

Machados, magias e adagas: algumas ferramentas escolhidas pelos jovens no combate à desumanização a partir do RPG (2021)

Axes, Magic and Daggers: Some Tools chosen by Young People in the Fight against Dehumanization from the RPG (2021)

Adriel de Oliveira Dias*

RESUMO

As questões que norteiam a sistemática, a metódica e a tópica do trabalho são influenciadas pela Pandemia e pelo Governo Bolsonaro. Para auxiliar na tarefa de urdir o conhecimento histórico nesse contexto, recorro às contribuições da Didática da História, servindo como aparato teórico para a análise das fontes e das respostas às questões levantadas. O método para o levantamento das fontes foi construído a partir das provocações do “outro mundo” (RÜSEN, 2014), imaginado a partir do *role-playing game* (RPG). A aventura durou 3 horas, as quais foram transcritas e analisadas para responder à questão de extrema urgência: como os jovens (17-18 anos), formados no Ensino Médio, mobilizam o conhecimento histórico para lidar com os desafios da desumanização no Brasil Contemporâneo?

Palavras-chave: Didática da História; RPG; Ensino de História.

ABSTRACT

The issues that guide the systematic, methodical and topical work are influenced by the Pandemic and the Bolsonaro Government. To assist in the task of weaving historical knowledge in this context, I resort to the contributions of the Didactics of History, serving as a theoretical apparatus for the analysis of sources and answers to the questions raised. The method for surveying the sources was built from the provocations of the “other world” (RÜSEN, 2014), imagined from the role-playing game (RPG). The adventure lasted 3 hours, which were transcribed and analyzed to answer the extremely urgent question: how do young people (17-18 years old), graduated in high school, mobilize historical knowledge to deal with the challenges of dehumanization in Contemporary Brazil?

Keywords: Didactics of History; RPG; History Teaching.

* Universidade Federal de Goiás (UFG), Goiânia, GO, Brasil. adriel.dias@hotmail.com <<https://orcid.org/0000-0002-8652-4766>>

O INÍCIO DA AVENTURA: DA VIDA PRÁTICA AO CAMPO DO CONHECIMENTO

Desde os anos 70, a partir da Inglaterra, veio se desenvolvendo um campo científico específico chamado: Cognitione Histórica ou Educação Histórica. Ele nasce da preocupação de ligar a teoria-prática em situações de aprendizagem-ensino de História. A proposta busca transgredir os modelos de intervenção em salas de aulas, objetiva criar e implementar estratégias possíveis para contribuir para a construção de ideias históricas mais sofisticadas, por jovens e adultos, sempre respeitando a natureza do conhecimento histórico. Para isso, a premissa básica da abordagem é compreender como os sujeitos lidam com o conhecimento histórico e constroem interpretações a partir das experiências vividas ou não (BARCA, 2012).

As investigações desenvolvidas neste campo utilizam de metodologias que abrangem procedimentos específicos da História, das Ciências da Educação, Teorias Curriculares, Epistemologia da História, Metodologia das Ciências Sociais e da Psicologia da Aprendizagem (BARCA, 2022) e, além disso, têm o eixo teórico fundamentado nas matrizes epistemológicas de Jörn Rüsen (2006). As produções no campo da Educação Histórica vêm se revelando frutíferas, não à toa tem crescido e refinado os seus métodos científicos a partir de diferentes realidades, como, por exemplo, nos Estados Unidos, no Canadá, na Espanha e em Portugal (BARCA, 2022). Bem como no Brasil, no qual as atividades investigativas tiveram início a partir do século XXI, e já desenvolveram trabalhos profícuos para se “[...] conhecer a concepção de aprendizagem, bem como as maneiras de se aprender, com o intuito de definir os métodos de ensino” (SCHMIDT, 2020, p. 63).

Nas análises desse campo, procura-se investigar rigorosamente o tipo de conhecimento histórico que os sujeitos constroem para progressivamente torná-las mais complexas. Para isso, de forma geral, as múltiplas pesquisas abordam três núcleos: (I) análise sobre ideias de segunda ordem, (II) análise das ideias substantivas e (III) reflexão sobre o uso do saber histórico (GERMINARI, 2011). As pesquisas desenvolvidas indagam os sujeitos investigados a partir das seguintes questões:

Qual a natureza da compreensão histórica que os sujeitos manifestam – uma simples descrição sem relações entre tempos, uma listagem pré-estabelecida e

desconexa de ‘causas’ e ou ‘consequências’, uma narrativa explicativa fechada, ou uma outra mais pessoal, problematizada, mas historicamente válida? Que usos fazem das várias fontes disponíveis para o estudo de um certo passado: simples transcrição, soma de informações convergentes, ou cruzamento inferencial e contextualizado de mensagens diversificadas? Até que ponto são considerados e ‘pensados’ argumentos discordantes? Que sentido de mudança estão inerentes às suas próprias produções (mais ou menos) históricas: progresso, retrocesso, ciclo, dialética? Que relevância (‘significância’) para a atualidade atribuem à História? (BARCA, 2022, 318)

Para responder às indagações feitas pelos pesquisadores da Cognição Histórica, é fundamental que as abordagens teórico-metodológicas façam os investigados expressarem, por meio de narrativas estruturadas sobre o passado, suas consciências históricas quando posto em contato com fontes – imprescindíveis para a complexificação do saber histórico. Os métodos para a coleta das narrativas, a fim da análise das ideias dos investigados, são diversos. A grosso modo, posso citar uma congruência entre as pesquisas: seguem o padrão de aplicação de um instrumental fechado e/ou aberto, na presença do professor-pesquisador, de preferência na sala de aula (SILVA, 2013).

Um exemplo de refinados instrumentais utilizados nas pesquisas da Cognição Histórica é de Mario Carretero e Floor Alphen (2014), que lançam mão da entrevista clínico-crítica com educandos a partir de fontes imagéticas da Revolução de Maio. Outra é a utilização de fontes textuais expressando perspectivas contrárias sobre a ocupação romana das ilhas Britânicas e, posteriormente, indagações sobre as duas histórias narradas (LEE, 2001). Também existem pesquisas que fazem uso de excertos de história em quadrinhos (FRONZA, 2007); a partir das letras e escuta de canções populares (AZAM-BUJA; SCHMIDT, 2012) e diversas outras fontes.

As formas de apresentar tais fontes aos alunos por meio do instrumental foram inviabilizadas nas vésperas do Ano-Novo (2020), visto que eventos inesperados ameaçaram e desagregaram narrativas, modos de produção de conhecimento, a organização escolar e os sentidos. No dia 11 de março de 2020, o diretor-geral da Organização Mundial da Saúde (OMS), Tedros Adhanom Ghebreyesus, anuncia para a humanidade¹ que “[...] a Covid-19 pode ser caracterizada como uma pandemia. Pandemia não é uma palavra a ser usada de forma leviana ou descuidada. É uma palavra que, se mal utilizada, pode

causar medo irracional ou aceitação injustificada de que a luta acabou [...]”. O tempo estressor afetou as lógicas produtivas de pesquisas que “[...] vinham se desenvolvendo na universidade e na escola, mas que diante do cenário de isolamento social exigiram a elaboração de instrumentos virtuais e interações também mediadas pelos recursos tecnológicos digitais” (NICOLINI; MEDEIROS, 2021, p. 293).

Para o ensino formal e as pesquisas que se debruçaram sobre a aprendizagem-ensino os desafios foram intensos. A necessidade de dar continuidade à formação de alunos e a urdidura do conhecimento histórico tornaram imperativa a execução do êxodo em massa de toda a comunidade escolar, de forma emergencial, dos espaços físicos – privados ou públicos – para o ciberespaço. A situação de isolamento social, as rupturas das expectativas, o luto e a desarticulação das práticas cotidianas geraram profundos sofrimentos nestes agentes (DIAS, 2021). As aulas presenciais, as pesquisas de campo da Educação Histórica – com as aplicações dos instrumentais em sala de aula e na presença do pesquisador/professor – e heurística precisaram passar por modificações.

A conjuntura pandêmica ainda se alastrou por todo ano seguinte (2021), não foi a única preocupação dos professores/pesquisadores. Antes da Pandemia, existiam outras questões que já haviam deixando-os desconfortáveis, alguns desanimados e desarticulados. No Brasil, os desafios de lidar com o SARS-CoV-2 e as incertezas do futuro estão acompanhados por um contexto que negligencia e que ataca cada vez mais a dignidade humana (KALEM; PEREIRA; ARAUJO, 2020). Esses, por sua vez, vêm diluindo os valores universais, que vão além das fronteiras étnicas/religiosas e contribuindo para reações anti-humanismos que expressa uma crítica ao mau emprego do humanismo (SAID, 2007).

O princípio da “[...] dignidade da pessoa humana tem sido tantas vezes contestados, manipulado e diluído, a ponto de deixar o humanismo em si altamente desacreditado e quase desprovido de conteúdo em disputas atuais” (RÜSEN, 2015b, p. 123). O humanismo que tem ganhado a cena é aquele ligado a agenda neoliberal e conservadoras que tem contribuído para construir significados desacreditáveis quanto a sua possibilidade e relevância. Nesse sentido, o humanismo erigido nas últimas décadas é aquele que segue a lógica do choque de civilização (RÜSEN, 2015B), ao ponto de possibilitar a Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN), nomear seus bombardeios à

Iugoslávia, em 1999, de “intervenção humanitária” (SAID, 2007). A afirmação do humanismo por uma elite seletiva – religiosa, aristocrática ou educacionais – acaba considerando o humanismo como algo

[...] restrito e difícil, como um clube um tanto austero com regras que excluem a maioria das pessoas, e, quando algumas são admitidas, com um conjunto de regulamentos proibindo qualquer coisa que poderia aumentar os membros do clube, torná-lo um lugar menos restrito ou um local mais agradável de frequentar. (SAID, 2007, p. 28)

Não é esse humanismo que está ameaçado e sim aquele realizado pelo auto cultivo da dignidade humana (RÜSEN, 2015b); o que se realiza a partir da vontade/ação cotidiana que se esforça para compreender/reinterpretar as “certezas” da herança histórica. O humanismo, longe das limitações do clássico, envolve o respeito e reconhecimento de todo ser humano em sua variação sociocultural. Para isso é necessário compreender que as formas de vida prática e reflexões sobre a condição humana são distintas e mudam no tempo/espaço. Buscar tal pensamento histórico, no momento em que vivemos, pode ressoar como utopia – no sentido impossível e inocente (RÜSEN, 2015b). É justamente esse contexto que aponta para a necessidade de uma metodologia de construção do conhecimento histórico, aplicação de instrumentais, de urdidura de narrativa e a heurística deste trabalho se assentam. Influenciado pelos eventos supracitados, lanço a questão: os jovens recém-formados no Ensino Médio (2020) fazem uso dos conceitos substantivos ou epistemológicos para lidar com tais movimentos que atacam a dignidade humana no Brasil?

UM DOS GRANDES DESAFIOS DO BRASIL: A DIGNIDADE HUMANA

Para responder a questão e devido ao isolamento social e às carências enfrentadas no Brasil contemporâneo, foi necessário trilhar alguns caminhos pouco percorridos nas pesquisas da Educação Histórica: a utilização do RPG como instrumental e aplicação a partir do ciberespaço. A princípio, as escolhas podem parecer inviáveis e pouco rigorosas, mas as estratégias adotadas sinalizam para questões que não são facilmente evidenciadas a partir dos métodos anteriores à Pandemia, como, por exemplo, o fator da emoção que me-

dia a função de orientação do pensamento histórico e sua influência na vontade de agir e no motivo do pensar (RÜSEN, 2015b).

No Brasil, a partir da popularização com a publicação dos sistemas de regras, livros de campanha e manuais de RPG, iniciada em meados de 1990, o jogo tem sido objeto de estudos e ferramenta utilizada por professores/pesquisadores para lidar com as múltiplas questões pedagógicas. Seja como estratégia para enfrentar as questões de aulas não atrativas e pouco cativantes para os educandos (MARCATTO, 1996) ou como artifício para análise das formas de apropriação de textos literários por parte dos jogadores de RPG e, também, para conclusões de como a atividade estimula/melhora a produção textual (RODRIGUES, 2004). Auxilia no processo de valorização da História regional e aprendizagem do conceito escravidão (CARNEIRO, 2021); e podendo, também, ser analisado como artefato da cultura histórica (SILVA, 2021).

O RPG pode contribuir para o desenvolvimento de múltiplas competências/habilidades, como, por exemplo, o trabalho em equipe, raciocínio lógico e matemático, desenvolvimento de oratória, argumentação e socialização (PEREIRA, 2014). Além disso, inaugura formas lúdicas, facilitadoras e capazes de auxiliar na empatia histórica para a compreensão de contextos e ações dos agentes históricos (MENDES; BOECHAT, 2019). Em outras palavras, a utilização do RPG no contexto de ensino implica diretamente na empatia histórica dos alunos, oferecendo o “[...] exercício empático, onde o objetivo colocado é o ‘descentramento cultural’ (tomada de perspectiva) e o exercício imaginativo de se colocar no lugar de um personagem (que neste caso está inserido em um contexto histórico)” (PEREIRA, 2014, p. 66).

A sigla RPG é uma abreviação para o termo *role-playing game*, que pode ser traduzido livremente como Jogo de Interpretação de Papéis. De forma geral, é composto por jogadores que fazem, dentre tantos, as interpretações da personalidade, da forma física e dos trejeitos dos seus personagens numa dinâmica que se assemelha ao teatro espontâneo. Nesse sentido, os jogadores precisam tomar decisões em cooperação para darem conta dos desafios apresentados na narrativa do mestre – que interpreta a personagens auxiliares e, ainda, descreve o cenário e o drama em qualquer espaço da terra, ou fora dela, e por múltiplos tempos, sejam eles o passado distante ou o futuro mais mirabolante. Os estilos de narrativas que um mestre pode contar são diversos, como, por exemplo, o estilo *fantasy*: um mundo de castelos, fortalezas, dragões, basiliscos, elfos, ogros e outras criaturas que, juntos, formam um cenário in-

fluenciado pela narrativa tolkeniana; também existem enredos baseados no cenário *punk gótico*; *cyberpunk*; Brasil no período colonial; e outros (FAIRCHILD, 2007).

Ao longo da sua história, o RPG passou por três fases que modificaram sistematicamente a mecânica do jogo e suas regras. No final do século XIX e início do XX, nos EUA, o jogo era inspirado em ilustrações de fábulas, em contos de fada, com cenário baseado nas fantasias medievais e o sistema de regras era quantitativo. Em sua segunda fase (1986), com lançamento dos novos jogos por Steve Jackson, nasce o GURPS (*Great Unnamed Role-Playing System*) permitindo a criação de aventuras e um sistema de regras mais genérico. Já na terceira fase, inaugurado por Vampiro: a máscara (1991), o sistema de regras passa a ser mais flexível por dar prioridade à interpretação (*storyteller*) nos aspectos dramáticos – as personalidades e as situações enfrentadas são mais valorizadas (SILVA, 2021).

Foi selecionada a terceira geração de sistemas e regras do RPG (*storyteller*) para construir o instrumental de pesquisa a ser aplicado em quatro jogadores e em um mestre/narrador – todos recém-formados no Ensino Médio, em Goiânia (2021). É comum, nos instrumentais supracitados, a seleção de fontes de um determinado tempo/espaço e uma quantidade de fontes não elevada, visto que fontes extensas e em grande quantidade podem causar estranhamento, cansaço e parco trabalho cognitivo do discente na interação com cada uma. Frente a essa observação, a construção do instrumental aplicado aos cinco jovens foi feito a partir da seleção de três eventos do Brasil contemporâneo.

O Evento I² ocorreu no dia 17 de maio de 2020, no centro de São Luiz, no Maranhão. Carlos Alberto Santos, em situação de rua, é amarrado pelos pés em uma caminhonete e é arrastado por cerca de 3 km pelas ruas da cidade. O motorista, um empresário de um estabelecimento local, interpreta a violência³ como ação legítima por suspeitar que Carlos estava roubando produtos de seu mercado. A naturalização da violência – expressa a partir de suas justificativas e comportamento – chega a tal ponto que, enquanto praticava a atrocidade, parou seu carro na porta de um estabelecimento para pedir água a um outro homem. E este, por sua vez, atendeu a solicitação e matou a sede do empresário. Enquanto isso, o ser humano arrastado experimenta o limite do sofrimento: a morte.

No decorrer do tempo, no Brasil, há uma certa justificação habitual que é costurada culturalmente por inúmeras descrições de vinganças, eliminação

física e rituais públicos de degradação e crueldade nos moldes supracitados. A desumanização “trata-se do deslizamento de sentido da punição pelo crime cometido para a punição do sujeito ‘porque’ criminosos ‘contumaz’: para o que seria seu incorrigível ‘mau-caráter’, sua subjetividade essencialmente criminosa, má; para sua irrecuperabilidade potencial.” (MISSE, 2010, p. 19). A sujeição a tais pessoas e grupos sociais, não poderiam existir durante tanto tempo se não houvesse uma ambientação social que legitima tais práticas e apologias expostas em espaços públicos.

O Evento II, selecionado e apresentado ao mestre – para que ele pudesse criar uma aventura a partir de tais fatos –, foi exposto no Centro da cidade de Goiânia, no mês de janeiro de 2020, em um prédio público destinado a contabilidade e administração financeira do Estado de Goiás, o Palácio Pedro Ludovico Teixeira:

Figura 1 – Banner no Palácio Pedro Ludovico Teixeira



Fonte: JG2, 2020.

A afirmação aborda a marginalidade como escolha/inclinação subjetiva, de forma a-histórica e coroa o agente das práticas criminais com os atributos

morais repulsivos: “[...] o sujeito ao qual se reserva a reação moral mais forte e, por conseguinte, a punição mais dura: seja o desejo de sua definitiva incapacitação pela morte física, seja o ideal de sua reconversão à moral e à sociedade que o acusa.” (MISSE, 2010, p. 17). As duas frases do banner, que incentivam um problema grave da violência policial, são profundamente utilizadas nos discursos oficiais do Governador Ronaldo Caiado (DEM), nos seus perfis oficiais: “é aquilo: em Goiás ou o bandido muda de profissão ou muda de estado! Aqui, não! #SegurançaGoiás”.⁴ Narrativa que acaba por compactuar/possibilitar os dados levantados em 2019, que acusam aproximadamente 535 mortes por policiais – número que representa uma média de 7,6 pessoas mortas a cada 100 mil habitantes. Dados que colocam o Estado de Goiás em terceiro lugar com mais mortes por policiais, ficando atrás apenas do Estado de Amapá (14,3) e Rio de Janeiro (10,5).⁵

O Evento III ocorreu no dia 10 de fevereiro de 2017. Em cima do carro de som, com microfone em mãos, Jair Messias Bolsonaro discursa para um grande grupo de homens e mulheres vestidas de verde e amarelo:⁶

Nós somos um país cristão. Deus acima de tudo [aplausos e gritos da multidão]. Não existe essa historinha de Estado laico, não! É Estado cristão! [gritos dos apoiadores: é Jesus Cristo! [aos gritos das pessoas dá para distinguir a seguinte frase: bota para fud**!]] Vamos fazer o Brasil para as maiorias. As minorias têm que se curvar às maiorias. As leis devem existir para defender as maiorias. As minorias se adequam ou simplesmente desapareçam [gritos de aprovação].

A narrativa é uma ferramenta fundamental para a manutenção da existência individual e social. Nesse sentido, a fala aludida baseia-se em uma comunicação/ação que valoriza “uma comunidade, cujos membros referem-se a si mesmos como ‘nós’, [...] em uma forma reflexiva que suscita uma recordação do passado e um futuro projetado, e esses, conjuntamente, servem para dar sentido ao presente [...]” (MALERBA, 2016, p. 251). Sentidos fortemente amparados na distinção entre o “eu” próprio e os “outros”; da qual, utiliza da lógica etnocêntrica composta por três elementos: (a) avaliação desequilibrada do outro a partir dos seus valores morais [Evento I]; (b) teleologia orientada a origem [Evento III]; e (c) posição central entre a pluralidades construídas historicamente [Evento II] (RÜSEN, 2015b).

Quando expus os eventos do passado próximo ao jovem mestre, solicitei

que criasse uma aventura de RPG e narrasse, seguindo a sequência anteriormente elencada, os Eventos para os quatro colegas do colégio privado que cursou Ensino Médio. Prontamente, os quatro recém-formados aceitaram participar da aventura construída e narrada pelo mestre, por meio da plataforma Discord.⁷ O jogo seguiu estilo *storyteller*, com regras genéricas⁸ a partir da rolagem de dados de vinte lados e comparação com os atributos dos seus personagens criados e o nível/dificuldade do desafio (CARNEIRO, 2021). A escolha da ambientação do jogo foi feita pelo mestre, que selecionou o cenário medieval fantástico; com a presença de elfos, magos, ogros e golem. Comunicada a escolha temática aos jogadores, eles criaram seus personagens com tais nomes, características e raça: Freecss, o Ladino Humano; Demócrito, um Mago Elfo; Half-imish, Bárbaro Meio-orc; Ayasaki, o Feiticeiro Humano.

A escolha dos nomes dos personagens expressa um pouco das produções culturais acessadas e consumidas pelos jovens como, por exemplo, o nome Freecss. Esse nome é originário de uma família fictícia da série de mangá chamada “Hunter x Hunter” (1998 – em hiato); já Demócrito expressa algum contato com o filósofo pré-socrático da Grécia Antiga; quanto ao nome Half-imish, não foi possível mapear se há produções culturais com tal nome ou se é uma criação deliberada do jogador, mas como *half* pode ser traduzido livremente como “metade”, provavelmente faz referência a um ser híbrido; quanto a Ayasaki seu significado deve-se ao personagem do mangá Horimiya (2008 – 2011) e que em janeiro de 2021 passou pela adaptação para animação. As produções artísticas consumidas dizem de seus locais de ocupação: apresentam características de um grupo social com condições de acesso aos meios tecnológicos e um repertório cultural que, pelo menos, perpassa três continentes: América Latina, Ásia e Europa.

O jovem mestre criou uma aventura intitulada “Um turvo ambiente”, com 3 horas de duração. O jogo foi gravado pela plataforma Discord e transcrito, priorizando as narrativas dos jogadores e, especialmente, as ações imaginadas. Questões imagéticas, como, por exemplo, expressões faciais e movimentos executados pelos jogadores, não foram analisadas e arquivadas, por não inserirmos na modalidade de jogo *live-action* (SILVA, 2021). As questões mecânicas do funcionamento do jogo, como os números tirados nos dados, os níveis dos personagens, as vantagens, os bônus de atuação, os pontos de vida e outros recursos numéricos, por exemplo, não foram transcritos.

UMA AVENTURA DESAFIADORA: DO TEMPO
EXPERIMENTADO OU OUTRO TEMPO

A arte – seja o teatro, filmes, quadros, canções e outras produções – é o âmbito próprio da interpretação do tempo. Assim como no RPG, essas produções possibilitam o desprendimento da “[...] referência experiencial do histórico e forma sentido mediante um jogo da capacidade imaginativa que abstrai das pressões da conduta prática da vida tanto quanto das regras de sua orientação teórica (ficcionalização).” (RÜSEN, 2014, p. 279). Frente a essa potência interpretativa, os três Eventos passaram por releituras e alguns elementos materiais foram reestruturados pelo mestre para que, assim, os eventos se ajustassem ao contexto da narrativa ficcional, formando o outro mundo.

A narrativa construída pelo mestre, a partir dos três eventos, se passa em uma cidade rodeada por muros e guardada por soldados armados de espada e lanças. Os quatro personagens, interpretados pelos jovens, encontram o local depois de terem trilhado uma longa viagem e adentram a cidade, já com o sol baixo, para encontrar possíveis trabalhos e conforto para passar a noite. Assim que chegam, é apresentado o Evento I que, no lugar de uma caminhonete que puxa o ser humano em condição de rua, foi narrado como uma carroça luxuosa:

De repente, o ambiente da cidade se transforma! O tempo começa a fechar, o ar parece estar pesado por alguma coisa. As pessoas que antes viviam suas vidas agora parecem obcecadas e tomadas por uma tensão. Elas se juntam, formando uma multidão, observando algo que se move com bastante velocidade, levantando poeira. Ao se aproximarem, vocês notam uma luxuosa carroça de três cavalos, puxando alguém amarrado pelos pés. O caminho deixa uma linha de sangue. O condutor para a carroça e fala: ‘Alguém pode me trazer um pouco de água?’. Uma pessoa entrega um copo de água para ele.

Os quatro jogadores se interessam pela movimentação descrita pelo mestre, como é um jogo aberto às escolhas dos participantes eles poderiam ter ignorado, continuado por outro caminho. Entretanto, decidiram se aproximar. Freecss, o ladino humano, pergunta: “Eu consigo ver quem está sendo puxado?”. Depois da rolagem de dados, o mestre responde afirmativamente, indicando ser um elfo. Logo, lança outra questão: “por que ele [condutor da carro-

ça] está puxando esse elfo?”. É fundamental notarmos que a situação gera curiosidade no jogador que interpreta um humano, contudo, para o jovem que interpreta Demócrito, o mago elfo, é gerado incômodo quando ouve as seguintes palavras proferidas por um figurante: “‘certamente coisa boa não fez...’ outra pessoa ao lado grita: ‘Elfo desgraça**! Bandido de mer**!’.” Frente ao narrado, Demócrito, o mago elfo, toma sua primeira ação: “Parceiro, eu vou dar uma cajadada na cabeça desse cara [condutor da carroça]. Com força.”.

Gradualmente, os demais jogadores entraram no conflito travado por Demócrito, o mago elfo, contra o condutor da carroça. Cada qual lançando suas magias bem-sucedidas após o rolar dos dados, compactuando com a ação derivada de uma possível consciência histórica crítica (RÜSEN, 2015a). Visto que, semelhante às produções artísticas, os jogadores elevam a experiência [I Evento] à aparência de outro tempo e nele é possível manifestar uma “[...] hermenêutica, crítica ou utopicamente potencialidade de sentido como chance da subjetividade livre no trato com cursos temporais reais.” (RÜSEN, 2014, p. 279). O Evento I é interpretado como um conjunto de situações que precisam ser abolidas e, para isso, utilizam de machadinhas e espadas. Quando conseguem, por meio de intensa violência, Half-imish, o bárbaro meio orc, comemora a vitória, com uma mistura de rancor e felicidade, uma vez que expressa, por suas palavras, o ato de aplicar “[...] o sangue [do condutor da carroça morto] que tá nas minhas mãos e passo no rosto, e dou uma risada [o jovem vocaliza uma longa risada].”

Na interpretação do Evento I é evidente a não condescendência à desumanização; os jovens negam a possibilidade de prolongamento da existência de tais atos e do sujeito praticante. Após o evento, os jogadores continuam o caminho pela cidade imaginada e se deparam com narrativas propagadoras de (a) avaliações desequilibradas do outro a partir dos seus valores morais e (c) da posição central entre a pluralidades construídas historicamente – no jogo expressa pelas diferentes raças inumanas: elfos, orcs e outros – das quais recebem respostas críticas dos jogadores. Logo após a batalha o mestre interpreta um humano idoso que se aproxima dos jogadores:

Quando os imundos não sujavam a cidade... Ah! Bons tempos aqueles. Agora, não consigo compreender o que ocorre nesta cidade. Eles roubam, corrompem e levam

a nossa querida cidade ao caos. Parece que uma praga foi jogada sobre nós. Como gostaria que voltássemos à grandeza que fomos um dia. Você não é um deles, é?

Freecss, o ladino humano, prontamente responde negativamente. Entretanto, Half-imish, o bárbaro orc, expressa sua vontade: “Eu quero intimidar o velho: ‘eu tô meio sem dinheiro ultimamente. Será que não tem como você me dar umas moedas aí?’ Eu falo isso esfregando a mão suja de sangue no queixo.”. O contraste da espontaneidade e rapidez em agir do inumano, provavelmente, tem relação com a posição de “outro” que ocupa na narrativa. Até o momento, ainda não foi possível identificar quais saberes são acessados para a orientação e o impulso da vontade.

Uma terceira situação secundária dá evidências suficiente para identificarmos uma forma interpretativa dos jovens frente a violência ao outro: em busca de uma taverna para passar a noite – a mecânica do jogo impõe descanso dos personagens – os jogadores entram em uma pousada e lá as chaves dos quartos são negadas aos inumanos: “Olha, todos os outros quartos estão ocupados, lamento. Mas temos um quarto no fundo da pousada. São oito peças de cobre [duas vezes a mais do que cobrado aos parceiros humanos]’.” Dessa vez, quem incita a prática da coerção é Demócrito, o mago elfo, que se manteve em silêncio por alguns turnos: “Parceiro, vem cá. Eu chamo o Half. Eu acho que esse cara tá tentando passar a perna na gente. Talvez os outros quartos estejam mesmo ocupados, mas sei não, hein.’.” Frente a dúvida, Demócrito, o mago elfo, intimida o dono da pousada: “Você fala que os quartos estão ocupados. Mas se eu for e bater na porta dos quartos e não tiver ninguém? Como a gente resolve isso?”

As ações supracitadas podem ser agrupadas na categoria I Momento: da qual os jovens se amparam em valores morais, derivados de uma consciência histórica crítica, para conter, coagir e extinguir – se necessário, com violência interpretada como legítima defesa – as práticas violentas baseadas nos dois elementos do tripé etnocêntrico: (a) avaliação desequilibrada do outro a partir dos seus valores morais e (c) posição central de um grupo frente a pluralidades construídas historicamente. Quando postos em relação com os personagens auxiliares do mestre, os jovens recém-formados, não deixam explícito quais experiências históricas, conceitos substantivos e epistemológicos são mobilizados para interpretar/lidar com tais questões. Além disso, deixam ex-

plícito as suas interpretações das formas de interação como uma questão individual e subjetiva, não compreendendo que a sujeição do outro ocorre sob referências mais complexas.

O Momento II é inaugurado quando acontece a releitura do Evento II e ocorre uma perceptível mudança na ação dos personagens. Ao amanhecer no mundo fictício, o mestre descreve uma movimentação em frente a pousada, agitação essa que provoca o estremecer dos móveis. Logo, uma fina poeira desce do telhado e acorda os aventureiros. Curiosos, escolhem sair da estrutura e deparam com um grande Golem vocalizando:

‘Nós humanos construímos essa cidade, a nossa cidade, com muito sangue e suor. Hoje essa escória imunda e amoral atrapalha nosso desenvolvimento. Precisamos mais uma vez chegar ao que já fomos! [Repete]. Nós humanos construímos essa cidade...’ Um elfo para na frente do Golem Propaganda, em um ato de protesto. Levanta sua cabeça e abre a boca para contestar a narrativa. Mas é esmagado com uma impiedosa pisada!

Diferente do Evento I e das duas situações secundárias, os jogadores servem-se da liberdade oferecida pelo jogo de RPG de, simplesmente, não agir. Poderiam ter respondido, tentado censurar a narrativa teleológica; entretanto, permanecem em silêncio, apenas ouvindo a descrição do Golem Propaganda. A única questão levantada pelos jogadores foi o questionamento de Demócrito, o mago elfo: “Ué, como assim, ele não é golem? Por que ele tá falando ‘nós humanos?’”. O mestre explica que os “[...] golens são seres construídos, que obedecem às ordens de seus mestres. Possivelmente o mestre dele é um humano.” Frente ao silêncio dos jogadores, o mestre faz utilização de personagens auxiliares – figurantes – para continuar a elevação das experiências do tempo presente ao nível da ficcionalidade: “[...] [O Golem está indo] para a praça central. Lá o governador vai apontar como podemos solucionar os problemas dessa suja cidade. Lá ele fará o riquíssimo contrato com todos os guerreiros valentes, polidos e de boa fé.”

Possivelmente o silêncio e a falta de ação semelhante da qual vinham executando ocorre em decorrência de uma modificação no significado dado às ações observadas. Visto que Demócrito convida seus companheiros a fazerem um reconhecimento das diferenças, situação que só “[...] pode ser provocada sem uma mudança de perspectiva, de modo que a própria forma de vida de

alguém não é percebida como unilateral, mas em uma forma relacional pela consciência da alteridade.” (RÜSEN, 2015b, p. 92). O nível de compreensão do pensamento histórico dos jogadores sobre as violências sofridas e feitas em respostas pode ter mudado neste momento por buscarem entender o contexto e a gênese do problema.

Os jogadores almejam aumentar a compreensão do que ocorre na cidade, possivelmente começam a pensar de forma empática e sinalizam para a necessidade de reconhecimento da cultura histórica experimentada. Frente a situação, outras ferramentas são mobilizadas, como, por exemplo, a dúvida investigativa; colocando em suspensão seus pressupostos que negavam intensamente a diminuição do outro a “coisa”, para que assim, possam desvelar o que se passa. Para tal, os quatro jogadores se dividem em dois grupos: o primeiro, Freecss, o ladino humano, e Ayasaki, o feiticeiro humano, vão até a praça averiguar as possíveis explicações do Governador. O segundo grupo, Demócrito, o mago elfo e Half-imish, o bárbaro orc, compreendem sua posição de “outro”, se escondem e observam, de longe, o primeiro grupo.

Na praça, o mestre eleva o tempo experimentado do Evento III ao outro mundo – do RPG – modificando a narrativa proferida por Jair Messias Bolsonaro, em 2017, em pontos específicos:

Nós somos um reino de humanos. Estamos acima de todos. Não existe essa história de nossa cidade pertencer a várias raças, não! É uma cidade humana! (As pessoas batem palmas). Vamos fazer uma cidade para as maiorias. As minorias devem se curvar perante as maiorias. As leis devem existir para defender as maiorias!

O jogador que interpreta Freecss, o ladino humano, expressa: “Ih, rapaz, o cara é fascista...”. Nesse momento não consigo identificar se está interpretando seu personagem ou se é o jovem que afirma. É o jovem ou o ladino? Talvez sejam os dois. Na frase, o jogador nos possibilita identificar qual saber histórico motivou seu agir e seus impulsos de vontade frente a coisificação do outro. O ensino de História e a cultura histórica não se dissolvem no “outro mundo”, o contato com o conhecimento histórico e as narrativas das experiências fascistas são as formas básicas para interpretar as experiências no decorrer da aventura. A consciência histórica dos jogadores é posta em movimento pela crítica, mas como as outras – ontogenética, tradicional ou

exemplar – auxiliam na construção de estratégia para lidar com esse modo cultural de diminuir o outro a coisa? Para responder, porém, é necessário seguir com a narrativa.

Logo após a fala de Freecss, “Ih, rapaz, o cara é fascista...”, o mestre continua a interpretar o Governador:

Darei 80 peças de prata para aquele que trazer a cabeça do elfo Ellevol, o pardo. Aquele não civilizado! Precisamos limpar esse ar contaminado e pesado que impede a paz, o desenvolvimento e a felicidade do povo! Vocês, sim, vocês! [fala diretamente para os jogadores]. Estrangeiros, percebo suas armas e portes: que tal me trazer a cabeça dele? Ele se localiza no nordeste da nossa cidade, local que precisa ser limpo e descontaminado. Vão e mostre sua lealdade à Cidade. Ou deixem-na.

O Governador lança um convite aos dois humanos que assistiam seu discurso, caso aceitassem poderiam se juntar ao grupo majoritário (MAILHIOT, 2013), receberiam riquezas e honrarias. Entretanto, os jogadores simplesmente ignoram a convocação do líder e reúnem o grupo longe da praça para pensarem recursos e ações frente às relações estabelecidas no mundo imaginário. Compreendo que a situação não é mais um problema moral dos indivíduos, mas, sim, uma questão cultural do mundo imaginado, visto que os jovens ficam em dúvida entre: “[...] saber mais sobre esse tal Ellevol, aí.” Hesitação essa que – representada pela fala de Demócrito, o mago elfo – soma-se, também, à vontade de compreender a situação: “[...] por que estão perseguindo ele?” (Demócrito, o mago elfo). Essa perspectiva perpetua uma cognição baseada no sentido da justificação da punição pelo crime cometido (MISSE, 2010). Entretanto, logo descartam a primeira ideia para debaterem sobre duas opções: a utilização da argumentação direta com o Governador ou a busca nas instituições que representam a “segurança pública” para explicar e resolver as questões enfrentadas.

Sem discordância os jogadores escolheram a segunda opção, por interpretá-la como capaz de explicar e solucionar o embate cultural generalizado pela cidade. Quando chegam até o local, Freecss, o ladino humano, expressa um plano: “Eu tive uma ideia para conseguirmos entrar: Demócrito, você se disfarça de... Ellevol e te ‘amarro’. Half-imish e Ayasaki ficam de fora, caso dê merd*.*.” Bem sucedido a rolagem de dados, os jogadores conseguem se dis-

farçar e entrar no local – espécie de quartel – e lá iniciam um diálogo com um personagem auxiliar interpretado pelo mestre como escrivão. Do qual afirma: “Devo admitir, estou surpreso que tenho conseguido capturá-lo. Esse desgraça** tem corrompido a cidade há bastante tempo.’ Ele olha para Demócrito: ‘Logo dançará na força, junto aos outros de sua espécie’.” Provocação que inaugura o III Momento, pois os jogadores – especialmente Demócrito – concluem que a esfera pública não atende a lógica dos direitos à vida. Compreendem que a força armada da cidade é instrumentalizada para atender aos interesses do grupo majoritário, utilizando-a como instrumento de poder.

Frente à interpretação, o recurso mobilizado para negar/combater a violência que nega a possibilidade de existência das diferenças é a própria violência. A descrença na organização social nestes moldes e a lógica de funcionamento das estruturas políticas convence os jovens a voltarem a utilizar a violência, mas com elevação a novos patamares. Os jogadores fazem a utilização de todos os seus armamentos – espada, machados, magias, adagas e bolas de fogo – para extirpar e infringir maior nível de dor, como, por exemplo, Ayasaki, o feiticeiro humano, lançar mísseis mágicos para “[...] acertar pelo menos dois nos olhos e um na boca, né, só para acertar”; Freecss, o ladino humano, atira adagas “[...] bem no olho do guarda, só porque o mago gritou isso [deixa dois soldados vivos, pois ‘eles têm que sofrer!’]”. Depois do momento de carnificina, os jogadores torturam dois soldados perguntando: “Então, amigo, por que vocês estão nessa perseguição ao... Qual que é o nome dele? [Ellevol]”. Obtendo a seguinte resposta: “São ordens do governador... Nós só estávamos seguindo...”.

A afirmação do mestre mobiliza conhecimentos históricos e filosóficos produzidos por autores/as que estudaram os movimentos totalitários da Europa, na primeira metade do século XX, e a compreensão da posição central exercida pelo líder do movimento. Forma de compreensão compartilhada pelos jogadores, pois logo após a cena passada, eles se deslocam para a praça da qual o Governador discursava e as seguintes ações plantaram-me uma intensa dúvida na distinção do “outro mundo” e do nosso.

Demócrito usa de uma “[...] ilusão que faz com que o governador me veja como algum parente. ‘Eu também quero [ir junto do ladino] tentar me aproximar dele. [...]. Eu chego bem perto dele e dou uma facada.’. Então, narra o mestre a partir do sucesso alcançado pelos jogadores na rolagem dos da-

dos, “[...] ele [o Governador] solta um grito de susto e dor ao mesmo tempo. Ele não entende o que aconteceu, era algo inesperado. As pessoas ao redor ficam sem entender o que está acontecendo...”.

Figura 2 – A fachada do Elfo



Fonte: Raysa Leite, 2018.⁹

As ações tomadas no jogo “[...] transcorrem com base em padrões de interpretação dos agentes, dos quais estes não têm consciência. Eles os seguem simplesmente porque são considerados óbvios e, nessa sua obviedade, também são extremamente eficazes.” (RÜSEN, 2015a, p. 281). É evidente que as experiências do jogo são processadas mediante eventos e experiências do mundo dos jogadores, seja do ensino de História ou muito além dele. Suas consciências históricas, a partir da memoração, é capaz de amparar no contexto social e construir respostas a questões explicitamente não aceitas pelos jogadores – e a primeira ferramenta acessada e mobilizada foi da fachada ocorrida em 2018. Quando percebem o que fizeram, os jogadores comentam atônitos: “Nossa, parece o Bolsonaro.” (Mestre). Freecss, o elfo humano, responde: “Caral**, é mesmo!”.

O horizonte de expectativas dos jogadores, desde o início do jogo, é um mundo sem a hierarquização das relações e ataque às diferenças. Moralmente, tais situações enfrentadas são compreendidas a partir de um pensamento histórico crítico e para questionar/solucionar as questões são mobilizadas ferr-

mentas que não se distanciam da naturalização da violência. A primeiro momento, interpretam as ações como problemas individuais, posteriormente flexionam as interpretações e acabam por direcionar ao líder a responsabilidade da desumanização. Entretanto, quando extirpam o “culpado”, Demócrito, o mago elfo, indaga aos companheiros: “E agora que o governador morreu, quem vai governar a cidade? Nós poderíamos governar, hein?! Não... Ah, por que você não governa? [Lança a responsabilidade ao Ellevol que aparece logo após a morte do Governador]”. Os demais jogadores concordam com a ideia, mas o mestre conclui a história de uma forma frustrante para os jogadores:

O governador pode até ter morrido, mas a ideia que ele plantou na cidade permaneceu. Mesmo com a sua morte, os humanos continuaram a se opor aos inumanos, tendo o governador como um mártir. Grupos armados perseguiram e tiraram Ellevol do poder. Os inumanos continuaram a ser perseguidos. Agora, vocês, os forasteiros responsáveis pela morte do governador, tinham a cabeça a prêmio, com uma recompensa muito maior que a do Ellevol. Isso fez com que vocês tivessem que fugir da cidade.

É perceptível a dificuldade dos jovens em mobilizar ferramentas cognitivas, derivadas do ensino de História, para delimitar ações frente a uma organização social que coisifica o ser humano. Suas ações evidenciam conhecimento das narrativas históricas dos governos autoritários e as narrativas etnocêntricas; entretanto, parece haver pouca compreensão dos funcionamentos, organizações, processos de legitimação do autoritarismo e teorias do totalitarismo. Há certa facilidade em memorar os eventos cruéis narrados pela cultura histórica, das quais são os balizadores morais e o motivo suficiente para empregar intensa violência aos agentes que compactuam com o tripé etnocêntrico, a fim de impossibilitar um regresso histórico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do RPG, enquanto instrumental de pesquisa, ofereceu várias possibilidades de análise, como, por exemplo, investigar como o mestre interpretou os Eventos e construiu a aventura. Tais potencialidades se ampliam, visto que o mestre escolheu um cenário medieval para narrar os três Eventos;

há a possibilidade de apresentar as fontes – os Eventos – após o término do jogo aos jovens e analisar possíveis diferenças e continuidades nas narrativas; pode-se aplicar a aventura do RPG, “Um turvo ambiente”, para outros jovens provenientes de diferentes estratos sociais, idades, gêneros ou a um grupo de professores de história. Ainda, é possível selecionar pessoas que compactuam com os discursos etnocêntricos e desumanizadoras para analisarmos os seus pensamentos históricos, trato moral frente aos eventos e as suas escolhas/ações, a fim de observar se o RPG poderia auxiliar na complexificação da interpretação do presente, desconstruindo as aparências e as imagens fixas do passado próximo.

Logo, dado que – com a contribuição do momento do jogo de RPG, dos cenários, dos problemas e das necessidades de construir caminhos no outro mundo – é uma atividade que pode oferecer o distanciamento dos sujeitos frente ao tempo vivido e herdado, torna-se instrumento significativo. É um espaço para expressar as críticas e deixar fluir as emoções constitutivas de um contexto temporal/espacial específico (RÜSEN, 2015b). Obviamente, não podemos interpretar o jogo e as ações desenvolvidas ao longo da narrativa ficcional como uma expressão fiel da identidade e da subjetividade dos envolvidos. Entretanto, é possível observar tipologias de pensamentos históricos, marcas de uma cultura histórica e heranças de uma sociedade da qual o “outro” não é reconhecido como sujeito nem como portador de direitos e jamais reconhecido como alteridade (CHAUÍ, 2021).

Difícilmente existem campanhas que não fazem a utilização da violência e a coisificação do outro enquanto recurso para o enfrentamento dos desafios no RPG. As escolhas desse recurso evidenciam questões históricas de uma sociedade que naturaliza as violências derivadas das desigualdades econômicas e sociais, “[...] das diferenças étnicas (consideradas desigualdades raciais entre superiores e inferiores), religiosas e de gênero, bem como naturalização de todas formas visíveis e invisíveis de violência, como o racismo, machismo, a homofobia.” (CHAUÍ, 2021, p. 4). Tais desafios contemporâneos, quando postos em evidência no instrumental que utiliza o RPG, por meio da estratégia de distanciamento do “palco científico” (ROSENFELD, 2005), são capazes de colocar as consciências históricas em movimento.

Os jovens estruturam o jogo a partir de uma compreensão da consciência histórica exemplar e crítica para combater a desumanização. Entretanto, a

desnaturalização das instituições e das lógicas de relação que bloqueiam a consolidação de uma sociedade diferente e o bem-estar humano não se distanciam da utilização da violência. Os argumentos discordantes da dignidade humana – compreendidos como fascistas – são interpretados com urgente necessidade de serem extirpados, para impossibilitar um possível retrocesso histórico. Esse modo de operação cognitiva que escolhe o machado, a espada e os projéteis de fogo contra as estruturas desumanizadoras está em sintonia com o contexto social do mestre e dos aventureiros, pois ocupa Goiânia – a cidade mais desigual da América Latina.¹⁰ Profundamente marcada pelas disparidades sociais, recheada e gestada por interpretações que tratam os instrumentos de violência do Estado como o caminho assertivo para a solução das mazelas sociais.

A narrativa dos jovens apresenta facilidade no processo de memorar pontos específicos das experiências fascistas trabalhadas no ensino de História e na Cultura Histórica, como o extermínio consumado em campos de concentração, o genocídio e a tortura, o assassinato indiscriminado de civis, por exemplo. As suas primeiras reações são de repulsa a toda forma de violência que é dirigida ao grupo perseguido, aumentando gradualmente a mobilização de instrumentos para elevar o nível da violência enquanto interpretam que estão de frente com um regime fascista. Entretanto, é fundamental a construção de uma tópica do ensino de História que valorize os argumentos contraditórios e as diferenças, pois assim é possível a compreensão (RÜSEN, 2015b), ou seja, executar o movimento de reconhecimento dos argumentos contraditórios, das relações intersubjetivas e das ações no tecido social. Perceba, os jogadores pouco buscaram a compressão das condições sociais que experienciaram, não estabeleceram contato com os perseguidos e pouco diálogo com o grupo majoritário.

Impulsionado pelos fins, no combate ao fascismo – vocábulo em sobre-
-uso, desde 2016; situação que vem acarretando paulatinamente certa perda da potência e capacidade de conceitualização (AVELAR, 2021) – os aventureiros se perdem nos meios adotados para alcançar os fins; até esquecem o nome do perseguido [Ellevol, o pardo] e não interagem e se deslocam à região ocupada pelo grupo minoritário. A violência praticada contra o grupo majoritário é impulsionada pelo rancor frente às heranças históricas do século XX – sejam os eventos dolorosos, traumáticos e/ou violentos das narrativas regio-

nais, nacionais e globais –, inflamados pelo medo dos retrocessos histórico e pela cólera do tempo presente.

Ademais, as questões possibilitam concluir que o RPG pode desempenhar ótimas funções para lidar com as questões do ensino de História e as histórias difíceis (BORRIES, 2019), podendo oferecer oportunidade para o exercício das competências aprendidas no ensino de História, um palco científico, empatia histórica e, até mesmo, local de evasão das emoções desencadeadas pelos eventos históricos próximos e distantes.

REFERÊNCIAS

- AVELAR, Idelber. *Eles em nós: retórica e antagonismo político no Brasil do século XXI*. Rio de Janeiro: Record, 2021.
- AZAMBUJA, Luciano de; SCHMIDT, Maria Auxiliadora. *A canção vai à escola: perspectivas da Educação Histórica*. Florianópolis: EntreVer, 2012.
- BARCA, Isabel. *Educação História e História da educação*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2022.
- BARCA, Isabel. *Ideias chave para a Educação Histórica: uma busca de (inter)identidades*. Goiânia: Hist. Revista, 2012.
- BORRIES, Bodo von. *Jovens e consciência histórica*. Curitiba: W. A Editores, 2018.
- CARRETERO, Mario; ALPHEN, Floor van. *Do master narratives change among high school students? A characterization of how national history is represented*. Cognition and Instruction, 2014.
- CARNEIRO, Eva Dayna F. *O uso do RPG no ensino de História: um relato de experiência sobre o Maranhão republicano explicado por meio de um jogo*. Revista História Hoje, 2021.
- CHAUI, Marilena. *O exercício e a dignificado do pensamento: o lugar da universidade brasileira*. Congresso Virtual UFBA, 2021.
- DIAS, Adriel de Oliveira. *Uma análise dos sofrimentos docentes no ensino Remoto Emergencial (2020): o evento estressor e a dissolução de um futuro melhor*. Goiânia: II Fórum Goiano da pós-graduação em História & XIV Seminário de pesquisas da pós-graduação em História UFG/PUC, 2021.
- DROYSEN, Johann Gustav. *Manual de teoria da História*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009
- FAIRCHILD, Thomas M. *Leitura de Impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular*. São Paulo: USP, 2007.

- FERREIRA, Terita Michele da S. *Há algo de novo no Ensino Médio em Goiás? Os sentidos do trabalho no programa Novo Futuro*. Goiânia: UFG, 2017.
- FRONZA, Marcelo. *As histórias em quadrinhos e a Ditadura militar brasileira: a triangulação metodológica como critério investigativo das ideias históricas de jovens brasileiros*. Curitiba: Educar em Revista, 2019.
- GERMINARI, Geyso D. *Educação Histórica: a constituição de um campo de pesquisa*. Campinas: Revista HISTEDBR, 2011.
- LEE, Peter. *Progressão da compreensão dos alunos em História*. In: BARCA, Isabel. *Perspectiva em educação Histórica*. Universidade de Minho: Centro de Estudos em Educação Histórica, 2001.
- KLEM, Bruna; PEREIRA, Mateus; ARAUJO, Valdei. *Do fake ao fato: des(atualizando) Bolsonaro*. Vitória: Editora Milfontes, 2020.
- PEREIRA, Juliano da Silva. *Uma máquina do tempo movida à imaginação: RPG e Empatia Histórica no ensino de História*. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2014.
- PEREIRA, Mateus; MARQUES, Mayra; ARAUJO, Valdei. *Almanaque da COVID-19: 150 dias para não esquecer ou a história do encontro entre um presidente fake e um vírus real*. Vitória: Editora Milfontes, 2020. Não paginado.
- MAILHIOT, Gérald Bernard. *Dinâmica e gênese dos grupos: atualidades da descoberta de Kurt Lewin*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- MARCATTO, A. *Saindo do quadro: uma metodologia lúdica e participativa baseada no role playing game*. São Paulo: A. Macatto, 1996.
- MARABELA, Jurandir. *História & Narrativa: a ciência e a arte da escrita da história*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.
- MISSE, Michel. *Crime, sujeito e sujeição criminal: aspectos de uma contribuição analítica sobre a categoria “bandido”*. São Paulo: Lua Nova, 2010.
- MISSE, Michel. *Violência e teoria social*. Rio de Janeiro: Rev. de Estudos de Conflitos e Controle Social, 2016.
- MENDES, Luiz Fabrício de O.; BOECHAT, Lorena Temponi. *Rolando dados históricos: o role-playing game (RPG) e o ensino de História*. Educação & Linguagem, 2019.
- NICOLINI, Cristiano; MEDEIROS, Kênia Érica Gusmão. *Percepções e narrativas de estudantes da educação básica de Goiás sobre o ensino remoto emergencial*. Perspectivas Web, 2020.
- ROGRIGUES, Sonia. *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- ROSENFELD, Anatol. *O teatro épico*. Editora Perspectiva: São Paulo, 2005.

- RÜSEN, Jörn. *Aprendizagem histórica: fundamentos e paradigmas*. Curitiba: W.A Editores, 2012.
- RÜSEN, Jörn. *Teoria da História: uma teoria da história como ciência*. Curitiba: Editora UFPR, 2015a.
- RÜSEN, Jörn. *Humanismo e Didática da História*. Curitiba: Editores, 2015b.
- RÜSEN, Jörn. *Cultura faz sentido: orientações entre o ontem e amanhã*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- SAID, Edward W. *Humanismo e crítica democrática*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- SCHMIDT, Maria Auxiliadora M. dos S. *Didática Reconstitutivista da História*. Curitiba: Editora CRV, 2020.
- SILVA, Caio Cobianchi da. *A Cultura Histórica no RPG O desafio dos bandeirantes: elementos cognitivos, políticos e religiosos*. Recife: CLIO: Revista de Pesquisa Histórica, 2021.

NOTAS

¹ Anúncio disponível no site oficial: [who.int/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020#](https://www.who.int/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020#). Acesso em: 25 fev. 2021.

² Notícia divulgada no site g1.globo.com/fantastico/noticia/2020/11/01/homem-e-presos-acusado-de-arrastar-morador-de-rua-ate-a-morte-em-sao-luis-no-maranhao.ghtml. Acesso em: 25 fev. 2021.

³ A presença da palavra violência tem crescido nos trabalhos acadêmicos brasileiros no final do século XX e início do XXI. Bem como um profundo dilema envolvido na temática e desafios do seu tratamento na teoria social. Alguns trabalhos têm buscado seus sentidos nas origens clássicas ou tratando como conceito e outros constituem seus trabalhos a partir do senso comum. De fato, violência é uma questão problema e possíveis conceitos estão em construção atualmente (MISSE, 2015). Aqui não proponho um debate profundo nesta questão, por fugir do objetivo da pesquisa e do repertório teórico; frente a essa questão, não trato a palavra como conceito, mas sim como parte do objeto. Pois assim teremos a vantagem de não a fechar em um significado unívoco ou naturalizado.

⁴ Frase publicada no Twitter oficial do Governador Ronaldo Caiado. Disponível em: <https://twitter.com/ronaldocaiado/status/1272671511195893768>. Acesso em: 21 fev. 2022.

⁵ Dados levantados pelo Anuário Brasileiro de Segurança Pública e divulgados pelo jornal G1-Goias. Disponível em: <https://g1.globo.com/go/goias/noticia/2020/10/20/goias-foi>

-o-3o-estado-com-mais-mortes-por-policiais-em-2019-aponta-anuario-de-seguranca-publi-
ca.html. Acesso em: 01 fev. 2022.

⁶ Evento ocorrido no dia 10/02/17, salvo em formato audiovisual no canal do Youtube “Eu era direita e não sabia”. Do qual apresenta tal descrição: “Ele está certo, democraticamente a maioria tem prioridade sobre a minoria, caso a minoria esteja inconformada, ou se adé-
qua ou então procure um país para viver suas ideias. Se o Brasil é país cristão, não tente impor o casamento gay nas igrejas cristãs [...]”. Vídeo e comentário disponível no site: en-
cortador.com.br/huzUW. Acesso em: 25 fev. 2021.

⁷ Discord é um software de voz, gratuito e projetado para o uso durante jogos, lançado em 2015 e bastante popular entre a comunidade que utiliza jogos virtuais. De baixa latência, o aplicativo disponibiliza servidores de bate-papo de voz, chamadas de vídeos, compartilhamento de tela e áudio simultâneo para os participantes de uma sala.

⁸ Para mais informações das regras básicas do RPG que inspiraram a mecânica do jogo – D&D – confira o vídeo “A base de um RPG – Tudo sobre Rolagens de Dados em D&D | Regras para iniciantes (D&De)”, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0iQ7Q1UbXzs&ab_channel=MestreTaverneiro. Acesso em: 03 fev. 2022.

⁹ Imagem divulgado no dia 28/09/2018, disponível em: g1.globo.com/mg/minas-gerais/noticia/2018/09/28/suspeito-de-esfaquear-bolsonaro-agiu-sozinho-no-momento-do-crime-e-por-motivacao-politica-conclui-pf.ghtml. Acesso em: 01 mar. 2021.

¹⁰ Estudo divulgado pelo Programa das Nações Unidas e divulgado pela Secretaria de Comunicação da Universidade Federal de Goiás. Os dados apontam que Goiânia ocupa o primeiro lugar em níveis de desigualdade, seguido por Fortaleza, Bogotá, Belo Horizonte, Brasília e outras cidades brasileiras. Disponível em: <https://bitly.com/yboNy>. Acesso em: 21 fev. 2022.



Artigo submetido em 7 de março de 2022.
Aprovado em 24 de novembro de 2022.