – mas de forma alguma as únicas - o judaísmo e antigas crenças egípcias (DELUMEAU, 2009, p.354). As imigrações ocorridas no período e as constantes interações entre povos de diferentes origens pelas terras ocidentais e orientais permitiu uma maior absorção cultural alheia, o que colaborou para a formalização da identidade do Diabo, pois:

Após o século IV, os cristãos tiveram contato com pagãos do norte europeu que eram politeístas como os povos antigos, e esses contatos introduziram novos conceitos ao cristianismo. Uma das influências é a imagem de um deus cornudo¹² (semelhante ao Deus Pã dos Gregos), contudo é complicado afirmar como eram essas religiões anteriores ao contato com Romanos, e o com os próprios cristãos. Vale ressaltar que a proximidade com essas religiões fez com que o Diabo tivesse maior atenção da Igreja e seus fiéis, como os padres do deserto um dia tiveram” (FARIA, 2016, p. 112).

Tal processo ocorre pela necessidade enfrentada pela Igreja de trazer seguidores à causa estabelecida, sendo que o mais efetivo método para conquistar seus fiéis e, de maneira subsequentemente, escalonar suas capacidades de controle, seria personificar o mal em um oponente direto ao cidadão cristão medievo. Portanto, embasado nas anteriores constatações acerca do clero medieval, concebemos as informações de que:

[...] as intenções do Clero cristão de moralizar a humanidade para estruturar as relações de poder em um período pós-Império Romano em que a entropia era uma tendência. Ameaçar as pessoas de que se tivessem uma conduta incorreta iriam para o Inferno revelou-se uma importante maneira de promover o controle social. Sendo a sociedade medieval basicamente dividida em três escalões (senhores, vassalos e religiosos, com a Igreja e o Estado fazendo parte de um mesmo sistema), a devoção religiosa ao mesmo tempo continha as ambições do povo, arrecadava impostos e díszimos para os luxos dos nobres e clérigos, e, depois, serviria de justificativa para o assassinato de inimigos e dissidentes (CAPPELLARI, 2011, p. 180).

Essa condição de medo, elevada por constantes séculos da Idade Média, desenvolveu, conforme observamos nas teorizações psicológicas de Freud, as concepções racionais e identidades sociais de grande parte dos indivíduos do período, sendo responsável não somente pela derradeira consolidação da Igreja como salvadora das malezas do atuante Diabo, mas principalmente por fundamentar, de maneira deliberadamente orquestrada, o pensamento ocidental acerca da moralidade humana, dividindo os indivíduos

entre fieis, mercedores do Paraíso, e pecadores, que deveriam arder no Inferno, de forma que:

Aos que acreditavam poder usar subterfúgios com o Diabo e, portanto, com Deus, a nova imageria infernal explica que eles não conseguirão escapar de sua sorte. A ameaça se torna mais dramática, obrigando fiéis culpabilizados a tentar dela eximir-se por meio da confissão, da devoção. A acentuação do medo do inferno e do Diabo tem, provavelmente, por resultado, um aumento do poder simbólico da Igreja sobre os cristãos mais atingidos por estas mensagens” (MUCHEMBLED, 2001, p. 36).

Portanto, através deste capítulo, comprovou-se a construção da figura do Diabo através dos esforços da própria Igreja, que velou-se de crenças alheias, creditadas à povos antigos e outros em contato à época, para consolidar sua própria representação de um oponente para Deus e, de maneira resultante, sua influência social sob a Idade Média e eras consequentes. Por meio do medo interposto por tal personagem, estabeleceu-se as conceituações morais do Ocidente, que ainda impactam nossa realidade.

Chega então o momento de relacionarmos todas as informações até então explanadas com o videojogo eletrônico *Doom*, de maneira a orquestrar estes conteúdos históricos e religiosos com o famoso *game*.

Doom

1104

“Eles são a fúria. Brutais, insaciáveis, impiedosos. Mas você... será pior. Estripar e lacerar, até o fim.”

É com essa frase que *Doom* se inicia.

Desenvolvido pela *ID Software* e publicado no ano de 2016 pela *Bethesda*, *Doom* é um *game* de tiro em primeira pessoa com elementos de ação, onde o jogador assume o controle de *Doomguy*, devendo combater infernais legiões de demônios na tentativa de salvar o restante da humanidade da completa destruição causada por tais ferozes criaturas.

Diferentemente de outras mídias, os *videogames* possibilitam ao consumidor não somente assistir à partida ou escutar os sons de sua produção, como ocorre, por exemplo, em títulos cinematográficos ou expoentes da indústria musical. Assim, nos *games*, o jogador diretamente interage, através de *hardwares* de entrada – como teclado ou controle – com o que ocorre na tela de seu monitor. Nesse contexto, o personagem *Doomguy* – protagonista visivelmente embasadas em produções hollywoodianas acerca de um sujeito durão – de maneira semelhante a outros *games* de tiro em primeira pessoa, passa a representar um



Figura 2 – Uma das imagens promocionais de Doom. É possível identificar a imponência do protagonista, enfrentando diversos demônios no centro do próprio Inferno. Disponível em: <https://sm.ign.com/ign_br/screenshot/default/doom-alt-boxartoo_cat3.jpg>. Acesso em: 17 de out. 2022.

arquétipo do jogador, imersivamente representando suas ações naquele digitalizado universo.

1105

Como sua principal proposta, *Doom* oferece ao jogador uma experiência enfocada na *gameplay* – sua jogabilidade – naturalmente apresentando uma narrativa que contextualizará toda aquela aventura, mas que caracteriza-se como secundária diante dos esforços dedicados à elevação das capacidades jogáveis do game, que costumam promover ao jogador maior diversão. Assim, aclamações relacionadas às qualidades de *Doom* encontram-se quase sempre diretamente interligadas à sua *gameplay* (ROX, 2016).

No *game*, o jogador explora extensos mapas, realizando ações como saltos em direção a plataformas, caminhadas em busca de segredos e seus principais objetivos escondidos por entre as fases e, através de disparos de pistolas, metralhadoras, bazucas e – de maneira especialmente clássica à toda franquia – escopetas, derrota seus oponentes das maneiras mais brutais possível.

Doom revela-se como *game* com altas quantidades de violência, em um nível que, para algumas pessoas, pode acabar por tornar-se excessivo, afastando-as dos títulos da franquia. Contudo, nota-se que tal emblemática característica pode significar ao jogador muito mais do que superficialmente aparenta-se. Além de experimentar incessantes ondas de

adrenalina ao explodir cabeças voadoras que cospem chamas infernais e partir enormes demônios ao meio com um motosserra, o consumidor acaba por enfim render aos principais inimigos morais da humanidade e da santidade bíblica aquilo que supostamente merecem: retaliação.

Como visto durante toda explicação acerca do período medieval, além das elucidações referentes à construção da imagem do Diabo através da absorção de crenças alheias e como a Senhora Feudal mantilha seu controle social estabelecido por meio do medo dos indivíduos àquela abominável entidade e o eterno castigo que lhes aguardavam no Inferno, percebe-se a complexidade dos temores humanitários diante de toda temática estabelecida. Diante disso, nos primeiros segundos de *Doom*, logo após despertar em um estranho local e libertar-

se de grilhões que o aprisionavam, o jogador extermina uma série destas mesmas Por constantes séculos, e ainda na atualidade, dentro de específicos contextos que abrangem uma série de indivíduos, o Diabo e seus demônios assombraram grande parte da raça humana, de maneira que sociedades ao redor do globo, principalmente aquelas localizadas ou historicamente interligadas ao Ocidente, desenvolveram-se à sombra desta representativa figura. Em *Doom*, o Diabo tem medo de você.

Em outros *games*, também é possível batalhar e derrotar criaturas sobrenaturais, incluindo seres do Inferno, dependendo da narrativa, não sendo essa de forma alguma uma

1106

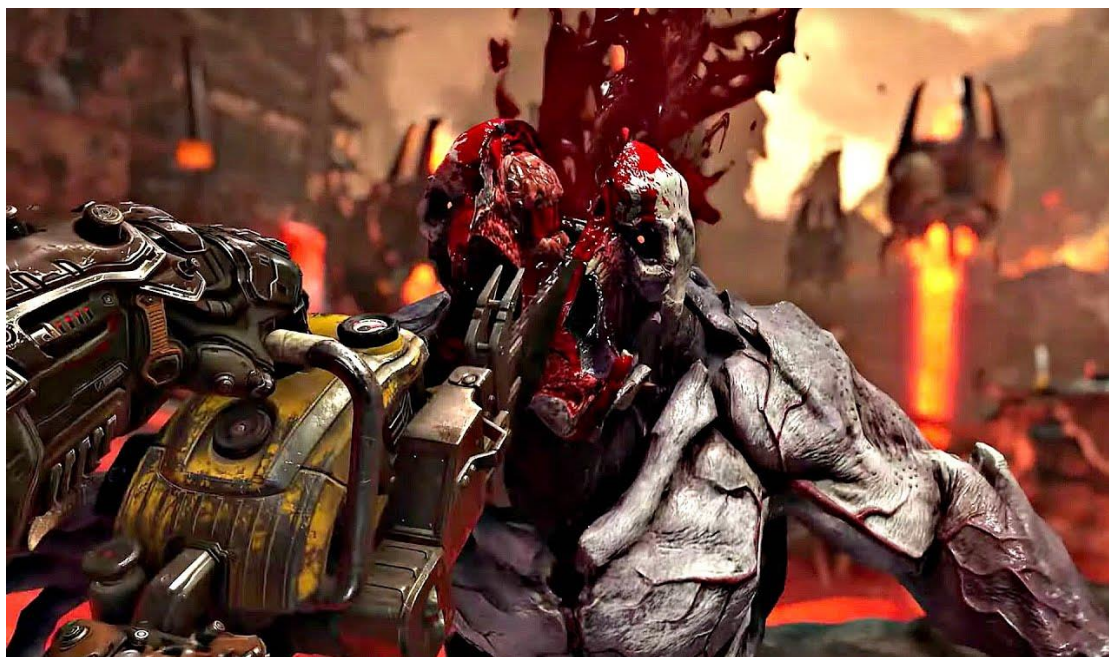


Figura 3 - Nessa brutal imagem, exemplifica-se o principal enfoque do game, que eventualmente acaba por superar a mera violência, transmutando-se em inerente fator à proposta estabelecida. Disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/QSdqvLTijmg/maxresdefault.jpg>>. Acesso em: 17 de out. 2022.

exclusiva idealização de *Doom*. No entanto, neste título em específico, o jogador torna-se capaz de absolutamente liquidar os demônios, não somente os vencendo em contendas bélicas, mas principalmente reduzindo-os à assustadas criaturas que não possuem mínimas chances diante daquele implacável pesadelo que ruma em direção a seus profanos domínios.

Essa inversão de posições – seres demoníacos temerosos a raça humana, sendo mais especificamente a um único sujeito e suas destrutivas capacidades – categoriza-se como cultural representação de resistência ao historicamente interposto temor ao Diabo, de maneira a elevar o antagonismo humano às forças do mal a um inédito patamar, exposto pela abrangente violência. *Doom* não é somente um *game*, mas sim verdadeira revolução antagônica ao medo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No primeiro capítulo do presente manuscrito, compreendeu-se acerca de alguns dos principais temas do período medieval, de maneira a apresentar a formação social e conceitos gerais relacionados a essa importante época do desenvolvimento humano, que segue impactando o funcionamento de nosso mundo, principalmente no tangível às relações europeias.

Logo em seguida, no segundo capítulo, foram analisadas algumas informações gerais e realizadas bibliográficas referências sobre a construção da figura do Diabo na história, interpretando tal personagem através da assimilação cultural de divergentes crenças. Aqui, também foi-se entendido como a Igreja utilizou esse mesmo ser para consolidar seu poderio na contextualização medieval, de maneira a seguir influenciando pessoas à crença baseada em riquezas para os fiéis e punição eterna aos pecadores.

Finalmente, no terceiro capítulo, relacionaram-se as temáticas apresentadas à *Doom*, explicando as razões pelas quais considero tal *game* transcendental à mero produto industrial, justamente por conter, dentro de sua *gameplay*, atributo principal do projeto, representações interligadas à toda imposição do temor ao Diabo, subvertendo à humanidade a capacidade de infligir punição às criaturas.

Em suma, através da realização do presente trabalho, expressou-se acerca do medievalismo histórico europeu, consolidação da Igreja como regulamentadora das morais

ocidentais e – velando-se da acessível cultura dos *games* – capacidade humana de superar seus demônios. Estripando e lacerando, mesmo que em sentido figurado, até o fim.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

_____, Carolina Rocha. O sabá do sertão: feiticeiras, demônios e jesuítas no Piauí colonial. 2013. 222 f. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2013.

ALEXANDRE, Luís Fernando Pessoa. **Reflexões em Torno do Processo de Expansão do Cristianismo na Alta Idade Média e Sua Relação com o Estabelecimento dos Reinos Germânicos: um Debate Historiográfico.** 2013. Disponível em:<http://www.cih.uem.br/anais/2013/trabalhos/500_trabalho.pdf>. Acesso em: 17 de out. 2022.

ALMEIDA, Marcos Renato Holtz de. As metamorfoses do diabo: a secularização do mito e sua apropriação pela indústria cultural no século XX. 2008. 148 f. Tese (Doutorado em Sociologia) – Faculdade de Ciências e Letras, UNESP, Araraquara, 2008.

BALLÃO, Cléa Maria. **Considerações Sobre o Medo na História e na Psicanálise.** 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/fractal/a/ykX55zDsNy/format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 17 de out. 2022.

BARROS, José D` Assunção. **Cristianismo e Política na Idade Média: as Relações Entre o Papado e o Império.** 2009. Disponível em:<<http://periodicos.pucminas.br/index.php/horizonte/article/view/P.21755841.2009v7n15p53/2477>>. Acesso em 17 de out. 2022.

1108

CALAINHO, Daniela Buono. História medieval do Ocidente. Petrópolis: Vozes, 2014.

CÂNDIDO DA SILVA, M. História Medieval. São Paulo: Editora Contexto, 2020.

CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. A Arte da Idade Média como construtora de um conceito visual de mal. *Mirabilia*, Barcelona, v. 12. N. 1, p. 175-188, Jan-Junho, 2011.

DELUMEAU, Jean. História do medo no ocidente 1300-1800: uma cidade sitiada. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DURANT, Will. A idade da fé. Rio de Janeiro: Record, 1950. v. 4.

FARIA, Caio Alexandre Toledo de. **Onde Reina a Escuridão - A Concepção do Diabo no Imaginário Medieval e Sua Construção Visual.** 2016. Disponível em:<<https://trilhasdahistoria.ufms.br/index.php/RevTH/article/view/1633>>. Aceso em: 17 de out. 2022.

FLORI, J. Guerra Santa: Formação da Ideia de Cruzada no Ocidente. Tradução: Ivone Benedetti. Campinas: Editora Unicamp, 2013.

FREUD, Sigmund. *Psicanálise - Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. 1996. Rio de Janeiro: Imago.

GIORDANI, Mário Curtis. *História de Roma*. Petrópolis: Vozes, 1968

MOLLINARI, Edison Lourenço. **O Mundo Romano e as Invasões Germânicas**. 2009. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/principia/article/viewFile/8153/5934>>. Acesso em: 17 de out. 2022.

NASCIMENTO, José Eduardo Oliveira. **A escrita Acadêmica Sobre o Diabo: o Mal ao Longo Dos Séculos**. 2019. Disponível em:<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjhm_ilkuj6AhWul5UCHbL2C5EQFnoECA8QAQ&url=http%3A%2F%2Frevistavoices.uespi.br%2Ffojs%2Findex.php%2Frevistavoices%2Farticle%2Fdownload%2F208%2F214&usg=AOvVawibpOXXjxmhTwDPobF9PG6Y>. Acesso em: 17 de out. 2022.

NOGUEIRA, Carlos Roberto F. *O diabo no imaginário cristão*. Bauru, SP: Editora Edusc, 2000.

PEDRERO-SÁNCHEZ, Maria Guadalupe. *História da Idade Média: Textos e Testemunhas*. São Paulo: UNESP, 2000.

PERROY, Édouard. *A Idade Média: a expansão do Oriente e o nascimento da Civilização Ocidental*. In: CROUZET, Maurice. *História Geral das Civilizações*. v. 1. Tomo III. São Paulo: DIFEL, 1964.

ROX, Maximilian. **Um Inferno Como Você Nunca Conheceu**. 2016. Disponível em:<<https://www.tecmundo.com.br/voxel/jogos/doom-2016-/analise>>. Acesso em: 17 de out. 2022.

SOARES, Melin Leonard; GARCEZ, Tamiris Faris; SILVA, Cesar Gomes da. **Sociedade e Cotidiano na Idade Média Central (IX - XII)** 2018. Disponível em:<<https://servicos.unitoledo.br/repositorio/bitstream/7574/1913/3/SOCIEDADE%20E%20COTIDIANO%20NA%20IDADE%20MÉDIA%20CENTRAL%20%20LEONARDO%20MELIN%20SOARES%20E%20TAMIRIS%20FARIAS%20GARCEZ.pdf>>. Acesso em: 17 de out. 2022.