



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS
CENTRO DE CIÊNCIAS INTEGRADAS DE ARAGUAÍNA-TO
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

AMANDA RODRIGUES DE ARAÚJO

SWORDPLAY (BOFFERING) NO TOCANTINS:
ENTRE PRÁTICAS E REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS

ARAGUAÍNA/TO

2023

Amanda Rodrigues de Araújo

Swordplay (Boffering) no Tocantins:
Entre práticas e representações históricas

Monografia/Artigo apresentado à
Universidade Federal do Norte do
Tocantins (UFNT), Campus Universitário
de Araguaína, para obtenção de título de
licenciada em História.

Orientadora: Dra. Sariza Oliveira Caetano
Venâncio

Araguaína, TO

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Geração de Ficha Catalográfica SGFC-UFNT
Gerado automaticamente mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

R696s Rodrigues de Araújo, Amanda.
Swordplay (Boffering) no Tocantins: Entre práticas e representações históricas / Amanda Rodrigues de Araújo. - Centro de Ciências Integradas - CCI, TO, 2023.
35 f.
Artigo de Graduação (Graduação - em História) -- Universidade Federal do Norte do Tocantins, 2023.
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Sariza Oliveira Caetano Venâncio.
1. Swordplay. 2. Prática. 3. Representação.

CDD 901

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.


Amanda Rodrigues de Araújo

Swordplay (*Boffering*) no Tocantins:
Entre práticas e representações históricas


Monografia/artigo apresentado a Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Campus Universitário de Araguaína para obtenção do título de licenciada em História foi avaliado para a obtenção do título de licenciada e aprovada em sua forma final pela Orientadora e pela Banca Examinadora.

Data de aprovação: 12/12/2023


Banca examinadora:

Documento assinado digitalmente
 SARIZA OLIVEIRA CAETANO VENANCIO
Data: 31/05/2024 09:46:34-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a. Dr.^a Sariza Oliveira Caetano Venâncio - Orientadora (UFNT)

Documento assinado digitalmente
 PLABIO MARCOS MARTINS DESIDERIO
Data: 31/05/2024 09:21:15-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^o. Dr.^o Examinador Plábio Marcos Martins Desidério - Membro interno (UFNT)

Documento assinado digitalmente
 MARLON MARQUES PINHEIRO DE MELO
Data: 31/05/2024 10:09:23-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^o. Me. Examinador Marlon Marques Pinheiro de Melo - Membro externo

*Dedico este trabalho à minha avó, Maroli,
que me inspirou à sua maneira a ser uma
mulher forte e a buscar minha felicidade
onde eu avistasse sentido.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer à professora Sariza Oliveira Caetano Venâncio, que segurou a minha mão, acreditou nesta pesquisa e me deu ferramentas para realizá-la, minha eterna gratidão por esse apoio sem medidas.

Aos meus amigos e colegas de graduação, em especial à Ana Paula, Valdemar, Douglas, Pablo e João Vitor, sem vocês a graduação seria um processo muito mais difícil e solitário, com vocês pude compartilhar e trocar conhecimento mas também pude contar com o carinho, amizade e suporte em momentos de dificuldade, ter vocês ao meu lado foi fundamental.

À minha família pelo apoio, à minha mãe Leila Diana, ao meu padrasto Eduardo e irmãs Maitê e Vallentina, vocês me inspiram a ser melhor e olhar sempre para frente. Ao meu amor e companheiro Pedro Tarley que esteve ao meu lado em todos os períodos, acompanhou todos os sorrisos e lágrimas desta graduação, e me deu forças para continuar me dizendo sempre que era sim possível e que eu conseguiria.

Por fim, expresso minha profunda gratidão à Universidade Federal do Norte do Tocantins por ter me concedido a rica oportunidade de aprender com um corpo docente de excelência no curso de Licenciatura em História. A estes meu imenso agradecimento por cada conhecimento compartilhado, onde desafiaram minha perspectiva e instigaram meu interesse pela História, enriquecendo não apenas minha formação acadêmica, mas também minha visão de mundo.

RESUMO

Este artigo busca entender como os praticantes de *Swordplay*, na modalidade *Boffering*, no estado do Tocantins, se apropriam de elementos culturais de sociedades do passado e os representam no presente. Através da História Oral buscamos nas experiências dos adeptos da prática o diálogo com dinâmicas de práticas culturais do passado e do presente pela ótica de Roger Chartier a partir dos conceitos de prática e representação.

Palavras-chave: *Swordplay*. *Boffering*. Prática. Representação. Tocantins.

ABSTRACT

This article aims to understand how practitioners of Swordplay, specifically in the Bofferling modality, in the state of Tocantins, appropriate cultural elements from past societies and represent them in the present. Through Oral History, we explore the experiences of practitioners to engage in a dialogue with the dynamics of cultural practices from both the past and present, utilizing Roger Chartier's perspective on the concepts of practice and representation.

Keywords: *Swordplay. Bofferling. Practice. Representation. Tocantins.*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 HISTÓRICO DO SWORDPLAY	14
3 SWORDPLAY NO TOCANTINS	17
4 ENTRE PRÁTICAS E REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35

1.INTRODUÇÃO

O *Swordplay* é uma atividade esportiva¹ que engloba o uso de espadas, sejam elas de aço, espuma ou outros materiais simulados e visa recriar combates e técnicas de luta historicamente associados à esgrima e ao manuseio de armas brancas. Esse esporte oferece uma experiência imersiva no mundo das artes marciais e da História, permitindo aos praticantes aprenderem e aplicar habilidades de combate, ao mesmo tempo, em que promove a segurança por meio do uso de equipamentos de proteção adequados.

Dentro do *Swordplay*, existem várias classificações, cada uma com foco em aspectos específicos, sendo as mais conhecidas, HMB (Historical Medieval Battle), HEMA (Historical European Martial Arts), *Softcombat* e *Boffering*. O HMB é categoria que se concentram em batalhas medievais, envolvendo equipes que competem em combates de contato completo, usando réplicas de armaduras e armas históricas; já o HEMA se concentra na recriação de técnicas de esgrima europeia histórica, usando espadas de aço real ou simuladas.

No *Softcombat*, os praticantes usam armas simuladas, frequentemente feitas de espuma ou materiais semelhantes, para realizar combates de baixa intensidade, proporcionando duelos não violentos e cenas de interpretação. Já o *Boffering* envolve o uso de armas leves, como espadas e escudos fabricados com material leve e acolchoado (*foam weapons*) empregados em combates amigáveis e seguros, geralmente em cenários de jogos de equipe. Ambas as modalidades oferecem uma abordagem mais recreativa e menos competitiva para o *Swordplay*. É sobre as práticas e representações dessa última modalidade que nosso trabalho se debruçará.

Acreditamos que o *Swordplay* e todos os diversos detalhes que envolvem sua prática, desde o estudo para fabricação de armas até as performances em campo de batalha, têm em si possibilidades que nos permitem a visualização de um interesse coletivo diante de uma representação e prática cultural que se relaciona principalmente com a Idade Média de maneira muito peculiar. Os participantes da

¹ o termo “esporte” é utilizado neste trabalho em função da descrição feita por entrevistados e jogadores

prática esportiva se apoiam e consultam produções/fontes históricas, e muitas vezes também consultam produções midiáticas e literárias do presente sobre esse passado distante. O *Swordplay* coloca em sua atividade uma série de elementos abrigados na memória e interesse coletivo, com foco em determinados aspectos geralmente mais ligados à tradição e à cultura. Alguns deles são as guerras, as armas, as vestimentas/armaduras, o comportamento de um guerreiro/cavaleiro em situações de combate.

É a partir da relação do *Swordplay* com a História que nosso objetivo foi localizar dentro da prática do *Boffering*, praticado no Tocantins, quais são as representações e práticas culturais da Idade Medieval. Vimos que o passado chega ao presente, em certa medida, reelaborado/transformado após passar pelo entendimento de seus praticantes com estudos e pesquisas. As representações são observadas a partir das adaptações à necessidade do esporte, a partir das escolhas coletivas e pessoais de suas próprias experiências e práticas culturais (CHARTIER, 1988).

Na intenção de achar trabalhos que pudessem dialogar com nossa pesquisa, inicialmente fizemos pesquisa nos bancos de dados das bibliotecas digitais de monografias, dissertações e teses da UFT (Universidade Federal do Tocantins) e no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) para localizar pesquisas sobre a temática, e ver se já existia algum trabalho com recorte espacial na região do Tocantins. Percebemos, ao longo da busca, que por ser uma atividade relativamente recente no Brasil, com seu começo aqui registrado a partir dos anos 2000 (NAPPO, 2017), as pesquisas encontradas diziam mais respeito aos grupos formados e localizados no eixo sul/sudeste no país.

O material encontrado nos referidos bancos de pesquisa, são trabalhos realizados nas seguintes áreas: Comunicação Social com o autor Sami Argentino Nappo com os trabalhos: “*Boffering (Swordplay)*: além de um jogo de combate, uma prática comunicativa, cultural, identitária e de consumo” (2015), “De tabardo e espada em punho: Consumo, memória e medievalismo em um grupo juvenil praticante de *boffering*” (2017) e “Pela honra de Artur – Medievalismo juvenil no

século XXI” (2018). Nestes títulos Nappo teve como objeto de estudo o grupo de *Swordplay* Draikaner² de São Paulo e combinando diversos métodos de pesquisa como entrevistas, observações de campo e materiais bibliográficos fez “articulações entre consumo de narrativas midiáticas, processos ritualísticos e performáticos presentes na construção da memória do medievalismo.” (NAPPO, 2017, p.06).

Outra área que também dialogou com a prática do *Swordplay* foi a Educação Física com os trabalhos de Débora da Silva Amaral “Jogo, cultura urbana e batalha medieval: A educação do corpo no *Swordplay*” (2013) e de Lucas Poncio Gonçalves Pereira “Dos usos e significados do corpo na prática de *Swordplay* boffering: uma observação participante no Parque Municipal Pedra da Cebola” (2021). Estes trabalhos também tiveram como objeto de pesquisa grupos de *Swordplay*, o primeiro em São Paulo (SP), visando “identificar as concepções de formação técnica e preparação corporal dos membros de um clã de *Swordplay*” (AMARAL, 2013), e o segundo em Vitória (ES) buscou “compreender os usos e significados do corpo produzidos especificamente na prática de *Swordplay* Boffering” (PEREIRA, 2021). Um último trabalho encontrado se estabeleceu na área das Ciências Sociais com o Davi Costa da Silva em seu trabalho “Entre a Espada de Arthur e o Dragão de Pedra: Etnografia do *Swordplay* Paulistano do Clã Draikaner” (2015).

Tanto os trabalhos na área da Comunicação Social, Educação Física e das Ciências Sociais se valeram de metodologias como a etnografia, a observação participante, registros em diários de campo e também entrevistas com roteiros semi-estruturados, diálogos com materiais bibliográficos e registros fotográficos; algo bem próximo do que usamos na nossa pesquisa, contudo, em nenhum dos trabalhos encontrados o Tocantins aparece como recorte geográfico das pesquisas.

Ainda que exista uma bibliografia para dialogar, podemos ver que se restringe a localidades diferentes da aqui proposta, assim como buscamos tecer análises a partir de outro campo de conhecimento, o histórico. Nesse sentido, nos diferenciamos tanto no objetivo como no recorte espacial e teórico dos demais trabalhos. Quanto à metodologia também seguimos um caminho um pouco diferente, uma vez que lançamos mão da História Oral, atualmente uma das

² <https://draikaner.wordpress.com/>

metodologias mais usadas no campo da História, pelo seu potencial de estudo da contemporaneidade, uma vez que trataremos de um esporte de surgimento recente.

Segundo Thompson (2002, p. 09) a História Oral pode ser definida como “a interpretação da história e das mutáveis sociedades e culturas através da escuta das pessoas e do registro de suas lembranças e experiências.”. Assim compreendemos que essa metodologia nos permite a visualização de aspectos particulares de um indivíduo ou grupo sobre determinados acontecimentos/fatos históricos específicos dada a complexidade em que a história é lembrada, vivenciada e acessada por cada um. Portanto, ao entender o *Swordplay* não só como uma prática esportiva ou jogo, mas “também como uma prática comunicativa, sociocultural e de consumo que faz uso da performance e de rituais” (NAPPO, 2017, p.06), a História Oral se faz neste aspecto o melhor método para possibilitar ouvir sobre o contexto da prática do *Swordplay* a partir das experiências pessoais dos praticantes e analisar a partir desses relatos como se valem das representações sobre o passado e as transformam em práticas no presente.

Assim, é a partir de entrevistas realizadas com praticantes de *Swordplay* (*Boffering*) no Estado do Tocantins que compreendemos a relação estabelecida entre a prática e a História. Foram encontrados dois grupos ativos no Estado: o Clã Bravos³ na cidade de Araguaína e o Clã Protetores da Cachoeira do Makka-kuh⁴ na cidade de Palmas. Os e as praticantes foram escolhidos em função de suas participações nos clãs, como cargos de liderança e tempo de prática, pois se faz necessário ter o relato de pessoas que já estão há um tempo envolvidas na dinâmica da atividade e que possam, em certa medida, localizar aspectos dessas representações históricas.

Entrevistamos um total de quatro pessoas, sendo três pessoas do Clã Protetores da Cachoeira do Makka-Kuh - Palmas/TO: Gabriel Contini praticante há 10 anos, Renata Alexandra praticante há 4 anos e Daniel Medeiros praticante há 7 anos; e Luis Danilo do Clã Bravos - Araguaína/TO, praticante há 5 anos. Usamos para as entrevistas formulário semiestruturado com questões que envolviam e

³ <https://www.instagram.com/bravoswordplay/>

⁴ <https://makkakuh.wixsite.com/swordplay>

objetivavam identificar elementos fundamentais na prática e suas motivações, tais como: o contexto em que conheceram o esporte, o tempo de prática, as dinâmicas que participam, as fontes de inspiração para a prática e as representações que almejam ao replicarem armas, comportamentos, indumentária e outras características de determinados períodos históricos. Vale ressaltar que a escolha por um formulário semiestruturado foi com o intuito de dar maior flexibilidade à pesquisa, pois mesmo usando questões como guia, os entrevistados compartilhavam suas experiências pessoais e trajetórias no *Swordplay* de forma mais aberta.

2.HISTÓRICO DO SWORDPLAY

O *Swordplay (Boffering)* é uma atividade esportiva que tem sua origem e prática ligadas principalmente ao HEMA (Historical European Martial Arts), jogos de RPG (Role-Playing Game) e ao LARP (Live Action Role-Playing). Existem registros⁵ do primeiro grupo de LARP estilo *Swordplay* na cidade de Washington nos Estados Unidos em 1977, denominado Dagorhir e no Brasil os primeiros registros surgem em 1999 no estado de São Paulo com o grupo Graal (SP), desta maneira sendo uma prática recente no Brasil.

O surgimento da modalidade *Boffering* na prática do *Swordplay* está ligado à vontade de combinar elementos de combate ao LARP (NAPPO, 2015) e, ao mesmo tempo, desvincular-se da abordagem predominante em RPG no que diz respeito aos combates. No RPG tradicional, os embates entre personagens ocorrem em uma realidade essencialmente mental, frequentemente utilizando mesas e tabuleiros como suporte, e ocasionalmente miniaturas para visualizar as posições dos personagens. No entanto, a representação visual dos eventos, incluindo os confrontos, permanece restrita à imaginação dos jogadores.

Em contraste, o LARP proporciona um ambiente físico onde os participantes personificam seus avatares, incorporando suas personalidades e interagindo de maneira física e imersiva. Os conflitos são frequentemente resolvidos através de

⁵ <https://swordplaybr.blogspot.com/2013/01/historia-do-swordplay.html>

combates físicos, com a ajuda de armas de *boffer*⁶, que não causam danos reais. Nesse cenário, a ação e a emoção dos combates se entrelaçam diretamente com a narrativa do jogo, com os próprios jogadores interpretando ativamente os personagens dentro de uma trama predefinida.

O HEMA, outro local de suporte da prática do *Swordplay* é uma prática de sistemas e formas de luta com fonte histórica, que visa recriar e praticar técnicas de combate com espadas e outras armas brancas, com base em manuscritos e tratados históricos que documentam as técnicas de luta utilizadas na Europa ao longo dos séculos XIV a XIX. Ela se liga ao *Swordplay* no quesito técnica, com o conhecimento e pesquisa nestes manuais escritos por mestres e espadachins. Através deles se torna possível aprender a manusear armas, produzir armaduras e lutar como nos tempos antigos.

Na prática do *Swordplay* os jogadores formam um público bem variado indo de crianças bem pequenas a adultos. Eles se reúnem geralmente em treinos uma ou duas vezes na semana em encontros com duração de 2h a 3h, em parques ao ar livre ou em centros esportivos de suas cidades. A quantidade de pessoas participando de um treino varia bastante também de clã para clã. Em grupos com mais tempo de existência, o número geralmente é maior e grupos mais novos mantêm por algum período um número pequeno. Faz parte do processo de crescimento dos grupos essa variação no número de praticantes.

Para manter os grupos em diálogo constante e alinhados quanto às atividades da prática de *Swordplay* no Brasil, atualmente associações a nível nacional como a Aliança Nacional de *Swordplay*⁷ e grupos em redes sociais como Facebook e WhatsApp que agregam praticantes do país todo e em diálogo regulam e promovem o esporte. Essas organizações estabelecem as regras, organizam grandes eventos e competições, como o Encontro Paulista de *Swordplay* (EPS)⁸, assim oferecendo treinamentos e promovendo o desenvolvimento do *Swordplay* no país. As regras estabelecidas visam garantir a segurança dos participantes e

⁶ Refere-se a armas de combate simulado feitas de materiais leves e seguros, como espuma, PVC, ou materiais similares.

⁷ <https://www.facebook.com/groups/156209394482267>

⁸ <https://draikaner.wordpress.com/o-eps/>

promover uma competição justa. No entanto, é importante ressaltar que as regras podem variar ligeiramente entre diferentes grupos e organizações. Daí a importância de se ter um estudo que tenha os grupos do Tocantins como referência, pois acreditamos que apesar de se ter muitas características que aproximam os grupos à nível nacional, outras os distanciam por questões regionais e pessoais.

Por se tratar de uma prática recente no Brasil e mais recente ainda no estado do Tocantins, a história desde os primeiros clãs até as configurações que temos hoje no estado não é longa, porém cheia de altos e baixos, e acima de tudo cheia de persistência. As primeiras movimentações de organização para prática de *Swordplay* surgem no estado ano de 2010 em um contexto em que os eventos de temática geek e nerd cresciam no estado, porém o primeiro clã só surge no ano de 2016 na cidade de Palmas.

É importante ressaltarmos este contexto bem específico de eventos em que acontecem os primeiros contatos dos futuros adeptos da prática com o *Swordplay*. Os chamados eventos de cultura geek e nerd vêm ganhando força na última década, com um público gigante e movimentando um mercado muito expressivo no país (BRAZILIENSE, 2022). Eles oferecem um amplo número de atividades relacionadas às várias temáticas, como histórias em quadrinhos, filmes, séries de ficção científica e fantasia, jogos e tecnologias em geral. Além disso, há uma forte ênfase na cultura asiática, com representações de animês (desenhos animados) e mangás (histórias em quadrinhos). Os eventos geralmente incluem atividades recreativas, algumas competitivas, como concursos de cosplays, espaços para jogar RPG e card games⁹, karaokê com música de animês, pratos típicos asiáticos, competições de *Swordplay* e muito mais. O objetivo é trazer elementos que ressoem com o público apaixonado por essa cultura, proporcionando identificação e apreciação.

⁹ Atividade lúdica que envolve o uso de cartas temáticas ou estratégicas, onde os jogadores utilizam regras específicas para competir entre si, muitas vezes combinando elementos de estratégia, habilidade e sorte.

3.SWORDPLAY NO TOCANTINS

É neste contexto narrado acima, de um crescimento das organizações que promovem eventos da cultura oriental, geek e nerd no Estado que um primeiro grupo irá praticar *Swordplay* no Tocantins, mais especificamente na cidade de Palmas, capital. A primeira organização para a prática de *Swordplay* no estado surge no ano de 2010 dentro do evento chamado Anime Soul¹⁰, que já vinha sendo realizado desde 2009, e que é extinto em 2015. Este evento movimentou esse cenário cultural por muitos anos e permanece na lembrança de muitos jovens do Estado; inclusive está presente no relato de alguns dos entrevistados para este trabalho como vamos ver mais à frente.

O Anime Soul como mostra o registro de um panfleto, Figura 1, divulgado no evento do ano de 2012, reunia muitas atividades como salas de jogos de RPG, concursos de *Cosplay*, Batalha Campal (termo antigo usado para definir *Swordplay*), oficinas de *Card Games*, Animekês e várias outras atividades divididas geralmente em dois dias de evento, que ocorriam em centros de atividades como o SESC (Serviço Social do Comércio) ou escolas públicas locadas para sediar o evento.

Figura 1 - Panfleto de divulgação do evento em 2012



¹⁰ <https://www.facebook.com/groups/215049335230505>

Fonte: <https://www.facebook.com/media/set/?set=oa.357854997616604&type=3>

Um dos integrantes deste primeiro grupo que futuramente se chamará Protetores da Cachoeira do Makka-kuh, Daniel Oliveira, e coincidentemente também integrante da organização deste extinto evento mencionado anteriormente, quando entrevistado por nós, narrou como se deu esse início e qual motivação envolveu a necessidade de aprender sobre *Swordplay* e mais tarde fundar um grupo praticante:

Eu conheci o *Swordplay* quando eu trabalhava, quando eu comecei a trabalhar com a produção de eventos de Anime, porque nesses eventos de Anime é muito comum que tenha *Swordplay*, Aí quando, em 2010, quando... 2010 não, 2000... não 2010! É a galera que produzia o evento começou a montar o Clã, o Gabriel no caso né, não a montar um Clã, mas montar um grupo de treinos mais pra melhorar a habilidade, é... pra fazer melhor nos eventos, entendeu? Pra poder saber julgar melhor os combates, é... pra ter um pouco de técnica pra ensinar o pessoal, então formou, a gente começou a treinar. (Daniel Oliveira, entrevista concedida em 22 jul. de 2023)

Fica evidente com a fala de Daniel que a primeira ideia então é suprir a necessidade de se ter pessoas com capacitação e prática no esporte para gerir as competições futuras que acontecem dentro dos eventos. Porém, como mencionado anteriormente, e também confirmado em entrevista, o primeiro Clã de fato só tem sua fundação em 2016. Inclusive, essa demora em fundar o Clã se dá em razão dos seus fundadores estarem ligados à organização de eventos e não conseguirem se dedicar ao esporte de maneira satisfatória. Daniel relata esse contexto em sua fala:

Demorou, ele só foi ter quando a gente parou de trabalhar no evento, porque a gente teve tempo. A gente tinha reunião dos eventos todo sábado à tarde, aí a gente parou de produzir o evento que era o Anime Soul, é... e aí a gente ficou com esse sábado à tarde livre, aí pra ocupar esse espaço vazio a gente foi lá e a gente começou a trabalhar, a fazer o Clã. (Daniel Oliveira, entrevista concedida em 22 jul. de 2023)

Outro entrevistado, Gabriel Contini e também integrante do Clã Protetores da Cachoeira do Makka-Kuh, traz em seu relato mais detalhes do contexto em que

conhece o *Swordplay* e reforça um lugar em comum, os eventos, onde geralmente se tem o primeiro contato com esta prática:

Olha eu conheci na época a gente chamava de batalha campal... batalha campal na verdade era o nome de um grupo de *Swordplay* do estado de São Paulo, só que o grupo ficou tão famoso, mas tão famoso que o esporte todo ficou conhecido pelo nome do grupo. Eu conheci em eventos de cultura japonesa e animê, mas aí faz... sei lá... foi em 2009 mais ou menos. Em 2014 eu viajei pra São Paulo e lá eu tive contato com um grupo chamado Draikaner, é um grupo de *Swordplay* um dos maiores do Brasil que organizava um grande evento na época, foi ali que eu conheci como esporte mesmo como uma prática pro dia a dia. (Gabriel Contini, entrevista concedida em 22 jul. de 2023)

Assim como Gabriel, em uma conversa informal¹¹ com um dos membros do Clã Bravos, Luis Danilo, soubemos que na cidade de Araguaína o *Swordplay* se fez presente a partir do mesmo contexto, em eventos de temática geek e nerd. Um ponto interessante observado nos relatos é que no formato de grupo já estabelecido, a prática do *Swordplay* surge mais cedo na cidade de Araguaína, do que na capital do estado. É por volta do ano de 2014 que um grupo chamado Defensores do Norte surgiu e seguiu com suas atividades até o ano de 2016. Outro grupo surge também em 2016 e finaliza as atividades no ano seguinte, o Kyoshis. E em 2018 surge o Clã Bravos que segue em atividade até hoje. Vale ressaltar que o fato dos primeiros grupos surgirem numa cidade do interior e não na capital, como se tem visto em outros lugares, parece se dever somente ao fato de que em Palmas os idealizadores dos clãs se viam atarefados com a produção de eventos e acabaram por protelar o surgimento dos grupos.

Nos relatos dos entrevistados e na falta de registro acerca de grupos de *Swordplay* já extintos, como é o caso para os grupos da cidade de Araguaína, é possível perceber que para a prática se manter ativa e convidativa se faz necessária uma dedicação, organização, divulgação e um trabalho de equipe que busque difundir a prática em cada lugar. Nesse sentido, os eventos parecem ser

¹¹ Consideramos aqui conversas informais aquelas que foram realizadas sem gravação.

fomentadores da prática do *Swordplay*, uma vez que eles concentram competições e possibilitam que diferentes grupos se conheçam e batalhem.

Em muitos casos os clãs não conseguem subverter quadros como o de poucos membros, falta de engajamento, falta de informação da população da cidade sobre a prática, além, claro, do conhecimento técnico para praticar e ensinar sobre o esporte. Vemos nas falas dos entrevistados que é preciso se fazer um diálogo na região sobre essa prática cultural recém-chegada, contudo, isso exige um esforço. Na fala de Renata, uma das integrantes do grupo Protetores da Cachoeira do Makka-Kuh, Renata, ela menciona que conheceu a prática através de seus colegas. Eles jogavam RPG e sempre a convidavam para os treinos; até que um dia uma colega chamada Hellen à “raptou” em casa e a levou para conhecer a prática. Este esforço de convite e insistência para que amigos conheçam o esporte na sua prática é típico dos amantes da *Swordplay*. Essa abordagem tem se mostrado fundamental para o crescimento e difusão da atividade quando da ausência de eventos e no cotidiano dos jogadores.

Praticar ao ar livre, como em parques ou centros esportivos abertos ao público, acaba por ser uma estratégia importante no quesito angariar novos membros, pois ao estarem reunidos treinando, em batalha, chamam a atenção para a atividade e ganham novos interessados na prática. Na figura 2 temos o exemplo do grupo Protetores da Cachoeira do Makka-Kuh que tem seu local de treino estabelecido no Espaço Cultural José Gomes Sobrinho, importante local na cidade de Palmas/TO, onde aos fins de semana jovens, adultos e crianças se reúnem para praticar esportes ao ar livre e fazer programas em família ou com amigos.

Figura 2 - Local de treino dos Protetores da Cachoeira do Makka-Ku, Espaço Cultural José Gomes Sobrinho.



Fonte: Autoria própria, 2023.

O grupo Bravos da cidade de Araguaína segue a mesma ideia de manter os treinos em locais abertos que facilitam a visualização e prática da atividade. Na figura 3 temos registro de um dia de treino deles no Parque Ecológico Urbano Cimba, um local muito frequentado da cidade, com uma área gramada muito extensa que facilita e propicia a prática de inúmeras atividades, principalmente aos fins de semana, período em que o parque fica lotado, desde famílias fazendo piqueniques à pessoas fazendo atividades físicas.

Figura 3 - Local de treino dos Bravos, Parque Ecológico Urbano Cimba



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CMIi1Y4F08f/>, 2021.

É possível ver pelas imagens que o grupo de Palmas tem um maior quantitativo de membros. Atualmente o grupo Protetores da Cachoeira do Makka-kuh conta com 40 membros que se reúnem em treinos às quartas-feiras às 18:00 na Universidade Federal do Tocantins (UFT), e aos sábados às 16:00 no Espaço Cultural José Gomes Sobrinho. O grupo Bravos conta com 15 membros atualmente e treinam aos sábados às 16:00 no Parque Ecológico Urbano Cimba. Nas fotos, tiradas em dias de treino de cada grupo, podemos inclusive perceber essa diferença na quantidade de participantes por treino.

No que diz respeito aos momentos que esses grupos se reúnem para treinar e elaborar suas práticas no *Swordplay* e as possibilidades de acompanhamento desses momentos para fins de pesquisa, percebemos uma dificuldade ao tentar uma abordagem mais etnográfica como algumas pesquisas em outras regiões fizeram. Essa dificuldade vem do fato de que os dois clãs deste estado estão a uma média de 400km de distância um do outro e realizam suas atividades quase que nos mesmos dias da semana e horários. Assim, a pesquisa apontou a necessidade de em um primeiro momento nos valeremos da História Oral para construir esse trabalho e concentrar nossas análises em relatos descritos pelos praticantes e não nas observações dos treinos em si.

Outra dificuldade, agora no sentido de pesquisar a história desses grupos, ou tentar definir datas e momentos específicos, não só o de Araguaína, mas também o de Palmas, é a forma como os registros são mantidos pelos membros e a escassez de pesquisas nesta temática dentro do Estado. Os clãs no Brasil em geral, compartilham do hábito de deixar suas informações, fotos, regras do esporte e demais ações e eventos do grupo em redes sociais e sites, porém isso exige um certo nível de organização, de tempo, dedicação a uma produção de conteúdo e registros específicos que em muitos casos, mesmo clãs com anos de prática não fazem. Assim, a maior parte dos dados imagéticos foram obtidos para esta pesquisa nas redes e sites dos dois grupos ou dos membros entrevistados e através de relatos dos praticantes a partir do uso da História Oral. Esta metodologia nos permite, segundo Thompson (2002, p.17) observar “aspectos da vida da maioria das pessoas que raramente são bem representados nos arquivos históricos” em locais

que ele descreve como “esferas ocultas”. Na nossa pesquisa, as esferas ocultas são compreendidas como o espaço de imersão dos praticantes de *Swordplay (Boffering)* em uma prática esportiva que vai dialogar com diversos aspectos da vida deles. Dentro da experiência pessoal e coletiva de cada um, a prática vai ganhar sentidos, significados e representações próprias como veremos a seguir.

4.ENTRE PRÁTICAS E REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS

Ao acompanharmos essa apropriação bem específica da História pela perspectiva dos indivíduos que praticam *Swordplay (Boffering)*, com imagens e entrevistas realizadas, elaboramos uma análise apontando possíveis pontos em que essa atividade se conecta com a História e mais especificamente às práticas culturais através dos conceitos de práticas e representações de Chartier (1990). Entendemos que são conceitos indissociáveis uma vez que não existem em condições isoladas. Estes conceitos surgem no contexto do Antigo Regime, quando por tradição, em uma prática cultural após a morte do rei, uma “efígie colocada no lugar do corpo do rei morto em seu leito funerário” (CHARTIER, 2017, p.11) representaria para seus súditos um elemento ausente que seria corpo físico do rei. Assim, a relação se constituiria indissociável entre o que está ausente (corpo do rei) e é representado, e na representação uma diferença, entre o que é representado e o que está ausente. É a partir dessa relação que entendemos a prática *Swordplay (Boffering)* e suas motivações.

O *Swordplay (Boffering)* ao replicar lutas de espadas de maneira segura, não se limita a uma mera encenação física. Ele incorpora elementos de narrativa, simbolismo e performance, resgatados de um lugar no passado. Os participantes não estão apenas empenhados em um combate simulado, mas também em uma interpretação e apropriação da história, da mitologia e da estética relacionadas a esse tipo de combate para os mais variados fins; o que a torna um lugar de muito interesse e curiosidade aos jovens principalmente. Gabriel, descreve quais características da prática lhe chamaram a atenção e o levaram a permanecer até os dias de hoje na atividade:

Olha tem muito do lúdico, do se sentir um guerreiro, mas ao mesmo tempo não tem aquela coisa da, da... a fantasia ela é presente, mas ela não é obrigatória, ela não é forçosa, você não tem imersão em personagem, então isso é gostoso, você se sente um guerreiro, mas você não perde o pezinho na realidade. (Gabriel Contini, entrevista concedida em 22 jul. de 2023)

A fala de Gabriel remete a elementos visuais e a elementos que envolvem a composição imaginária e criativa da prática, característica presente em todos os grupos de *Swordplay* (*Boffering*). Os clãs aportam de grande quantidade de ferramentas que levam esses praticantes a experienciar algo próximo de um universo visto em filmes, séries, animações e livros. Dentre os citados nas entrevistas se destacam as seguintes obras da filmografia moderna: “Highlander”, “O último Samurai”, “Coração Valente”, “Vikings”, “The Witcher”, “The Last Kingdom”, “Senhor dos Anéis” (que também é obra literária), e animações como “Berserk”. Essas produções estão conectadas à Idade Média através de representações ficcionais com referências históricas e culturais. Embora algumas sejam estritamente ficcionais, como “Highlander”, “The Witcher” e “Senhor dos Anéis”, elas se baseiam em cenários e elementos inspirados na Idade Média, apresentando contextos que remetem a valores, mitologias e ambientes medievais. Por outro lado, filmes como “Coração Valente” e “O Último Samurai” têm uma abordagem mais histórica, retratando eventos e personagens reais de épocas específicas da Idade Média, como as revoltas escocesas contra a Inglaterra e o código de honra dos samurais no Japão feudal. Além disso, séries como “Vikings” e “The Last Kingdom” mergulham na história e cultura nórdica, explorando invasões, conflitos e a vida cotidiana desse período, oferecendo um olhar mais próximo da realidade medieval. Já o anime e mangá japonês “Berserk” é conhecido por sua narrativa sombria e atmosfera medieval-fantástica, e faz uso de elementos típicos da Idade Média europeia para ambientar seu mundo.

Porém, apesar dessa realidade medieval-fantástica ser acessada constantemente pelos *Swordplayers*¹², Gabriel em sua fala aponta que ao jogarem

¹² Que praticam *Swordplay* (*Boffering*)

seguem “sem tirar o pé da realidade”, já que estão ali em campo vestidos como combatentes e sentindo de fato a competitividade do combate e seus golpes. As armas, vestimentas, brasões e bandeiras se mesclam com sistemas de organização, com uma hierarquia própria e testes de graduação. Todos esses elementos tornam essa prática um universo muito próprio e de fácil imersão para estes jovens.

Essa imersão se dá a partir de uma perspectiva lúdica, mas contendo elementos históricos de acordo com Daniel:

Eu acho que principalmente na estética né, você vai ver que a gente veio com os trajes de cerimônias né? Esse traje de cerimônia ele é todo inspirado em cultura medieval, o tabardo que é um elemento da cavalaria, da cavalaria medieval [...]. Essa indumentária, estética assim a gente tenta ser fiel historicamente contanto que não perca por exemplo a mobilidade na hora do combate, porque ele é um esporte de contato leve. (Daniel Oliveira, entrevista concedida em 22 jul. de 2023)

A fala acima nos mostra na prática a apropriação desses elementos históricos e a existência de uma relação “decifrável entre o signo visível e o que ele representa” (CHARTIER, 2011, p.17). Aqui os signos visíveis são os elementos visuais da prática do *Swordplay (Boffering)* e o que ele representa sendo elementos de uma sociedade medieval, no cruzamento entre o histórico e o ficcional, que culmina em um posicionamento dos participantes como cavaleiros, guerreiros, combatentes medievais dentro da lógica do grupo que integram. A ressalva interessante é que ao se apropriarem, como mencionado anteriormente, fazem suas adaptações a partir das necessidades da sua atividade, uma vez que a prática do presente se difere em forma e objetivo da prática do passado que almeja representar.

Luis Danilo em entrevista mencionou quais adaptações foram necessárias ao longo da trajetória de seu grupo, indo desde questões financeiras à ideológicas:

Originalmente começou como base nos Cruzados só que acabou que por... até por questões financeiras já que era meio difícil reproduzir aquela... toda aquela temática de Templários a gente acabou trocando até porque... muito dos membros acabaram não aderindo até por questões ideológicas, filosóficas, religiosas, acabou

que do meio pro fim a gente mudou pra temática *Viking*. (Luis Danilo, entrevista concedida em 30 de jun. de 2023)

Vemos que inicialmente a questão financeira atrapalha as escolhas do grupo, visto que a reprodução das roupas dos Templários exige maiores detalhes e materiais. Vale ressaltar que o grupo está na cidade de Araguaína, interior do Tocantins, e que muitos adereços ou não são encontrados na cidade, ou quando são comprados pela internet tem o valor elevado no frete e mesmo nos itens, onerando e muito a prática para os jogadores.

Outro ponto levantado por Luis Danilo é a questão conflituosa da temática com as religiosidades pessoais de quem joga. Na luta entre cristãos e mouros no campo do *Swordplay* aquelas pessoas mais religiosas (sejam católicas ou evangélicas) se recusam a representar o papel dos “infiéis”; assim, o grupo para evitar perder jogadores e manter a prática ativa busca negociar todas essas variáveis e vai adaptando seu jogo à realidade local.

Ao se ter em vista estas adaptações é preciso levar em consideração que no *Swordplay (Boffering)* as armas são leves e acolchoadas como na Figura 4, diferindo do passado onde as armas eram de aço e de metal como na Figura 5. Se as últimas tinham a finalidade de causar ferimentos mortais nos inimigos, as armas do *Boffering* têm como objetivo acertar sim o oponente, mas sem machucá-lo.

Figura 4 - Espadas de *Swordplay (Boffering)*



Fonte: Autoria própria, 2023.

Figura 5 - Espada de metal



Fonte: <https://www.metmuseum.org>

No que tange às roupas e armaduras, também vemos uma distinção do que historicamente se conhece sobre essas indumentárias. A representação delas na atualidade, no *Swordplay(Boffering)*, encontra trajes como os tabardos, Figura 6, feitos de tecidos leves e respiráveis como o oxford e as peças de armadura feitas geralmente de EVA (Ethylene Vinyl Acetate), material resiliente que proporciona proteção contra impactos sem comprometer a agilidade dos movimentos, possibilitando os movimentos rápidos e um certo “conforto” em combate.

Para os cavaleiros medievais, esse conjunto de vestes e armaduras deveria servir primordialmente para segurança e potência no ataque. Le Goff e Schmitt (2017, p.213) destacam que os cavaleiros tinham como equipamentos “armas ofensivas, lança e a espada” e que estas ao longo do tempo se modificaram, ficando maiores e mais pesadas. A lorica de couro e cota de malha cedem lugar “nos séculos XIV e XV, às armaduras rígidas, mas articuladas, que transformam o cavaleiro em verdadeira fortaleza montada, quase invulnerável” (LE GOFF; SCHMITT, 2017, p.214), como se pode observar na Figura 7. Eram armaduras resistentes para suportar ataques de armas também de grande porte; lembrando que cavaleiros combatiam contra cavaleiros, uma luta corpo-a-corpo.

Figura 6 - Praticante Swordplay (Boffering)



Figura 7 - Cavaleiro Templário



Fonte: <https://www.facebook.com/protetoresdacachoeira> Fonte: <https://www.metmuseum.org>

Nos usos de elementos da indumentária cavaleiresca encontramos também semelhanças entre o uso no passado pelos cavaleiros medievais e os *Swordplayers*. Além da função física de proteção como mostramos, as vestimentas exerciam também uma função simbólica ao representar e referenciar a identidade desses guerreiros, ou seja, simbolizavam o local de pertencimento daquele guerreiro e seu status social. Isso é encontrado nos Clãs de *Swordplay* na contemporaneidade. A depender da vestimenta, sabe-se quem é o líder, quem são subalternos e a qual tempo e grupo histórico eles tem como referência.

Armas, armaduras e vestimentas combinam-se no cenário onde as atividades acontecem nos treinos semanais. Treinos estes que visam sempre a melhora do desempenho em combate. Podem ser elas dinâmicas (atividades ou exercícios que acontecem dentro de um treino) para fins de aperfeiçoamento de um golpe ou defesa específico, em uma atividade mais guiada e ritmada ou mais livres como os duelos ou massivas (batalha de equipes).

É comum que os clãs criem suas próprias dinâmicas para melhor atender seus interesses, temáticas e inspiração. É certo que existem determinadas dinâmicas comuns a todos os clãs do Brasil, como é o caso do que chamam de “X1”, que é a abreviação de 1x1, ou seja, um duelo. Nesta mesma condição está o que se convencionou chamar de “Massivas” que são as batalhas de equipes, um grupo contra outro, podendo ser do mesmo clã ou não. Nas entrevistas, questionamos sobre quais são as dinâmicas dos grupos ao qual os entrevistados pertencem. Como esperado existe uma variedade; selecionamos algumas dentre as mencionadas (Quadro 1) para exemplificar como são executadas nos treinos e as relacionamos com as influências do grupo:

QUADRO 1 - DINÂMICAS

Dinâmica	Influência Histórica ou Ficcional	Inspiração
“ Salve o Rei , é basicamente uma miniguerra que a gente faz grupos de seis contra seis com algum objetivo às vezes	Reis <i>Vikings</i> da Idade Média Ocidental	"A gente basicamente tem como referência atualmente os <i>Vikings</i> ".

é defender um objetivo ou capturar algum objeto”. (Luis Danilo, Bravos de Araguaína/TO)		
“ Trollball , que a ideia ele é meio parecido com um Rugby ou um Handebol, só que você usa uma cabeça de Troll e você tem que enfrentar o oponente pra chegar do outro lado e fazer o ponto.” (Daniel Oliveira, Protetores da Cachoeira do Makka-kuh de Palmas/TO)	Figuras Mitológicas da Idade Média Ocidental	"No começo a gente tinha uma inspiração muito forte em cultura asiática, principalmente japonesa, mas aí depois com o tempo a gente foi deixando isso de lado”.
“ Dragão , que é dois times, um time defende o ovo e um time ataca o ovo e o objetivo é do time que ataca é não deixar o ovo chocar e o que defende é deixar o ovo chocar, quando ovo choca...[...] quando o ovo choca a pessoa do time da defesa que tem a maior patente ela vira o Dragão, aí o Dragão acho que tem é 10 pontos de vida se eu não me engano e é muito louco a galera surtando lutando contra o Dragão” (Renata Alexandra, Protetores da Cachoeira do Makka-kuh de Palmas/TO)	Figuras Mitológicas da Idade Média Oriental	"[...] tem uma base fundamentada no Shogunato japonês e também a gente, o nome do nosso Clã, aliás a figura do Clã é o deus Wukong o gorila da mitologia chinesa então ele tem ali meio uma base oriental, mas ela não é completa, ela não vai do zero ao dez."

Percebemos na descrição das dinâmicas e na temática de cada grupo, relatada pelos próprios integrantes, um alinhamento quanto ao lugar histórico de inspiração em comum, a Idade Média, diferindo somente na localização geográfica desta, uma vez que o Clã Bravos evoca a cultura dos *Vikings*, portanto na Europa e o Clã Protetores da Cachoeira do Makka-kuh se conecta mais no oriente, ao se inspirar no sistema militar e político do Japão Medieval, o Shogunato. Tais relatos reforçam inclusive uma similaridade nos grupos de *Swordplay* do Brasil, uma vez que é comum aos grupos desta prática se apoiarem na temática medieval, com o conhecimento adquirido principalmente através de narrativas elaboradas por produções literárias ficcionais e midiáticas.

Os trabalhos de Nappo (2017) e Pereira (2021) reforçam esse local histórico de inspiração para a prática e qual a ferramenta de consumo desses praticantes sobre a narrativa medieval na atualidade. Nappo que pesquisou o Clã *Draikaner* de São Paulo (SP) relata que:

O grupo Draikaner propicia a esses jovens criarem novos textos a partir de um grande texto medieval, uma grande semiosfera, construída a partir do século XIX, como visto anteriormente, por narrativas midiáticas que têm cada vez mais despertado o interesse das pessoas, pelo consumo de livros, desenhos animados, filmes e games. Os jovens se apropriam não só desses textos, mas de tantos outros que se intersectam com estes, como mangás, animes, desenhos animados, lutas marciais, etc, e os ressignificam através de suas práticas. Recriam novos signos, escrevem novos textos, criam novas memórias. (NAPPO, 2017)

O trabalho de Pereira (2021) que realizou pesquisa junto ao Clã Aesir de Vitória (ES), também caminha no mesmo sentido e afirma que “Com base nos relatos e nas visitas ao campo, ficou evidente entre os Aesir o gosto pela cultura medieval, um gosto peculiar que não se enquadra na realidade ou contexto em que eles estão inseridos.”, confirmando assim, também neste grupo o local histórico de inspiração e destaca também que “As narrativas midiáticas consumidas reconstroem os elementos necessários para exercerem suas práticas.”, ou seja, essas narrativas acerca desse passado medieval, trazem em si elementos que alimentam a prática, como as vestimentas, armas produzidas, o comportamento de um guerreiro, um cenário de batalha ao qual se inserirem, ou tentarem ao menos.

Ao combinarem os conhecimentos adquiridos a partir de diversas fontes e os transformarem em prática, como descritas nas atividades do (Quadro 01) temos a alusão a diversos elementos medievais. Vemos os reis *Vikings* na atividade "Salve o Rei", elaborada pelo Clã Bravos, que remonta à uma Era Nórdica específica compreendida entre os séculos VIII e XI. Enquanto isso, o Clã Protetores da Cachoeira do Makka-Kuh desenvolveu a atividade chamada "Trollball" que procura imersão na atmosfera mítica da Idade Média, em que elementos fantásticos e seres lendários se entrelaçam a despeito de não se ter qualquer base histórica. As influências provenientes do Shogunato japonês e da mitologia Chinesa, conforme mencionadas pela integrante Renata, do grupo Protetores da Cachoeira do Makka-Kuh, além das referências diretas às artes marciais samurais, trazem

também a presença de mitos e simbologias chinesas, como os contos de Sun Wukong¹³, símbolo de astúcia, força e agilidade.

Este interesse contemporâneo pela Idade Média, seja Ocidental ou Oriental (na medida do que é possível estabelecer comparações) é o que chamamos de neomedievalismo (ECO, 1986), principalmente no contexto da cultura popular, como é o caso dos filmes, livros, jogos e atividades lúdico/esportivas. Luis Danilo confirma que a série televisiva Vikings trouxe muitas referências ao grupo e elenca quais desses elementos seu grupo se apropriou e reproduz dentro do Clã:

A gente trabalha os lobos Skoll, Fenrir e Hati na... no brasão. E a gente retrata muitos os nossos deuses... os deuses nórdicos, principalmente Odin, Freya, Loki, Thor, os principais, no quesito nomenclatura e algumas criaturas como o próprio lobo que já citei, Jörmungander, os gigantes de gelo que eu esqueci o nome nórdico agora no momento, a gente usa... os monstros em si a gente usa pra nomenclaturas, os deuses a gente usa pra nomes de personagem dos participantes. (Luis Danilo, entrevista concedida em 30 de jun. de 2023)

Percebemos na fala dele que os elementos e signos mais apropriados são oriundos das lendas e mitos da Idade Média, estes advindos de um movimento que segundo Le Goff (2012, p.15) foi realizado pelo Romantismo no século XIX, quando houve um ressurgimento do interesse por elementos medievais, incluindo lendas, mitos, histórias de cavaleiros, castelos, feitiçaria, magia, lendas arturianas e outros aspectos do folclore e da cultura medieval. Vemos que quando acessado por praticantes de *Swordplay (Boffering)*, esses elementos e suas representações se transformam em um lugar de muito fascínio, curiosidade e inspiração. Esses sentimentos e percepções são reforçados na fala do entrevistado Gabriel Contini, do grupo Protetores da Cachoeira do Makka-kuh:

Tem um charme no passado, muito específico, muito do romantismo, muito do... nós temos uma cultura em cima desse medieval fantástico que nem sempre é tão histórica, às vezes é uma paixão que surge muito mais pela literatura ou pelas artes, mas que vai servindo como porta de entrada para se compreender mais de forma séria. Normalmente o povo chega aqui com uma perspectiva muito

¹³ Rei Macaco, figura lendária da mitologia chinesa e um dos principais personagens da clássica obra literária chinesa "Jornada ao Oeste".

mais de animes e filmes e tudo mais, e depois eles vão se tornando cada vez, vão começando a pesquisar como é que era de forma mais séria. (Gabriel Contini, entrevista concedida em 22 jul. de 2023)

Neste trecho Gabriel reforça que os interessados no *Swordplay* (*Boffering*) chegam à prática com uma ideia advinda da História contada através de obras ficcionais, mas que ao vivenciarem mais a prática buscam representações que se aliam mais à pesquisa científica, à busca de fontes “de forma mais séria” para saberem mais dos elementos de algum período histórico específico. A partir daí, passam a combinar com elementos fantásticos e de suas imaginações complementando e enriquecendo sua prática.

Nesse sentido, podemos inferir que as práticas são ações, comportamentos e atividades realizadas pelas pessoas em determinado contexto histórico e cultural. Essas práticas podem ser manifestações cotidianas, rituais, hábitos ou produções materiais que influenciam e são influenciadas pelas representações culturais. Dentro da mesma lógica, as representações são a forma pela qual ideias, conceitos e visões de mundo são expressos, seja por meio de linguagem, imagens ou práticas culturais, influenciando a maneira como as pessoas percebem e compreendem a realidade ao seu redor. Segundo Chartier (1990 apud BARROS, 2005) poderíamos classificar respectivamente como sendo os “modos de fazer” e “modos de ver” esses símbolos e elementos culturais.

Ao entender a relevância e agência dos *Swordplayers*, acatamos neste trabalho as possibilidades da nova História Cultural, que expande os objetos historiográficos (BARROS, 2005) e coloca os sujeitos produtores e receptores de produtos culturais juntos, inseparáveis nas práticas culturais e de igual relevância para a constituição cultural de um grupo social. Os adeptos à prática do *Swordplay* parecem se enquadrar nas duas definições, uma vez que são produtores ao construírem a atividade, as armas, vestimentas e combates que constituem seu esporte, e receptores à medida que buscam conhecimento de fontes históricas que trazem práticas culturais do passado a fim de inspirar e alimentar a apropriação e reelaboração desta realidade passada no presente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao adentrar o universo da prática de *Swordplay (Boffering)* no estado do Tocantins para fins de pesquisa histórica, percebeu-se um possível diálogo com práticas e representações culturais de sociedades do passado. Ao fazermos uso da metodologia da História Oral, aportando das experiências pessoais dos praticantes, tornou-se evidente como dialogam com a História e a materializam em apropriações de elementos culturais em sua atividade esportiva, ainda que a ênfase em um universo fantástico e ficcional seja maior.

Através das entrevistas pudemos perceber como cada integrante observa e realiza em sua prática essas apropriações, pontuando quais as ferramentas de inspiração e de quais locais resgatam essas referências. Destacou-se nestes, em um primeiro momento que os adeptos levam para a prática as referências obtidas de suas experiências com produções literárias e midiáticas que mesclam informações sobre uma Idade Média histórica e ficcional. Em um segundo momento, quando já estão inseridos no esporte, notou-se um interesse em pesquisar a veracidade de tais elementos, indo em busca de pesquisas mais aprofundadas, a fim de verificar a historicidade das referências que compõem a prática e buscar novas bases para suas atividades.

Nesse sentido, o *Swordplay (Boffering)*, parece ser uma ponte de interesse entre o mundo contemporâneo e o conhecimento histórico do passado, possibilitando uma interseção entre práticas presentes e passadas. Acreditamos que pesquisar a prática esportiva contribuiu para entendermos melhor como o conhecimento histórico é acessado em diversos campos para fora do ambiente educacional formal, assim como passamos a refletir sobre as possibilidades de inclusão da prática no universo escolar para fins didáticos e metodológicos do ensino de História.

REFERÊNCIAS

AMARAL, D. da S. **Jogo, cultura urbana e batalha medieval: A educação do corpo no Swordplay.** 2013. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação - Educação Física - Instituto de Saúde e Sociedade, Universidade Federal de São Paulo, Santos, 2013.

BRAZILIENSE, Correio. **Mercado geek ganha cada vez mais espaço com consumo acima da média nacional.** 2022. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/economia/2022/08/5029290-mercado-geek-ganha-cada-vez-mais-espaco-com-consumo-acima-da-media-nacional.html>>. Acesso em: 15 nov. 2023.

BARROS, J. D. **História Cultural e a contribuição de Roger Chartier.** Diálogos, v. 9, n. 1, p. 125 - 141, 22 jan. 2018.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações.** Lisboa: DIFEL, 1990.

NUNES, M. R. F. **O estudo da prática cosplay e os métodos da História Oral: protocolos e rupturas em uma cena jovem.** Comunicação & Inovação, v. 16, n. 30, 2015.

NAPPO, S. A. **Boffering (Swordplay): além de um jogo, uma prática comunicativa, cultural, identitária e de consumo.** In: Congresso Internacional Comunicação e Consumo, São Paulo. 2015.

NAPPO, S. A. **De tabardo e espada em punho: consumo, memória e medievalismo em grupo juvenil praticante de boffering.** 109 f. Dissertação. Programa de Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo - Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo. 2017.

NAPPO, S. A. **Pela honra de Artur: Medievalismo juvenil no século XXI.** IN: CARVALHO, E. de. (Org). Comunicação e cultura geek. São Paulo: Casper Líbero. 2018, p. 28-46.

LE GOFF, J. **Heróis e maravilhas da Idade Média.** [s.l.] Editora Vozes Limitada, 2012.

LE GOFF, J.; SCHMITT, J.C. **Dicionário analítico do Ocidente medieval - Volumes 1 e 2.** [s.l: s.n.], 2017.

PEREIRA, L. P. G. **Dos usos e significados do corpo na prática de swordplay boffering: uma observação participante no Parque Municipal Pedra da Cebola.** 2001. undefined f. Dissertação. (Mestrado em Educação Física) - Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2021.

SILVA, D. C. da. **Entre a Espada de Arthur e o Dragão de Pedra**: Etnografia do Swordplay Paulistano Do Clã Draikaner. Ponto Urbe [Online], 16, 2015.

THOMPSON, P. **História oral e contemporaneidade**. História Oral, Paraná, v. 5, p. 9-28, 2002. Disponível em: <<http://revista.historiaoral.org.br/index.php?journal=rho&page=article&op=view&path%5B%5D=47&path%5B%5D=39>>. Acesso em: 05 nov. 2023.

ENTREVISTADOS

Daniel Oliveira Medeiros. Entrevista realizada dia 22 de julho de 2023 na cidade de Palmas/TO.

Gabriel Contini Abilio. Entrevista realizada dia 22 de julho de 2023 na cidade de Palmas/TO.

Luis Danilo Alves de Moura. Entrevista realizada dia 30 de junho de 2023 na cidade de Araguaína/TO.

Renata Alexandra Rocha Mendes Nascimento 22 de julho de 2023 na cidade de Palmas/TO.