

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL  
ÁREA DE CONHECIMENTO DAS HUMANIDADES**

**TALES BOFF SAUSEN**

**COTIDIANO, JOGOS E ENSINO DE HISTÓRIA: CAXIAS DO SUL NA DÉCADA  
DE 1930**

**CAXIAS DO SUL**

**2021**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Universidade de Caxias do Sul  
Sistema de Bibliotecas UCS - Processamento Técnico

S259c Sausen, Tales Boff

Cotidiano, jogos e ensino de história [recurso eletrônico] : Caxias do Sul na década de 1930 / Tales Boff Sausen. – 2021.

Dados eletrônicos.

Dissertação (Mestrado) - Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em História, 2021.

Orientação: Katani Maria Monteiro Ruffato.

Modo de acesso: World Wide Web

Disponível em: <https://repositorio.ucs.br>

1. História - Estudo e ensino. 2. Jogos educativos. 3. Jogos eletrônicos. 4. Inovações educacionais. 5. Ensino. I. Ruffato, Katani Maria Monteiro, orient.  
II. Título.

CDU 2. ed.: 37.016:94

Catalogação na fonte elaborada pela(o) bibliotecária(o)  
Ana Guimarães Pereira - CRB 10/1460

# COTIDIANO, JOGOS E ENSINO DE HISTÓRIA: CAXIAS DO SUL NA DÉCADA DE 1930

*Tales Boff Sausen*

Trabalho de Conclusão de Mestrado submetido à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Caxias do Sul, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Mestre em História, Área de Concentração: Ensino de História: Fontes e Linguagens. Linha de Pesquisa: Linguagens e Cultura no Ensino de História

Caxias do Sul, 1º de abril de 2021.

## Banca Examinadora:

Dra. Katani Maria Monteiro Ruffato  
Universidade de Caxias do Sul

Dr. Marcello Paniz Giacomoni  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Dra. Vania Beatriz Merlotti Herédia  
Universidade de Caxias do Sul

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, pelo seu tempo e trabalho investidos em mim. Especialmente a minha mãe, idealizadora de meus estudos. Sem ela nenhuma palavra poderia ter sido escrita nesta dissertação.

Agradeço a minha orientadora, Dra. Katani Maria Monteiro Ruffato, que foi minha primeira professora na graduação, introduzindo-me a este mundo da História. Ser teu orientando nestes anos foi um privilégio, foi a oportunidade de conhecer um novo mundo, o qual não poderia ser desbravado sem as tuas palavras. Obrigado por apontar os caminhos quando me senti perdido, obrigado por acreditar em mim, obrigado por insistir em mim, obrigado por me acompanhar nesta trajetória, que certamente não foi fácil, mas aqui chegamos.

Agradeço ao meu amigo e professor Paulo Pasqual Júnior. Nossas conversas, desabafos e jogatinas, foram essenciais para a forma como penso a educação e a tecnologia. Obrigado por me ouvir e por partilhar tuas experiências. Certamente, és uma das minhas inspirações por pensar que através de um jogo se é possível ensinar.

Agradeço à Amanda Machado Barbosa, por sua compreensão e apoio ao ouvir meus desabafos e por não me permitir desistir. Estar ao teu lado, ver a tua diária dedicação e esforço foram a minha inspiração para que esse desafio pudesse ser superado. Obrigado por permanecer ao meu lado.

Agradeço à Mayara Zanotto, minha colega de graduação e de mestrado. Durante essa trajetória pude aprender muito contigo. Obrigado pelas nossas conversas que sempre foram de grande ajuda. És um exemplo de profissional, uma excelente estudante e uma ótima colega. Que nossa amizade permaneça além dos estudos.

Agradeço ao meu irmão Lucca Boff Fiorini, por compreender e ceder espaços para meus estudos, assim como seu apoio na construção de meu produto.



## RESUMO

Através desta dissertação, buscou-se construir um jogo eletrônico com fins pedagógicos sobre a história do cotidiano de Caxias do Sul durante a década de 1930. O jogo foi construído integralmente on-line, através de *lives* na plataforma *Twitch*. Contou com a contribuição de terceiros, o que foi denominado como construção colaborativa. Para a construção do jogo, foi realizada uma pesquisa no Arquivo Histórico Municipal de Caxias do Sul, onde foi possível selecionar fontes como: os jornais, as fotografias, o recenseamento, os requerimentos e os documentos oficiais da comissão da Festa da Uva de 1932, além de fontes documentais. O processo de pesquisa fez uso de extensa bibliografia, especialmente, para a obtenção de dados e um melhor entendimento sobre os aspectos socioeconômicos de Caxias do Sul durante a década de 30. Já, para os aspectos relacionados à construção da narrativa, foram significativas as ideias de Paul Ricouer. Seguindo o pensamento de Michel de Certeau, o conceito de cotidiano foi fundamental tanto para a construção do conhecimento histórico como para associá-lo às mecânicas do jogo. Além disso, fez-se uso dos estudos de Marcello Paniz Giacomoni e Nilton Mullet Pereira para fundamentação da relação entre os jogos e o ensino de História. Em Pereira (2020) também buscou-se uma discussão sobre o conceito de imaginação histórica, que é essencial para o entendimento do jogo como um recurso didático que lida com o tempo histórico. Em Jorn Rüsen, a noção de consciência histórica foi fundamental para a finalidade do jogo, haja vista que, o jogador, ao experimentar o jogo, tem a oportunidade de encontrar elementos que possam ser ressignificados em sua vida, fazendo com que este adquira uma consciência histórica mais elevada sobre si e o mundo em que vive.

**Palavras-chave:** *Games*. Ensino de História. Cotidiano. Consciência Histórica.

## ABSTRACT

Through this dissertation, we sought to build an electronic game with pedagogical purposes on the daily history of Caxias do Sul during the 1930s. The game was built entirely online, through lives on the Twitch platform. It counted on the contribution of third parties, what was called collaborative construction. For the construction of the game, a research was carried out in the Municipal Historical Archive of Caxias do Sul, where it was possible to select sources such as: newspapers, photographs, census, requirements and official documents of the 1932 Grape Festival commission, in addition to documentary sources. The research process made use of an extensive bibliography, especially for obtaining data and a better understanding of the socioeconomic aspects of Caxias do Sul during the 1930s. On the other hand, for the aspects related to the construction of the narrative, the ideas were significant by Paul Ricoeur. Following Michel de Certeau's thinking, the concept of everyday life was fundamental as to the making of historical knowledge as to associate it with the mechanics of the game. In addition, the studies of Marcello Paniz Giacomoni and Nilton Mullet Pereira were used to support the relationship between games and the teaching of history. Pereira (2020) also sought to discuss the concept of historical imagination, which is essential for understanding the game as a didactic resource that deals with historical time. In Jorn Rüsen, the notion of historical conscience was fundamental to the purpose of the game, given that the player, when experiencing the game, has the opportunity to find elements that can be reframed in his life, making him acquire a conscience history about you and the world in which you live.

**Key-words:** Games. History Teaching. Everyday Life. Historical Consciousness.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Praça Dante Alighieri 1933 .....	31
Figura 2 - Banco Nacional do Comércio.....	34
Figura 3 - Praça transversal .....	35
Figura 4 - Proximidades da praça.....	36
Figura 5 - Vista da antiga Funilaria Abramo Eberle & Cia.....	37
Figura 6 - Seção de Controle da Metalúrgica Abramo Eberle.....	38
Figura 7 - Vista geral de parreiras nos arredores de Caxias.....	39
Figura 8 - Vindima .....	41
Figura 9 - Praça Dante Alighieri em obras.....	43
Figura 10 - Recorte do jornal Caxias de 03 de março de 1932.....	44
Figura 11 - Recorte do Jornal Caxias de 03 de março de 1932.....	44
Figura 12 - Arte Sacra .....	46
Figura 13 - Autoridades políticas e religiosas .....	47
Figura 14 - Chamado aos agricultores.....	49
Figura 15 - Festa da Uva de 1932.....	50
Figura 16 - Desfile de carros alegóricos.....	51
Figura 17 - Pavilhão de Exposições da Festa da Uva de 1937 .....	53
Figura 18 - Recorte do jornal Caxias, de 03 de março de 1932 .....	55
Figura 19 - Jornal Caxias Vespertino independente.....	56
Figura 20 - Abertura da Festa da Uva de 1932.....	57
Figura 21 - Comunidade Steam.....	61
Figura 22 - Perfil Twitch .....	63
Figura 23 - A Live .....	64
Figura 24 - Sugestões ao título do jogo .....	66
Figura 25 - O mediador .....	67
Figura 26 - Memes no chat.....	69
Figura 27 - Caxias do Sul e os metalúrgicos .....	69
Figura 28 - O tempo das ideias.....	70
Figura 29 - Sugestões quanto ao teatro.....	71
Figura 30 - O bar dos guris.....	71
Figura 31 - Delegacia, cadeia e hospital.....	72
Figura 32 - A escola fora da escola .....	73



Figura 33 - Gustavo e sua rotina.....	75
Figura 34 - A Interface do software de construção de jogos .....	77
Figura 35 - Centro de Caxias do Sul representado no jogo .....	78
Figura 36 - Representações de construções de alvenaria e madeira.....	79
Figura 37 - Os bares .....	80
Figura 38 - Centro rural .....	81
Figura 39 - A metalúrgica.....	82
Figura 40 - Hospital e museu.....	83
Figura 41 - Encontro com o bispo .....	87
Figura 42- O jornal .....	88
Figura 43 – Diálogo com a professora.....	89

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

COVID-19	Corononavírus
DLCS	<i>Downloadable Content</i>
NPCS	<i>Non Playable Characters</i>
UCS	Universidade de Caxias do Sul
US\$	Dólar
RPG	Role Play Game
NPC	Non Playable Character
DLCS	Downloadable contents

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>O COTIDIANO DA CIDADE COMO PALCO PARA UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA</b> .....	<b>28</b>
2.1	UMA CONSTRUÇÃO GRÁFICA DAS ATIVIDADES ECONÔMICAS DISPOSTAS NO CENTRO DA CIDADE A PARTIR DE FONTES VISUAIS .....	30
2.1.1	<b>O Interior de Caxias Do Sul</b> .....	<b>38</b>
2.2	A PRÁTICA DA RELIGIOSIDADE .....	42
2.3	FESTA DA UVA - REPRESENTATIVIDADE DE UMA CIDADE .....	48
2.4	UM HORIZONTE POLÍTICO .....	54
<b>3</b>	<b>O PRODUTO, O JOGO E A HISTÓRIA</b> .....	<b>59</b>
3.1	A PRÁTICA DA CONSTRUÇÃO CONJUNTA OU COLABORATIVA .....	60
3.2	O JOGO: <i>SOFTWARE</i> E PROCESSOS .....	75
3.3	AS MECÂNICAS DO JOGO E O ESPAÇO FANTASIOSO .....	83
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>92</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>96</b>
	<b>ANEXO A -</b> .....	<b>99</b>
	<b>ANEXO B -</b> .....	<b>100</b>
	<b>ANEXO C -</b> .....	<b>101</b>
	<b>ANEXO D -</b> .....	<b>102</b>
	<b>ANEXO E -</b> .....	<b>103</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Optar por um mestrado profissional em História requer convicção. Inclusive, escolher ser professor e adentrar os caminhos da licenciatura no Brasil é bastante desafiador, além de exigir bastante fôlego. No entanto, não foram os desafios do ensino ou suas recompensas que a priori me atraíram para a História.

Ainda no Ensino Fundamental, quando tanto ouvia sobre as narrativas dos mitos gregos, ou quando assistia ao desenho de um “arqueólogo” chinês na televisão, todas essas histórias contadas faziam com que meus olhos brilhassem de curiosidade sobre o que mais eu poderia descobrir. Estando mobilizado pela curiosidade, com os avanços tecnológicos, descobri os jogos que “brincavam” com a História, em especial o jogo *Age Of Mythology*.

No *game*<sup>1</sup> em questão, não apenas visualizei as criaturas mitológicas tomarem forma ou os hoplitas gregos gerarem formações militares, como também pude “vivenciar” o mito de Osíris, participar do cerco de Tróia, além de participar do conflito de interesses de deuses de diversas mitologias. Muito mais do que apenas observar, o jogo proporcionava inúmeros momentos de interação com aquilo que antes fazia parte apenas do meu imaginário.

Poder controlar diferentes civilizações da Idade Antiga, simulando combates que possivelmente nunca existiram, fez com que eu brincasse com a História. Muito mais do que jogar para vencer, desenvolvi o gosto de jogar pelo prazer de testemunhar as diversas facetas de cada civilização, os deuses em que acreditavam, seus “heróis”, seus guerreiros e suas tecnologias.

Quando, então, pensei em estudar História, dizer que um jogo influenciou a escolha da minha carreira certamente poderia ser visto como algo embaraçoso ou trivial. Hoje, através dessa dissertação, penso que a influência do jogo em minha vida profissional é mais uma prova do potencial que ele tem para o ensino de História e de como a ludicidade pode andar lado a lado com a aprendizagem. Assim, encontro nas palavras de Rocha (2014, p. 37) a confirmação de minha argumentação quanto ao uso desse produto cultural,

No caso específico dos professores do ensino básico, uma aproximação com suas escolhas permite perceber o quanto as preferências pessoais do consumidor cultural, por um lado, e a formação acadêmica, por outro, as orientam, nesse vasto repertório de produtos que podem evocar a presença do passado na aula de história.

---

<sup>1</sup> Game ao longo de texto será considerado como jogo eletrônico, comumente jogado em computadores.

Tendo sido feitas as considerações sobre os jogos eletrônicos, é preciso esclarecer de que esta dissertação tem por proposta de produto a confecção de um *game* (jogo eletrônico) que dê conta de através das dinâmicas de exploração do gênero, somadas a pesquisa histórica, proporcionar a possibilidade de aprendizado ao jogador, mesmo que distante da sala de aula. Este produto baseia-se na construção conjunta da comunidade da internet, somada a preocupação de construir um contexto histórico para que simulações históricas possam servir de representação para uma história do cotidiano de Caxias do Sul na década de 30.

Apesar de já apresentar minha relação pessoal com os jogos e de discorrer brevemente sobre seu potencial para o ensino segundo minha experiência, penso ser importante fazer considerações mais consistentes sobre a área de conhecimento para a qual eles podem servir de ferramenta e expor aquilo que minhas experiências profissionais e minha trajetória acadêmica me fizeram entender sobre a História e sobre o ensino de História para, então, aprofundar sobre o tema dos jogos e sua utilização para o ensino.

Professores podem apropriar-se das características da história local para ensinar processos históricos diversos, partindo do espaço micro em suas conexões com um contexto mais amplo. Além disso, essa abordagem permite aproximar os conteúdos ao dia a dia do aluno, fazendo com que esse tenha acesso a um conhecimento histórico próprio do lugar onde vive.

Ao substituir, em três escolas diferentes, professores no último trimestre do ano, percebi como a presença do professor de história é fundamental para a construção do conhecimento histórico. A troca frequente de professores de História, junto com a posterior ausência destes quando as aulas de História foram ministradas por professores formados em outras áreas, por mais de três meses, fez com que os alunos tivessem aulas baseadas na cópia do livro didático. Desnorteados, os estudantes compreendiam a história como aquilo que copiavam, sem construção alguma, apenas “verdades” descritas em um breve texto. Segundo Lee (2006, p. 137), “As pessoas quase sempre assumem que a história é uma matéria de ‘senso comum’ sem as abstrações encontradas em ciências ou matemática. Esse pode ser um ponto de vista profundamente equivocado”.

Parto do ponto de que, apesar das boas intenções dos profissionais substitutos e não licenciados em História, esse ensino em que só se copia do livro didático é danoso para o ensino de História e pouco ou nada contribui para a formação de sujeitos capazes de ler criticamente a sociedade e o mundo que habitam. Entendo que uma boa aula de história deve e pode envolver diversas dinâmicas. Seffner (2013, p. 51) aponta muito bem o que é fundamental em uma aula de História,

Um ponto importante é a afirmação de que o ensino de História é um ensino de situações históricas. Mais do que nomes, datas e acontecimentos, o professor deve propiciar ao aluno a compreensão de como se estrutura uma dada situação, seja ela de revolução, eleição, “descoberta”, invasão, guerras de variados tipos, modos de viver, de trabalhar a terra, de estabelecer moedas e de comerciar com outras regiões, etc.

Alguns métodos tradicionais do ensino de História, como a memorização e a cópia, já se mostraram demasiadamente incapazes de proporcionar aprendizagens significativas. Seffner (2013) enfatiza que a memorização não se constitui como aprendizagem significativa no ensino de História, apesar de reconhecer a importância creditada a essa prática por tantos outros. Vivemos tempos em que a própria serventia da História é posta em pauta como um conhecimento capaz de se tirar lições. Assim, continuar seguindo os pressupostos de uma história tradicional, ignorando novas possibilidades para uma historiografia comprometida com as demandas do tempo presente acarretará na contínua sabotagem da História como conhecimento, de seu ensino e, por consequência, da educação brasileira.

Se faz necessária a apropriação de referenciais teóricos que deem a devida razão para a História. Há a necessidade de desenvolver senso crítico na população. A História pelo curioso, pelo fato em si não basta para o ensino; é preciso dar significação a esse conteúdo histórico. Segundo Albuquerque Júnior (2012, p.31), “a história tem a função de desnaturalizar, a ter um olhar perspectivo e a atentar para as diferenças, relativizando nossos valores e pontos de vista”. Albuquerque Júnior (2012, p. 31) consegue elencar com sucesso tantas funções da história, evidenciando sua importância ao mesmo tempo que demonstra seu caráter em relação ao subjetivo,

[...]a história serve para produzir subjetividades humanas, para humanizar, para construir e edificar pessoas, para lapidar e esmerilhar espíritos, para fazer de um animal erudito, um sábio, um ser não apenas formado, mas informado, de um ser sensível fazer um ser sensibilizado.

Ensinar e aprender, apesar de tidos como conceitos simples para grande parte da população, são, na verdade, extremamente complexos. Necessita-se pensar no “ensinar para quê” e “aprender para quê”. Rüsen (2011, p.36) traz o que considero ser essencial para o entendimento de uma história de fato crítica, o conceito de consciência histórica.

Primeiro, a consciência histórica não pode ser meramente equacionada como simples conhecimento do passado. A consciência histórica dá estrutura ao conhecimento histórico como um meio de entender o tempo presente e antecipar o futuro. Ela é uma combinação complexa que contém a apreensão do passado regulada pela necessidade de entender o presente e de presumir o futuro. Se os historiadores vierem a perceber a conexão essencial entre as três dimensões do tempo na estrutura da consciência histórica, eles podem evitar o preconceito acadêmico amplamente aceito de que a

história lida unicamente com o passado: não há nada a se fazer com os problemas do presente e ainda menos com os do futuro

Acredito que a consciência histórica, especialmente a genética, pode ser entendida como a finalidade do ensino de História. Segundo Rüsen (2010, p. 56), “A consciência histórica é a realidade a partir da qual se pode entender o que a história é, como ciência e por que ela é necessária”. Com base nisso, surge a compreensão de que é de consciência histórica que o ensino de História precisa no momento. Para que ela seja alcançada, os educadores precisam estar devidamente apropriados de seus aportes teóricos e aptos a desenvolverem trabalhos, em sala de aula e fora dela, pois o ensino de História, pensando em consciência histórica, deve estar, necessariamente, relacionado à vida prática.

É este o caso quando se entende por consciência histórica a suma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de forma tal que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo (RÜSEN, 2010, p. 57).

Conceito bastante complexo, a consciência histórica, é praticamente impossível de ser definida em poucas palavras. Há de se entender os diversos processos que constituem esse conceito e que são necessários para sua composição. Sobre as operações mentais, Rüsen (2010, p. 59) faz a seguinte afirmação,

Pode-se descrever a operação mental com que a consciência histórica se constitui também como constituição do sentido da experiência do tempo. Trata-se de um processo da consciência em que as experiências do tempo são interpretadas com relação às intenções do agir e, enquanto interpretadas, inserem-se na determinação do sentido do mundo e na auto-interpretação do homem, parâmetros de sua orientação no agir e no sofrer.

Em relação às operações mentais, Rüsen (2010, p. 59) enfatiza a importância do “sentido” para a constituição da consciência histórica e acaba por explaná-lo da seguinte forma,

O termo “sentido” explicita que a dimensão da orientação do agir está presente na consciência histórica, pois “sentido” é a suma dos pontos de vista que estão na base da decisão sobre objetivos. A consciência histórica não se constitui (pelo menos não em primeira linha), pois, na racionalidade teleológica do agir humano, mas sim por contraste com o que poderíamos chamar de “racionalidade de sentido”. Trata-se de uma racionalidade, não da atribuição de meios a fins ou de fins a meios, mas do estabelecimento de intenções e da determinação de objetivos.

Existe uma correlação de diversos processos e etapas que acabam sendo fundamentais para a consciência histórica. Eles estão sempre atrelados à experiência e prática da vida e do

“homem” no tempo. Ainda sobre a constituição da consciência histórica, Rüsen (2010, p. 60) afirma que,

O ato constitutivo da consciência histórica, que consiste na interpretação da experiência do tempo com respeito à intenção quanto ao tempo, pode ser descrito, por recurso à distinção básica entre as duas qualidades temporais, como transformação intelectual do tempo natural em tempo humano. Trata-se de evitar que o homem, nesse processo de transformação, se perca nas mudanças de seu mundo e de si mesmo e de, justamente, encontrar-se no “tratamento” das mudanças experimentadas (sofridas) do mundo e de si próprio. A consciência histórica é, pois, guiada pela intenção de dominar o tempo que é experimentado pelo homem como ameaça de perder-se na transformação do mundo e dele mesmo. O pensamento histórico é, por conseguinte, ganho de tempo, e o conhecimento histórico é o tempo ganho.

São atribuídas à consciência histórica diversas importâncias, que ressaltam a complexidade desse conceito, mas que também acabam por evidenciar a sua relevância. Esse denso conceito pode ser percebido através de um movimento da fala, a narrativa, como esclarece Rüsen (2010, p. 60),

Põe-se agora a questão acerca do “se” e “como” esse resultado da consciência histórica pode ser descrito como uma operação unitária da consciência, como um processo coerente de pensamento. Existe uma interdependência estrutural entre as operações da consciência, na qual se dá a constituição de sentido sobre a experiência do tempo aqui esboçada? Deve-se tratar de um ato de fala, cuja universalidade antropológica não pode ser contestada e com respeito à qual se pode demonstrar ser ela determinante da especificidade do pensamento histórico e, com isso, da peculiaridade do conhecimento histórico científico (de uma forma que ainda se abordará.). Em um ato de fala desse tipo, no qual se sintetizam, em uma unidade estrutural, as operações mentais constitutivas da consciência histórica, no qual a consciência histórica se realiza, com efeito existe: *a narrativa* (histórica).

Sobre a produção do jogo em meu processo de pesquisa, destaco que a narração dentro do game é de suma importância para a construção do contexto histórico, este que “transportará” os jogadores para as representações do passado. Rüsen (2010, p. 149), sobre as narrativas, também afirma que,

O pensamento histórico, em todas as suas formas e versões, está condicionado por um determinado procedimento mental de o homem interpretar a si mesmo e a seu mundo: a narrativa de uma história. Narrar é uma prática cultural de interpretação do tempo, antropológicamente universal.

A narrativa trazida pelo jogo é fundamental para a perspectiva do ensino por meio deste, uma vez que ela será responsável por determinar as interações do jogador, traçando os contextos dentro do jogo. Diante do contexto elaborado pela narrativa, caberá então ao jogador fazer suas escolhas, determinando o “futuro” do jogo. Incorporados na pele do personagem



principal da trama, os jogadores passarão por situações típicas daquelas proporcionadas pelos jogos, como afirma Costa (2017, p. 37),

[...]aproximações e afastamentos entre a narrativa dos jogos e a narrativa histórica escolar na medida em que eles permitem ao usuário-aluno se colocar como sujeito histórico ao tomar decisões, escolher caminhos, vivenciar conflitos e incertezas, o que gera infinitas possibilidades de desdobramentos.

Ainda sobre as narrativas, é inegável a contribuição de Ricoeur (2010, p. 311) que, ao dissertar sobre a narrativa de ficção e a narrativa histórica, afirma,

Por entrecruzamento entre história e ficção, entendemos a estrutura fundamental, tanto ontológica, em virtude da qual a história e a ficção só concretizam suas respectivas intencionalidades tomando de empréstimo a intencionalidade da outra.

Esse entrecruzamento, ao se tratar de um game, faz-se necessário, uma vez que a apropriação da história, no momento em que almejamos o ensino, acaba misturando-se com a ficção ao simularmos situações históricas, ou não, a fim de criar uma narrativa na qual possamos proporcionar o aprendizado ao mesmo tempo que utilizamos as características lúdicas do jogo. Também, segundo Ricoeur (2010, p. 312), a “concretização só é alcançada na medida em que, por um lado, a história se serve de alguma maneira da ficção para refigurar o tempo, e em que, por outro, a ficção se serve da história com o mesmo intuito”.

Tamanha é a importância da narrativa, sendo que advém de Ricoeur (2010, p. 100) a afirmativa: “entender o que é uma narrativa é dominar as regras que governam sua ordem sintagmática”. Nesse viés, criar contextos de uma Caxias do Sul do início da década de 1930, dentro de um game, requer um conjunto de narrativas que devem ser verossimilhantes às da época, a fim de tornar possível a simulação de situações e ações, além de pensamentos da cultura daquele tempo, evitando, assim, possíveis anacronismos.

Em outras palavras, é “em função de...” tal convenção simbólica que podemos interpretar tal gesto como significando isso ou aquilo: o mesmo gesto de levantar o braço pode, segundo o contexto, ser entendido como maneira de saudar, de chamar um táxi ou de votar. Antes de serem submetidos à interpretação, os símbolos são interpretantes internos à ação (RICOEUR, 2010, p. 102).

Determinadas ações em períodos de tempo diferentes podem se tornar impróprias ou inadequadas. Conversas com autoridades públicas, amigos, desconhecidos ou até mesmo com um padre possuem valores diferentes na Caxias de 1930 e na Caxias de 2019. Todas essas

subjetividades estão diretamente relacionadas ao contexto de ambas as épocas, e é preciso atentar-se às dinâmicas do período.

Em função das normas imanentes a uma cultura, as ações podem ser estimadas ou apreciadas, isto é, julgadas segundo uma escala de preferência moral. Recebem assim um valor relativo, que leva a dizer que determinada ação vale mais que outra. Esses graus de valor, atribuídos inicialmente às ações, podem ser estendidos aos próprios agentes, que são considerados como bons, maus, melhores ou piores (RICOUER, 2010, p. 103).

O andar pela cidade, o ir até o interior, o comprar, o vender, são práticas que podem ser tidas como cotidianas no jogo. Para procurar entender melhor essas práticas, o aporte de Certeau (1994) se fez necessário. Desnaturalizar o comum, o “normal”, o cotidiano, entender que as práticas são frutos de um tempo, de uma construção. De acordo com o referido autor,

Trata-se de um saber não sabido. Há nas práticas, um estatuto análogo àquele que se atribui às fábulas ou aos mitos, como os dizeres de conhecimentos que não se conhecem a si mesmos. Tanto num caso como no outro, trata-se de um saber sobre os quais os sujeitos não refletem (CERTEAU, 1994, p. 143).

Ainda Certeau (1994, p. 143),

Trata-se, como se costuma dizer, de um conhecimento que não se conhece. Este “fazer cognitivo” não viria acompanhado de uma autoconsciência que lhe desse um domínio por meio de uma reduplicação ou “reflexão” interna. Entre a prática e a teoria, esse conhecimento ocupa ainda uma “terceira” posição, não discursiva, mas primitiva. Acha-se recolhido, originário, como uma “fonte” daquilo que se diferencia e se elucida mais tarde.

As fotografias são essenciais para essa construção. São fontes históricas que nos mostram e dizem muito sobre os recortes selecionados, bem como os esquecidos, da sociedade da época. Menos comuns na época, as fotografias são produções, principalmente, de eventos ou paisagens. Sobre a fotografia pública, Mauad (2015, p. 90) afirma que,

A fotografia pública refere-se à produção de imagens fotográficas associadas ao registro de eventos sociais, por agentes históricos cuja prática de fotografar pode se realizar de forma independente ou associada a algum vínculo institucional. Em ambos os casos, a forma de envolvimento à causa fotografada orientará escolhas e, portanto, delineará a forma que a imagem vai assumir. Assim, o engajamento político a uma causa, princípio ou às regras institucionais definem a dimensão autoral da fotografia pública.

As imagens, hora presentes no jogar do jogo, hora como referência para sua própria construção, vão muito mais além do que realmente os olhos podem ver. Longe de simples

“ilustrações, as fotografias são um contato direto com aquela sociedade passada. Como a pesquisadora Mauad (2015, p. 106) afirma que,

As imagens - fotografias, pinturas, mapas, filmes - caracterizam-se por documentarem, tanto as situações que figuram no registro visual, quanto a sua própria fatura como produto de relações sociais. A análise histórica de imagens convoca para a sua total compreensão a sociedade que a produziu e consumiu, que a imaginou e arquivou, que a vivenciou e esqueceu. As imagens do passado, na condição de sínteses de tempos e de espaços, devem assumir lugar central na abordagem didática da História. Entre os vários caminhos para essa atribuição, o percurso aqui apresentado pode ser uma escolha.

É possível entender, assim, que além de elucidar visualmente aspectos de Caxias do Sul, a fotografia em si, como fonte, é um contato “histórico” do jogador com o passado, mas é também uma ponte para a reflexão sobre questões que transpassam do recorte da própria imagem. Em seu estudo sobre os livros didáticos, Mauad (2015) fala sobre a incompletude das imagens e sua relação com a imaginação,

A incompletude das imagens sugere que se complete o sentido com a imaginação. A imaginação, no entanto, se apoia na trajetória das imagens e em suas biografias, nos meios que circulou e nas funções que assumiu em seu caminho, no nosso estudo, até o livro didático (MAUAD, 2015, p.. 102).

O jogo, sem dúvida, deve estar alicerçado nos conceitos apresentados até então. Mas é também necessário compreender o contexto em que um game possa vir a ser o tema de um mestrado, além de uma ferramenta para o ensino. Através da produção do *game*<sup>2</sup>, penso em possibilitar - tanto dentro da sala de aula, em celulares, na *web*<sup>3</sup>, e até mesmo *offline*<sup>4</sup> em computadores, mas que possa ser acessado em diferentes ambientes - que professores e alunos e um público mais amplo, de alguma forma, entrem em contato com experiências representadas pelas fontes históricas da história de Caxias do Sul, a fim de constituir uma consciência histórica.

Ao pensar historicamente um jogo, não consigo fazê-lo senão diretamente associado a certos elementos que constituem a história pública e a história digital. Pretendo fazer uso tanto de alguns preceitos da História Pública, ao tentar encontrar maiores públicos, ao mesmo tempo em que penso utilizar a história digital e todas as suas possibilidades para confecção,

---

<sup>1</sup> A palavra game refere-se a “jogo digital” ou jogo eletrônico.

<sup>3</sup> O termo faz referência a internet.

<sup>4</sup> Entende-se aqui que é possível jogar mesmo quando sem acesso à internet.

hospedagem e divulgação do game. Este, com certeza, seria um projeto muito menos embasado senão por essas, tão atuais, tendências da prática historiadora.

Entendo que a História Pública, movimento que começa a ganhar a atenção dos historiadores brasileiros em 2011 e que ganha maiores proporções em 2014, como essencial para a História. Não somente a academia e o ambiente escolar podem ser o palco dos historiadores. É preciso que tenhamos voz junto a diferentes públicos e que reclamemos de volta nosso poder de fala para com estes. Esse poder de fala se refere à autoridade do historiador conforme a noção trazida por Carvalho (2018, p. 170) “A noção de autoridade com a qual operamos aqui relaciona-se com o reconhecimento de um amplo conjunto de procedimentos que o historiador adota ao escrever a História”.

Longe de ser uma tarefa fácil, definir com exatidão o que é História Pública é ainda bastante controverso. Há quem conteste a própria existência dela, limitando o conceito como apenas uma nova nomenclatura. Liddington (2011) expõe o que considero ser uma das premissas da História Pública,

Em vez disso, para mim a história pública é menos sobre “quem” e ou “o que” e mais sobre “como”. Nem tanto um substantivo, principalmente um verbo. A história pública tem importância real e urgente, dada a crescente popularidade das representações do passado nos dias de hoje. Em um contexto de segmentação acadêmica e profissionalização restrita, os historiadores públicos podem fornecer uma mediação necessária, inspiradora e revigorante entre o passado e seus públicos. (LINDDINGTON, 2011, p. 50)

É um ato de cidadania e de responsabilidade social que o historiador exponha suas produções ao alcance dos mais diversos públicos. Pensando nisso, a História Pública tem como proposta a produção de artefatos culturais, muitas vezes construídos junto com as comunidades, que utilizam os mais diversos fazeres e mídias, os quais procuram trazer conteúdo histórico de qualidade.

A história pública explora e apresenta o conhecimento histórico - em uma variedade de formas - para além dos foros acadêmicos tradicionais. Trata-se de um campo ambicioso, que geralmente tenta construir uma ponte entre as análises detalhadas, nuançadas e profundamente investigadas dos historiadores acadêmicos e uma curiosidade histórica aparentemente insaciável, embora às vezes restrita e impaciente, do público em geral (ZAHAVI, 2011, p. 53).

Já a História Digital apropria-se das tecnologias digitais para sua produção e divulgação. Acredito que esta seja uma das facetas da história Pública. Há também historiadores que podem entendê-la como um campo à parte. Gosto de pensar que uma completa a outra e que a História Pública, junto com a História Digital, tem muito a contribuir.

Hoje, a história pública é abrangente, empolgante, cativante e provocativa. Ela é uma avenida para a formulação e a configuração de políticas públicas por meio de pesquisas historicamente fundamentadas; ela é um veículo para ampliar nossa visão do passado através do uso sofisticado e criativo de exposições museológicas, performances teatrais, mídia audiovisual e muito mais (ZAHAVI, 2011, p. 53).

Assim como a História Pública visa a atingir vários públicos, a História Digital acaba por lidar não somente com esses públicos, mas por enfrentar, nesse ambiente que é a internet, muitos outros produtores de conteúdo os quais acabam por tentar, na área da história, substituir o discurso dos historiadores. Carvalho (2018) elenca dificuldades que os historiadores têm encontrado, tanto para atingir os grandes públicos como para dominar a linguagem digital. O autor também afirma que a autoridade do historiador não desapareceu, apesar das dificuldades, e acaba por sugerir que pensemos em uma “história mais conectada”.

Cabe aos historiadores, dentro de suas possibilidades, ocuparem os espaços que tantos outros profissionais já ocupam, como a produção de filmes, jogos, entre outros, para expandir o diálogo da história com a sociedade. Albuquerque Júnior (2012), ao discorrer sobre os historiadores, afirma que,

A história não deve ser a valorização do passado em detrimento do presente; não podemos ser hoje aquelas figuras de historiadores tão comuns na literatura europeia do fim do século XIX e início do século XX: um ser exilado de seu tempo, um ser solitário por ser incompreendido pelos do seu tempo, incapaz de manter com eles qualquer comunicação, já que os vê como pouco merecedores de atenção, como seres vulgares sem a mesma glória dos homens que encontra nas páginas da história, um ser fechado em sua biblioteca ou que passa dias a chafurdar arquivos, esmerando-se e sentindo enorme prazer ao esmagar traças e baratas que devoram seus preciosos documentos, um ser mais apaixonado por Napoleão ou por César do que pelo parceiro ou parceira que lhe aguarda em sua volta da pesquisa (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2012, p. 35).

Proporcionar o aprendizado através de um game não é algo trivial. Há a necessidade de planejamento que, de alguma forma, didatize um conhecimento histórico específico ao mesmo tempo em que a ludicidade do *game* não pode ser perdida, ou este perderia o seu propósito. Höldijk (2016) faz importantes considerações sobre as potencialidades dos jogos para o ensino a partir de características próprias deles.

*Video games do interpret the past for the present, through text, visuals and gameplay. Is it as richly detailed as a historical monograph? Of course not, but thos lack of academic complexity is counter-balanced by a much more enjoyable medium – one*

*that makes video games very popular amongst today`s society, especially youth (HÖLDIJK, 2016, p. 47) <sup>5</sup>.*

Nesse viés, jogos possuem a capacidade de ocupar-nos por horas. A ludicidade deles faz com que propiciem uma atividade bastante prazerosa. Pelo menos a maioria dos jogos têm, no mínimo, a intenção de servir como entretenimento quando são não especificamente voltados a outra situação específica. Esse entretenimento pode ser proporcionado de diversas formas, seja através de desafios, de dificuldades impostas ao jogador, ou até mesmo a possibilidade de alcançar a perfeição, entre muitos outros fatores, com a simulação dos mais diversos mundos fantasiosos e batalhas épicas entre heróis e vilões.

Os jogos são construídos a partir de subjetividades da sociedade, brincam com o futuro, reinventam o passado, influenciam o presente. Cada vez mais cedo, temos acesso às representações que esses jogos nos proporcionam. São extremamente populares entre os jovens e alguns até se tornaram esportes. Os games possuem grande representatividade na área do entretenimento, mas também possuem muitas possibilidades na área do ensino. Novamente o historiador Höldijk (2016) aponta essa grande influência dos jogos na sociedade.

*Video games shape our culture. They transmit ideas. They normalize discourses. [...] They also teach us history – intentionally or not. For this reason, historians should engage with them: they should study them, critique them, create them and, of course, play them (HÖLDIJK, 2016 p. 3) <sup>6</sup>.*

Bastante convidativos, os jogos têm se provado um investimento bastante lucrativo. A indústria de *games*, a cada ano que passa, cresce mais, obtendo lucros exorbitantes. Segundo a página da web Nerdbunker (2019),

A indústria dos *videogames* parece ser realmente irrefreável: em 2018, os jogos eletrônicos atingiram seu maior patamar na história, com uma arrecadação de US\$ 134 bilhões ao redor do mundo e US\$ 43,4 bilhões apenas na América do Norte. O crescimento foi de 17% em relação a 2017 (o maior crescimento dos últimos anos).<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Vídeo games fazem uma interpretação do passado para o presente, através de textos, imagens e jogabilidade. São tão detalhados como uma monografia (produções de historiadores) de História? Com certeza não, mas em contrapartida, os jogos são um meio mais “agradável” – um que faz com que, hoje em dia, eles sejam bastante populares na sociedade, principalmente entre os jovens (Tradução livre).

<sup>6</sup> Videogames moldam nossa cultura. Eles transmitem ideias. Eles normalizam discursos. [...] Eles também nos ensinam história – intencionalmente ou não. Por esta razão, historiadores deveriam se engajar com eles: deveriam estudá-los, criticá-los, cria-los e, com certeza, jogá-los. (Tradução livre)

<sup>7</sup> Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-faturo-us-43-bilhoes/>. Acesso 17/03/2021.

Esses lucros proporcionam a criação de novos jogos baseados em investimentos vindos dos bons números de tantos games. Não necessariamente investimento reflete num bom *game*, pois existem inúmeras variáveis para essa produção.

Uma trama desafiadora, gráficos belos, uma boa *gameplay*<sup>8</sup> entre outros fatores podem ser determinantes para a qualidade dos jogos, que costumam ser produzidos por extensas equipes, formadas muitas vezes por inúmeros profissionais das mais diversas áreas. A proposta do game que aqui apresento é de que, dentro das possibilidades, ele deve ser simples, mas não simplório.

These gameplay representations are often simplifications and sometimes place players in ahistorical situations. However, criticizing these aspects of the gameplay would be unproductive. These ahistorical situations and simplified representations are made in the service of capturing a greater historical truth or evoking a historical mentalité (HÖLDIJK, 2016, p. 33)<sup>9</sup>.

Apesar de o autor evocar o termo “verdade histórica”, entende-se tal termo muito mais como uma representação do contexto histórico do que uma verdade absoluta. Há de se fazer a ressalva de que não há pretensão de se alcançar uma “verdade histórica”, até por esta ser impossível. Nesse contexto, a proposta desta dissertação é proporcionar uma versão histórica de Caxias do Sul na década de 30. Aproveita-se o caráter interativo do jogo para fazer-se uso da imaginação histórica e contribuição dos próprios jogadores ao jogar o jogo. Conforme associação também construída por Machado (2018, p. 26),

[...] parto da ideia de que todas as representações midiáticas sobre o passado, ou produtos culturais, podem ter um efeito de mudança ou solidificação de visões na maneira como contamos e vemos o passado (imaginação histórica).

O *game* será desenvolvido utilizando o *software* RPG MAKER MV, *software* que é produzido pelas empresas KADOKAWA e Yoji Ojima, distribuído pela Degica e está disponibilizado na plataforma *STEAM*<sup>10</sup>. Nesta dissertação não há a pretensão de desenvolver-se o *game* por completo, mas lançar uma *Demo*<sup>11</sup>. Sob os olhares da História Pública, busco

---

<sup>8</sup> *Gameplay* pode ser entendida aqui como “jogabilidade” a qual se refere ao ato de jogar. Uma boa jogabilidade costuma oferecer bastante opções de ações e escolhas ao jogador. Também pode ser entendida como “situação de jogo”, momentos, contextos criados pelo jogo a fim da condução da história do jogo em si e das ações do jogador.

<sup>9</sup> As situações criadas para se jogar costumam ser representações simplificadas, e muitas vezes colocam os jogadores em situações não históricas. No entanto, criticar este aspecto das situações de jogo seria improdutivo. Essas situações não históricas e representações simplificadas são feitas para o alcance de uma verdade histórica maior ou para evocar uma mentalidade histórica. (Tradução livre)

<sup>10</sup> Plataforma de venda de jogos digitais onde jogadores podem interagir como em uma rede social.

<sup>11</sup> *Demo* pode ser entendida como “demonstração”. Uma versão mais curta do jogo e que pode sofrer alterações conforme o feedback da comunidade.

construir o jogo com a participação da comunidade. A própria *Steam* possui um espaço específico para as diversas comunidades. Acredito que disponibilizar esse espaço de opinião, crítica e contribuição é fundamental para o processo e construção de uma futura “versão final” do game.

O *software* é um desenvolvedor de jogos 2D<sup>12</sup>, os quais utilizam *pixels* para criar os cenários e personagens. Devido à plataforma do jogo e sua finalidade, um RPG<sup>13</sup> é, para mim, a escolha ideal para o estilo de jogo, uma vez que o jogador assumirá o papel de um personagem que voltará no tempo para Caxias no ano de 1932, ao mesmo tempo em que, com o RPG, podemos criar narrativas e introduzir aos jogadores escolhas que serão responsáveis pela dinâmica do jogo.

Mas, as regras carregam outra dinâmica essencial à História. Todo indivíduo vive cercado por um contexto histórico que o condiciona, permitindo certas ações e negando-lhes outras. Essas são também as regras, dentro de um jogo; algumas jogadas são permitidas, outras não. No entanto, tal qual no contexto histórico, em alguns casos podem haver reconfigurações, da mesma forma como as regras de determinados jogos podem modificar-se (GIACOMONI; PEREIRA, 2013, p. 23).

O jogo terá como contexto simular a vida cotidiana de Caxias do Sul na década de 1930. Apropriar-se desse contexto oportunizará ao jogador entrar em contato com diversas dimensões do cotidiano da cidade relacionadas às práticas comerciais, religiosas, políticas e culturais e, dessa forma, poderá possibilitar a identificação de diferenças e semelhanças com o tempo presente. Assim, conforme Telles (2006, p. 15),

ao lidar com o problema do espaço em uma simulação do passado, os jogadores se aproximam das situações, experiências e dificuldades análogas às experimentadas pelos homens de uma determinada época. A interação com esse tipo de simulação também possibilita a aquisição de uma noção ampla e não-determinada de passado, a identificação das possibilidades de interação e as limitações que moldam as ações humanas e o desenvolvimento das habilidades de resolução de questões estratégicas.

Em 1932, Caxias do Sul já possui uma economia industrial bastante movimentada. Dentre o leque de empresas responsáveis pelo comércio e movimentação econômica da cidade, podemos encontrar metalúrgicas, vinícolas, secos e molhados, ateliers, barbearias, alfaiatarias, madeireiras entre tantos outros. Já em 1925, conforme Giron e Bergamaschi (2001, p. 125), “O comércio estava em franco desenvolvimento, havia na cidade 326 estabelecimentos comerciais, 240 industriais e 196 estabelecimentos de prestação de serviços, num total de 762 empresas”.

---

<sup>12</sup> Jogos que utilizam a perspectiva 2d, costumam ter o “gráfico” mais simples.

<sup>13</sup> *Role Play Game*: Jogo de “assumir papéis”, “interpretar um personagem”.



Caberá ao jogador explorar essa Caxias representada em variadas fontes documentais e, a partir de suas escolhas, relacionar-se com o cotidiano dos habitantes da época, a fim de completar seus objetivos dentro do jogo. Para isso, é importante o jogo criar um cenário e uma trama condizentes com o período. Personagens e seus costumes, relações, pensamentos e diálogos, todos devem estar de acordo com a época. Para Ricoeur (2010),

O mundo narrado é o mundo do personagem e é narrado pelo narrador. Ora, a noção de personagem está solidamente ancorada na teoria narrativa, na medida em que a narrativa não poderia ser uma mimesis<sup>14</sup> de ação sem ser também uma mimesis de seres que agem; ora, seres que agem são, no sentido amplo que a semântica da ação confere à noção de agente, seres que pensam e sentem; ou melhor, seres capazes de dizer seus pensamentos, sentimentos e ações. Desse modo, é possível deslocar a noção de mimesis da ação para o personagem e do personagem para o discurso do personagem (RICOEUR, 2010, p. 152).

O jogo pretende direcionar o jogador a pontos “críticos” nos quais este, a partir de suas escolhas, definirá o final do jogo. O jogador assumirá a experiência de um jovem que ao visitar o museu de sua cidade, acaba voltando no tempo para a Caxias do Sul de 1932, nela irá vivenciar diversas situações históricas que envolvem o cotidiano da cidade e que delineiam a trama do jogo. Nesta Caxias da década de 1930, o jogador encontrará missões que gerarão recompensas, sendo que estas sempre exigirão tarefas do jogador.

Através de missões, o jogador será apresentado a fontes históricas, principalmente fotografias, que têm como objetivo causar estranhamento, quando o jogador reconhece o local da imagem, utilizando seu conhecimento prévio sobre a cidade. Outras fontes, como jornais e requerimentos, além de contribuir para a construção das missões do jogo, colaboram para a construção desse contexto histórico.

Dentro da oferta do trabalho em funilarias na zona urbana, por exemplo, alguns documentos que podem ser facilmente apresentados ao jogador são: os contratos de trabalho, os catálogos dos produtos e fotos de funilarias da época. Já na zona rural, o trabalho será representado a partir de documentos que remetam a algumas características específicas deste meio, como a lida na lavoura, nos vinhedos e ferramentas comumente utilizadas pelos trabalhadores e pelas famílias em seu fazer diário.

Representações de determinados espaços da cidade de Caxias do Sul serão essenciais para o *game*. O comércio no centro da cidade será onde o *player* terá acesso aos demais produtos que precisará para suprir suas necessidades. Não somente o comércio, mas a região onde hoje

---

<sup>14</sup> “É a atividade mimética, o processo ativo de imitar ou de representar. Portanto, deve-se entender imitação ou representação em seu sentido dinâmico da composição da representação, de transposição em obras representativas.” (RICOEUR, 2010, p. 59).

é a praça Dante Alighieri, entre as ruas Júlio de Castilhos e Sinimbu, servirá como ponto de referência para que os jogadores, por meio de fotografias, reconheçam, ou, pelo menos, estranhem a região da praça no jogo.

Nesse ambiente virtual, os jogadores são confrontados com o "problema do espaço", a saber, o enfrentamento de desafios a serem superados (limites de recursos e ações, obstáculos e antagonistas) em um dado cenário histórico. A principal contribuição dos jogos de simulação para o conhecimento histórico no século XXI é oferecerem um "espaço histórico navegável" (TELLES, 2016, p. 15).

Observando os aspectos necessários para a construção do conhecimento histórico e do jogo, a dissertação está dividida em três capítulos. O primeiro capítulo é a introdução. No segundo, apresento o contexto histórico de Caxias do Sul dos primeiros anos da década de 1930, utilizando, principalmente, fotografias e jornais, coletadas no Arquivo Municipal João Spadari Adami e no Centro de Memória da Câmara de Vereadores de Caxias do Sul.

Para criar o ambiente no qual se desenvolverá a trama do jogo, no segundo capítulo, foram utilizados jornais da época, requerimentos dos primeiros três meses de 1932, fotografias do centro da cidade, da festa da uva, de empresas e comércios, de instituições religiosas e do interior da cidade. Também foi utilizado o recenseamento de 1932. Essas acabaram sendo as principais fontes documentais utilizadas para a pesquisa.

Já no terceiro capítulo, descrevo as mecânicas do jogo, suas possibilidades, complexidade e a subjetividade que ele abarca. Nele apresentam-se as missões e seus consecutivos objetivos, junto com a trama do jogo que está intrinsecamente relacionada ao conhecimento apresentado no segundo capítulo.

## 2 O COTIDIANO DA CIDADE COMO PALCO PARA UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA

Caxias do Sul, lugar onde o jogo se passa, é uma cidade localizada na Região Nordeste do estado do Rio Grande do Sul. É também conhecida por ter recebido quantidade considerável de italianos durante o processo imigratório iniciado no ano de 1875 e que acaba se postergando ao longo das próximas décadas.

Entretanto, reconstituir a história da cidade no momento exato no qual se desenvolve o jogo requer transportar o jogador para esse universo de 1932, para compreender como era a vida cotidiana de Caxias, como se davam as relações entre seus moradores, entre os habitantes e as autoridades políticas e religiosas, que espaços da cidade concentravam as principais manifestações culturais, como festas populares, eventos cívicos, enfim, como as pessoas daquela época viviam, trabalhavam, divertiam-se, como lidavam com seus problemas, como reagiam às normas e regras sociais impostas pela municipalidade.

Procurando aproximar-se mais da década de 1930, tempo no qual se desenrolará a trama do jogo, fontes, como é o caso do “Recenseamento Geral do Município”, foram valiosas informações sobre aspectos econômicos e socioculturais da cidade e colaboram para a construção do contexto do jogo.

Em 1932, Caxias do Sul era uma cidade com aproximadamente 32 mil habitantes, somando a população de seus quatro distritos. Considerando apenas o 1º distrito, nomeado de Caxias, percebemos que a população está dividida, praticamente de maneira igual, entre as zonas urbana e rural, tendo respectivamente cada uma 9.975 e 9.578 habitantes.

Diferentemente dos primórdios da cidade, em 1932, é constatada uma maioria absoluta de brasileiros, sendo que apenas 6,82% da população é italiana. Muitos desses brasileiros são descendentes diretos de italianos; logo, a cidade herda costumes, práticas e tradições vindas dos imigrantes, que darão os contornos culturais mais destacados da cidade ao longo de sua história. Sendo a imensa maioria católica, cerca de 98,24% da população<sup>15</sup>, pode-se esperar uma conduta dotada de valores morais religiosos que regram as ações cotidianas, assim como o modo de pensar daqueles que em Caxias habitavam. Assim, a religiosidade, como uma dimensão significativa do cotidiano da cidade, será um aspecto importante para o desenvolvimento da trama do jogo.

Caxias do Sul, destacando-se no cenário econômico nacional, com suas emergentes indústrias e possibilidades de trabalho, faz como que a cidade fosse bem-vista por aqueles que

---

<sup>15</sup> Segundo Recenseamento de 1932.

buscavam por oportunidades de trabalho. Afinal, as indústrias necessitavam cada vez mais de mão de obra. Esta, aliás, é uma marca ainda presente nas representações de Caxias do Sul, o que tem atraído imigrantes de diferentes nacionalidades em busca de melhores condições de vida<sup>16</sup>. Ainda sobre o desenvolvimento da cidade, Herédia (2007) aponta que,

[...] essa constatação prova que o município de Caxias havia crescido, e isso representava a capacidade industrial que os empresários haviam instalado e o potencial que o município possuía. No censo de 1930, foi constatado o acelerado crescimento da cidade e a diversificação que a mesma desenvolvia sua economia, sendo que dispunha de 190 estabelecimentos industriais e de uma produção industrial orçada em R\$ 5.496:792\$500 (HERÉDIA, 2007, p. 40).

Caxias é o lugar onde o personagem principal do jogo, encontrará inúmeros desafios, por muitas vezes, confundido como alguém de fora, ou seja, com um migrante. No geral, um migrante sempre busca migrar para melhorar sua condição de vida; nesse caso a viagem inesperada no tempo forçará o jogador a buscar meios de manter sua sobrevivência nesse período tão diferente do seu. A vida pessoal do personagem, somada com as potencialidades de Caxias para os migrantes, fazem com que o protagonista possa encontrar tais oportunidades na cidade. Os estudos de Herédia (2010, p. 129) apontam que,

A história desse município reflete a presença de fluxos migratórios contínuos, que buscaram a localidade com o objetivo de fixar-se na terra, gerar riqueza pelo trabalho e investir no futuro da comunidade. O histórico desses fluxos migratórios mostra que, em cada período histórico, a cidade recebeu uma quantidade de migrantes que a procuraram em busca de oportunidades de vida, marcadas pelo ideário do trabalho. Dessa forma, pode-se dizer que os diversos ciclos econômicos pelos quais a cidade passou delimitaram as características e as configurações do período (HERÉDIA, 2010, p. 129).

A categoria econômica, além da religiosidade, apresenta-se como outro elemento importante na configuração do jogo, aliado ao fato de o protagonista da trama ser confundido com um migrante e carregar todos os anseios e desafios próprios desta condição.

Outro aspecto que se destaca na história da cidade é a realização contínua de sua festa popular de maior expressividade, ainda no tempo presente. Ano de importante edição de Festa da Uva, a cidade aguarda um evento de grandes proporções, preparando-se e colaborando para sua efetiva construção. Unindo diversos setores da municipalidade, a festa irá contagiar a cidade ao longo dos primeiros meses de 1932, mais especificamente na época da vindima, na qual o

---

<sup>16</sup> Ver Herédia (2019).

jogo se passa. Dessa forma, os movimentos em torno da realização desse evento deverão contar com a participação do protagonista do jogo.

## 2.1 UMA CONSTRUÇÃO GRÁFICA DAS ATIVIDADES ECONÔMICAS DISPOSTAS NO CENTRO DA CIDADE A PARTIR DE FONTES VISUAIS

Como afirmado anteriormente, a reconstrução de um contexto condizente com Caxias do Sul de 1932, envolvendo suas narrativas e discursos, é essencial para o jogo, uma vez que este tem como finalidade pedagógica colocar os jogadores em contato com representações construídas em relação à história de Caxias do Sul, ou seja, as fontes históricas que dão a ver as múltiplas experiências temporais de seus habitantes. Justamente por se tratar de um jogo, elas serão de extrema importância e receberão destaque na configuração das missões as quais o protagonista deverá enfrentar.

Diante disso, foi preciso buscar no Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami imagens de Caxias do Sul em 1932 para que se possa construir um cenário de como era a cidade nesse período, ou, pelo menos, como a cidade foi representada em fotografias. As limitações gráficas do jogo, somadas aos recortes temáticos anteriormente referidos - a religiosidade, as práticas econômicas e culturais, como a Festa da Uva, a vida que se divide entre a zona rural e urbana -, fazem com que busquemos criar uma atmosfera visual a mais próxima possível da realidade em que se passa a trama do jogo.

Pensando no aspecto pedagógico do jogo, busca-se aproximar o jogador das fontes históricas que permitem uma leitura da cidade em seu cotidiano num determinado tempo. As imagens do período serão utilizadas menos como mera ilustração, mas como um registro documental que remeta o jogador a fragmentos da memória da cidade, nesse caso, evocadas por meio das fotografias.

Pela especificidade do ano em que se passa o jogo, somando-se o fato de que a fotografia ainda não era algo difundido entre toda a população como algo acessível, a localização de imagens não foi simples. Procura-se usar fotografias o mais próximo possível do contexto histórico e cultural em que o jogo se passa. Dessas imagens, foram selecionadas aquelas que melhor representam a dinâmica das temáticas a partir das quais se efetivam os movimentos, as andanças e itinerários do protagonista do jogo.

Nos arredores da praça, teremos o que podemos denominar de Sede. A região central de Caxias do Sul em 1932 é onde o desenvolvimento parece chegar antes. A sede será um local comum para o comércio, sendo possível encontrar aí uma concentração de empreendimentos.

Como importante ponto de referência, é nessa região da cidade que encontraremos maior interação entre pessoas da zona urbana e rural, pois

Outro costume medieval renasceu na colônia: foram as feiras. Os colonos acostumados às feiras europeias, retomaram o costume de vender seus produtos na praça. Na feira da praça Dante Alighieri – situada no centro geográfico da sede da colônia – todos aqueles que faziam algum produto, não tendo um local fixo para sua venda, faziam da Praça sua casa de negócios. Os feirantes eram os donos de sua produção e da venda do produto de seu trabalho (BERGAMASCHI; GIRON, 2001, p. 61).

Uma das principais passagens do jogador é, sem dúvidas, a Praça Dante Alighieri, no subcapítulo anterior. A recriação dessa região passa pelas principais características dela: a vegetação, a disposição de bancos e os monumentos, mas principalmente as casas de comércio e as fábricas ao seu redor. Essas características são apresentadas na Figura 1 a seguir.

Figura 1 - Praça Dante Alighieri 1933



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1933).

Em determinado momento do jogo, o jogador poderá ter acesso a essa fotografia, que, obviamente, estará relacionada a movimentos do protagonista, o viajante, no que se refere a sensações de estranhamento, encantamento, receios e ressignificação de conceitos teoricamente já conhecidos pelo mesmo. Sua utilização deverá levar em consideração, então, características específicas da cidade, no caso do espaço central, relativo a outros tempos. Essas imagens, portanto, irão nutrir a trama, a criação do conteúdo do jogo. Além disso, alimentam a imaginação do jogador, que, de certa forma, ao jogar, encarnará a figura do viajante e, colocando-se no lugar dele, andará pelas ruas de Caxias, comprando, conversando, brigando, enfim, relacionando-se.

Uma cidade pode ser tomada como um espaço de múltiplas vozes, que produz comunicação com vozes diversas e todas co-presentes. Uma cidade viva, dinâmica e, desde sua concepção inicial, um espaço público privilegiado onde os sujeitos estão em (des)encontro constante, estabelecendo potências de sociabilidade, modificando as possibilidades de comunicação e interação vivenciadas no cotidiano. A rua é o espaço público, o espaço comum de acesso irrestrito e de convivência de diversidades, que se estende do compartilhado ao coletivo e onde se materializam conflitos, disputas e negociações. É o espaço da luta política, da luta pela apropriação, dos usos e ocupações dos vínculos afetivos, das táticas que vão se delineando ao longa da história, produzindo narrativas, práticas e discursos que integram a dinâmica social e seus processos de reprodução, transformação e manutenção. Um espaço privilegiado para a legitimação e circulação de saberes e sentidos, tanto quanto para a constituição identitária e subjetiva – individual e coletiva. É, ao mesmo tempo, um espaço de pretensões universais, que, ao menos em tese, garante acesso e participação igualitários a todos (DA SILVA, 2019, p. 16).

A região da Sede precisa representar para o jogador aquilo que, de fato, era imponente. Ao assumir um lugar semelhante ao de um migrante do período, em Caxias, explorar essa região central será fundamental. O centro da cidade, sobretudo a Praça Dante, ainda hoje é lugar de parada, de sociabilidade dos inúmeros imigrantes que chegam. Por isso, todas as facetas da praça devem estar presentes.

Na obra de Certeau (1998), podemos usufruir das análises do cotidiano de um bairro, exploradas no referencial, em que somos apresentados ao conceito de conveniência. Da mesma forma que o recorte do bairro foi utilizado para a pesquisa de Certeau (1998), o jogo também utiliza o recorte de espaços de Caxias do Sul. Sendo assim, as análises e os conceitos dos autores, mesmo que se referindo especificamente ao bairro, serão aplicados também ao “estrangeiro”, “migrante” de outra cidade - em todo caso um “de fora” -, que adentra na comunidade caxiense e em suas relações.

Além disso, o bairro é o espaço de uma relação com outro como ser social, exigindo um tratamento especial. Sair de casa, andar pela rua, é efetuar de tudo um ato cultural, não arbitrário: inscreve o habitante em uma rede de sinais sociais que lhe são preexistentes (os vizinhos, a configuração dos lugares etc.) A relação entrada/saída, dentro/fora penetra outras relações (casa/trabalho, conhecido/desconhecido, calor/frio, tempo úmido/tempo seco, atividade/passividade, masculino/feminino...). É sempre uma relação entre uma pessoa e o mundo físico e social. É organizadora de uma estrutura inaugurável e mesmo arcaica do “sujeito público” urbano pelo pisar incansável porque o cotidiano, que afunda em um solo determinado os germes elementares (decomponíveis em unidades discretas) de uma dialética constitutiva de autoconsciência que vai haurir, nesse movimento de ir-e-vir, de mistura social e de recolhimento íntimo, a certeza de si mesma enquanto imediatamente social (CERTEAU, 1998, p. 43).

Diante dos recortes necessários para o jogo, serão representados, neste perímetro da cidade, praça e centro, indústrias e comércios. Nestes poderemos encontrar parte dos negócios

que existiam na cidade. Como mostra o censo de 1932<sup>17</sup>, secos e molhados, barbearias, farmácias, sapateiros, joalherias, pensões, lojas de louças e ferragens são alguns exemplos dos comércios ativos na região.

Nos caminhos da Sede, um migrante certamente poderia deparar-se com inúmeras situações. As metalúrgicas, logo ao lado, poderiam se tornar sua próxima fonte de renda. O alfaiate poderia ser o profissional a ser procurado no caso de necessidade de uma roupa nova quando não fosse possível comprar. Os hotéis poderiam ser imponentes e convidativos e, ao mesmo tempo, muito caros. Os secos e molhados, poderiam ser o local onde encontrar o fumo em corda, para aliviar as frustrações, ou até para a manutenção de um hábito.

Assim, comprar não é apenas trocar dinheiro por alimentos, mas além disso ser bem servido quando se é bom freguês. O ato da compra vem “aureolado” por uma “motivação” que, poder-se-ia dizer, o procede antes de sua efetividade: a fidelidade. Esse algo mais, não contabilizável na lógica estrita da troca de bens e serviços, é diretamente simbólico: é o efeito de um consenso, de um acordo tácito entre o freguês e o seu comerciante que transparece certamente no nível dos gestos e das palavras, mas que jamais se torna explícito por si mesmo. É o fruto de um longo costume recíproco pelo qual cada um sabe o que pode pedir ou dar ao outro, em vista de melhorar a relação com os objetos da troca (CERTEAU, 1998, p. 52).

Muitos serviços podem ser oferecidos na região central, mas a realidade do protagonista, que chega fragilizado em termos de recursos econômicos, pode retirá-lo do alcance do que é oferecido. Por hora, responsáveis por ofertar produtos podem ser aqueles que demandem alguma ajuda, criando uma oportunidade de trabalho para aqueles que precisam.

Mas essa região, para o jogo, tem como principal objetivo a interação entre o jogador, na pele do personagem principal, e os agentes de seu tempo. A função social presente nas relações comerciais evidencia que na região da Sede é onde teremos o maior número de conversas e encontros com outros personagens da trama.

O registro do consumo é, para o observador, um dos lugares privilegiados para verificar a “socialidade” dos usuários, o lugar onde se elaboram as hierarquias típicas da rua, onde se espanam os papéis sociais do bairro (a criança, o homem, a mulher, etc.) onde se “manifestam” as convenções sobre as quais se entendem as personagens momentaneamente reunidas no mesmo palco (MAYOL, 1994, p. 53).

Seguindo na utilização das imagens, tem-se outra perspectiva, de uma das principais ruas da praça na Figura 2. Nela, nota-se um prédio em evidência. Trata-se do Banco Nacional do Comércio, onde também teremos a sede da Associação dos Comerciantes (HERÉDIA, 2007,

---

<sup>17</sup> Ver anexo TAL sobre o censo comercial.



p. 43), a qual trabalha na construção e divulgação da Festa da Uva e está situada nas esquinas entre as ruas Júlio de Castilhos e Doutor Montauray, localizadas no centro da cidade.

Figura 2 - Banco Nacional do Comércio.<sup>18</sup>



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1928-1931)

A imponente arquitetura da sede, junto com os numerosos prédios, transparece o forte desenvolvimento da região. Além de pequenos comércios, a sede contava com hospital, hotéis, bancos e até teatros, que buscavam atender às demandas da cidade e seu crescimento.

Os diferentes recortes do cotidiano da cidade, trazidos a nós pelos olhos dos fotógrafos da época, apresentam imagens que causam familiaridade e estranheza. Diferentes negócios funcionavam no entorno da praça; a Figura 3 e Figura 4 contemplam alguns dos comércios possíveis de serem encontrados na região. O Grande Hotel, presente na Figura 3, localizado onde hoje seria a rua Marquês do Herval, contribui para essa característica de receber viajantes ou investidores que Caxias já provou ter. Giron (2008) também refere esse tipo de estabelecimento como administrado, em predominância, por mulheres.

Outro fato que merece destaque é a divisão das empresas entre os sexos. Algumas empresas passam a ser “detidas” pelas mulheres, como no caso dos botequins, das casas de pasto, dos hotéis, dos restaurantes e da venda de frutas e doces enfim,

---

<sup>18</sup> Localizado na rua Dr. Montauray esquina com a Avenida Júlio de Castilhos. À esquerda, é possível ver o Hotel Menegoto (antiga Intendência) e à direita a Agência de Automóveis. Caxias, [1928-1931].  
 Autoria: Domingos Mancuso João Spadari Adami.

atividades que parecem o prolongamento das atividades domésticas (GIRON, 2008, p. 86).

Figura 3 - Praça transversal<sup>19</sup>



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1933)

Entre os comércios da Figura 4, podemos elencar a presença de secos e molhados e um armazém. Ambos fazem parte do cotidiano do comércio de Caxias. Os secos e molhados, como pequenos mercadinhos, são também possíveis de serem encontrados no interior de Caxias. Nota-se que, por estarem nos arredores da praça e não exatamente em seu contorno, eles parecem ser casas mais simples. Isso, em algum momento no jogo, pode ser atrativo para o protagonista, já que nesses estabelecimentos se vendia de tudo um pouco e são uma alternativa ao custo alto de comércios como o de um alfaiate, e sapatarias. Já que nesses estabelecimentos se vendia de tudo um pouco.

---

<sup>19</sup> Grande Hotel, na Rua Marques do Herval de frente a Praça Dante Alighieri. A esquerda Banco Pelotense e a direita Casa Minghelli. Caxias. Autoria: Domingos Mancuso (1933).

Figura 4 - Proximidades da praça.<sup>20</sup>



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1928).

Em anúncio do periódico *Caxias*<sup>21</sup>, a Casa Gaúcha se apresenta como uma opção barata de compras. Expondo inclusive o preço de alguns produtos, a alfaiataria, adota uma estratégia diferente de outras empresas, como é o caso de “o empório dos calçados de luxo das casas Mandelli”, que, em anúncio no mesmo jornal, deixa claro qual é seu público-alvo, certamente o oposto da Casa Gaúcha.

A sede como centro urbano e o interior como a zona rural servirão ao jogo de maneiras diferentes, proporcionando missões distintas devido às características das regiões. Missões relacionadas ao comércio, muito provavelmente, estarão mais presentes na sede, enquanto missões envolvendo a agricultura estão diretamente ligadas ao interior. Na *Caxias* de 1932, a sede era o grande centro comercial, ao passo que a zona rural e indústrias, junto com as mercadorias vindas de fora, supriam esse comércio.

Também, muito próxima à praça central temos uma das maiores metalúrgicas da época. A Figura 5 é uma fotografia, de autoria desconhecida, que mostra a fila de trabalhadores da metalúrgica. A construção, de madeira, no canto direito, é o primeiro prédio onde a antiga funilaria e posterior metalúrgica se desenvolveu.

<sup>20</sup> Rua Sinimbú, entre as ruas Dr. Montauray e Visconde de Pelotas. À direita, o armazém de secos e molhados Casa Annita e a alfaiataria Casa Gaúcha. À esquerda, é possível ver a ornamentação superior do edifício na esquina da rua Visconde de Pelotas. *Caxias*. Autoria: Domingos Mancuso (1928).

<sup>21</sup> Periódico do dia 28 de fevereiro de 1932.

A imagem reflete o que a bibliografia afirma sobre a economia de Caxias do Sul: havia um bom desempenho da indústria. É inegável que, para quem procura por um emprego, as metalúrgicas certamente seriam atrativas, como até hoje o são. Sem dúvidas, uma das possíveis paradas de um migrante<sup>22</sup> em Caxias seria em uma das metalúrgicas.

As metalúrgicas não demorariam muito para ultrapassar em importância a indústria da uva. Os trabalhos com metais acabaram ficando cada vez mais comuns na cidade, e Caxias assume esse caráter mais metalúrgico e industrial. Giron e Bergamaschi (2001, p. 145) elencam bem a situação econômica da época,

A situação econômica de Caxias do Sul nesse período apresentava condições diferentes da do estado. Em relação à estrutura econômica do estado, o município apresentava uma indústria mais moderna, com a expansão da indústria metalúrgica, química e de implementos agrícolas. Ao lado dessas indústrias modernas, mantinham-se as indústrias tradicionais como: a tritícola, a alimentícia, a vinícola e a madeireira.

Figura 5 - Vista da antiga Funilaria Abramo Eberle & Cia<sup>23</sup>.



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1926).

<sup>22</sup> Associa-se aqui a palavra migrante como uma referência a como o protagonista, um viajante no tempo, vai ser interpretado pelos locais.

<sup>23</sup> Localizada na rua Sinimbu. A imagem registra a entrada dos funcionários. Caxias. Autoria: não identificada (1926).

Dentro das metalúrgicas, o que pode gerar estranhamento para o jogador é, como mostra a Figura 6, a presença de mulheres. Tendo vindo de outro tempo, pode trazer a premissa de essa ser uma situação inusitada para a época.

Figura 6 - Seção de Controle da Metalúrgica Abramo Eberle.<sup>24</sup>



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1925).

### 2.1.1 O Interior de Caxias Do Sul

De população considerável, o interior de Caxias do Sul também poderá ser um lugar de parada do jogador. Diferente da sede, onde temos uma centralização dos aspectos políticos e econômicos, o interior apresenta características distintas dessa.

Ao invés de uma igreja matriz, poderemos encontrar igrejas das comunidades, as capelas. No lugar de um centro comercial, há lavouras e a casa da família que nela trabalham. Também, podemos encontrar as cooperativas e associá-las às indústrias da uva e do vinho.

---

<sup>24</sup> Caxias, 1925. Autoria: não identificada.

Segundo o recenseamento de 1932<sup>25</sup>, há grande quantidade, entre as profissões da cidade, de agricultores e domésticas. Visitar essa faceta agrícola de Caxias é fundamental para o entendimento da cidade como um todo. Nesse período, indústria e agricultura andam lado a lado e, com a proximidade da Festa da Uva, a tendência é que o movimento nas lavouras estivesse ainda mais intenso.

O interior também é uma das passagens do protagonista. No entanto, ao invés de muitas construções, esse é caracterizado pela paisagem de pinheiros, plantações e vegetações baixas. Lá, o viajante terá experiências distintas da sede; o trabalho no interior é voltado para a agricultura e, apesar da existência de secos e molhados, estes são em proporção e número menor.

A experiência das lavouras apresenta uma outra faceta de Caxias. A agricultura e as pequenas propriedades familiares contribuem para um ambiente muito mais verde do que o da sede. No interior, também é possível explorar as madeireiras, que são empreendimentos econômicos comuns e muito significativos da época.

Figura 7 - Vista geral de parreiras nos arredores de Caxias.



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1930).

---

<sup>25</sup> Ver anexo figura 13.

No interior, temos a clara manifestação de uma sociedade patriarcal. O padrão das pequenas propriedades agrícolas era representado pelo homem, chefe de família, justificando assim os dados do recenseamento anteriormente citado.

Ao homem cabiam três papéis: o de proprietário da terra, chefe de família e de dono da casa. À mulher cabia o papel de mãe, de doméstica e de auxiliar geral. Aos filhos cabia a obediência e o trabalho, compatíveis com seu papel subalterno de membros da família (GIRON, 2001, p. 34).

Sendo assim, no meio agrário, há boa possibilidade para conseguir um emprego, mesmo que temporário. Apesar de muitas lavouras serem de manutenção familiar, existiam situações que exigiam ajuda, seja pela falta de filhos para trabalhar ou idade deles pouco avançada.

Pensando em potencializar a exploração do interior, parte da trama se passará em função da colheita e na propriedade de uma família comandada por uma mulher. Esta será uma viúva, que, como dona da propriedade, fará uso da mão de obra do jogador para a colheita.

As mulheres proprietárias passam a copiar os proprietários, não sendo nem melhores nem mais vitoriosas em seus empreendimentos do que eles. Ao revelarem-se em pé de igualdade de condições com os homens, garantem a manutenção do poder viril e, com ele, a garantia de submissão das outras mulheres (GIRON, 2001, p. 96).

Também serão representados como parte do interior as cooperativas agrícolas e os produtores e de uva e vinho. Mesmo que não exatamente no interior, aqui busco representar a parte agrícola de Caxias do Sul, considerando que a viticultura tem papel importante para Caxias, tanto culturalmente quanto uma tradição trazida pelos imigrantes, como economicamente, visto que,

o setor vinícola representava, até 1926, a base das exportações municipais; após esta data, o setor gradativamente perde o predomínio para as outras indústrias, que passam a dominar a pauta das exportações municipais (BERGAMASCHI; GIRON, 2001, p. 146).

Figura 8 - Vindima<sup>26</sup>

Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1937)

O papel do interior no jogo é proporcionar a experiência da agricultura, das pequenas propriedades e o contato com as pessoas interioranas. Quando, no jogo, retratar-se as regiões como interior ou não, antes de pensar-se na divisão exata geográfica dos perímetros urbanos e rural, entende-se principalmente os ofícios relacionados a estes. Ao interior, a agricultura, ao meio urbano, as indústrias e comércios centrais.

Constituía por produção agrícola voltada para o alimento, principalmente das próprias famílias, ou por plantações para o suprimento de cooperativas ou indústrias, as atividades econômicas no interior são predominantemente agrícolas. Mas há outras, vide o artesanato, sendo que, como exposto por Bergamaschi e Giron (2001, p. 115),

Enquanto os colonos tratavam com os grandes negociantes e atacadistas, suas mulheres vinham à cidade de forma amiudada. No lombo das mulas com dois cestos de palha ou tecido carregavam a produção de seu trabalho. Passavam de porta em porta deixando os animais amarrados em argolas ou em árvores.

Apesar de diferente dos trabalhos do centro da cidade, o labor do interior consistia em trabalhar principalmente nas lavouras. Ao invés dos galpões de fábricas, os trabalhadores, embaixo do sol forte, munidos de chapéus e cestas de vime, colhiam a uva, faziam vinho, entre outros produtos, como apontam as pesquisadoras abaixo,

---

<sup>26</sup> Vindima nos parreirais da Quinta São Luiz, da empresa Luiz Antunes & Cia, localizada na área do atual bairro Panazzolo. Ao fundo, o prédio do 3º GAAAE.



Os produtos da horta, do galinheiro, da cantina, do pomar e da matança de porcos eram feitos para o consumo familiar, porém, sempre havia algum excedente nos períodos de safra (BERGAMASCHI; GIRON, 2001, p. 115).

Essa relação comercial entre interior e cidade, na perspectiva do jogo, proporcionará movimentos ao longo dos espaços. Com essa exploração, o jogador poderá conhecer novos *non playable characters* (NPCS)<sup>28</sup>, com os quais construirá relações, além de novos locais, descobrindo as diversas facetas de Caxias do Sul na década de 1930.

## 2.2 A PRÁTICA DA RELIGIOSIDADE

Não apenas o comércio e as fábricas permitem entender a dinâmica da cidade. A região central conta com a Igreja de Santa Tereza, uma igreja católica, localizada muito próxima à praça, a sua frente. A imponente Igreja reflete também a sua influência no cotidiano da maioria de seus habitantes, pois, como já foi referido, a religião católica era predominante no período.

As crenças religiosas também são responsáveis por moldar os costumes dos cidadãos, uma vez que existe toda uma doutrina e um modo de ser a serem seguidos por aqueles que se dizem seguidores dessa instituição.

Como citado anteriormente, nesse período, a maioria dos cidadãos caxienses eram católicos, e o grande símbolo de sua fé encontra-se justamente nas proximidades da praça, ocupando um ponto não somente de importância geográfica, mas social e cultural e, até mesmo, política.

---

<sup>28</sup> Personagens não jogáveis. São personagens configurados pelo jogo que tem como função simular outras pessoas.

Figura 9 - Praça Dante Alighieri em obras.<sup>29</sup>



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1930-1933)

Sob a vigia da catedral de Santa Tereza, encontra-se a praça. Destacando-se das demais construções, a Igreja parece as vigiar, enquanto aqueles que dela são súditos vigiados estão por seus dogmas, cientes de que sua conduta deve estar alinhada à Igreja. Estranhos e afrontas não são bem-vindos, apenas aquilo que serve à moral cristã.

O julgamento moral, pelo viés da religiosidade, está presente nos olhos da população da época, pronta para julgar quaisquer ações condizentes ou não com os costumes da região. Mais uma vez, existe um desconforto em relação àqueles que não compartilham dessa fé. A diferença da fé do protagonista existe, dentro de uma possibilidade histórica, para exaltar o traço religioso da comunidade caxiense, pois dificilmente um caxiense romperia com a conveniência, uma vez que, segundo os autores, ao se aplicar ao sujeito ela é,

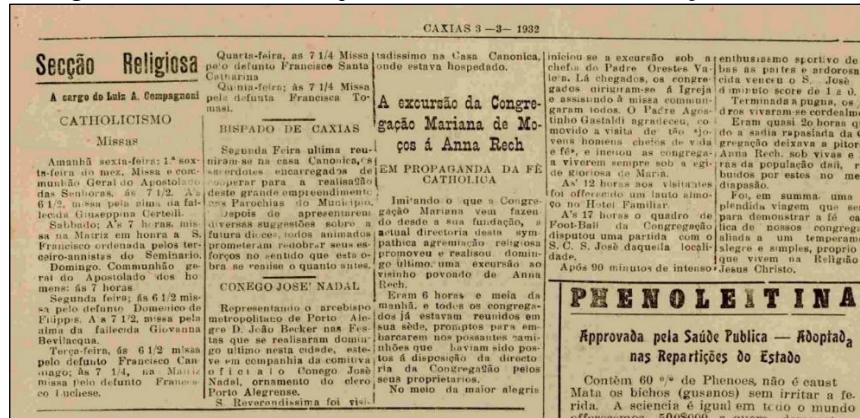
Do ponto de vista do sujeito, a conveniência repousa em uma legislação interna que pode resumir-se numa fórmula única: “O que é que vão pensar de mim?” ou então “O que é que os vizinhos vão dizer...?” (CERTEAU, 1998, p. 50).

No periódico *Caxias*, é possível encontrar uma parte denominada “Secção religiosa”. Apesar da palavra religiosa ter um significado amplo, no periódico é possível observar que se trata exclusivamente da religião católica. Não somente através da bíblia, a religião católica se faz presente também nos periódicos da cidade. Tal seção traz o horário de missas além de atualizações sobre festas religiosas e ações da Igreja.

---

<sup>29</sup>Obras de rebaixamento na parte oeste/sul, durante a administração do Prefeito Miguel Muratore. Na parte leste/norte, já estava concluída a arborização, a iluminação e a instalação de bancos. *Caxias*, [1930-1933]. Autoria: Não identificada.  
Fundo: Júlio Sassi

Figura 10 - Recorte do jornal Caxias de 03 de março de 1932.



Fonte: Acervo da Câmara Municipal de Caxias do Sul (1932) <sup>30</sup>

Na mesma página desse mesmo periódico, podemos encontrar a propaganda de um medicamento que utilizará a imagem de uma negra de outra religião. O desdenho a partir da crença religiosa de outros, presente na propaganda do periódico, evidencia, sem dúvida, a preferência exclusiva da religião católica perante qualquer outra. A publicação no periódico expõe o racismo somado à intolerância religiosa presente, aceitos naquela sociedade.

Figura 11 - Recorte do Jornal Caxias de 03 de março de 1932



Fonte: acervo da Câmara Municipal de Caxias do Sul (1932). <sup>31</sup>

<sup>30</sup>Disponível em: <<http://liquid.camaracaxias.rs.gov.br/portalliquid/Pasta/SubPastas/15>> Acesso em:  
<sup>31</sup>Disponível em: <<http://liquid.camaracaxias.rs.gov.br/portalliquid/Pasta/SubPastas/15>> Acesso em:

Também, é possível encontrar a influência religiosa nas artes de Caxias do Sul. A confecção de santos para igrejas e capitéis ou até mesmo pinturas de Igrejas são caminhos que a arte vai encontrar em Caxias do Sul. Como nos lembra o memorial Atelier Zambelli, a arte sacra desenvolveu-se em Caxias sustentada principalmente pela fé católica de seus habitantes.

Quase que como uma instituição onipresente, a Igreja Católica está presente no cotidiano dos caxienses ao se rezar, ao ler as notícias, ao ir ao centro da cidade, nos ateliers de arte, nas conversas, enfim no dia a dia. Seus dogmas transpassam as portas da igreja; respeitados ou não, estão lá, como observadores morais da vida de quem em Caxias habita.

Descrente, impaciente, o viajante, encontrará situações problemas ao não compactuar com os modos cristãos. A indiferença dele à instituição católica fará com que o jogador participe de conflitos que acentuem a percepção da presença religiosa na cidade. Seja em conversas, encontros com autoridades religiosas ou até mesmo festas, o fato de não se seguir a ritualística católica causará desconforto e estranhamento entre os presentes.

As relações do protagonista do jogo na cidade passam a testar os limites da “conveniência” dos caxienses. Não estar ciente de seus costumes, ou melhor dizendo, não necessariamente compreendê-los faz com que o simples fato de o sujeito estar lá, ou de como se dirige às pessoas gere diferentes reações que, em boa parte das vezes, poderão ser negativas. Esse conceito pode ser esclarecido por Mayol (1998, p. 49),

A conveniência é simultaneamente o modo pelo qual se é percebido e o meio obrigatório de se permanecer submisso a ela: no fundo, ela exige que se evite toda dissonância no jogo dos comportamentos, e toda ruptura qualitativa na percepção do meio social. Por isso é que produz comportamentos estereotipados, “prêt-à-porter” sociais, que têm por função possibilitar o reconhecimento de não importa quem em não importa que lugar.

Ela impõe uma justificação ética dos comportamentos, que se poderia medir intuitivamente, pois os distribui em torno de um eixo organizador de juízos de valor: a “qualidade” da relação humana tal como ela se desenvolve nesse instrumento de verificação social que é a vizinhança não é qualidade de um “know-how” social mas de um “saber-viver-com”; à constatação do contato ou do não contato com este outro que é o vizinho (ou qualquer outro “papel” estabelecido pelas necessidades internas à vida do bairro) vem somar-se uma apreciação, ousaria dizer, uma fúriação desse contato.

Figura 12 - Arte Sacra<sup>32</sup>

Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1925).

Imagens sacras como a da fotografia reforçam o andar entrelaçado da arte e da religião, que, na década de 30, continuava bastante presente em Caxias do Sul. Esse aspecto artístico-religioso também estará presente na *gameplay* do jogador, ao deparar-se, em algum momento, diretamente com o atelier de arte sacra e com os locais de cunho religioso, que, para o período, vai de capitéis até pequenas representações em casas, comércios e Igrejas.

No ano de 1934, Caxias passa por um momento “religioso” bastante significativo: a cidade torna-se uma sede diocesana. A cidade passa a ser o centro religioso da região, fato relacionado ao grande número de católicos da cidade. O evento foi motivo de festa entre os habitantes de Caxias, como cita Bergamaschi e Giron (2001, p. 141) apud Herédia (xxxx, p.xx)

Em 8 de abril de 1934, Caxias se torna uma diocese, para a alegria dos católicos. Seu primeiro Bispo foi Dom José Barea, natural de Nova Treviso então ainda pertencente ao município de Antônio Prado. As festas e os gastos para receber a nova dignidade eclesiástica foram grandes.

<sup>32</sup> Exposição comemorativa do Cinquentenário da Colonização Italiana, nas dependências do 9º BC (atual quartel do 3º GAAe). Conforme legenda do álbum: "Stand do atelier de escultura de Michelangelo Zambelli".

*Figura 13 - Autoridades políticas e religiosas*<sup>33</sup>



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1937).

A igreja católica é a religião que predomina em Caxias do Sul. Suas autoridades eclesiais, certamente, eram vistas de maneira similar às autoridades governamentais, visto que a religião possui influência sobre as atitudes morais de seus fiéis. Não é à toa que a Igreja ocupa esse espaço na sociedade Caxiense, uma vez que segundo Herédia (2005, p. 240),

o comportamento do imigrante italiano foi também elemento de construção de uma cultura marcada por valores religiosos. Esses valores se apresentaram nas instituições preservadas e respeitadas pelos italianos. A família é uma delas. A estrutura da família patriarcal, na colônia italiana, era e é forte; representava a manutenção dos valores trazidos da sociedade de origem. A Igreja Católica influenciou a cultura e foi alimento para os emigrantes. Através de práticas religiosas, amenizou os conflitos e mostrou aspectos positivos da integração ao novo meio. A religião foi uma forma de minimizar o sofrimento e diluir a saudade que tinham dos familiares que haviam deixado no outro lado do oceano. O sentimento de religiosidade, a crença de que venceriam e a esperança de que a experiência seria exitosa foram alimentadas pela Igreja como uma estratégia de integração.

Mesmo que não esteja diretamente envolvida em missões ou na “história principal do jogo”, a religiosidade é uma das partes constituintes da cidade na década de 30. Por onde quer

<sup>33</sup> Homenagem no Colégio Nossa Senhora do Carmo. Ao centro, a partir da esquerda, os homenageados: Dr. Olmiro de Azevedo, Dom José Baréa (bispo diocesano de Caxias) e o prefeito Dante Marcucci. Caxias - RS, [1937]. Autoria: Giacomo Geremia.

que se caminhe, suas representações estarão lá, sejam físicas, em forma de arte, encarnadas em seus representantes e fiéis, ou simbólicas e morais, nas atitudes de quem por lá habita.

### 2.3 FESTA DA UVA - REPRESENTATIVIDADE DE UMA CIDADE

Da mesma forma que Ribeiro (2002) descreve a Festa da Uva como uma colcha de retalhos, no jogo pode-se dizer que ela será o último retalho a ser costurado. Com o desenrolar das missões e possibilidades que o jogador encontrará, ao longo das missões e do andar do game, o jogador conviverá com as edições das Festas.

Mas por que representar a Festa da Uva? Atualmente, a Festa da Uva tem considerável importância para os cidadãos de Caxias do Sul. A festa carrega em si, além de empreitadas economias, um significado histórico e cultural que evoca os tempos de fundação e construção da cidade pelos imigrantes italianos. Apesar desse olhar viciado e embelezador da história da cidade servir como plano de fundo da festa, há, ainda assim, uma representatividade muito grande para cidade. Logo, unida com suas várias edições ao longo dos anos, a Festa da Uva é, com certeza, um grande marco para Caxias do Sul.

Em 1931, temos uma exposição de uvas com uma clara finalidade pedagógica, como exposto por Ribeiro (2002). Ainda, segundo a autora, essa primeira iniciativa buscava apresentar maiores variedades de uva para os agricultores caxienses, estimulando, assim, o plantio de melhores culturas de uva na região para a produção também de melhores vinhos.

Especificamente, a edição de 1932 tem grande importância dentre as festas da uva. Ao compararmos ligeiramente com a Festa da Uva de 1931, na primeira observamos a finalidade direta pedagógica de melhorar a qualidade das uvas da região. A segunda edição acrescenta outros propósitos, como afirma Ribeiro (2002),

Em razão de todo o aparato de que a comunidade lançou mão - da divulgação à edificação de um espaço próprio para abrigar a exposição, passando pela complexa organização da festa, que incluiu o desfile de um Corso Alegórico, a realização do Primeiro Congresso Brasileiro de Viticultura e Enologia – a festa de 1932 viria a ser considerada como sendo verdadeiramente a primeira Festa da Uva de Caxias do Sul (RIBEIRO, 2002, p.89).

A uva e o vinho, festejados pela Festa da Uva, são frutos do trabalho da comunidade de Caxias do Sul. No período citado, a produção da uva e do vinho é, junto com a indústria, a principal atividade econômica da cidade. Na Festa da Uva de 1932, os agricultores são especialmente mobilizados para a produção de uvas, como mostra a Figura 13.

Figura 14 - Chamado aos agricultores<sup>34</sup>

<b>Agricultores !</b>	<b>Agricoltori !</b>
<p>A Viticultura precisa se elevar ao nível do maior grau de progresso.</p> <p>A região que melhor se adapta a cultura da vinha é, indiscutivelmente, a nossa. Deht, o devemos transformar n'um verdadeiro thezouro as nossas terras, cultivando as boas parcelas, com verdadeiro amor, dedicando para esse fim o maior empenho.</p> <p>A Associação dos Comerciantes de Caxias e a Prefeitura Municipal, tomando, com o mais nobre e patriótico intuito a iniciativa de organizar a <b>Festa da Uva</b> em fins de Fevereiro ou começo de Março do proximo anno, estão vivamente interessadas para que a mesma seja, na realidade, uma grandiosa manifestação do aperfeiçoamento da nossa VITICULTURA.</p> <p>Tudo dependerá da vossa cooperação, preparando a vossa uva e vinho para figurar na nossa bella festa do trabalho.</p> <p>Não duvidaremos do vosso efficiente concurso para o bom exito desta empresa que tanto honrará a viticultura Rio Grandense.</p>	<p>La viticoltura ha bisogno di elevarsi al livello del maggiore grado di progresso.</p> <p>La regione che meglio si adatta alla coltivazione della vite é indiscutibilmente la nostra. Dobbiamo, perciò, trasformare in vero tesoro le nostre terre, coltivando le viti di buone qualità, con vero amore e col massimo impegno.</p> <p>L'Associazione dei Comercianti di Caxias e la Prefettura Municipale, prendendo, con nobile e patriottico intuito l'iniziativa di organizzare la <b>Festa dell'Uva</b> in fine di Febbraio o in principio di Marzo del prossimo anno, sono vivamente interessati a che essa sia, in realtà, una grandiosa manifestazione del perfezionamento della nostra Viticoltura.</p> <p>Tutto dipenderá dalla vostra cooperazione, preparando le vostre uve e il vostri vini per figurare degnamente in questa bella festa del lavoro.</p> <p>Abbiamo la massima fiducia nel vostro efficiente concorso per il buon esito di questa iniziativa que onorerá la viticoltura Rio Grandense.</p>
<b>Presidente de Honra :</b>	
<i>General José Antonio Flores da Cunha DD. Interventor Federal no Estado.</i>	
<b>Commissão de Honra:</b>	
<i>Coronel Miguel Muratore—Prefeito de Caxias Dr. Leonardo Ferreira — Juiz de Comarca Dr. Romulo Carbone- Vice-Consul da Italia em Caxias Rev. Conego João Meneguzzi - Vigario da Parochia Major Luiz de Mello Portella — Com. do 9.º B. C.</i>	
<b>Commissão Central:</b>	
Armando Luiz Antunes - Presidente	Adelino Sassi
Joaquim P. Lisboa	João Ahrends - Thesoureiro
Dante Marcucci - Pres. da A. dos Comerciantes	Arihur Rech - Secretario geral
<b>Conselho Consultivo :</b>	
Sociedade Vinicola Rio-Grandense Ltda.	Cooperativa Agricola Nova Vicenza
Cooperativa Agricola São Victor	"    Forqueta
"    "    Santa Justina	Ettore Pezzi
"    "    Caxiense	Willy Reissvitz
"    "    Aliança	Luiz Michielon & Cia.
"    "    Victorio Emanuel	Morell, Ungaretti & Cia
"    "    Nova Milano	Jonathas Travassos

Fonte: Arquivo Histórico João Spadari Adami (1932)

Fica claro que, em 1932, a população de Caxias do Sul anseia pela promessa de um grande evento. Assim como citado por Ribeiro (2002), houve grande esforço para a divulgação e a preparação da Festa. Logo, todos aqueles que estivessem por Caxias do Sul e arredores estariam cientes do acontecimento do evento, inclusive aqueles que recém teriam migrado para a cidade.

Com sua estrutura montada na praça Dante Alighieri, a Festa da Uva, em seu momento de abertura, apresenta considerável público. Possivelmente pela presença de autoridades políticas da época e pela formalidade da abertura do evento, visto também como uma feira, nota-se a vestimenta formal da população, com ternos fazendo parte da vestimenta dos muitos

<sup>34</sup> Página do documento TEHESES recomendadas pela comissão Diretora para o 1º Congresso Brasileiro de Viticultura e Enologia.



homens presentes na fotografia. Apesar dos vários intuitos financeiros por trás da festa, vemos também seu lado lúdico, ao observarmos na Figura 14 a presença de uma roda gigante.

Figura 15 - Festa da Uva de 1932<sup>35</sup>



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1932)

A Festa da Uva é uma manifestação das produções da comunidade de Caxias do Sul. Dotada do plano de fundo da uva e do vinho, a exposição também contém a presença da indústria caxiense e do comércio, representados pela Associação dos Comerciantes de Caxias do Sul, mas também há o caráter artístico, principalmente de arte sacra, como evidencia trecho da matéria do periódico *Correio da Manhã*: “No mesmo pavilhão figurará uma completa Exposição Agrícola, Industrial, e Artística”.<sup>36</sup>

Outra representação do lado artístico da festa é o desfile de carros alegóricos. Representando distritos e regiões de Caxias do Sul, eles também trazem simbologias relacionadas aos tempos de colonização italiana da cidade, como sugere a Ribeiro (2002, p. 117),

<sup>35</sup> Onde vê-se pórtico da Festa da Uva junto à Estátua da Liberdade e, ao fundo, o Pavilhão de Exposições construído na Praça Dante Alighieri. Caxias, 28 de fevereiro de 1932. Autoria Giacomo Geremia. Fundo Remo Marcucci.

<sup>36</sup> Ver Anexo D.

Nessa primeira grande Festa da Uva destinada à celebração das conquistas dos imigrantes na maior e mais próspera zona colonial do Estado, um dos aspectos mais destacados por quantos os assistiram foi o Corso Alegórico. Apropriadamente denominado, à época, Grande Cortejo Triunfal da Uva, o curso de carros alegóricos pôs em cena o mundo rural e seus signos mais significativos no que concerne aos produtos-símbolos da exaltação: a uva e o vinho.

Figura 16 - Desfile de carros alegóricos<sup>37</sup>



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1932)

Sendo assim, a trama do jogo bebe das movimentações da Festa da Uva para sua construção, incluindo desde os trabalhos com as videiras e com os trabalhadores dela até as movimentações dos comércios da cidade, com suas preparações e, é claro, com seus resultados. Assim, as diversas facetas da cidade estão reunidas na festa.

Em 1931 – período em que o setor vinícola deixa de dominar a produção – passam a ser organizadas as Festas da Uva. As Festas da Uva tiveram desde o início um caráter industrial. A segunda festa da Uvas de 1932 já apresentava uma secção industrial. A sua organização da Associação dos Comerciantes, mas os maiores beneficiários do evento foram os industriais visto que as Festas da Uva serviram como mostra de produção da indústria local. Os comerciantes foram beneficiados com a vinda de visitantes de outras regiões; os agricultores, com a venda da uva, mas os maiores negócios eram os proporcionados aos industriais (BERGAMASCHI; GIRON, 2001, p. 146).

<sup>37</sup> Desfile de carros alegóricos da Festa da Uva de 1932 na Av. Júlio de Castilhos. Ao fundo, em frente ao Clube Juvenil, vê-se o carro alegórico da Cooperativa Vinícola São Victor. Caxias, 1932. Autoria: não identificada. (Figura 15 MCC 003 AL-14-57).

Logo, para quem está em Caxias do Sul na década de 30, a Festa da Uva se consolida ao longo dos anos. Tomar parte na festa, até sua realização, fará com que o protagonista do jogo se desdobre pela cidade, interagindo com os caxienses, trabalhando, conversando, ajudando-os. A edição de 1932 da Festa é atribuída como “brilhante” pelo periódico Caxias<sup>38</sup>, o que certamente abriu bons precedentes para a execução das demais.

Apesar do sucesso relacionado à Festa da Uva, na década de 30, teremos apenas cinco edições, de 1931 até 1934 e, posteriormente, em 1937. Esse hiato foi causado principalmente por questões de crise do setor da vitivinicultura, como aponta Ribeiro (2002). Após 1937, a continuidade da Festa é afetada não mais por uma crise econômica, mas por questões políticas, como endossa Ribeiro (2002, p. 137),

A partir de 1938 e até 1950 a Festa da Uva não foi realizada. Essa longa interrupção foi provocada pelo movimento de ordem política que envolveu o país no final dos anos 30 até depois do segundo conflito mundial. A instabilidade interna e a guerra afetaram profundamente a Região Colonial Italiana. Algumas medidas nacionalistas ditadas pelo Estado Novo (instalado em novembro de 1937) tiveram um impacto direto sobre a sociedade colonial e acabaram por afetar, no plano da representação coletiva, a sua mais bem-sucedida construção – a Festa da Uva.

Já em 1937, podemos notar semelhanças da estrutura com aquela de 1932. Ainda localizada na praça Dante Alighieri, a de 1937 será a última edição da Festa da Uva por aproximadamente 20 anos. Com o decorrer do tempo no jogo, o jogador oportunizará passar tanto pela primeira edição da Festa da Uva (1932) até a última antes do já citado hiato.

---

<sup>38</sup> Conforme anexo A.

Figura 17 - Pavilhão de Exposições da Festa da Uva de 1937<sup>39</sup>



Fonte: Arquivo Histórico Municipal João Spadari Adami (1937)

Com o passar do tempo, o jogador poderá perceber as mudanças, as diferenças e semelhanças, entre as diferentes edições da Festa da Uva. Tais mudanças podem sugerir uma ideia de processo ao *player*, que, na pele do viajante, vivencia as diferentes constituições da Festa. Entendo que cada uma das edições trouxe diferentes elementos para a Festa, e Ribeiro (2002, p. 130) disserta sobre signos presentes nas festas,

Cada uma das dimensões da Festa da Uva aparece em íntima relação com as demais. A flexibilidade permitida no interior de cada uma delas enseja a sua expansão, a inclusão de novos elementos, o enriquecimento com novos dados capazes de fazer emergir novos significados no conjunto do ritual festivo. É o caso, por exemplo, da instituição, na Festa da Uva de 1933, da eleição da rainha Festa e, além desta, também do *concurso de vitrines*, do embandeiramento das ruas da cidade e das fachadas dos prédios, do *concurso de coros coloniais*, da instituição de prêmios – que vão de medalhas de ouro, prata e bronze, às taças, troféus e diplomas, prêmios em dinheiro e em utensílios agrícolas – aos expositores, aos carros do curso alegórico, às melhores vitrines, aos melhores coros, e assim por diante. Parece evidente que tudo isso amplia o número de atores da festa e alimenta, por consequência, a participação ativa da população.

A Festa da Uva e suas nuances, inseridas no jogo, colaboram para seu objetivo lúdico e didático, pois as experiências e explorações do jogador ao longo de sua *gameplay* poderão proporcionar momentos de aprendizado. Representar essas festas, versões passadas de um evento atual da cidade, mexe com a nossa imaginação, de maneira que se recriam momentos

<sup>39</sup> Pavilhão de Exposições da Festa da Uva de 1937 na Praça Dante Alighieri, tendo ao fundo, a Catedral Diocesana. Caxias - RS, 1937. (POS VIA 001). Autoria: não identificada.

que não foram vivenciados, mas que, pensando conforme a imaginação histórica, tornam-se totalmente possíveis para o jogador.

## 2.4 UM HORIZONTE POLÍTICO

O Brasil passou por mudanças políticas consideráveis na década de 30. Caxias do Sul não ficou alheia aos movimentos que mudaram o rumo político do país. A mudança da Velha República era de interesse de empresários caxienses, que acabaram contribuindo com a causa de Getúlio Vargas, investimento confirmado por Bergamaschi e Giron (2001),

Muitos foram os comerciantes e industriais que ficaram sem capital de giro e sem possibilidades de saldar seus débitos, muitos fecharam suas portas. A situação local era apenas o reflexo da situação nacional. A revolução de 30 foi o caminho seguido. Em Caxias os associados apoiam a Revolução com polpudos fundos e produtos para o movimento. Para auxiliá-lo lançam ainda a campanha nacional Pró-Pátria Mil Réis Ouro (BERGAMASCHI;GIRON; 2001, p. 140).

A política do então presidente Getúlio Vargas colaboraria para o desenvolvimento da cidade, de maneira que os incentivos econômicos e industriais coincidiam com a produção industrial local. O rápido desenvolvimento da política varguista beneficiou as indústrias, de modo que a infraestrutura da cidade se tornou insuficiente para as demandas das empresas, como afirma Herédia (2007),

O governo de Vargas alterou o modelo econômico, e a política adotada foi dar maior apoio às indústrias consideradas “naturais”, por beneficiarem a matéria-prima local, como o vinho, a banha, conversas de frutas, óleos vegetais, produtos têxteis e farinha de trigo, entre outros. Muitos dos produtos considerados naturais, produzidos por empresas locais, passaram a ter estímulo a sua produção e comercialização. Com isso, registrou-se o incremento das atividades comerciais e industriais de Caxias, o que ultrapassou rapidamente a capacidade produtiva instalada e, em consequência, surgiram problemas de energia elétrica e de transportes, pela falta de usinas, estradas e comunicações. As empresas de maior porte passaram a se ressentir dessas deficiências, comprometendo a própria expansão do setor fabril (HERÉDIA, 2007, p. 40).

Logo, as autoridades políticas pareciam estar alinhadas à economia de Caxias do Sul. Como ícones, representadas no jornal, é possível perceber a exaltação das figuras públicas da época. Não isoladas, estão ao lado de produtos como o gado, o trigo e a uva. Alguns desses produtos, principalmente a uva, podem ser associados ao trabalho da região.

Figura 18 - Recorte do jornal Caxias, de 03 de março de 1932



Fonte: Acervo da Câmara Municipal de Caxias do Sul (1932)<sup>40</sup>

Há de se observar também o aspecto cultural presente na capa do jornal. A glorificação do trabalho é uma característica dos italianos que migraram, assim como constitui-se um perfil industrial da cidade. O dizer “O vinho ainda será o boi do Rio Grande” faz referência ao que foi, por tempos, um dos principais produtos do Rio Grande do Sul, dando a entender que o vinho poderia ser, se não o principal, em um futuro próximo, um dos grandes produtos do estado.

<sup>40</sup> Disponível em: <<http://liquid.camaracaxias.rs.gov.br/portalliquid/Pasta/SubPastas/15>> Acesso em: 20/09/2020.

Figura 19 - Jornal Caxias Vespertino independente

Intendencia Municipal  
Caxias

**Programa:**  
Eu de circunquitos anda sei,  
Eu conto o conto como o cão foi,  
Na minha phrase de constante lei:  
O ladrão é ladrão, o boi é boi

**2. Edição**

# CAXIAS

**VEPERTINO INDEPENDENTE**

Fundado em  
1918  
Anno XIX  
N. 1001  
BBB

**ORGÃO REVOLUCIONARIO DO POVO E PARA O POVO**  
PROPRIEDADE DA EMPREZA EDITORA «CAXIAS»

**2. Edição**

**Director-Gerente**  
EMILIO POMINI

Rio G. do Sul - Caxias, 28 de Fevereiro de 1932

**DIRECTORES:**  
ARNIVAL DUARTE  
J. B. de MEDEIROS

**A glorificação do Trabalho**

O trabalho é a manifestação do Bello e por isso Deus é a Arte Sublime!

**Plantae trigo. Elle é a fartura do lar, a gloria dos campos e a riqueza da Patria.**

**Getulio Vargas**

**O vinho ainda será o boi do R. Grande**

Julio de Castilhos

(Desenho do nosso companheiro J. Morini)

BORGES DE MEDEIROS — Carne de hoje...

GETULIO VARGAS — Pão de ontem...

FLORES DA CUNHA — ..e vinho de outro verão

**...Fazem o homem são**

ESTE É O FRUTO SABOROSO QUE DA' ALENTO A VIDA.

**Mestre ASSIS...**

EU D'ESTA CUMIEIRA CONTEMPO O VOSSO VALOR NO TRABALHOFECUNDO

Fonte:<sup>41</sup>

A ascensão de Vargas, junto com a radicalização da Europa, traz consigo uma onda de nacionalismo. No entanto, Caxias, por ser fundada por imigrantes italianos, apresentará certa

<sup>41</sup> Disponível em: <<http://liquid.camaracaxias.rs.gov.br/portalliquid/Pasta/SubPastas/15>> Acesso em: 20/09/2020.

dualidade, ao se pensar como brasileiro: ao mesmo tempo em que louva suas origens, vai buscar representar sua nacionalidade brasileira.

Figura 20 - Abertura da Festa da Uva de 1932<sup>42</sup>



Fonte Acervo da Câmara Municipal de Caxias do Sul (1932).

Evento marcado pela presença de autoridades políticas da época, como Flores da Cunha, Andrade Neves e o Embaixador Italiano<sup>43</sup>, a Festa da Uva é relatada como um sucesso. Há aqui outro indicador da dualidade dos caxienses. Ao mesmo tempo em que há as autoridades brasileiras, o evento é prestigiado pela presença de uma autoridade representativa italiana, que observa o que seriam os frutos dos trabalhos dos italianos que aqui chegaram e seus descendentes. Referência aos colonos foi feita, como aponta Ribeiro (2002, p. 131),

Na festa da Uva de 1933, houve, também, um gesto concreto de autoavaliação e de valorização da origem pela instituição do Dia do Colono, definido pelos seus promotores como homenagem ao colono e aos pioneiros da indústria vitivinícola da Região colonial Italiana.

<sup>42</sup> (Código JSA 133) General José Antônio Flores da Cunha, ao centro, e ao seu lado, à direita na foto, Vittorio Cerrutti, embaixador da Itália, e, à esquerda na foto, Dante Marcucci, então Presidente da Comissão Organizadora. Aparecem, também, Celeste Gobbato, de costas, enquanto realizava seu discurso, Ottoni Mingheli, Adelino Sassi e Artur Rossarolla. Caxias, 28 de fevereiro de 1932. Autoria Julio Calegari. Fundo João Spadari Adami.

<sup>43</sup> Como referido no periódico O Caxias.



A dualidade explicitamente representada nas Festas da Uva ocorre por meio de todo o aparato que lembra o trabalho migrante e cultura italianos, feito por descendentes destes, mas, principalmente, por brasileiros. Novamente, Ribeiro (2002) explicita a dualidade em que se encontravam os caxienses,

Se a liturgia do ritual da Festa da Uva serviu para proclamar a identidade dos celebrantes, exibir o resultado do trabalho desenvolvido ao longe de mais de meio século e reivindicar o estatuto de brasileiros, suas características definidoras foram explicitadas pelo vocabulário simbólico empregado no ritual. Os discursos, a exposição e a distribuição de uvas, o cortejo triunfal, as tendeiras em seus trajes típicos, as canções, os banquetes, o congresso e as bandeiras enfeitando as ruas, tudo isso refletiu o esforço dos ofertantes da festa no processo de auto-representação. Processo que viria a ser interrompido por mais de uma década, com implicações e sequelas insuspeitadas naquela festa de 1932 em que um dos seus arautos, cheio de entusiasmo conclamava: vinde ver o que somos e o que valem os (RIBEIRO, 2002, p. 134).

Na conturbada década de 30, com suas instabilidades, dualidades, representações, autoridades, com todos os fatores constituintes de um contexto maior, o jogador, de alguma forma, caminhará pelas ruas de Caxias do Sul, que, em suas representações, foram pensadas nos moldes de um tempo que há muito se tornou passado. As nuances políticas estão lá para que, em determinados momentos, haja mudanças, movimentos.

### 3 O PRODUTO, O JOGO E A HISTÓRIA

O produto, o jogo e a história. Como construir sentido para a soma dessas três palavras? Apresentou-se até aqui a pesquisa histórica dessa dissertação, e dentro dela, as possibilidades para o seu uso no jogo. O jogo, que é o produto desta dissertação, tem o compromisso com o ensino de História. Logo, sua construção precisou atender a parâmetros que jogos de finalidade comercial não, necessariamente, respeitam ou possuem. Talvez, ao longo deste capítulo, essas três palavras possam fazer sentido ao leitor.

A construção do jogo é anterior a ação de jogar com os *pixels*<sup>44</sup> em seu software. Como é possível construir a escolha da plataforma do jogo e o seu software de produção? Essas são algumas das questões que serão respondidas e que ao longo de um extenso processo, foram superadas uma a uma.

A construção, inteiramente, on-line do jogo, contribuiu de diferentes formas para seu desenvolvimento. Através desta, pode-se contar com a participação de pessoas de diferentes partes do mundo, e em sua maioria, brasileiros. As colaborações foram relacionadas tanto a mecânica do jogo como ao seu visual. No entanto, foi possível observar e analisar aspectos relacionados a vida pessoal e até mesmo a vida escolar daqueles que passaram para construir o processo de desenvolvimento.

Em relação aos desafios, parte deles estão relacionados ao conteúdo histórico provido pela pesquisa. Talvez, para nós historiadores, seja algo mais comum discorrer sobre estas questões através de textos como os artigos, os trabalhos acadêmicos e afins. Porém, foi preciso adaptar essa linguagem para o mundo dos *games*.

Diante dessa adaptação, entrou-se em contato com as mecânicas do jogo. Essas foram essenciais para que se pudesse unir os aspectos históricos da pesquisa e do ensino de história com o lado lúdico do jogo. Afinal, as missões são fundamentais para jogos de RPG.

Outro elemento essencial tanto para o jogo como para a questão histórica, foi a construção do enredo através de uma narrativa de possibilidades históricas. Buscou-se criar situações que foram munidas de elementos históricos e que corroboraram para a representação da Caxias do Sul da década de 1930.

Cercado por um contexto histórico, o jogador explora um mundo que para ele é desconhecido. Dentro deste mundo simulado, ele tem a possibilidade de assimilar um conhecimento característico do período representado, pode, também, reconhecer elementos

---

<sup>44</sup> Pontos luminosos que em conjunto formam imagens.

comuns à internet. Jogando, há a possibilidade de aprender, mas há também a possibilidade de divertir-se.

Para um jogo é fundamental a parte da ludicidade, uma vez que ela está diretamente relacionada ao entretenimento. Por mais que sejam claros os objetivos pedagógicos do jogo, o próprio cerne desta ferramenta é necessariamente relacionado a ludicidade. Um jogo que não entretém seu jogador, perde sentido. Uma vez que faltará ao jogador motivações para continuar jogando ou voltar a jogar novamente. Por isso, foi necessário pensar em mecânicas que fossem capazes de captar ao jogador e diverti-lo ao mesmo tempo em que o mantem inserido nos aspectos históricos do *game*.

Construir um jogo de finalidades pedagógicas, demanda que se observem uma gama de questões, desde a sua concepção, a construção e a aplicação. Este capítulo busca apresentar e elucidar as escolhas tomadas diante deste complexo processo de construção, assim como, melhorar a sua descrição, buscando não só o produto final, mas sim compreender o processo a partir de sua criação como um todo.

### 3.1 A PRÁTICA DA CONSTRUÇÃO CONJUNTA OU COLABORATIVA

O processo de construção do jogo, compreendendo os aportes da História Pública previamente citados, teve como um de seus objetivos a “construção conjunta”. Mas como elaborar uma construção de um jogo que tenha o caráter histórico necessário, somado as especificidades do ensino? Afinal de contas, quem se não outro historiador(a) poderia contribuir com a história de Caxias do Sul da década de 30?

Essa construção conjunta ou, também, colaborativa, precisou cursar caminhos diferentes dos imaginados. Não em busca de seus pares, historiadores, mas em busca de pessoas. Pessoas que de dentro da comunidade dos *games*, poderiam vir a contribuir. Tais contribuições poderiam não ser diretamente relacionadas às questões históricas da década 30 de Caxias do Sul, mas nem por isso foram menos importantes.

Do título ao nome do protagonista, as missões no jogo, os itens, e até a NPC'S com seus nomes, foram colaborações que pessoas do ambiente virtual propuseram ao jogo. Inegavelmente, os estudos históricos ficaram de maior responsabilidade do autor, uma vez que a pesquisa da dissertação é bastante específica e possui um caráter regional.

Para entendermos melhor este processo colaborativo é preciso retroceder para a ideia da colaboração e como esta foi pensada, desde sua prática a demais detalhamentos necessários.

Afim de construir o *game* e, simultaneamente, transmitir o processo e, posteriormente, gravá-lo, foi preciso tomar decisões que formam os caminhos aqui trilhados.

A primeira escolha fundamental para a construção do jogo foi sobre o *software* que seria utilizado. Após leituras nas redes, a escolha do *software* veio ao encontro da ideia de onde este ficaria disponível para seus jogadores. A *Steam* foi a escolhida para o projeto, tanto por ser o local onde se hospedam jogos, como também por ser um *software* de desenvolvimento onde o jogo se encontrava, o RPG MAKER MV.

A *Steam* é uma plataforma que surgiu em 2003<sup>45</sup>. Muito mais do que uma loja, a plataforma tomou contornos que incorporaram a comunidade *gamer*, centralizando em si muito mais do que apenas a biblioteca de jogos, mas uma construção e a colaboração da comunidade *gamer*. A *Steam* possui mais de 30.000 jogos em seu catálogo, e supera a marca de milhão de jogadores simultâneos<sup>46</sup>.

Além das características já citadas, a *Steam* possui espaços que seriam profícuos para a construção coletiva. Mesmo sendo uma loja de jogos, a plataforma desenvolveu-se de maneira a fundar uma grande comunidade, feita por tantas outras comunidades de jogos e jogadores, e é exatamente pelos espaços de “oficina” e “comunidade” que permitem que ela seja uma escolha assertiva. Uma vez que a oficina é um espaço onde os jogadores podem criar versões, complementos, itens, *downloadable content* (dlcs), missões no jogo, “não oficiais”, mas que, podem ser incorporadas ao jogo, a comunidade é o lugar onde os jogadores expressam suas opiniões, artes, imagens do jogo, e considerações sobre o mesmo, podendo inclusive avaliá-lo, recomendando-o ou não, para outros jogadores. A Figura 20 representa as construções e produções de jogadores e produtores de jogos. Eles são o que constituem a comunidade.

Figura 21 - Comunidade Steam



Fonte: STEAM (2021)

<sup>45</sup> <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/02/o-que-e-steam-conheca-a-loja-de-jogos-para-pc-da-valve.ghtml>

<sup>46</sup> <https://store.steampowered.com/about/?l=portuguese>

Apesar de apresentarem-se como espaços interessantíssimos, estes só existem quando o jogo, podendo estar não terminado, for lançado. *Games* que tem o famoso “*Early access*” ou a chamada versão beta<sup>47</sup>, utilizam os espaços da comunidade para avaliação, o encontro de *bugs*, e as reformulações. No caso do *game* aqui produzido, estas ferramentas só poderiam contribuir posteriormente ao término do jogo. Sendo assim, foi necessário buscar alternativas de tornar a colaboração possível desde o início da elaboração do jogo.

A alternativa encontrada foi a transmissão simultânea da construção do jogo, diante de inúmeras plataformas que proporcionam esse tipo de transmissão, como *Facebook*, *Youtube* e *Twitch*. O ano de 2020, impactado pela pandemia de Covid-19 (CORONAVÍRUS), também contribuiu tanto para o crescimento das plataformas de *streams*<sup>48</sup> como do mundo dos *games*<sup>49</sup>.

Dentre as inúmeras opções, a plataforma escolhida foi a *Twitch* que é uma das maiores plataformas de *stream* do mundo, alcançando milhões de pessoas diariamente com seu grande foco no mundo *gamer*. Nela, os *streamers*, como são chamados aqueles que transmitem e criam conteúdo, podem ao mesmo tempo que jogam, interagir com espectadores de todo o mundo. Sua escolha está longe de ser aleatória, e tem o propósito de alcançar mais pessoas.

Lançada em 2011, a plataforma da *Twitch*, que foi comprada pela Amazon em 2014, acompanha diretamente o crescimento de *games* e suas comunidades. Em 2020, a plataforma bateu o recorde de espectadores em uma transmissão, alcançando cerca de 2,4 milhões de pessoas assistindo simultaneamente ao espanhol David “TheGrefg”<sup>50</sup>. Não somente na Europa, a plataforma também é bastante difundida no Brasil.

A relação da plataforma com a comunidade brasileira fica evidente ao evocarmos exemplo de *streamers* relevantes dessa comunidade. Um dos maiores símbolos nacionais ao se tratar de *live streaming*, é Alexandre “Gaulês”. Ele é a prova viva da integração de brasileiros à comunidade da *Twitch*. Em 2020, o *streamer* foi o mais assistido no mundo entre os meses de maio, junho e novembro<sup>51</sup>, produzindo conteúdo apenas em português.

Pensando em aproveitar da melhor maneira os recursos, a *Twitch* foi a plataforma escolhida para transmitir a construção do jogo desde seu momento inicial. Enquanto nas demais

---

<sup>47</sup> Jogos que passam por um período de experimentação, onde os criadores além de buscar renda com vendas antecipadas procuram otimizar seus produtos, ouvindo as manifestações da comunidade e aplicando-as ou não aos jogos.

<sup>48</sup> Stream é um termo relacionado a transmissões ao vivo.

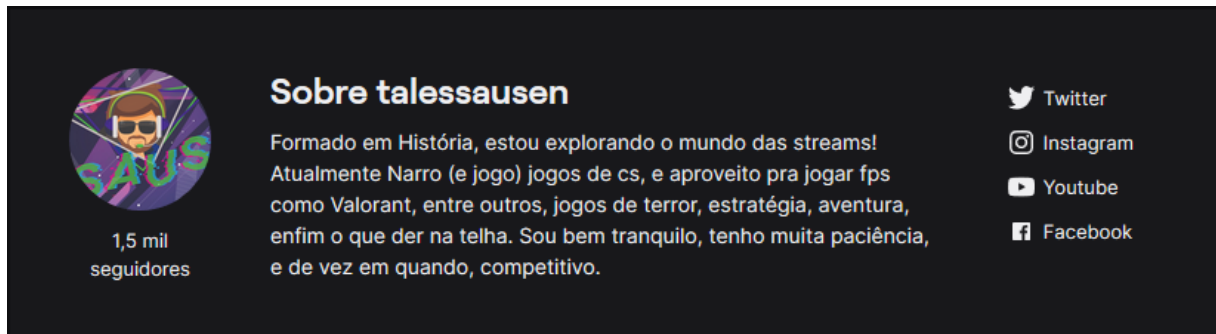
<sup>49</sup> Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/04/29/streamers-brasileiros-de-games-contam-que-audiencia-aumentou-durante-pandemia.ghtml>> Acesso em: 10/02/2021

<sup>50</sup> Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/espanhol-ultrapassa-24-milhoes-de-espectadores-e-bate-recorde-da-twitch.ghtml>> Acesso em:

<sup>51</sup> Disponível em: <<https://kadernotech.com.br/a-historia-da-live-stream-twitch/>> Acesso em:

plataformas as contas teriam que ser criadas, na *Twitch* eu poderia fazer uso de meu canal profissional<sup>52</sup>, voltado aos jogos também, onde já contava com cerca de 1,5 mil seguidores, tendo maior alcance e lançando o jogo como um dos próprios projetos paralelos do canal.

Figura 22 - Perfil Twitch



Fonte: Twitch (2021)

Por já estar inserido tanto no cenário de jogos, como no de *stream*, abriram-se caminhos para que as *lives*<sup>53</sup> pudessem contar com uma comunidade<sup>54</sup> maior de pessoas, além das próprias pessoas que circundam a plataforma da *Twitch*. Também se fez uso das redes sociais, como o *Instagram*, tanto pessoal como o profissional<sup>55</sup>, para estender o convite para os interessados em participar da construção colaborativa do jogo.

Com a questão do alcance sendo sanada, existem outros fatores determinantes para o uso da *Twitch*. A experiência de já conhecer a plataforma foi fundamental, pois fez com que a interação entre *streamer* e *viewer*<sup>56</sup> seja recorrente. Além do diálogo simples, também existem outras maneiras de interagir, que vão desde um sistema “monetário” próprio baseado na “lealdade” dos espectadores, até recompensas pelas visualizações, que incentivam a presença, a dinâmica e a criação de vínculos entre espectadores e *streamer*.

Uma vez que para uma construção colaborativa, a comunicação é fundamental, as possibilidades de interação da *Twitch* assumem um papel importante no processo. No entanto, é necessário salientar o fato de que a comunicação nas transmissões estão longe de ser similares

<sup>52</sup> Disponível em: <[www.twitch.tv/talessausen](http://www.twitch.tv/talessausen)> Acesso em: xx/xx/xx

<sup>53</sup> Vocabulário bastante comum entre streamers, live do inglês “vivo”, nesse contexto é entendido como a transmissão ao vivo .

<sup>54</sup> Comunidade é um conceito bastante difundido nos mundos das streams e se refere ao público fixo dos streamers, implicando que cada streamer constrói sua comunidade.

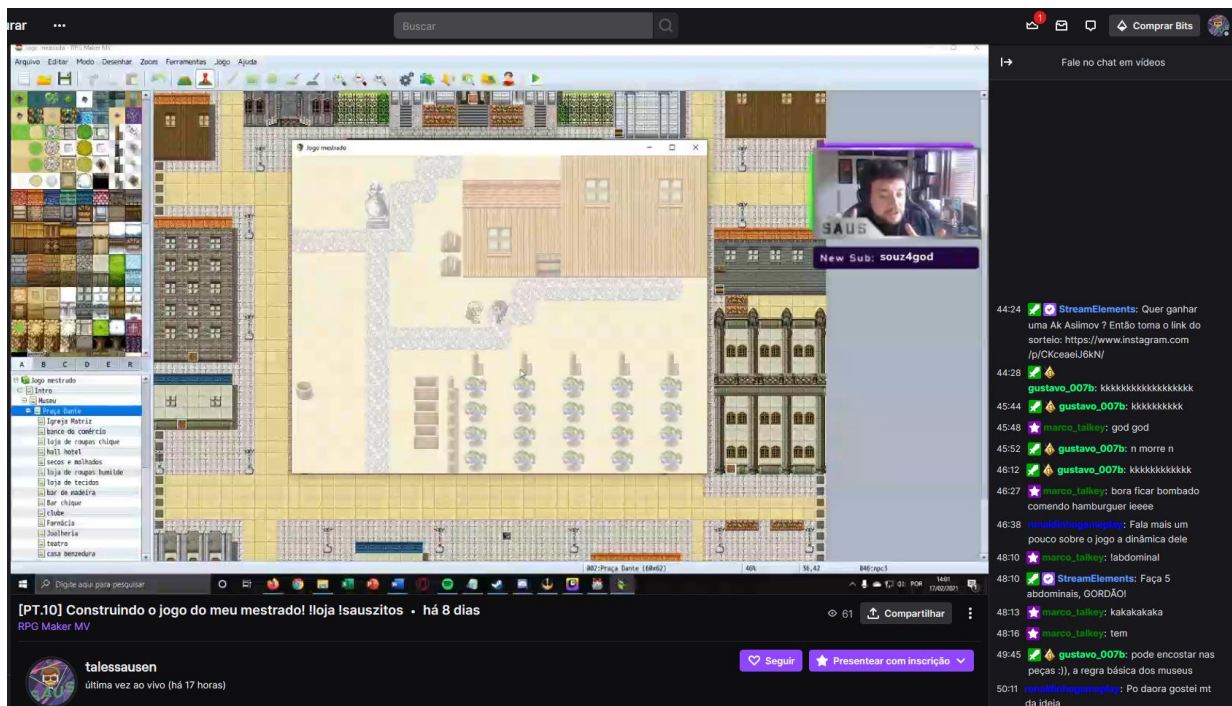
<sup>55</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/talessausen/>> Acesso em: 10/02/2021/ e Disponível em: <[https://www.instagram.com/tales\\_saus/](https://www.instagram.com/tales_saus/)> Acesso em: 10/02/2021//

<sup>56</sup> Expressões características da linguagem da plataforma, respectivamente significando “Transmissor” e “espectador”.

ao vocabulário acadêmico. Estando presentes pessoas de diferentes classes sociais, níveis de instrução e nacionalidades. A linguagem utilizada é informal, munida de sua própria terminologia e não apresenta um vocabulário complexo e detalhado.

A então esperada presença da linguagem informal faz parte importante do processo, e sua utilização não desmerece ou diminui a importância de suas contribuições. Ao contrário, a interação faz com que se construam pontes entre o meio informal e o acadêmico, e toda vez que alguém novo aparecia no *chat*<sup>57</sup>, o projeto era apresentado, seja de maneira mais simples, ou mais detalhada, e as contribuições eram feitas, anotadas, adaptadas, discutidas e postas em prática.

Figura 23 - A Live



Fonte: : Twitch (2021)

Após a construção de uma ponte, descartando a linguagem como uma dificuldade, e entendendo-a como uma fonte de diferentes perspectivas de contribuições, é preciso também lembrar daqueles que contribuíram em idiomas diferentes. Não somente brasileiros, mas contribuições de pessoas de outras nações, mesmo que em menor número, também se fizeram presentes. A participação de um canadense e um italiano só foram possíveis pelo alcance

<sup>57</sup> Principal local de interação entre streamers e espectadores na plataforma da *Twitch*. Também pode ser entendido como “conversa” do inglês.

internacional da plataforma, ressaltando a importância da escolha da *Twitch*. O uso da língua inglesa para as suas contribuições não foi um problema, uma vez que foram facilmente compreendidas, devido a fluência no idioma.

As contribuições feitas ao *game* foram, principalmente, voltadas ao mapeamento<sup>58</sup> e a inserção de memes<sup>59</sup>. Estes, podem parecer distantes do objetivo pedagógico do jogo, porém, apesar disso, tendem a contribuir para o lado lúdico, onde munidos da linguagem da internet, tornam o jogo mais familiar aos jogadores e, conseqüentemente, mais acolhedor.

Dentre as inúmeras conversas que envolveram o processo de criação do *game*, alguns exemplos foram selecionados. Estes, representam as esferas diversas da interação *streamer* e espectador. O fato comum entre os exemplos é terem acontecido paralelamente ao jogo, durante a transmissão.

De acordo com o objetivo das transmissões, para a construção do jogo de maneira colaborativa, muitas conversas foram dotadas de sugestões daqueles que dela participaram. Um dos exemplos dessa contribuição foram os nomes para o jogo. Ora, assimilados ao inglês, idioma oficial de muitos jogos comerciais, ora, ao fator da viagem do tempo que possuíam referências a este. Em um caso específico, obteve-se a sugestão de “*Gringoland*” pelo usuário *ShoddyPrune8*, essa caracterizada pelo fator regional, uma vez que a palavra gringo, em Caxias do Sul, por vezes assume a conotação de descendentes de italianos e de pessoas que vivem no interior.

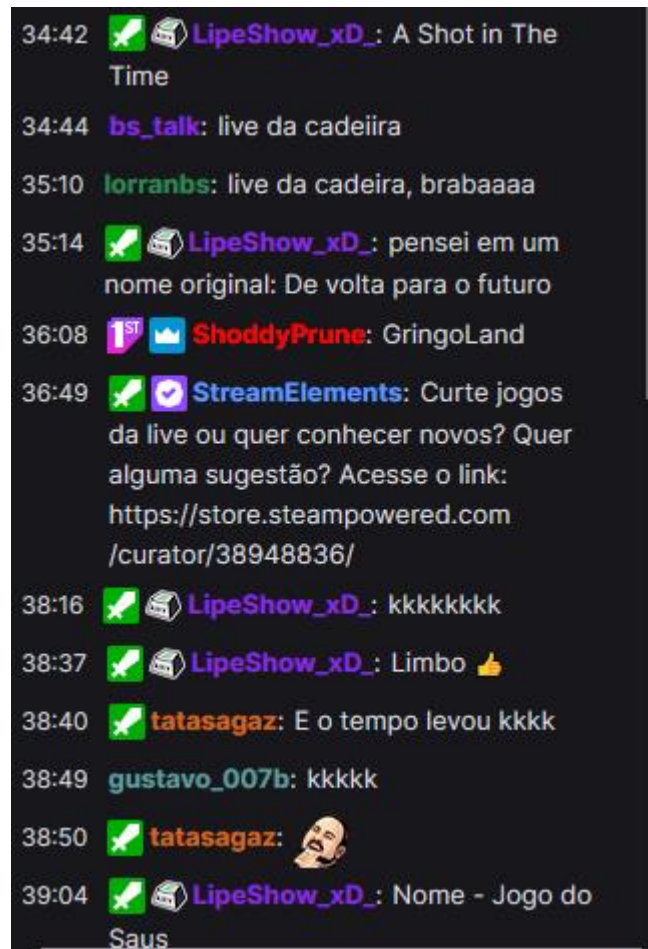
---

<sup>58</sup> Desenho do mapa do jogo, construção dos locais por onde o jogador passará.

<sup>59</sup> Termo bastante difundido na internet, normalmente relacionado ao humor podendo ser representado por inúmeras formas de mídia diferentes.



Figura 24 - Sugestões ao título do jogo

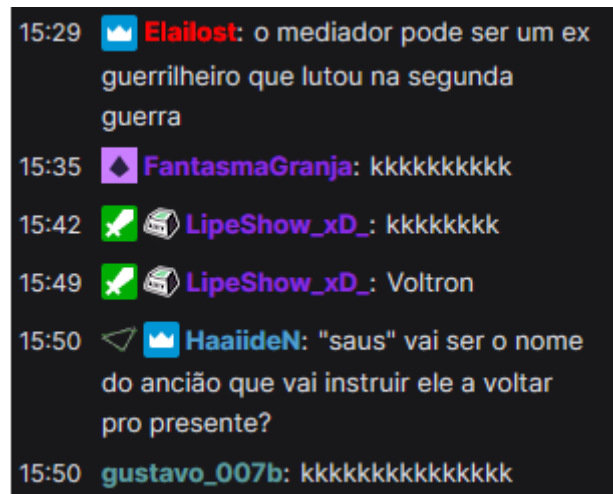


Fonte: : Twitch (2021)

A Figura 23 representa o processo de construção do nome do jogo, visto que vários usuários contribuíram com a sua sugestão a respeito de qual deveria ser o título do jogo. Outras contribuições relacionadas à nomenclatura foram direcionadas para nomes de personagens da história do jogo. Um dos primeiros momentos do *game*, é onde acontece uma visita ao museu. O protagonista tem sua visita mediada, como de costume nos museus de Caxias do Sul, por um mediador até então sem nome.

Uma das sugestões ao nome do mediador foi “Saus”. Nome este que tem relação com a identidade do canal da *Twitch*, onde as transmissões eram feitas. Nome que, sem uma relação histórica ou comum com o lugar, foi escolhido justamente pela relação com as transmissões que tronavam todo este processo possível.

Figura 25 - O mediador



Fonte : Twitch 2021

Há de se apontar também, que as contribuições transpassaram, e muito, do simples ato de se atribuir um nome. Como exposto na Figura 24, é sugerido a possibilidade de um passado deste mediador que, caso o recorte temporal fosse outro, poderia ser muito bem utilizado. Essas sugestões, ora acatadas, ora refutadas, eram analisadas baseadas em possibilidades. Isso quer dizer que poderiam ser encaixadas de forma plausível no jogo ou não.

No entanto, o próprio nome da protagonista ficou a critério das sugestões da *live*. Também tiveram a oportunidade tanto de nomear como de incluir NPC'S no jogo. Dando-lhes nomes e, por horas, funções, assim foram sendo feitas as contribuições, sendo que o *streamer*, como mediador, “avaliava” as sugestões.

Quando incluídos, os NPC'S, por vezes têm função similar a um enfeite. Devem permanecer em um local, como que para ocupar um espaço. É praticamente um robô, com uma fala básica programada, sem grandes participações, mais representa uma quantidade, do que qualquer outra coisa. Mas há também aqueles NPC'S que têm um objetivo, além de representar uma quantidade populacional.

Estes representam uma parte importante no jogo. São os vendedores do comércio, os representantes de instituições do jogo, entre outros. Mas acima de tudo, são os responsáveis pelas missões e atividades, que serão melhores compreendidos como uma das mecânicas fundamentais do jogo. Essas são fundamentais, e costumam estar relacionadas ao contexto de jogo e a sua história. Porém, as contribuições também puderam transpassar esta barreira.

Este espaço de conexões proporcionado pela internet, faz com que pessoas com diferentes aportes culturais possam interagir de maneira relativamente simples. Suas contribuições e opiniões sobre o jogo são manifestações diretas de seus aportes. Pelo grande

alcance da internet, estas diferenças podem ser significativas entre um usuário e outro, no entanto, há também semelhanças. Semelhanças que por vezes podem ser identificadas em uma linguagem comum a internet, como os memes. As afirmações de Guerra e Botta (2018) podem contribuir para melhor compreensão do significado dos memes na internet

Na internet, os memes são mensagens insistentemente reproduzidas e propagadas através das redes sociais, podendo ser modificadas, mas mantendo alguma identificação com a mensagem original, fomentando interações entre indivíduos. São formas de comunicação rápida, utilizadas repetidamente na internet. Podem ser compostas por uma imagem ou montagem, associada a uma gíria ou bordão. (GUERRA; BOTTA, 2018, p. 1863).

Os memes fizeram-se presentes inclusive nas sugestões de missões e NPCs. Evocado, o choque do senador Lasier Martins<sup>60</sup> na Festa da Uva e uma possível representação desta no jogo, e até a adaptação de memes como o de Jailson Mendes e o suco de laranja<sup>61</sup>. Tais contribuições não seriam possíveis se não através da linguagem da internet. A intenção de inseri-los no jogo tem o propósito de criar relação com os jogadores, supondo a possível identificação do meme.

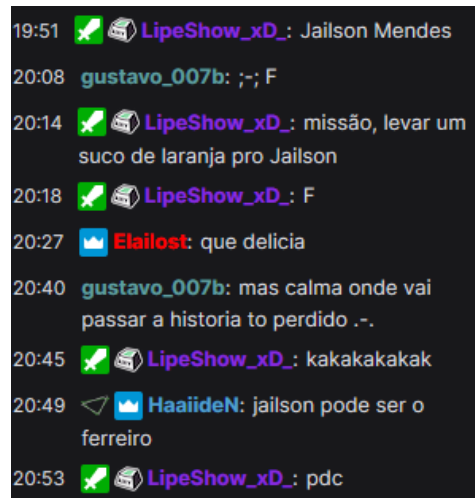
Ela é produzida e disseminada de acordo com diversos objetivos comunicacionais: criticar, comentar, fazer rir, mostrar indignação ou espanto. Outra característica do meme é que ele circula prioritariamente nas redes sociais da internet e tem uma estrutura mais ou menos fixa e, por isso, costuma ser facilmente reconhecido pelos usuários desses sites (GUERRA; BOTTA, 2018, p. 1862).

---

<sup>60</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=U9CXtycJz\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=U9CXtycJz_g)> Acesso em: 09/02/2021.

<sup>61</sup> Meme difundido na internet, sobre um episódio de um filme para adultos, onde o ator em questão elogia demasiadamente o sabor do suco de laranja.

Figura 26 - Memes no chat



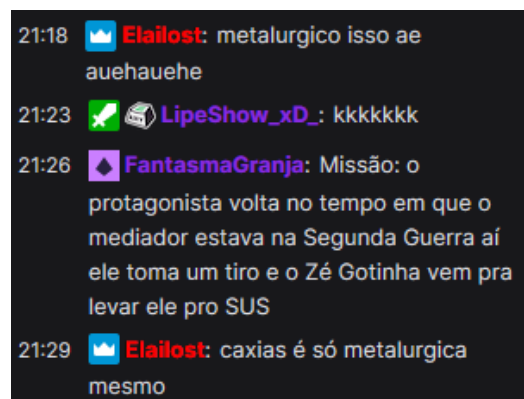
Fonte: : Twitch (2021)

A Figura 25 faz Referência a memes bastante conhecidos na internet.

A introdução de memes sugeridos pelos espectadores das *lives*, tem também por objetivo contribuir para o aspecto lúdico do jogo. Uma vez que, na maioria das vezes, os memes têm um apelo ao humor. A própria menção e reconhecimento do meme no chat traz a presença de risadas, e mesmo que possuindo um objetivo pedagógico, é preciso manter um equilíbrio ao lado lúdico do jogo, se não este também perderia sua eficácia.

Ao entrar em acordo em adaptar os memes, uma das possibilidades foi a de “Jailson” ser um metalúrgico, que após incansáveis horas de trabalho anseia por um suco de laranja. Este encaixe pareceu satisfazer parte dos espectadores que são de Caxias do Sul, uma vez que se tem a visão de Caxias dos dias de hoje como um grande polo metalúrgico:

Figura 27 - Caxias do Sul e os metalúrgicos

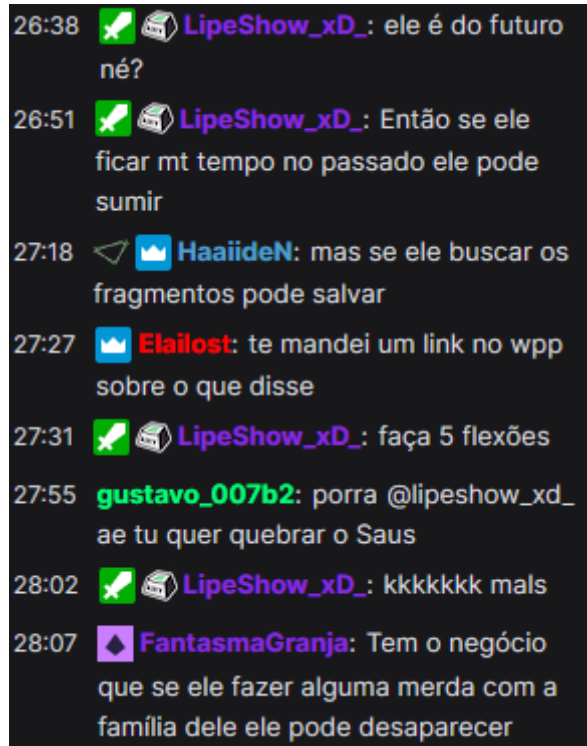


Fonte: Twitch (2021)

Ainda sobre as contribuições referentes as missões, podemos adentrar sobre aquela que consideramos como principal, a de localizar os fragmentos de memória. As contribuições,

no entanto, são mais voltadas à narrativa da história do que à ação da missão. Os espectadores enriquecem a narrativa através de detalhes diretamente relacionados à viagem no tempo e suas possíveis consequências.

Figura 28 - O tempo das ideias



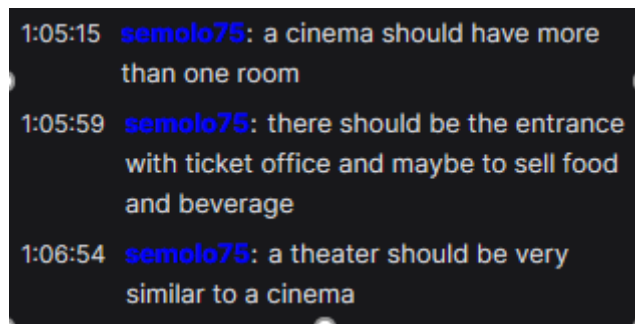
Fonte: Twitch (2021)

Há também o espectro da salvação, sugestão enviada pelo usuário da *Twitch* “HaaiideN”, no qual a salvação do personagem viria através da coleta de todos os fragmentos de memória. Fica presente neste comentário algo bastante característico das narrativas de jogos. O mundo de fato gira em torno de um protagonista, e este deve passar por uma série de dificuldades até que possa bravamente triunfar.

Sabemos, no entanto, que fora do mundo dos videogames, a narrativa de nossa realidade é um tanto diferente. Como protagonistas de suas próprias histórias, vivemos, no entanto, sem garantias de um final feliz ou de salvação. Em um jogo sobre a história cotidiana, é preciso atentar-se a esses fatores.

Outras contribuições foram relacionadas à estética do jogo. Ideais, sugestões e até críticas aos alinhamentos, todas aquelas indicações feitas por aqueles que presenciavam a criação do jogo e, conseqüentemente, dela participavam, foram levadas em consideração. Algumas foram relacionadas a ajustes e funcionamentos das edificações representadas.

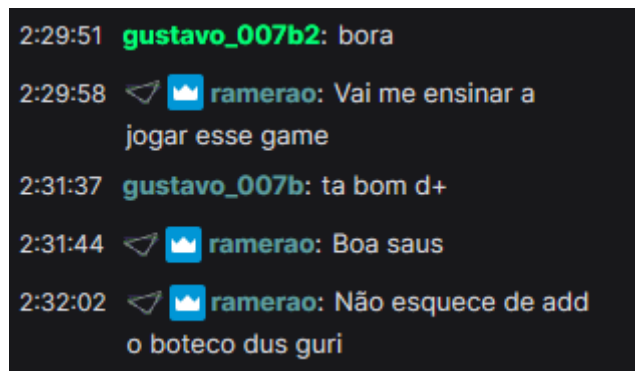
Figura 29 - Sugestões quanto ao teatro<sup>62</sup>



Fonte: : Twitch (2021)

Já outras foram relacionadas a locais mais identitários e ao lazer. Já, a Figura 29, mostra a sugestão do usuário “ramerao”, sobre um espaço onde se identificaria no jogo.

Figura 30 - O bar dos guris

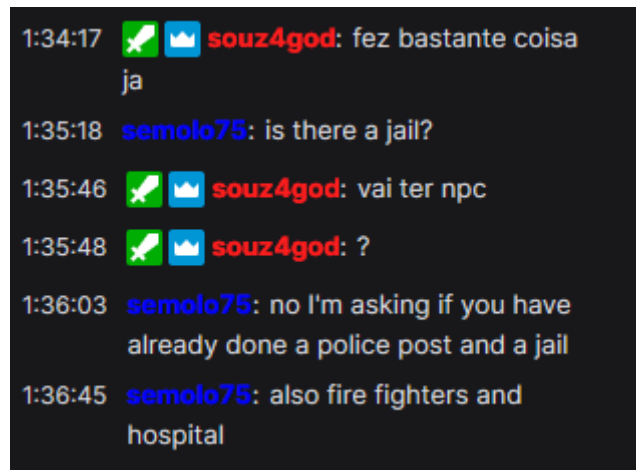


Fonte: : Twitch (2021)

Já, um terceiro tipo de sugestão foi relacionada ao que se faltava para compor o jogo. Ao notar a ausência de determinadas edificações, o usuário da *Twitch* “semolo75”, trouxe o questionamento sobre sua existência. Este, referia-se a uma delegacia, a prisão e ao hospital, que até o momento, estavam inexistentes no jogo. As Instituições e as edificações fundamentais a uma cidade “real”, estas, num mundo criado e sob “controle” pareciam não ter tanta importância assim. Mas, ao refletir sobre a proposta do jogo, estes foram criados e adaptados para a trama do jogo. A Figura 30 apresenta as sugestões sobre as edificações que não estavam presentes no jogo.

---

<sup>62</sup> A tradução livre de suas falas é respectivamente: “Um cinema deveria ter mais de uma sala”, “Deveria ter uma entrada com venda de ingressos e talvez venda de comida e bebida.”, “Um teatro deveria ser bastante similar a um cinema”.

Figura 31 - Delegacia, cadeia e hospital<sup>63</sup>

Fonte: Twitch (2021)

Mesmo que adaptadas, a contribuição de “semolo75” evidencia que um jogo, assim como um trabalho acadêmico, é dotado de recortes e delimitações. Esquecimentos e evocações, não só na parte das memórias ou de narrativas históricas, mas a própria representação da cidade, que naquele momento, lidava com esquecimentos seletivos.

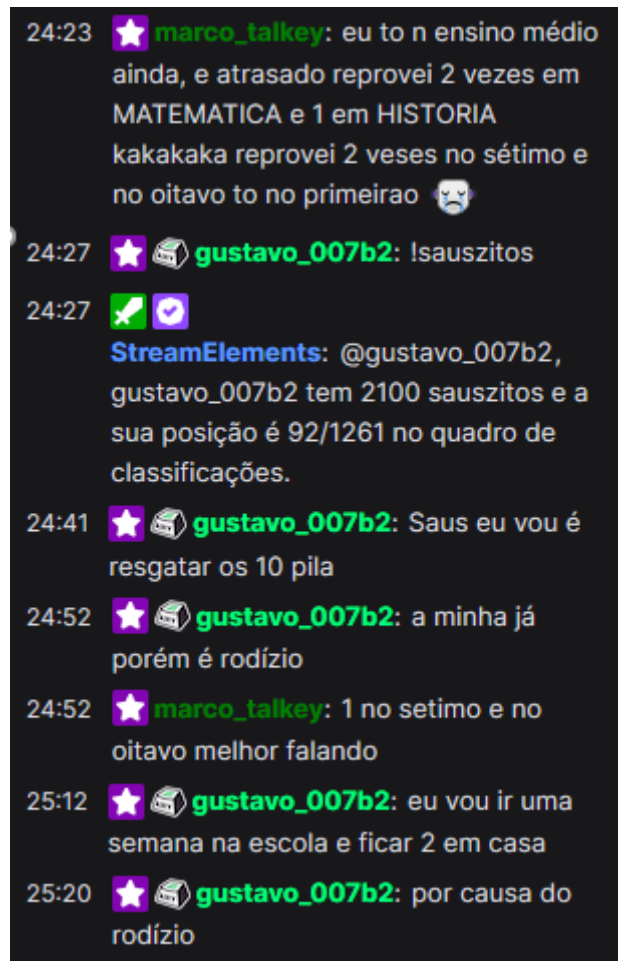
Apesar das *lives* terem um objetivo bem definido, nem todas as interações foram necessariamente sobre o jogo. Dentre as conversas sobre outros jogos, o assunto escola se fez presente. Se nas escolas os alunos comentam sobre jogos e até jogam-nos entre uma aula e outra, ou no recreio, seria no ambiente não escolar que eles fariam da escola?

A liberdade de expressarem-se nesse ambiente não escolar, pode ser reforçada pela ausência de alguns estigmas das salas de aula. Poder falar sem ser repreendido, sem ter medo de alguma punição ou de ser chamado a atenção ou até mesmo sem ninguém exigindo silêncio. Mesmo não podendo assumir os fatores acima citados como um padrão para todas as aulas, sabemos que muito já se escreveu sobre tais rituais dos professores tradicionais, no entanto não cabe aqui discorrer mais sobre este assunto.

Ao referir-se à escola, o usuário da *Twitch* “marco\_talkey” é direto, relata sobre seus resultados escolares passados. Comenta sobre suas reprovações e não sobre o que pode ter aprendido ao longo dos anos. Dentre suas reprovações, está inclusive, a disciplina de História, o que torna sua presença bastante curiosa, uma vez que o jogo é voltado para o ensino desta disciplina.

<sup>63</sup> Tradução livre respectivamente dos dizeres de semolo75: “Tem uma cadeia?”, “Não, eu estou perguntando se você já fez uma delegacia e uma cadeia.”, “Também, um quartel de bombeiros e hospital”.

Figura 32 - A escola fora da escola



Fonte: : Twitch (2021)

A Figura 31 apresenta relatos de dois jovens estudantes sobre a escola. Já, o usuário da *Twitch* “Gustavo\_007b2”, relata uma triste situação. Diante da pandemia mundial de Covid-19, e como aluno da rede pública de ensino de Campinas<sup>64</sup>, precisa participar de uma rotina intitulada de rodízio, onde este deve participar de uma rotação para ir às aulas. Durante as *lives*, constantes foram as reclamações deste sobre as aulas a distância e os aplicativos utilizados. Ele também relatou sua preocupação com a pandemia.

Seffner (2016) em seu artigo “Escola pública e professor como adulto de referência”, discorre sobre as características que o professor deve possuir para assumir o papel de um adulto de referência. Dentre as características elencadas, está o domínio da sua área do conhecimento, a constante atualização e o deleite ao estudá-lo, esses são descritos como fundamentais para ser um adulto de referência no espaço público.

<sup>64</sup> Informações dadas pelo próprio usuário em conversas posteriores.



Os apontamentos de Seffner (2016) referem-se principalmente à escola pública, mas poderia também o professor ser um adulto de referência fora desse espaço? E quando o professor se encontra fora do ambiente da sala de aula, desprovido do estigma de uma figura de autoridade ou até mesmo punitiva, o professor como “gente”, como um ser humano qualquer, como alguém que gosta de *games*, seria possível ser uma referência aos demais em espaços não escolares?

Talvez, quando distante da sala de aula, o professor assuma quase que um disfarce. Quando nestes espaços virtuais, e também públicos, o professor desassociado ao ambiente escolar, possa assumir tanto outra linguagem, mais informal, como também o acesso a outros diálogos que não os exclusivamente relacionados ao conteúdo escolar ou até mesmo aqueles que ocorrem entre os breves intervalos entre uma aula e outra.

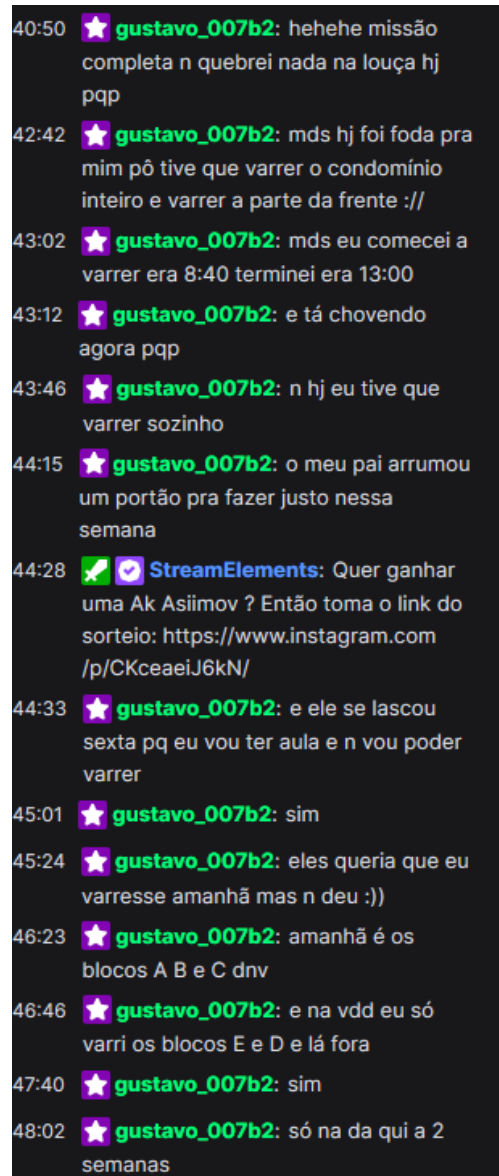
É evidente que o professor não deixa de sê-lo apenas por não estar dentro de uma sala de aula ou em exercício de sua atividade laborativa. A formação do professor transcende um horário de trabalho, e é parte constituinte de um ser humano que possui até o fim de seus dias vinculações com a profissão que exerceu e escolheu.

Estando durante as *lives*, talvez como anteriormente dito, disfarçado, foi assim que pude constituir diálogos que fugiram ao jogo, mas que me conectaram mais àqueles que dele colaboravam. Como o exemplo do usuário Gustavo\_007b2, que esteve presente na maioria das *lives* do jogo. Este não só colaborou, questionou ou assistiu, ele compartilhou parte de si para a transmissão, algo que possivelmente não faria com seu professor em sala de aula.

Se em recortes anteriores ele já havia aparecido dando suas colaborações e comentando sobre o jogo, no recorte da Figura 32 ele compartilha parte de sua vida pessoal. Mesmo que separados por milhares de quilômetros, pode-se conhecer um pouco sobre o cotidiano daquele que ajudou a construir o *game*.

Seus relatos, mesmo que sem vínculo direto ao *game*, transformaram o processo em algo mais humano e sensível. A experiência humana talvez seja prejudicada pela distância e frieza da internet, mas momentos como este trazidos por Gustavo foram capazes de humanizar esse ambiente tão repleto de robôs. A Figura 32 apresenta a fala de um dos usuários a respeito do seu dia a dia, evocando tarefas e suas dificuldades.

Figura 33 - Gustavo e sua rotina



Fonte: : Twitch (2021)

### 3.2 O JOGO: *SOFTWARE* E PROCESSOS

Para criar um processo de continuidade, o jogo foi construído de maneira integralmente *on-line*. Ou seja, todas as etapas de sua construção, como o detalhamento do roteiro, os diálogos, os cenários e a criação das missões foram sistematicamente feitos em *live*. Processo esse que demandou muitas horas além das horas de transmissão, visto que a formação como historiador não contempla estudos relacionados diretamente a criação de jogos. Esse foi um dos maiores desafios, o aprendizado sobre a utilização do software do RPG MAKER MV e utilizá-lo a fim de construir, de maneira prática e certa, o jogo em *live*.

RPG MAKER MV é um software que foi lançado em 2015, sendo uma versão aperfeiçoada de suas versões anteriores, VX e XP. Com ele, é possível construir um jogo sem utilizar programação, tendo em sua *interface* facilidades para aqueles sem conhecimentos relacionados à área, como ressalta a descrição do jogo em sua página na *steam* - “simples o suficiente para uma criança, poderoso o suficiente para um desenvolvedor. RPG MAKER MV permite você criar o rpg dos seus sonhos!”<sup>65</sup>. Apesar de afirmar ser simples, como todo o conhecimento, ele demanda determinado estudo para que de fato possa ser utilizado em projetos mais complexos.

Mesmo que se tratando de um projeto com a intenção de colaboração e transmissão *on-line*, é inegável que acompanhado das transmissões, existem muitas horas “*offline*” que serviram de estudo para a utilização do software RPG MAKER MV. Os jogos costumam ser produzidos por equipes extensas, profissionais especializados em programação, edição de vídeo, áudio, roteiristas, entre tantos outros, o que torna o desafio de criar um jogo sem tamanha equipe, mais desafiador ainda.

A busca pela qualidade do jogo é uma constante, pois mesmo que a ausência de uma vasta equipe qualificada seja uma dificuldade, esta não pode servir como argumento para que o produto seja de baixa qualidade. A inserção do historiador, no que entendo pela perspectiva de um mestrado profissional, deve ser esta de aventurar-se, com seriedade e profissionalismo, nestes terrenos que são desconhecidos ou poucos familiares, e dentro de sua realidade, construir seu produto.

Tendo esta convicção clara e ciente das limitações do que é de fato construir um *game*, é que procuro fazer, como anteriormente dito na introdução desta dissertação, um jogo simples, mas não simplório. A ferramenta escolhida para a produção do jogo, o RPG MAKER MV, auxilia de maneira que não é necessário um conhecimento profundo para começar a construir seu jogo.

Apesar de ser bastante intuitivo, o uso do software demandou estudo, o qual veio de fontes não tão convencionais. Através de tutoriais encontrados no *Youtube*<sup>66</sup>, tanto em português como em inglês, é que pude sanar dúvidas sobre as diferentes mecânicas do *software*

---

<sup>65</sup> Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/363890/RPG\\_Maker\\_MV/](https://store.steampowered.com/app/363890/RPG_Maker_MV/)> Acesso em 11/02/2021

<sup>66</sup> Canais onde encontram-se tutoriais sobre o software:

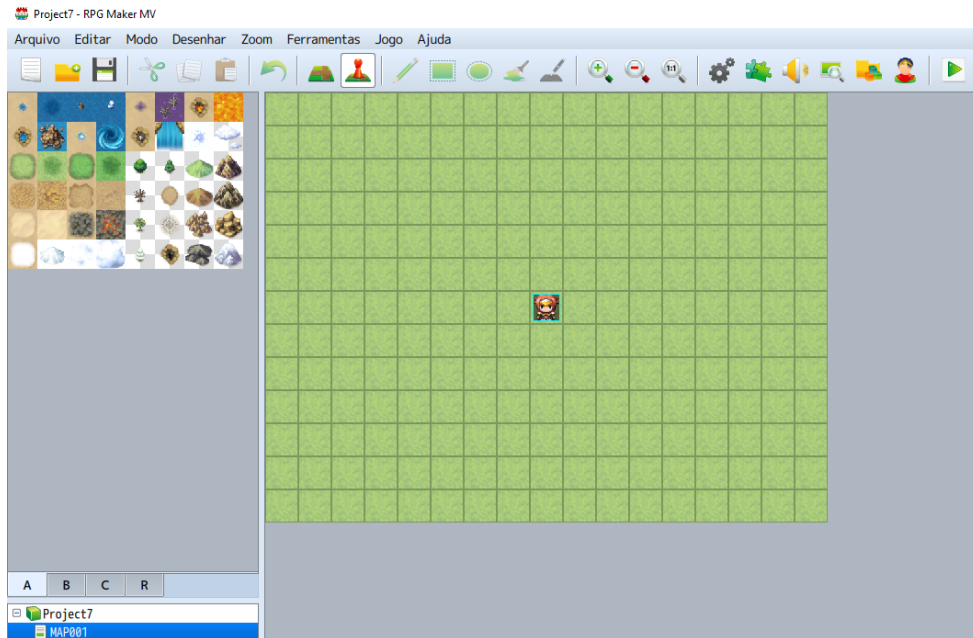
Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCyqXLDebVx9rNnoSpnNH3Q>> Acesso em:

11/02/2021.; Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCGb75W2xj1d9ERnrU9rMesQ>> Acesso em:

11/02/2021.; Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCzhEE3V5sWhmc2n6UZEIfQ>> Acesso em: 11/02/2021.

em questão. Criadores de conteúdo, que mesmo sem saber, colaboraram para a parte prática de construção do jogo.

*Figura 34 - A Interface do software de construção de jogos*



Fonte: RPG MAKER MV (2021)

Mesmo que bebendo de fontes relativamente informais, é preciso ressaltar o caráter científico desta dissertação e toda a pesquisa histórica por trás da criação do jogo. Tais recursos, foram utilizados devido ao seu caráter técnico diretamente relacionado as mecânicas que posteriormente foram inseridas ao jogo.

Dentro das limitações do jogo, buscou-se representar os contornos arquitetônicos e geográficos de Caxias do Sul. E quando não exatamente representado, buscou-se trazer elementos que, presentes naquele tempo, servissem como elementos representativos aos aspectos da cidade, como os pontos comerciais ou de lazer. Vale ressaltar que todos os nomes, apesar de genéricos, representam instituições, empresas ou espaços que existiram em Caxias do Sul.

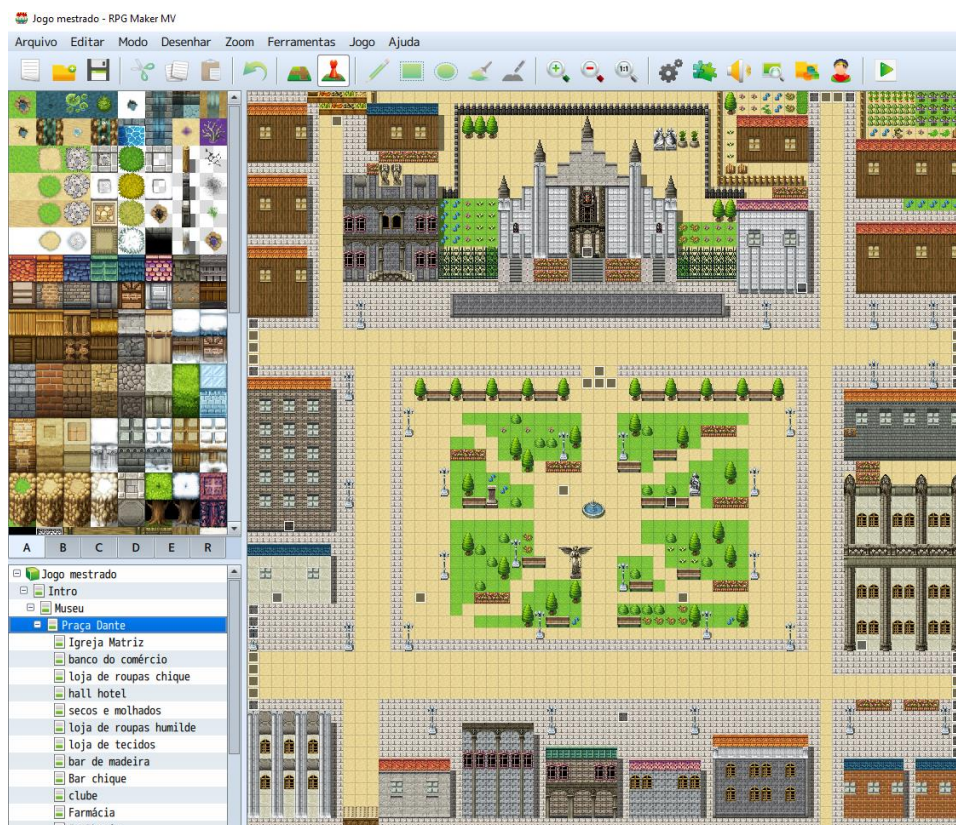
Há, no entanto, elementos que possuem grande representação, como descrito no capítulo 2, os quais são fundamentais para a ambientação de Caxias do Sul. O maior exemplo é a própria Igreja Matriz e logo a sua frente a praça Dante Alighieri. Tais elementos são fundamentais para a construção de relação entre a Caxias do Sul representada na década de 30 e a Caxias do Sul que conhecemos hoje, pois mesmo que o jogador não seja de natural da

cidade, basta uma rápida pesquisa na internet para que localize e, possivelmente, identifique estes espaços representados no jogo, mesmo que estes se passem em tempos distintos.

Basicamente, ao constituir o jogo, pensou-se em dois principais elementos. Primeiro, uma região central, representada pela praça e arredores. Em um segundo momento, em uma região rural, posteriormente, representada assim como Forqueta, com um “centro rural” e reconhecida pela produção de uva. As demais microrregiões específicas servem para exemplificar produções da época ou especificidades para missões do jogo. Estes espaços são: a metalúrgica, o atelier de arte, a vasta plantação de uva (cooperativa), o hospital e a delegacia.

No jogo, a construção da região central apesar de não ser fidedigna, busca trazer elementos visuais que remetem a Caxias do Sul da década de 30. Além da disposição visual, a função da região central é de conectar as diversas regiões do jogo, e servir como referência para a maioria das relações do jogador com o *game*. Na região central, é possível encontrar grande parte das representações tanto relacionadas ao comércio, lazer e até ao aspecto religioso.

Figura 35 - Centro de Caxias do Sul representado no jogo



Fonte: RPG MAKER MV (2021)

Dentre os estabelecimentos representados no centro de Caxias do Sul, têm-se lojas de roupas, farmácia, secos e molhados, lojas de tecido, bares, clube social, bancos, joalherias,

teatro, hotéis, casa de benzedura e a igreja. A diversificação de espaços busca trazer diálogo tanto com a economia da época como com as atividades cotidianas. Tem-se, por exemplo, o fato de que não somente se comercializam itens nas lojas físicas, mas que senhoras, vindas do interior, vendiam objetos de sua própria produção na região central, e essas são representadas por NPCs no jogo.

Um fato importante de se observar é que no caso das lojas, existe mais do que uma opção. Isso se deve ao objetivo pedagógico de mostrar que há produtos que eram ou muito caros ou dirigidos às elites. Sendo assim, ambos os locais são representados no jogo, mas apenas um deles deve ser de fato utilizado com mais frequência pelo protagonista. Também é característica destes locais dirigidos à elite, as construções com material de alvenaria, enquanto os locais mais simples são representados por edificações de madeira. A Figura 35, conforme abaixo, representa o recorte do canto superior da praça.

Figura 36 - Representações de construções de alvenaria e madeira

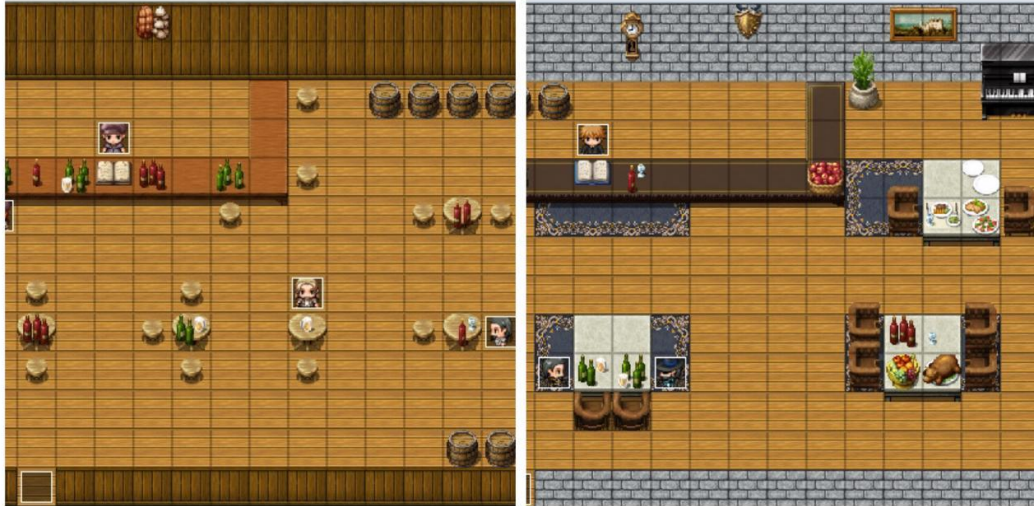


Fonte: RPG MAKER MV (2021)

Ainda na Figura 35, é possível identificar que o exterior dos comércios que não eram direcionados à elite, são representados de maneiras distintas. No seu interior, será possível distinguir visualmente os aspectos de cada loja. Os itens ali comercializados também terão considerável mudança em seus preços. Sendo possível encontrar o mesmo item em ambas as

lojas, com a diferença evidente de precificação. Não somente as lojas, mas os secos e molhados e bares também possuem essa característica.

*Figura 37 - Os bares*



Fonte: RPG MAKER MV (2021)

A Figura 36 demonstra a comparação entre os bares, sendo o da esquerda de caráter mais humilde e o da direita sendo representado como um local para a alta sociedade. O intuito de criar diferenças entre as representações visuais desses comércios é salientar a diferença econômica e do perfil social de seus usuários. Estes indicativos, adotados por padrão para todas as edificações, auxiliam o jogador a identificar de maneira mais fácil as diferenças entre um empreendimento e outro, não dependendo somente dos diálogos com os NPCs.

Já, a região entendida como interior, foi constituída de duas partes principais. Uma primeira parte representada por um pequeno centro, onde nele poderíamos encontrar uma igreja, um cemitério, uma escola, um bar e propriedades próximas. Já, a segunda é o retrato de uma propriedade privada, uma casa com porão de pedra além de um galpão de madeira e um parreiral de uva.

Figura 38 - Centro rural



Fonte: RPG MAKER MV (2021)

A Figura 37 tem como objetivo representar uma comunidade do interior de Caxias do Sul em 1932. A ideia de dividir o interior nessas localidades tem a intenção de representar tanto o micro como o macro espaço. As comunidades e distritos interioranos podem ser compreendidos pelo pequeno centro. Os cemitérios postados ao lado da igreja, e esta, sendo a centralizadora das comunidades, foram fatores que, característicos também da região, foram traduzidos para o jogo, talvez de maneira silenciosa.

Já, a propriedade rural, apresenta-se como o micro espaço ao buscar representar a vida de uma família que vive especificamente da agricultura. Neste caso, da produção de uva. É necessário levar em conta também o fato de que é nessa mesma propriedade que o jogador é introduzido a 1932. Sendo assim, lidamos aqui com duas importâncias, a de apresentarmos as peculiaridades de uma propriedade rural e a da constituição da narrativa do jogo.

As plantações de uva, no entanto, não são exclusividade destes cenários previamente representados. Existe o cenário onde uma vasta plantação, nas proximidades do centro, pertence a uma grande cooperativa, onde muitos trabalham. Esta é uma clara referência à Cantina Antunes, a qual possuía propriedades onde hoje é localizado o Fórum de Caxias do Sul.



Outra representação que pode parecer silenciosa, é a do cenário da metalúrgica. Indispensável referência à metalúrgica Abramo Eberle. Esta que teve grande impacto econômico em Caxias do Sul, este cenário constitui-se por casas de madeira, onde em seu interior se encontram principalmente artefatos ligados ao metal. Não somente isso, é representada também a casa do dono da metalúrgica, uma imponente edificação que dá sinais claros de riqueza, trazendo mais uma relação silenciosa sobre aqueles que são donos e possuidores dos meios de produção e aqueles que para eles trabalham e pouco têm.

Figura 39 - A metalúrgica

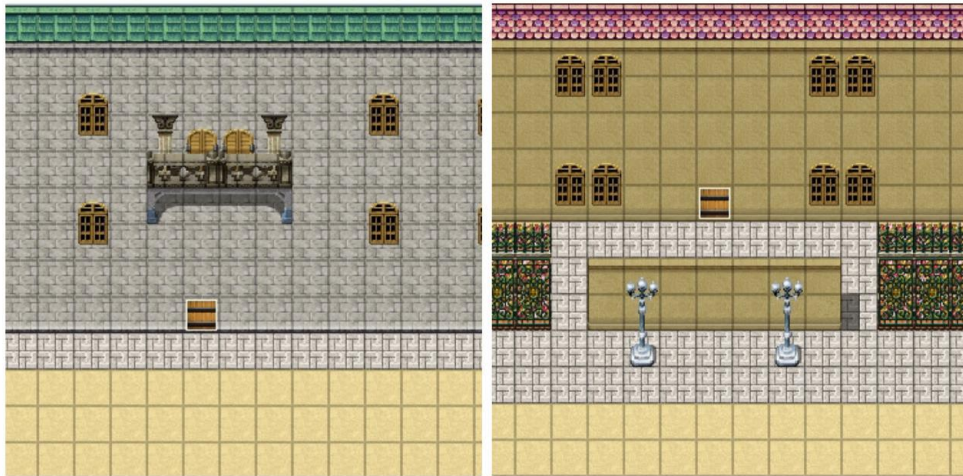


Fonte: RPG MAKER MV (2021)

Tanto as metalúrgicas quanto as plantações são aqui os recortes selecionados para representar o trabalho em Caxias do Sul. Apesar da presença de comércios, opta-se por delimitar as opções ao jogador, sendo funções vinculadas ao interior, como de trabalhar nas plantações de uva, o trabalho da cidade e o de adentrar as metalúrgicas.

Dentre tantas representações necessárias para construir elementos históricos de Caxias do Sul, também foi preciso construir cenários que atendessem às necessidades da trama do jogo. Estas foram necessariamente adaptadas a essa finalidade. Tanto a delegacia como o hospital, são cenários se fazem presentes pelo enredo do jogo. No caso do hospital, uma vez que no jogo não se tem um sistema de combate, pouco será utilizado pelo jogador, tendo apenas referência direta logo que o *player* desembarca em 1932. Enquanto, a delegacia, é a representação do exato espaço onde em 2019 é o museu. Este tem a função de dar ideia de um processo histórico onde acontecem mudanças e indicar que nem sempre as coisas foram como nós conhecemos hoje. A Figura 40 ilustra os cenários, onde ambos têm papéis específicos dentro do jogo.

Figura 40 - Hospital e museu



Fonte: RPG MAKER MV (2021)

### 3.3 AS MECÂNICAS DO JOGO E O ESPAÇO FANTASIOSO

O jogo começa no ano de 2019, após breve contextualização. O jogador assiste a uma cena onde ele assume o papel do protagonista: um estudante de 17 anos em uma excursão ao Museu Municipal de Caxias do Sul junto de seus amigos. Durante a sua visita, o protagonista vê-se entediado e toca em uma peça, infringindo uma regra do museu e fazendo com que ele volte para onde esta mesma peça estava em 1932, que era dentro de um galpão.

Logo no início, o jogo já assume uma narrativa que mistura aspectos fantasiosos com a realidade. A presença de objetos indígenas, as ferramentas e o fato de não se poder tocar nas peças, juntamente, com as mediações nas visitas ao museu, remetem às práticas existentes no Museu Municipal de Caxias do Sul. Enquanto a viagem no tempo e seu aspecto fantasioso servem ao *game* como recursos para o enriquecimento do enredo, também o fazem como estrutura necessária para as mecânicas do jogo, além de contribuírem para o seu contexto lúdico. As possibilidades apresentadas pelo jogo assumem facetas coerentes com o ensino de História. Visto que a história do jogo se apropria do imaginário e de eventos fantásticos, onde estes precisam ser entendidos não como levandades, mas como potencialidades. Acredito que Pereira (2020) constrói uma argumentação convincente sobre imaginação e sua relação com o ensino, assim como demonstra as potencialidades e as preocupações em seu uso,

E, desse modo, a criação estaria livre das obrigações do reconhecimento, mas mergulhada numa memória potencial, que imagina mundos possíveis. Eis que temos aí uma dimensão ética da imaginação; ela pode ser vista como um lugar onde o imprevisível cumpre uma tarefa ética, de autoconstituição e de criação de mundos ainda em estado de potência. Não se trata, então, apenas, de produzir novas formas

objetivas ao mundo, mas de construir um campo ético de possibilidades de existir (PEREIRA, 2020, p. 61).

Desnortado pela viagem, o protagonista acaba encontrando uma personagem que lhe orienta ao hospital mais próximo, mas antes de qualquer ação possível, o mediador do museu aparece. Ao encontrar-se com o protagonista, o mediador explica que este deve recolher todos os “fragmentos de memória” para poder retornar para 2019, porém quanto mais tempo passar em 1932, mais memórias sobre seu período de origem ele perderá.

Utilizando-se dos cenários fantasiosos, as missões introduzem o jogador no ambiente histórico de 1932. Estas missões são passos necessários para a aquisição dos fragmentos de memória, que são essenciais para a trama do jogo. A exploração do cenário do jogo e a movimentação que é também advinda das missões, mesmo que não exclusivamente, faz o jogador aprofundar-se, mesmo que não intencionalmente, nas representações da época inseridas no *game*. É a exploração que joga com a imaginação do jogador, e que encontra novamente respaldo nos dizeres de Pereira (2020),

Problematizar a nossa relação com o passado implica, portanto, supor que o passado não se dá a nós apenas como uma representação intelectual, mas também como experiência e imaginação, fato que potencializa a criação e a aprendizagem com a experiência humana no tempo. Logo, não se sabe o que pode a imaginação na aprendizagem histórica, nem mesmo se sabe o que pode a aprendizagem histórica. Essa constatação decorre da ideia central deste artigo de que imaginar é deixar-se abater pelas forças que vem de Fora, num flerte com a energia vital que nos constitui. E acredito que, em uma aula de História, é possível, por alguns momentos, abandonar o pesado fardo da história, para poder imaginar caminhos não narrados, presentes alternativos ou futuros ainda não criados (PEREIRA, 2020, p. 64).

Uma das principais mecânicas de jogos de RPG é o sistema de missões. Normalmente, pode-se encontrar dois tipos principais. As missões entendidas como principais, também chamadas de “História”, justamente por seu caráter de contar um enredo principal do jogo, e as secundárias. Missões secundárias têm por objetivo expandir o universo do *game*, implementando problemas do dia a dia ou histórias paralelas, que de alguma maneira não estão diretamente ligadas à missão principal ou que não são fundamentais para o desenvolvimento foco da trama.

As missões relacionadas aos fragmentos de memória são diretamente relacionadas com a história do jogo, enquanto aquelas que, sem conexão com os fragmentos de memória, são fruto da interação do jogador com os NPCs, tidas como secundárias e complementando assim a experiência do jogador com o *game*.

No entanto, a nomenclatura responsável por atribuir o nome de “secundária” a esse tipo de missão, não faz jus a sua importância. Quando ignoradas, as missões secundárias podem fazer com que o jogador termine o jogo de maneira mais rápida. No entanto, esse processo faz a experiência do jogo ser consideravelmente menor. Títulos importantes possuem horas de conteúdo baseado em missões secundárias, como o exemplo de *The Witcher 3*. Neste, a história principal do jogo pode ser finalizada em aproximadamente 25 horas, mas o jogo só pode ser de fato completado com cerca de 200 horas jogadas<sup>67</sup>.

Se a história principal funciona de maneira a iniciar e terminar o jogo através da viagem no tempo e a coleta dos fragmentos de memória, as missões secundárias são as grandes responsáveis pelo aprofundamento dos aspectos que contextualizam o período, pois estas estão sujeitas à exploração e interação do jogador com o *game*. A exploração, tão citada ao longo desta dissertação, não se caracteriza exclusivamente pelo ato em si, mas em um conjunto de detalhes que, ora invisíveis, estão presentes durante a ação. É bebendo das ideias de Certeau (1994) que podemos compreender melhor a potencialidade desta exploração,

Mas “embaixo” (*down*), a partir dos limiares onde cessa a visibilidade, vivem os praticantes ordinários da cidade. Forma elementar dessa experiência, eles são caminhantes, pedestres, *wandersmanner*, cujo corpo obedece aos cheios e vazios de um “texto” urbano que escrevem sem poder lê-lo. Esses praticantes jogam com espaços que não se veem; têm dele um conhecimento tão cego como no corpo-a-corpo amoroso. Os caminhos que se respondem nesse entrelaçamento, poesias ignoradas de que cada corpo é um elemento assinado por muitos outros, escapam à legibilidade (CERTEAU, 1994, p. 171).

A viagem no tempo é fator essencial para os diversos estranhamentos do protagonista. Em sua perspectiva, tudo é estranho, inclusive, as relações sociais. Acostumado com uma sociedade imediatista, com telefones celulares, acesso à internet e entre tantas outras mudanças tecnológicas, o protagonista se verá em uma Caxias do Sul muito diferente da que conhece. Seus estranhamentos ressaltam as diferenças, evidenciando as características da Caxias do Sul da década de 30.

O contato proporcionado no *game*, dentro da possibilidade da viagem no tempo e da convivência com indivíduos de outra época, permite a construção de situações imaginárias. Estas produzem narrativas que através de diálogos e demais interações, entrelaçam-se ao conhecimento histórico sobre a época. Através da imaginação, dentro de uma possibilidade

---

<sup>67</sup> Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/177827-25-horas-200-horas-por-que-a-jornada-em-the-witcher-3-e-tao-longa-.htm>> Acesso em: 20/02/2021.

histórica é que essas situações criadas no jogo dialogam com o ensino. Novamente, tais interações e possibilidades são evocadas por Pereira (2020). O autor afirma que,

Reconfigurar esse espaço de criação e imaginação tem a ver com criar uma espécie de convivência entre linhas que se cruzam para constituir conceitos, saberes e relações. Ou seja, o conhecimento histórico abre espaço para linhas ainda pouco visíveis, mas com forças para produzir possíveis (e pensar o impensado): falo de saberes tradicionais, práticas culturais da juventude, saberes das comunidades, fazeres e práticas sociais e culturais da cidade, movimentos sociais e políticos... Todos num diálogo silencioso e aberto para a experimentação, numa repetição da escuta, do brilho da cesura que deixa passar a complexidade desse convívio entre diferentes experiências do mundo e da vida (PEREIRA, 2020, p. 50).

Da mesma forma que o protagonista terá seus estranhamentos, a perspectiva daqueles que residem em 1932 também é fundamental para o jogo e a construção do contexto. Sem qualquer informação sobre o futuro ou sobre a viagem do tempo, aos habitantes daquele período cabe apenas considerar o protagonista, no mínimo, um estranho. A tentativa de identificá-lo pode associá-lo a um migrante, o que era comum na época devido a condição econômica de Caxias do Sul no momento, que atraiu pessoas em busca de trabalho.

Os estranhamentos, as interações sociais e a exploração são todos fatores que, dentro do jogo, criam a narrativa das missões. Baseadas em situações-problema, em necessidades ou desentendimentos, as missões, assim criadas, dialogam com as mecânicas da jogabilidade e com a proposta pedagógica do jogo. A criação destas situações é fruto de imaginação, de possibilidades e da fabulação. Pereira (2020) corrobora essa fala explicando que,

Imaginação é a faculdade que permite supor que toda a narrativa que criamos como história que expressa o passado, pode ser diferente; que o futuro pode ser construir não como continuidade em relação ao presente, mas como alternativa. Por isso, a imaginação se torna elemento vital da aprendizagem histórica. Face a processos educativos demasiado instrumentalizadores, racionalistas e formadores, uma aprendizagem histórica que insere a imaginação como campo potencial do —por vir ou de um —vir a ser, abre a experiência para o ilimitado das forças fabuladoras (PEREIRA, 2020, p. 61).

Sobre a imaginação, não há dúvida de que a produção do jogo utiliza-se daquela a qual o autor classifica como um segundo modo de se imaginar

O segundo modo é imaginar o passado/simpatizar com o passado. Significa jogar com o passado, propor alternativas, levantar hipóteses. Pensar o passado por fora do que dele foi narrado, suspender a narrativa, problematizar a História e compreender que o passado é excesso em relação ao que dele dizemos (PEREIRA, 2020, p. 63).

É evidente a importância das ideias de Pereira (2020) para a constituição do jogo e suas finalidades para o ensino de História. Suas importantes contribuições acabam por se entrelaçar com os dizeres de Certeau (1994) sobre o cotidiano. As contribuições teóricas de ambos os autores encontram-se com as mecânicas do jogo. Tanto o imaginário, a fabulação de um passado histórico como a construção de um “cotidiano” numa cidade representada e suas situações criadas, também cotidianas, funcionam como a espinha dorsal ao que se espera de um jogo sobre a história do cotidiano de Caxias do Sul na década de 30.

Através da soma dessas ações é que se busca proporcionar a possibilidade da construção de uma consciência histórica crítica ou genética. Através da imaginação, da reflexão, da indagação, da exploração da experimentação das missões é que foi possível criar estas possibilidades para os jogadores.

Um dos exemplos cabíveis de se apresentar no corpo desta dissertação é o da missão do encontro do protagonista com o bispo. O sacerdote encontra-se na praça, cercado por senhoras que conversam. No entanto, o encontro de um jovem andarilho, despreziosamente vagando pela tarde na praça, chama a atenção do bispo. O diálogo de ambos não vai nada bem, principalmente, pelo fato de o protagonista afirmar não acreditar em Deus. A Figura 40 apresenta o recorte da missão em que o protagonista encontra o bispo.

Figura 41 - Encontro com o bispo



Fonte: RPG MAKER MV (2021)

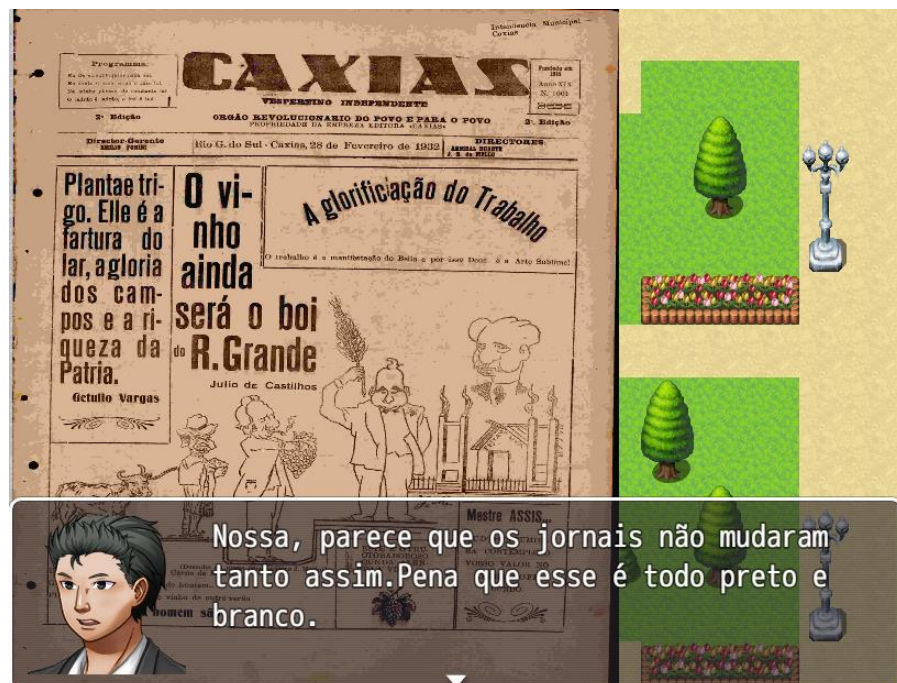
O diálogo pode parecer forçado, ou até mesmo conveniente, mas é possuidor de um propósito maior. Como consequência desse encontro, por partes, constrói-se uma narrativa da necessidade de um jovem da idade do protagonista estar trabalhando ao olhar do padrão da

época. Outro desfecho, recorrente da missão, é que por se ver ofendido, o bispo solicita que o jovem busque uma escultura de um santo.

A partir de então, o jogador tem acesso a outra narrativa, a da presença da arte sacra. Em futuros diálogos, ele tem acesso a informações sobre o processo de produção destes objetos artísticos, o lugar onde eles costumavam ficar depositados e de que maneira teve início sua produção em Caxias do Sul. Essa presença também é representada ao longo do jogo pela quantidade de estátuas de anjos nos diferentes cenários. Algo que pode, num primeiro momento, passar despercebido aos olhos do jogador, pode ter novo significado após o contato com a missão.

Outro aspecto relacionado às mecânicas do jogo, mas não diretamente às missões, é a ação de explorar. Ao vagar e conversar com NPCs, o jogador também pode encontrar fragmentos de memória, que é o seu objetivo no jogo, e entrar em contato com fontes históricas, imagens referentes à arquitetura, como faixadas de prédios e até mesmo periódicos. A Figura 41 representa o diálogo com um senhor na praça. Nesse momento, o jogador tem acesso à capa do jornal.

Figura 42- O jornal



Fonte: RPG MAKER MV (2021)

No jogo há fragmentos de memória que somente poderão ser adquiridos dessa forma, condicionando o jogador a explorar. Há de se ressaltar, que mesmo nesses casos existe diálogo

predeterminado e que corrobora para a construção de uma narrativa histórica. No caso da imagem acima, o de um jovem estar vagando ao invés de estar trabalhando.

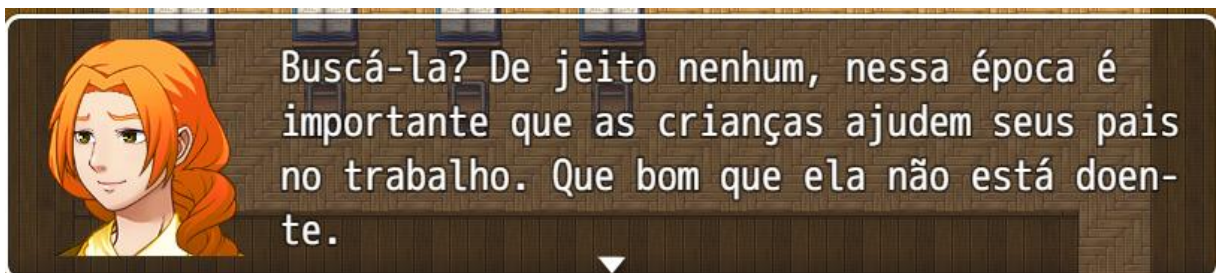
As missões não diretamente relacionadas aos fragmentos de memória, também foram construídas de maneira a contribuírem ora com a ludicidade, ora com o objetivo pedagógico do jogo. É possível identificar nessas missões que surgem de um elemento fictício, a partir da imaginação, elementos ligados à realidade e de cunho histórico.

Seja o exemplo da missão do suco de laranja, onde o protagonista deve comprar um suco e a ele é indicado uma senhora, que por costume, vem vender seus produtos para as pessoas da região central. Nesse caso, o produto é o suco de laranja. Na loja desta senhora é possível encontrar itens comuns ao período, como salames, queijos, cestas de vime e itens que talvez não tenham tanta serventia ao jogo, mas que contribuem para a narrativa que representa a cidade e seus costumes.

Também não diretamente relacionada às missões dos fragmentos de memória, está a busca por uma estudante que não compareceu à aula. O protagonista ao adentrar uma escola, mesmo que sem pretensão de fazê-lo, pode optar por auxiliar uma professora que se encontra preocupada com o bem estar de uma de suas alunas.

Ao concordar em ajudá-la, o jogador descobre que a mesma está a trabalhar na lavoura, e que em função do trabalho não pôde comparecer. Reportando a situação para a professora, o protagonista surpreende-se ao ver que a situação é interpretada com naturalidade. A Figura 42 apresenta a representação da manifestação de alívio da professora ao saber da condição de sua aluna.

*Figura 43* Diálogo com professora



Fonte: RPG MAKER MV (2021)

Como discorrido anteriormente, as missões compreendidas como secundárias possuem função importante para a construção de uma narrativa mais completa. Breves exemplos de outras construções através destas, podem ser encontradas nas missões onde um senhor acaba



tomando muita grappa<sup>68</sup> e adormecendo embaixo de uma árvore e também, na missão onde uma senhora pede para que o protagonista procure por flores para que ela possa colocar no túmulo de seu marido no cemitério da comunidade rural, localizado ao lado da pequena igreja.

Existem outras possibilidades e contribuições embutidas nas missões do jogo, no entanto não cabe aqui citar cada uma delas, pois também iriam contra o sentido do produto em si. No entanto, há outro momento do jogo importante a se discorrer, o seu final. Dentre as possibilidades criadas pela narrativa, optou-se por determinar o final como dando uma escolha para o jogador, ficando assim entre duas opções.

Ao possuir os 10 fragmentos de memória, o jogador é transportado para a Festa da Uva de 1932. Nesta, é possível notar as modificações pelas quais passou a praça central para a festa. Na festa, o protagonista encontra o mediador do museu e este lhe oferece as opções de, ou permanecer em Caxias do Sul de 1932, ou de retornar ao seu tempo. Ambas levam ao final do jogo, nenhuma delas significa a falha do jogador na tomada de qualquer posição, e nem necessariamente, uma seja melhor que a outra. São apenas finais diferentes para a história do viajante do tempo.

Ao permanecer na Caxias do Sul de 1932, o protagonista tem a possibilidade de assistir ao desfile da Festa da Uva na companhia do mediador. Ao assistir, o desfile é melhor traduzido ao jogador como uma imagem do mesmo, posteriormente, levando-o para o painel principal do jogo, e assim encerrando o *game*.

Já, ao optar por voltar para o ano de 2019, um *flash* aparece na tela, transportando o jogador não para o ano anteriormente indicado, mas para meses depois, já em 2020. Em 2020, apenas acompanhamos a visão de uma sala hospitalar preenchida por leitos com NPC'S. Em uma dessas camas, encontra-se o protagonista, contaminado pelo Covid-19. Este tem sua última conversa, praticamente um monólogo, com o mediador do museu antes de tornar-se um fragmento de memória.

O intuito de adicionar a pandemia mundial ao jogo não vem de forma aleatória. Impensável no início deste trabalho, a pandemia assolou o mundo de maneira devastadora. Ao iniciar-se o jogo em 2019, evita-se criar situações em que a pandemia interferiria, porém, ao adicioná-la ao seu final, faz com que se combata tanto a ideia de que a linearidade do tempo é acompanhada pelo progresso, como com a ideia de que estamos predestinados aos “finais felizes” dos contos de fada ou das fantásticas narrativas dos heróis.

---

<sup>68</sup> Bebida bastante comum na década de 30, grappa ou graspa é como uma cachaça de uva.

Talvez o final com a volta ao futuro tenha um maior potencial pedagógico, mas como uma das propostas de um *game* é a autonomia do jogador, cabe a este escolher o seu caminho. Responsável por suas escolhas, diferentes jogadores podem ter diferentes experiências ao jogar este mesmo jogo. Fica-se aqui, de maneira positiva, refém daqueles que optarem por adentrar o mundo deste *game*.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por mais que se tenha percorrido sobre as afinidades com os jogos, produzir um game esteve longe de ser uma tarefa fácil. Ao longo de cada etapa de sua construção ficava mais claro o porquê estes demandam equipes extensas de especialistas. Leva-se anos para a produção de jogos que, em seu momento de entrega, são ainda imperfeitos.

Deparar-me com as limitações de tempo e referências intelectuais em relação ao processo de construção de jogos fez com que eu me aproximasse da realidade de jogo que eu poderia estar construindo. Dentre as possibilidades, acredito ter sido assertivo na escolha da produção de um rpg. Seja pelo seu gênero ou pela forma que optei para construí-lo.

O primeiro passo para a construção do game, no entanto, esteve longe de softwares. A pesquisa histórica acerca de Caxias do Sul exigiu o contato com documentos muito anteriores a qualquer ideia de tecnologia similar à utilizada para a criação do jogo. O contato com fotografias, requerimentos, recenseamento, periódicos, além da bibliografia foi essencial para poder se imaginar maneiras de representar Caxias do Sul da década de 30.

Sem a pesquisa documental e bibliográfica a construção do jogo estaria comprometida. Não haveria como criar correlações entre missões, contextos e conhecimento histórico. E a pesquisa por trás do jogo é o principal fator que o diferencia de demais jogos. O jogo possui um objetivo pedagógico que se vê munido de um aporte científico.

A etapa após a pesquisa científica foi a construção de um possível roteiro para o jogo, e posteriormente, a idealização do seu processo de construção. O uso dos elementos fantasiosos foi considerado com bastante ressalva, visto o compromisso científico do trabalho. No entanto, a produção de um game como um produto pedagógico também exigiu que se assumisse elementos da área.

É sem dúvida a correlação entre o fantasioso e o “real” que possibilita o uso do game como um produto cultural com finalidades pedagógicas. Está intrínseco nas mecânicas do game a necessidade dessa relação, ou seja, sem ambos os fatores não seria possível produzir um game ou semelhantes.

Através da pesquisa histórica foi possível construir as pautas nas quais a narrativa do jogo se sustentaria. Ao longo do trabalho podemos perceber uma Caxias do Sul bastante cristã, voltada a uma cultura de trabalho, em parte racista, e predominantemente católica.

Essas narrativas foram construídas no jogo a fim de causar estranhamento ao jogador. Foi necessário fazer com que a cidade se manifestasse em forma de discurso, discurso esse presente na boca de seus moradores ou traduzido em suas atitudes.

Tendo de lidar com situações onde estas manifestações de uma maioria estavam presentes, o jogador pode se ver marcado por um discurso bastante similar ao longo do jogo. Ao representar essa maioria e seu recorrente discurso busca-se trazer aspectos característicos da cidade.

Longe de querer construir uma história hegemônica de homens brancos, cristãos de uma moral inquestionável, o jogo ao criar sua narrativa busca problematizar essa história. Seja utilizando fontes históricas, como imagens, ou até mesmo no discurso dos personagens. No entanto, há aqui uma linha tênue entre aquilo que pode ser uma possibilidade, ou até mesmo uma simulação, de uma irrealidade histórica.

Se os documentos oficiais tratavam de trazer uma narrativa histórica tradicional, sabe-se que há muito além do oficial. No entanto, a possível não preservação ou difícil acesso a fontes não oficiais torna outras linhas históricas mais turvas de se enxergar. Em suma, uma das grandes dificuldades de se construir o jogo foi sua delimitação, escolha de fontes, período, e suas recorrentes adaptações ao jogo. Ao tentar representar uma cidade, percebe-se que é irreal a ideia de manifestar, pelo menos em um jogo, sua totalidade.

Diante das diversas facetas da cidade, foi preciso optar por aquilo que estaria presente no jogo e aquilo que ficaria de fora. Assim como nas memórias, são recortes, ao mesmo tempo que evocamos alguma, silenciemos outras. E para a constituição do game foi preciso correr o risco de silenciamentos injustos.

Outra situação adversa relacionada aos recortes e à representação da cidade, é quando se precisa optar pelo que representar e ao mesmo tempo buscar representar de uma maneira mais abrangente os contornos e marcas de uma cidade. Ao buscar representar diversos aspectos da cidade, custou ao jogo a perda de aprofundamento em seu enredo.

Tendo a proposta de ser um jogo sobre a história do cotidiano, este envolve constantes introduções ao jogador, seja de aspectos culturais, econômicos, morais. Tais introduções demandam adaptação do roteiro, e vão de encontro tanto ao prazo de produção do jogo como do aprofundamento de sua história, uma vez que a diversidade de peculiaridades a se introduzir é demasiadamente elevada.

No entanto, acredito que o contato dos jogadores, com estes aspectos, mesmo que superficiais, possui potencialidades. Destaco aqui a possibilidade de o jogador entrar em contato com fontes históricas. Documentos como imagens, periódicos, documentos oficiais e objetos da cultura material que não poderiam ser visualizados se não nos respectivos arquivos onde são guardados. Vejo o game como uma ferramenta, munida de inúmeras possibilidades, cabendo apenas a seu usuário determinar como usá-la.

Uma ferramenta bastante maleável. O game necessita passar por constantes atualizações. Não por demandar reparos em sua programação, o que também é possível, mas porque um jogo quando para de receber atualizações acaba por morrer. Um jogo estagnado não possui atrativo nenhum para aqueles que já o jogaram, ou para aqueles que anos depois de seu lançamento, buscam explorar o mundo do game.

A necessidade de atualizações tem vantagens e desvantagens. o jogo pode passar por consideráveis mudanças ao longo dos anos. Da mesma forma que, se o jogo não for capaz de atualizar-se, de maneira a reinventar-se, e o que é inevitável com o passar dos anos, este estará sujeito a tornar-se obsoleto.

Parte de suas atualizações devem ser guiadas por sua comunidade, o que ressalta a importância do processo de construção conjunta deste game. Se por momentos, construímos nossas expectativas para o jogo como produto final, afirmo que o processo de criação tem, se não a mesma, mais importância que sua a versão final.

Com mais de 30 horas de transmissão, as interações proporcionadas ultrapassaram todas as expectativas daquilo que se imaginou que seria a colaboração de usuários da internet na construção do jogo. O envolvimento de pessoas ao redor do globo, enriqueceu em muito a construção do jogo.

Além de interessantes sugestões para o jogo, foi possível através da interação da *live*, conhecer aqueles que com o jogo contribuam, ouvir seus dramas cotidianos, e até debater sobre o ambiente escolar em tempos de coronavírus. Vale ressaltar que o apoio da comunidade participante foi fundamental para a consistência das *lives*.

Por fim, entendo que o jogo mesmo que num primeiro momento finalizado, ainda é incompleto e não dá conta de englobar todas as facetas da história cotidiana de Caxias do Sul na década de 30. No entanto, dentro de suas possibilidades, de seus recortes, de seus silêncios há um produto com potencialidade de apresentar aspectos específicos desse cotidiano.

O game tem uma boa estrutura científica que dialoga com seu objetivo pedagógico, mas pode também deixar a desejar na parte lúdica. Esta que é cerne da maioria dos jogos, afinal, jogos têm, no mínimo, o intuito de nos divertir.

Por pensar no lado pedagógico, foram necessárias tomar escolhas que prejudicaram o lado lúdico. A falta de combate no jogo, fator comum em jogos de rpg é uma delas. Por vezes o excesso de texto, pode ser um fator que desinteresse os jogadores.

A inserção de memes no jogo, no entanto é a principal característica para o lado lúdico do jogo. Sua adaptação em mecânicas do jogo parece ser suficiente para que os usuários criem

relações e reconheçam no jogo uma linguagem divertida e comum a eles. Se eles já se fazem presentes nas salas de aula, por que não nos jogos também?

Os jogos definitivamente podem ir muito além do entretenimento e diversão. Se já podemos nos inspirar, fantasiar e aprender com jogos de finalidade completamente comerciais, por que não aprender e nos divertir com jogos de finalidade pedagógica. Acredito ser um campo com grande potencialidade para o ensino de História, pois jogos vão muito além de simplesmente jogar.

Diante dos aspectos temporais e locais representados no jogo, estes contribuem para entendimento da relação passado e presente. Sendo assim, possibilitam a existência de um entendimento maior de si (jogador) em relação ao tempo, tanto passado como futuro, tornando possível a presença de processos vinculados ao desenvolvimento da consciência de histórica.

## REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval M. de, Fazer defeitos nas memórias: para que servem o ensino e a escrita da história? In: GONÇALVES, Márcia de A. **Qual o valor da história hoje?** Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2012.
- CALEGARI, Júlio. **Abertura da Festa da Uva de 1932**. 1932. 1 fotografia.
- CANCLINI, Néstor García. **Imaginários urbanos**. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1997.
- CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. Onde fica a autoridade do historiador no universo digital? In: MAUAD, Ana Maria; SANTHIAGO, Ricardo; BORGES, Viviane Trindade (Org.). **Que história pública queremos?** São Paulo: Letra e Voz, 2018. p. 169-174.
- CAXIAS DO SUL in foco. **Vista da antiga Funilaria Abramo Eberle & Cia**. 1926. 1 fotografia.
- \_\_\_\_\_. **Seção de Controle da Metalúrgica Abramo Eberle**. 1925. 1 fotografia.
- \_\_\_\_\_. **Vista geral de parreiras nos arredores de Caxias**. 1930. 1 fotografia.
- \_\_\_\_\_. **Vindima**. 1937. 1 fotografia.
- \_\_\_\_\_. **Arte Sacra**. 1925. 1 fotografia.
- \_\_\_\_\_. **Desfile de carros alegóricos**. 1932. 1 fotografia.
- \_\_\_\_\_. **Pavilhão de Exposições da Festa da Uva de 1937**. 1937. 1 fotografia.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
- \_\_\_\_\_. A invenção do cotidiano: morar, cozinhar. In: MAYOL, Pierre. **A conveniência**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998. p. 46 -56.
- COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Appris, 2017.
- GEREMIA, Giacomo. **Autoridades políticas e religiosas**. 1937. 1 fotografia.
- \_\_\_\_\_. **Festa da Uva de 1932**. 1932. 1 fotografia.
- GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Muller (Org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2018.
- GIRON, Loraine Slomp. **Caxias do Sul: evolução histórica**. Caxias do Sul: prefeitura municipal de Caxias do Sul, 1977.
- \_\_\_\_\_. **Dominação e subordinação: mulher e trabalho na pequena propriedade**. Porto Alegre: Suliani Editografia Ltda, 2008.

GIRON, Loraine Slomp; BERGAMASCHI, Heloisa Eberle. **Casas de negócio: 125 anos de imigração italiana e o comércio regional.** Caxias do Sul: Educs, 2001.

GUERRA, Christiane; BOTTA, Mariana Giacomini. O meme como gênero discursivo nativo do meio digital: principais características e análise preliminar. **Domínios de Lingu@gem**, [S.L.], v. 12, n. 3, p. 1859-1877, 21 set. 2018. EDUFU - Editora da Universidade Federal de Uberlândia. <http://dx.doi.org/10.14393/dl35-v12n3a2018-17>.

HÉREDIA, Vânia Beatriz Merlotti. **O mito do imigrante no imaginário da cultura.** MÉTIS, Caxias do Sul, v.4 n. 6, p.233-244, jul/2005.

\_\_\_\_\_. **Memória & identidade.** Caxias do Sul: Belas Letras, 2007.

\_\_\_\_\_. A economia imigrante no desenvolvimento da cidade. In: GIRON, Loraine Slomp; NASCIMENTO, Roberto Revelino. Fogaça. do (Org.). **Caxias centenária.** Caxias do Sul: Educs, 2010. p. 115-132.

HOLDIJK, Eric. **Playing the great war: Getting Historians Involved in Video Games.** 2016. 55 f. Tese (Doutorado em História) - University Of Victoria, Victoria, 2016.

INKERI, Regina Helena Alves da Silva. **Metodologia sensobiográfica: novos conhecimentos sobre o sensório urbano** - capítulo do livro *História oral e direito à cidade* - Andrea Casa Nova Maia, 2019.

LEE, Peter. Em direção a um conceito de literacia histórica. **Educar em Revista**, [s.l.], n., p.131-151, 2006. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.403>.

LIDDINGTON, Jill. O que é história pública? In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Org.). **Introdução à história pública.** São Paulo: Letra e Voz, 2011. p. 31-52.

MANCUSO. Domingos. **Praça Dante Alighieri.** 1933. 1 fotografia.

\_\_\_\_\_. **Banco Nacional do Comércio.** (1928-1931). 1 fotografia.

\_\_\_\_\_. **Praça transversal.** 1993. 1 fotografia.

\_\_\_\_\_. **Proximidades da praça.** 1928. 1 fotografia.

MAUAD, Ana Maria. Usos e funções da fotografia pública no conhecimento histórico escolar. **História da Educação**, [s.l.], v. 19, n. 47, p. 81-108, dez. 2015. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/2236-3459/47244>.

MAUAD, Ana Maria; SANTHIAGO, Ricardo; BORGES, Viviane Trindade (Org.). **Que história pública queremos?** São Paulo: Letra e Voz, 2018.

PEREIRA, Nilton Mullet. O que pode a imaginação na aprendizagem histórica? **Clio: Revista de Pesquisa Histórica**, [S.L.], v. 38, n. 1, p. 48-67, 29 jul. 2020. CLIO: Revista de Pesquisa Historica. <http://dx.doi.org/10.22264/clio.issn2525-5649.2020.38.1.06>.

RIBEIRO, Cleodes Maria Piazza Julio. **Festa e identidade: Como se fez a festa da uva.** Caxias do Sul: Educs, 2002.



RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**: a configuração do tempo na narrativa de ficção. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Tempo e narrativa**: a intriga e a narrativa histórica. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Tempo e narrativa**: o tempo narrado. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010.

ROCHA, Helenice Aparecida Bastos et al (Org.). **Ensino de história**: usos do passado, memória e mídia. Rio de Janeiro: Fgv, 2014.

RÜSEN, Jörn. Razão Histórica: **Teoria da história**: os fundamentos da ciência história. Brasília: Unb, 2010.

RÜSEN, Jörn. Didática da história: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora; BARCA, Isabel; MARTINS, Estevão Resende (org.). **Jörn Rüsen**: e o ensino de história. Curitiba: Editora Ufpr, 2011. p. 23-40.

SASSI, Júlio. **Praça Dante Alighieri em obras**. 1930-1933. 1 fotografia.

SEFFNER, Fernando. Aprendizagens significativas em História: critérios de construção para atividades em sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (Org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora Ufrgs, 2013. p. 47-63.

\_\_\_\_\_. Escola pública e professor como adulto de referência: indispensáveis em qualquer projeto de nação. **Educação Unisinos**, [S.L.], v. 20, n. 1, p. 48-57, 4 dez. 2016. UNISINOS - Universidade do Vale do Rio Dos Sinos. <http://dx.doi.org/10.4013/edu.2016.201.05>.

Disponível em:

<<http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/edu.2016.201.05/5230>> Acesso em: 27 fev. 2021.

TELLES, Helyom Viana. Um passado jogável? Simulação digital, videogames e história pública. **Revista Observatório**, Palmas, v. 2, n. 2447-4266, p.163-191, maio 2016.

ZAHAVI, Gerald. Ensinando história pública no século XXI. In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Org.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011. p. 53-64.

## ANEXO A – A GLORIFICAÇÃO DO TRABALHO

Intendencia Municipal  
Caxias

**Programma:**  
Eu de circunloquios nada sei,  
Eu conto o caso como o caso foi,  
Na minha phrase de constante lei.  
O ladrão é ladrão, o boi é boi

# CAXIAS

VESPERTINO INDEPENDENTE

**ORGÃO REVOLUCIONARIO DO POVO E PARA O POVO**  
PROPRIEDADE DA EMPREZA EDITORA «CAXIAS»

Fundado em  
1913  
Ano XIX  
N. 1002  
BBB

**Director-Gerente**  
EMILIO FOMINI

Rio G. do Sul - Caxias, 3 de Março de 1932

**DIRECTORES:**  
ANNIBAL DUARTE  
J. B. de MELLO

## A Glorificação do Trabalho

### Dignificando o Homem!

**Estiveram simplesmente brilhantes as festas da uva — O general Flores da Cunha, ovacionado pelo povo — A inauguração do certamen O Embaixador italiano e os italianos — Os discursos e o banquete official — Outras notas**

O certamen que o eminente general Flores da Cunha a-compañado dos illustres Embaixador da Italia e general Andrade Neves — inaugurara no dia 28 — foi a demonstração mais categorica e mais edificante que o bravo filho dos pampas podia dar ao povo desta imensa facha do Rio Grande — attestando o vivo empenho que vem nutrido por tudo que faz aos interesses do Estado.

Flores da Cunha é sempre o mesmo homem e sempre o mesmo temperamento — de franca e decisiva lesidade e não podia deixar de vir a estas plagas — de corpo presente, prestigiar com a sua palavra uma festa, que não só é o attestado vivo da nossa cultura commercial — como também é a demonstração eloquente do progresso desta abençoada terra.

A 9 horas da manhã S. Ex. inaugurara a festa, e do pavilhão central — fizera uso da palavra o illustre dr. Omiro Azevedo que pronouciara bem feito discurso allusivo ao acto. Em seguida falou o general Flores da Cunha que numa vibrante e bellissima oração — exaltou o brilhantismo da festa do Trabalho e teceu um hymno de fé patriótica aos que vêm trabalhando pela felicidade do Rio Grande. O grande Flores, em emocionante peroração, confundiu sua alma com a alma do povo que o ovacionou delirantemente.

Não menos entusiasta foi a oração patriótica e concisa do sr. Vitorio Cerutti — illustre Embaixador Italiano, que se congratulou consigo mesmo pelo maravilhoso certamen que acaba de inaugurar — e pelo mesmo ser o fructo do labor e do braço italiano.

As festas — continuaram animadas durante o dia e a multidão se acotovelava em busca de outras sensações.

O recinto da Exposição n'u-

ma orgia de luz — dava ares de um grande acontecimento da vida industrial.

Os mostruarios de Dal Dó Giacomet & Cia, de Luiz Antunes & Cia, de Abramo E-

berle, da Fabrica de Lanifícios, de Gallopólis, de Andreeza Braganção & Cia das Cantinas e dos Vinhos Travassos e de Willy Reiswitz tinham o aspecto das grandes exposições internacionais —

**O espirito da imprensa moderna**

**Bilhete ao Dr. Annibal Duarte**

Meu Caro Annibal:

Chegando a esta formosa Caxias para assistir ás festas que iriam consagrar o trabalho fecundo das classes laboriosas deste recanto meridional do nosso querido Brasil, foi com imensa satisfação que o encontrei depois de tantos annos de ausencia do nosso extremado Pará, da nossa formosa Belém, outra perola do septentrião patrio.

Lí o seu «CAXIAS» e verifiquei mais uma vez que a sua pena é a advancede sempre a obra do progresso das terras brasileiras.

Como se me aviou a lembrança das suas campanhas memoraveis pelo seu jornal a «Evolução», contra os demagogos do grande Estado nortista.

E pelas columnas da «Gazeta de Noticias», do Rio, que séries de escarzacões não sustentou você com a sua brilhante pena, para destruir ideios politicos?

Estará voce ainda com aquella fibra do homem do septentrião, que gahardamente enfeixava nas suas arremetidas?

Da sua brilhante intelligencia e da sua responsabilidade de orientador de opiniões pelas columnas do seu jornal — do do extremo-norte — da Amazonia brasileira — esperamos que voce promoverá pelo «CAXIAS» a indissolubillidade dessa fraternisação nacional que todos os brasileiros aneiam de almas abertas ao exame do mais puro patriota.

Do seu de sempre

Raymond Pereira Brazil

**Pela moral christã**

Sello da Camara Ecclesiastica, Do Arcebisado de Porto Alegre.

*Dom João Becker*

Por mercê de Deus e da Santa Sé Apostolica, Arcebispo Metropolitano de Porto Alegre, Prelado Domestico de Sua Santidade, Assistente ao Soglio Pontificio e Conde Romano.

Aos que lerem esta Portaria virem, saudação, paz e benção em Nosso Senhor Jesus Christo.

Fazemos saber que, tendo o padre Agostinho Ghisleni incorrido na pena de excomunhão, segundo o canon 2388 do Direito Canonico, foi o mesmo suspenso do exercicio das ordens saeras e de qualquer jurisdicção eclesiastica e demittido do cargo de vigario de São Pedro da Terceira Legua de Caxias.

Dada e passada em a Nossa Camara ecclesiastica sob o Nosso Sinal e Sello das Nossas armas a dois de Março de mil novecentos e trinta e dois

† João Arcebispo Porto Alegre.

Para V. Excia. vér e assignar

Consejo Dr. Vicente Scherer Pelo Secretario Geral do Arcebisado



**O sr. Flores da Cunha**  
...deslumbroso com o fructo do vinho generoso e vigorador.

onde o povo se deslumbava na immensa riqueza exposta. Os mostruarios do vinho «Cruzeiro» e do «Perdiguetto» — estavam bellissimos.

Tudo ahi era bello e sublime.

A tarde, a «parada da uva» com os seus 25 carros alegoricos povoados de camponezas — detram á cidade o aspecto dos grandes dias da antiga Russia na festa dos

Terá você ainda tempo para do fogoso jornalista que pelas columnas do «O Globo» ao lado das maravilhosas pennas de Eurycles de Mattos e Irineu Marinho, de saudosa memoria, escrevia a aquellas chronicas cadentes sobre o virus da politica nefasta q' a vas salou o nosso paiz?

Será você ainda, enfim o jornalista polemista que insistia sueltos na Gazeta de Noticias, onde pontificava Antonio Torres e Oliveira Vianna, a quello o critico formidavel e este o grande historiographo do Brasil meridional?

O nosso paiz, no momento, está na phase mais angustiosa da sua vida politica desde o regime republicano, sabe você, mais que eu, esta verdade.

Do seu de sempre

Raymond Pereira Brazil

mo também ao Embaixador italiano.

Nelle tomaram parte as figuras mais representativas do nosso meio como Abramo E. Flores da Cunha, e Andrade Neves, co-

Continúa na ultima hora

Fonte: Banco de memória da câmara de vereadores de Caxias do Sul.<sup>69</sup>



ANEXO C – ANÚNCIOS DO JORNAL

EDIÇÃO ESPECIAL DO «CAXIAS»

A transformação radical da Companhia Telefonica Riograndense e os seus serviços ao publico

A ACÇÃO DESENVOLVIDA PELO DR. LUIZ ALCARAZ, SEU DIGNO DIRECTOR

Caxias está sendo varrida por uma formidável rajada de progresso. A acção benéfica do homem a do seu trabalho desenha-se a visão do turista que nos visita, como um quadro surpreendente de evolução material transformando esta bella e rica cidade, dia a dia, de hora em hora e de momento em momento.

Casas MANDELLI Caxias

O Emporio dos calçados de luxo nas Casas Mandelli

de SEGUNDO MANDELLI RUA SINCIMBU N. 1933 E PRACA DANTE Ao lado da CASA PEZZI Tem sempre as ULTIMAS NOVIDADES em calçados finissimos para — HOMENS, SENHORAS E CRIANÇAS — Em pelica, — Camurça — Cromo e tudo quanto se relaciona a couros RECEBEM MENSALMENTE as ultimas creações das praças do Rio Grande do Sul, do Rio de Janeiro e S. Paulo

Casas MANDELLI Caxias

BANCA FRANGESE E ITALIANA PER L'AMERICA DEL SUD

Capital Fes. 100.000.000,00 — Fundo de Reserva Fes. 138.000.000,00

Séde central PARIS — Succursaes Toulouse — Reims

BRASIL: Succursaes: — S. Paulo — Rio de Janeiro — Santos — Curitiba — Porto Alegre — Recife Rio Grande — Bahia. Agencias: Araraquara — Barretos — Botucatu — Caxias — Espirito Santo do Pinhal — Jahu — Mococa Ourinhos — Paranáguá — Ponta Grossa — Ribeirão Preto — Rio Preto — S. Carlos — S. José do Rio Pardo — S. Manoel. ARGENTINA: — Buenos Aires — Rosario de S. F. CHILE: — Santiago — Valparaiso COLOMBIA: — Barranquilla — Bogotá URUGUAY: — Montevideo

Situação das Contas das Filiaes no Brasil

em 31 de Dezembro de 1932

Table with columns ACTIVO and PASSIVO. Rows include Letras descontadas, LETRAS E EFEITOS A RECEBER, DEPOSITO EM CONTAS CORRENTES, EMPRESTIMOS EM CONTAS CORRENTES, and CAIXA.

S. Paulo, 16 de Janeiro de 1932 BANCA FRANGESE E ITALIANA PER L'AMERICA DEL SUD A Directoria: Apollinari O Contador: Miori

Representante no Brasil da Cia. Internationale des Wagons-Lits et des Grands Express Europeés

Atenção Consignatario em Attenção PORTO ALEGRE Arthur W. Petersen Avenida Visconde Manoel 271 — Caixa Postal 856 Endereço Telegrafico e Fonografico PETERSEN Recebe mercadorias consignadas encarrega-se de despachar e redepachar mercadorias pela Estrada de Ferro e para qualquer porto nacional ou estrangeiro.

ARMAZEM QUEQUIM de FRANCISCO DALPRA Especialidades em vinhos, Vermouth, Maizéiga, Quisios Gorgonzola, Parmezão e Brovione Único receptor da afamada massa R. Antonini e Perez Cardozo & Cia de Porto Alegre Atende pelo telephone 103, entrega a domicilio RUA JULIO DE CASTILHOS, 1841 CAXIAS — Rio Grande do Sul — BRASIL

ELIXIR DE NOGUEIRA FERIDAS ESPINHAS ULCERAS ECZEMAS MACHOS DA PELLA DARTHROS FLORES BRANCAS RHEUMATISMO SCROPHULAS SYPHILITICAS Grande Depurativo do Sangue

Fonte: Banco de memória da câmara de vereadores de Caxias do Sul. 71



## ANEXO E - A BENZEDURA

CAXIAS 3 - 3 - 1932

### Seção Religiosa

A cargo de Luiz A. Compagnoni

#### CATHOLICISMO

##### Missas

Amanhã sexta-feira: 1ª sexta-feira do mês. Missa e comunidade Geral do Apostolado das Senhoras, às 7 1/2. As 6 1/2, missa pelo alim da falecida Giuseppina Cortesi.

Sabado: As 7 horas, missa na Matriz em honra a S. Francisco ordenada pelos terceiro-annistes do Seminario.

Domingo. Comunhão geral do Apostolado dos homens: às 7 horas.

Segunda feira: às 6 1/2 missa pelo defunto Domenico de Puppis. As 7 1/2, missa pela alma da falecida Giovanna Bevilacqua.

Tercera-feira, ás 6 1/2 missa pelo defunto Francisco Canabarro, ás 7 1/4, na Matriz missa pelo defunto Francisco Luchese.

Quarta-feira, as 7 1/4 Missa pelo defunto Francisco Santa Catarina.

Quinta-feira: ás 7 1/4 Missa pelo defunta Francisca Tomasi.

#### BISPADO DE CAXIAS

Segunda Feira ultima reuniram-se na casa Canonica, os sacerdotes encarregados de cooperar para a realisação deste grande empreendimento. Depois de apresentarem diversas suggestões sobre a futura diocese, todos animados prometeram redobrar seus esforços no sentido que esta obra se realise o quanto antes.

#### CONEGO JOSE NADAL

Representando o arcebispo metropolitano de Porto Alegre D. João Becker nas Festas que se realisaram domingo ultimo nesta cidade, esteve em companhia da comitiva officia l o Conego José Nadal, ornamento do clero Porto Alegrense.

S. Reverendissima foi visitadissimo na Casa Canonica, onde estava hospedado.

### A excursão da Congregação Mariana de Moços á Anna Rech

#### EM PROPAGANDA DA FE CATHOLICA

Imitando o que a Congregação Mariana vem fazendo desde a sua fundação, a actual directoria desta sympathica agremiação religiosa promoveu e realizou domingo ultimo uma excursão ao vizinho povoado de Anna Rech.

Em 6 horas e meia da manhã, e todos os congregados já estavam reunidos em sua sede, prontos para embarcarem nos possantes caminhões que haviam sido postos á disposição da directoria da Congregação pelos seus proprietarios.

No meio da maior alegria

inciou-se a excursão sob a chefia do Padre Orestes Valera. Lá chegados, os congregados dirigiram-se á Igreja e assistindo á missa commun-garam todos. O Padre Agostinho Gastaldi agradeceu, comovido a visita de tão jovens homens cheios de vida e fé, e iniciou as congregações a viverem sempre sob a égide Eclesiastica de Maria.

As 12 horas aos visitantes foi offerecido um lauto almoço no Hotel Familiar.

As 17 horas o quadro de Foot-Ball da Congregação disputou uma partida com o S.C. S. José daquella localidade.

Após 90 minutos de intenso

enthusiasmo sportivo de ambas as partes e ardorosa torcida venceu o S. José pelo imbuio score de 1 a 0. Terminada a pugna, os quadros viveram-se cordialmente.

Ersm quasi 20 horas quando a sadia rapaziada da Congregação deixava a pitoresca Anna Rech sob vivas e hurras da população dañ, retirados por estes no mesmo dupasso.

Foi, em summa, uma ex- plendida viagem que serviu para demonstrar a fé catholica de nossos congregados aliada a um temperamento alegre e simples, proprio dos que vivem na Religão de Jesus Christo.

# GRANDE CIRCO HOLDERM



R. P. Machado  
Esquina Marquez do Herval

6ª FEIRA 4  
Senhoras gratis, acompanhadas cada uma de 1 espectador

Sabado 5  
As 9 e 30 horas da noite - PENULTIMO ESPECTACULO

Domingo 6  
As 4 horas da tarde Última MATINEE

As 9 e 30 horas da noite - DESPEDIA da COMPANHIA com programmas, os mais variados apresentados a té hoje.

ATENÇÃO - FORMIDAVEL REBAIXA DE PREÇOS

CADEIRAS NUMERADAS	4\$000
CADEIRAS SEM NUMERO	3\$000
GERAL	2\$000

Preço incrível e nunca vistos em companhias desta categoria. Avisamos ao distinguido publico que tendo grandes pedidos de localidades para estes dois dias a bilheteria estará aberta desde as 10 horas da manhã, achando-se em venda desde hoje as localidades para sabado e para Domingo Matinée e Noite.

NOTA IMPORTANTE: - Tendo a companhia que seguir segunda feira para Porto Alegre, roga-se aos que tenham contas com a empresa, de apresental-as quantos antes para ser liquidadas. ADEUS A CAXIAS - ADEUS!

### PHENOLEITINA

Aprovada pela Saúde Publica — Adopção nas Repartições do Estado

Contém 60 % de Phenos, não é caust. Mata os bichos (gusanos) sem irritar a ferida. A sciencia é igual em todo o mundo offercemos 5005000 a quem demonstrar que este nosso producto é inferior ás melhores marcas importadas

UM PRODUCTO EFFICAZ E BARATO

LABORATORIO LEIVAS LEITE PELOTAS

Depositarios: - Eberle, Ludwig & Cia.

### A Benzadura

UMA enxaqueca. A tia Joaquina promptifica-se em fazer umas rezas e benzeduras com galhos de arruda e alecrim. Pobre preta velha! Deixem-na na innocente illusão da sua crendice! Mas não deixem soffrer inutilmente a mocinha. Um ou dois comprimidos de **Cafiaspirina** serão o bastante para alliviar a dessa terrivel dor de cabeça.

A **Cafiaspirina** nunca deve faltar á cabeceira das senhoras, pois é preciosa nas colicas proprias do sexo, nas dores de cabeça e enxaquecas, como tambem nas de dentes e ouvido. Não affectam nenhum orgão e são absolutamente inoffensivas.

Evitem, como perigosos, medicamentos que se inculcam "iso boni como a **Cafiaspirina**". Essa é universalmente consagrada como o remedio de

**toda confiança**

Fonte: Banco de memória da câmara de vereadores de Caxias do Sul.<sup>72</sup>