

A ficção como antropologia especulativa: um estudo da quarta edição da Simulação de Comitês Econômicos, Sociais e das Nações Unidas (CESONU IV)¹

Ana Carolina Rabelo de L. Cavalcanti²
Nicole de Araujo Correa³
Larissa Leda F. Rocha⁴
Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Resumo

Este artigo investiga como a quarta edição da Simulação de Comitês Econômicos, Sociais e das Nações Unidas (CESONU IV), realizada em São Luís (MA) em 2026, mobilizou narrativas ficcionais para estimular a imaginação política entre jovens participantes. No formato Crazy Model United Nations, o evento estruturou seus três comitês a partir de Wall-E (2008), Superman (2025) e Jogos vorazes (2012), sob o tema “Reimaginando futuros: a política como esperança”. A partir da noção de ficção como antropologia especulativa (Saer, 2012), analisa-se como universos imaginários operam como instrumentos pedagógicos de reflexão política. Os resultados sugerem que a apropriação dessas narrativas ampliou os limites do debate político, possibilitando aos participantes pensar criticamente a realidade contemporânea.

Palavras-chave: narrativas ficcionais; antropologia especulativa; estudos de futuro; simulação da Organização das Nações Unidas; juventude.

1. Considerações Iniciais

Em um cenário marcado pelo avanço das mídias digitais, disputas narrativas e crescente desconfiança em relação às instituições políticas, torna-se necessário compreender como espaços educativos alternativos podem estimular novas formas de participação, reflexão e imaginação política. Nesse contexto, as Simulações da Organização das Nações Unidas (SONUs) consolidaram-se como importantes experiências de formação cidadã, permitindo que estudantes experimentem processos de negociação, tomada de decisão e construção coletiva de soluções para problemas públicos. Tradicionalmente ancoradas em debates geopolíticos contemporâneos, essas

¹Trabalho apresentado na IJ06 – Comunicação e Interfaces, da Intercom Júnior – 22ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 49º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

²Discente do 5º período de Comunicação Social – Rádio e TV pela UFMA, Diretora da Agência de Comunicação da CESONU, ana.clrc@discente.ufma.br;

³Discente do 4º período de Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA) e Secretária-Geral da Simulação de Comitês Econômicos, Sociais e das Nações Unidas (CESONU), nicole.correa@discente.ufma.br;

⁴Doutora em Comunicação (PUC-RS), com Pós-Doutorado (ECA/USP). Professora Associada do Curso de Comunicação – Rádio e TV da UFMA e Docente Permanente da Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM/UFMA). Coordenadora do grupo de pesquisa ObEEC (UFMA/CNPq). E-mail: larissa.leda@ufma.br

iniciativas têm ampliado suas possibilidades metodológicas ao incorporar cultura midiática na prática.

A quarta edição da Simulação de Comitês Econômicos, Sociais e das Nações Unidas (CESONU IV), realizada em São Luís (MA), em 2026, insere-se nesse movimento ao propor o tema “Reimaginando futuros: a política como esperança”. A edição adotou o formato Crazy Model United Nations (Crazy MUN), estruturando seus debates a partir de narrativas ficcionais inspiradas em obras como Wall-E (2008), Superman (2025) e Jogos vorazes (2012). Dessa forma, a ficção deixa de ocupar apenas um espaço de entretenimento estéril, fortemente criticado por Fisher (2020), para operar como metodologia pedagógica, transformando universos imaginários em plataformas de debate.

Partindo da compreensão da ficção como uma “antropologia especulativa da vida” (Saer, 2012), este trabalho entende as narrativas ficcionais como instrumentos capazes de ampliar os limites do debate político ao explorar possibilidades que escapam ao estritamente verificável. Tal perspectiva torna-se especialmente relevante em um contexto no qual muitas obras da cultura pop conduzem críticas sociais e aproximam-se não do que aconteceu, mas do que poderia acontecer, como nos diz Aristóteles (1981).

Contudo, conforme argumenta Fisher (2020), o capitalismo contemporâneo é capaz de absorver até mesmo suas próprias críticas, convertendo-as em produtos culturais. Distopias como Wall-E (2008) e Jogos vorazes (2012) ilustram esse fenômeno ao funcionarem simultaneamente como denúncia e mercadoria. Entretanto, quando apropriadas pelas SONUs, essas narrativas podem ultrapassar a lógica vigente e estimular verdadeiros processos de reflexão sobre o futuro.

Nesse sentido, as SONUs podem ser compreendidas como espaços nos quais política, educação e comunicação interseccionam-se na construção de experiências formativas. Assim, a escolha do tema da CESONU IV aproxima-se da reflexão de Ribeiro (2002) acerca da esperança como uma das paixões fundamentais da política. Se o medo tende a organizar a conservação da ordem existente, a esperança mobiliza a imaginação de novos pactos sociais e de futuros alternativos, o que dialoga com Bulhões (2009), para quem a capacidade imaginativa da ficção nos permite sobreviver ao cotidiano.

Diante disso, este trabalho investiga de que forma a CESONU IV mobilizou universos ficcionais para estimular a imaginação política e a construção de futuros alternativos entre jovens participantes. Para tanto, articula a noção de ficção como antropologia especulativa com os estudos de futuros a partir das contribuições de Inayatullah (2013). Nosso objetivo é compreender como a articulação entre ficção, educação política e cultura participativa pode contribuir para processos de formação cidadã.

2. As Simulações da ONU

As SONUs são atividades extracurriculares ofertadas por instituições de ensino básico e superior. Nelas, estudantes assumem o papel de representantes de Estados, organismos internacionais ou outros atores políticos, participando de debates inspirados em temas da agenda global contemporânea (Crimson, 2025). Durante as sessões, os participantes negociam acordos, elaboram documentos e buscam construir soluções coletivas para os problemas propostos pela comissão organizadora do evento.

A origem dessas atividades remonta ao início do século XX, em instituições acadêmicas anglófonas, consolidando-se posteriormente como uma ferramenta de formação política e diplomática (Observer, 1921). No Brasil, as SONUs passam a ganhar força a partir da década de 1990, quando estudantes que haviam participado de modelos internacionais propõem a realização de uma simulação nacional na Universidade de Brasília (Couto, 2022).

Em São Luís (MA), a primeira experiência ocorreu em 2012 com a realização da Simulação da ONU Crescimento (SONUC), organizada por estudantes de uma instituição privada de ensino básico (Correa, 2025). A partir dessa iniciativa, o estado passou a acompanhar uma tendência observada em outras regiões do país: a participação de estudantes em eventos externos seguida pela criação de modelos próprios em suas instituições de origem.

Ao longo dos anos, as SONUs ludovicenses ampliaram seu alcance, diversificaram formatos e consolidaram-se como espaços de desenvolvimento de competências relacionadas à argumentação, negociação, pesquisa e pensamento crítico.

Os estudos de futuros compreendem o futuro não como uma realidade única e determinada, mas como um campo de possibilidades, probabilidades e preferências coletivamente construídas. Segundo Inayatullah (2013), o objetivo é expandir a

capacidade dos indivíduos e grupos sociais de imaginar, analisar e construir futuros alternativos, superando visões limitadas ou fatalistas do porvir.

Nesse sentido, as SONUs apresentam aproximações significativas com os campos de futuros literacy (UNESCO, 2023), traduzido aqui como “alfabetização para futuros”, e future studies (Inayatullah, 2013), traduzido aqui como “estudos de futuro”, ambos entendidos como a capacidade de utilizar o futuro para interpretar o presente e ampliar possibilidades de ação social. Embora não sejam concebidas originalmente como metodologias de estudos de futuros, suas práticas dialogam diretamente com cinco dos seis pilares propostos por Inayatullah (2013).

O primeiro deles é “Mapeando o Futuro” (Inayatullah, 2013, tradução nossa). Antes da realização dos eventos, as comissões organizadoras dos modelos ONU (MONUs) identificam tendências políticas, econômicas e sociais relevantes para a definição dos temas que serão debatidos pelos participantes. No caso da CESONU IV, identificou-se primeiro os eventos geopolíticos relevantes e depois se construiu uma reflexão acerca de quais paralelos poderiam ser traçados com obras de ficção.

O segundo pilar é Antecipando o Futuro (Inayatullah, 2013, tradução nossa). Após a definição dos temas, são elaborados guias de estudo e materiais preparatórios que auxiliam os estudantes a compreender cenários emergentes e possíveis desdobramentos dos fenômenos analisados. Na CESONU IV, a reflexão adotou uma dimensão ainda mais especulativa, na medida em que o que se propôs imaginar teria também uma necessidade de correlação com fenômenos da narrativa ficcional.

O terceiro é Temporalizando o Futuro (Inayatullah, 2013, tradução nossa). Nas simulações, torna-se necessário estabelecer o recorte temporal dos debates, que podem ocorrer em contextos históricos, contemporâneos ou futurísticos.⁵ Esse processo exige dos participantes a construção coletiva de uma lógica temporal compartilhada para orientar a discussão. Ou seja, uma suspensão voluntária de descrença, como descreve Coleridge (1817). Para a delimitação deste critério, importa mais a verossimilhança do que a verdade propriamente dita.

⁵Na CESONU IV foram exploradas duas das três temporalidades possíveis em MONUs: o comitê inspirado em Superman se passou no presente próximo, uma vez que se dá em 2025, ano de lançamento do filme; enquanto os comitês de Jogos Vorazes e WALL-E se deram, respectivamente, nos anos 2101 e 2805, acompanhando os recortes temporais das obras. De certa forma, era como se nenhum dos grupos de delegados-participantes fossem contemporâneos, apesar dos debates em si se aproximarem da atualidade.

O quarto pilar é Aprofundando o Futuro (Inayatullah, 2013, tradução nossa), voltado à análise das narrativas, metáforas e visões de mundo que sustentam determinadas imagens do futuro. Esse aspecto torna-se particularmente relevante quando as simulações incorporam universos ficcionais, uma vez que os debates passam a ser estruturados a partir de imaginários previamente construídos pela literatura, pelo cinema e pela cultura pop. Isto é, o exercício da imaginação acontece não só de forma dobrada, como transversal.

O quinto pilar é Criando Alternativas (Inayatullah, 2013, tradução nossa). Durante as sessões, os delegados elaboram propostas, negociam consensos e desenvolvem soluções coletivas para os problemas discutidos, exercitando a formulação de cenários alternativos. Estas soluções se dão tanto em debates estruturados, como são sistematizadas em documentos formais⁶, revisados pela comissão mediadora de cada um dos comitês.

Por fim, encontra-se Transformando o Futuro (Inayatullah, 2013; tradução nossa), relacionado à capacidade de converter visões desejadas de futuro em ações concretas. Embora os efeitos das simulações não possam ser identificados integralmente no curto prazo, entende-se que as experiências adquiridas pelos participantes contribuem para sua atuação futura em diferentes esferas da vida social e laboral⁷, seja no fortalecimento de habilidades práticas (como oratória, resolução de problemas, escrita acadêmica, etc.) ou de maneira mais subjetiva, aproximando-se da prática de job shadowing, em que os delegados-participantes são orientados ao longo do evento por discentes de graduação já inseridos em seus potenciais cursos de escolha ou interesse, além de praticar, de forma simulada, profissões do ramo diplomático, jurídico e comunicacional.

Entre as experiências desenvolvidas em São Luís, destaca-se a Simulação de Comitês Econômicos, Sociais e das Nações Unidas (CESONU)⁸, cuja primeira edição ocorreu em 2023. A escolha da CESONU como objeto deste estudo decorre de sua

⁶No caso dos comitês modelo ONU, são os denominados Documentos de Trabalho, que se assemelham às propostas de resolução constituídas coletivamente na própria Assembleia Geral das Nações Unidas e suas cúpulas vinculadas.

⁷Desde 2023, a comissão organizadora da CESONU mapeia, por exemplo, os cursos escolhidos pelos delegados-participantes para o ensino superior, bem como os projetos aos quais se vinculam em suas instituições de ensino.

⁸A trajetória e o registro histórico encontram-se documentados no perfil oficial no Instagram, que funciona como um acervo digital da memória do projeto: <www.instagram.com/cesonuig/>. Acesso em: 18 jun. 2026.

trajetória de inovação metodológica dentro do circuito de simulações maranhenses, culminando, em 2026, na adoção de um modelo de debate integralmente estruturado a partir de narrativas ficcionais.

A quarta edição da CESONU⁹ exige a compreensão de uma modalidade específica de simulação, a Crazy MUN, que, diferentemente dos modelos tradicionais, utiliza universos ficcionais como base para seus debates.

Nesse modelo, narrativas oriundas da literatura, do audiovisual, dos quadrinhos ou dos jogos eletrônicos são reinterpretadas sob uma perspectiva analítica, permitindo que os participantes debatam conflitos sociais, disputas de poder e dilemas éticos a partir de cenários imaginários — aproximando-se da prática de Roleplaying Game (RPG) em sala de aula, em tradução nossa, Jogo de Interpretações de Papéis (Amaral, 2011). Isto é, assim como as Crazy MUNs:

A capacidade de integração do RPG começa na sua própria estrutura: é jogado em grupo, demandando não a competição, como por exemplo no xadrez ou no pôquer, mas sim a cooperação entre seus participantes. Além disso, é calcado no discurso oral, no diálogo e troca de ideias. Neste aspecto, o RPG é um importante elemento de comunicação, pois o ato de jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento (Pereira, 2003)

O recurso à ficção, portanto, pode atender a diferentes objetivos pedagógicos. Por um lado, possibilita a discussão indireta de temas contemporâneos sensíveis ou ainda em disputa na esfera pública. Por outro, ao sistematizar os debates por meio de materiais de estudo produzidos com rigor acadêmico e o fomento a debates estruturados, aproxima as juventudes de problemáticas complexas, ao mesmo tempo que adota repertórios culturais mais familiares ao cotidiano.

Foi nesse contexto que surgiu a proposta “Reimaginando futuros: a política como esperança”, tema norteador da CESONU IV. Defendendo a tese de que o futuro não é um destino inevitável, mas um campo de possibilidades em disputa, a edição buscou utilizar narrativas ficcionais como instrumentos de estímulo a reflexões otimistas sobre democracia, justiça, desigualdade, sustentabilidade e transformação social — naturalmente, sem ignorar as disputas já existentes no cenário internacional.

⁹Ver Tabela “Edições da CESONU por ano, tema e características”, disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1_li1Afy2f7mtBhkoAJtOIjFdgYyCth?usp=sharing.

Os delegados-participantes puderam escolher, portanto, entre três grandes comitês:

- I. Assembleia Geral das Naves Unidas (AGNU) — inspirado no universo do filme Wall-E (2008) e uma paródia da Assembleia Geral das Nações Unidas, sob o tema “Pela recolonização da Terra” no ano de 2805;
- II. Tribunal Penal Internacional (TPI) — inspirado no universo do filme Superman (2025), sob o tema “O julgamento de Superman”;
- III. Conselho de Segurança de Panem (CSP) — inspirado no universo da saga Jogos Vorazes (2012) e uma paródia do Conselho de Segurança das Nações Unidas, sob o tema “Pelo fim dos Jogos Vorazes”.

Além dos espaços deliberativos, o evento contou com uma Agência de Comunicação (AC) responsável pela cobertura jornalística e pela produção de conteúdo multimídia ao longo das atividades do evento, constituindo também uma prática integrada de media and information literacy (ou MIL; em tradução nossa, alfabetização de mídia e informação, AMI) (UNESCO, 2025), uma vez que buscou preparar os estudantes para identificarem, entenderem e, enfim, assumirem diferentes posições no espectro político de acordo com linhas editoriais pré-determinadas.

3. A ficção como antropologia especulativa

Ao longo deste trabalho, compreendemos que as simulações constituem espaços nos quais os participantes assumem papéis políticos, representam interesses coletivos e deliberam a partir de estruturas inspiradas em instituições reais. Assim, antes mesmo da incorporação de narrativas ficcionais, tais dinâmicas já se configuram como práticas especulativas da realidade.

Essa premissa converge com a noção de ficção desenvolvida por Saer (2012). Em seu ensaio sobre o tema, o autor questiona a associação recorrente entre ficção e falsidade, argumentando que a primeira não se opõe à verdade — visto que o próprio conceito de verdade é incerto e contraditório —, mas reside na possibilidade de explorar dimensões da vivência humana que escapam aos limites da comprovação factual. A ficção, portanto, constitui uma forma de conhecimento que opera por hipóteses, projeção de cenários e investigação de possibilidades. Ao deslocar contextos e reorganizar experiências, ela cria condições para observar o real sob novos ângulos.

A incorporação de universos ficcionais na CESONU IV potencializa essa dimensão especulativa. Se o exercício de simular já pressupõe a construção de hipóteses, a adoção de narrativas oriundas do cinema expande a reflexão ao deslocar os debates para mundos marcados pela imaginação. Desse modo, a ficção não busca reproduzir o mundo fielmente, tampouco substituí-lo por uma realidade paralela; seu potencial reside em tensionar o que é tomado como dado (Saer, 2012).

Isso explica por que o evento mobiliza obras como *Wall-e* (2008), *Superman* (2025) e *Jogos vorazes* (2012) para debater dilemas sociais, políticos e ambientais contemporâneos. Embora situados em contextos imaginários, esses cenários permitem que temas complexos — como crise climática, migração e regimes autoritários — sejam reorganizados, destacando aspectos que frequentemente passam despercebidos em debates convencionais. Ou, ainda, são entendidos como “senso comum” que carecem de reflexão mais aprofundada.

Essa dinâmica ficou evidente no Tribunal Penal Internacional (TPI) da CESONU IV, responsável pelo julgamento do *Superman*. De um lado, a promotoria o denunciou com a acusação de fazer uso de suas habilidades excepcionais para subjugar, por conta própria, civis — neste caso, o presidente da nação fictícia Borávia, cujo paralelo se estabeleceu pelos delegados-participantes como equivalente ao Estado de Israel; em contrapartida, a defensoria buscou sistematizar entendendo que a intervenção foi realizada em prol da defesa do povo de Jarhanpur, sem representação internacional oficial — neste caso, análogo à questão Palestina.

Portanto, embora o debate partisse do personagem oriundo do filme do *Superman* (2025), as discussões desenvolvidas pelos participantes extrapolaram os acontecimentos apresentados na narrativa original. As questões centrais se relacionaram a cidadania, pertencimento, soberania e critérios existencialistas utilizados para definir quem pode ser reconhecido como humano — uma vez que o super-herói, no universo, é um emigrante forçado do planeta fictício Krypton.

A própria formulação do caso colocava em evidência uma questão que permanece aberta em diferentes campos do conhecimento: o que define a humanidade? Ainda que motivada pela condição extraterrestre do personagem, a discussão exigia que os participantes mobilizassem argumentos jurídicos, políticos e éticos para sustentar suas posições, pautados inclusive no Estatuto de Roma, carta que rege o Tribunal de

Haia. Ao discutir os limites da condição humana a partir de um personagem que, biologicamente, não é humano, os participantes foram levados a refletir sobre os próprios critérios utilizados para estabelecer essa definição.

A centralidade dessas questões aproxima-se da reflexão de Aristóteles (1981). Para o filósofo, a poesia distingue-se da História por voltar-se não para o que aconteceu, mas para o que poderia acontecer, explorando ações em sua dimensão universal. Embora partam de tradições distintas, Aristóteles (1981) e Saer (2012) convergem ao reconhecer que o valor da ficção reside na capacidade de elaborar situações que ampliem a compreensão do real. Assim, a CESONU IV evidencia a potência da ficção como uma verdadeira antropologia especulativa, revelando que ficção e realidade são domínios que se atravessam mutuamente.

Essa compreensão, contudo, não elimina as questões que atravessam a produção e a circulação dos filmes. As narrativas mobilizadas pela CESONU IV são também produtos da indústria que circulam em mercados globais de entretenimento. Nesse sentido, torna-se pertinente questionar em que medida obras utilizadas para estimular a imaginação política podem conservar seu potencial crítico quando produzidas e distribuídas pela mesma lógica econômica que frequentemente denunciam.

Ao discutir o conceito de realismo capitalista, Fisher (2020) argumenta que o capitalismo contemporâneo possui uma notável capacidade de absorver sua própria crítica, transformando-a em mercadoria cultural. Narrativas que denunciam desigualdades sociais, destruição ambiental ou formas de dominação política passam a circular como produtos de entretenimento amplamente consumidos. A crítica deixa de se posicionar externamente ao sistema e passa a integrar sua própria dinâmica de funcionamento.

Essa reflexão influenciou diretamente a elaboração da CESONU IV, em especial do comitê inspirado em Wall-E (2008). Ao discutir o filme, Fisher recorre ao conceito de “interpassividade”, formulado por Pfaller (2020, apud Fisher), para descrever situações em que uma obra parece exercer a crítica por nós, dispensando uma efetiva mudança de comportamento. Como afirma o autor, “Wall-E exemplifica o que Robert Pfaller chamou de interpassividade: o filme performa nosso anticapitalismo para nós, nos autorizando assim a continuar consumindo impunemente” (Fisher, 2020, p. 26).

Se até mesmo narrativas críticas são produzidas pela lógica mercadológica, quais possibilidades permanecem abertas para imaginar alternativas? A questão não consiste apenas em analisar o colapso ambiental representado pelo filme, mas em refletir sobre os limites e as potencialidades da própria crítica social produzida pela cultura contemporânea.

Essa tensão encontra formulação precisa em outra provocação de Fisher (2020): é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo. A frase é uma descrição da paralisia que se faz presente nas formas de resistência quando a crítica já foi absorvida como mercadoria, o colapso é representável, mas o sistema ainda é o mesmo.

Reconhecer o potencial crítico de narrativas produzidas pela indústria cultural não equivale a ignorar as contradições que as atravessam. Bulhões (2009) ao conceituar ficção e a colocar em lugar comum ao sonho, devaneio e utopia, nos dá as ferramentas necessárias para compreender a importância do imaginar, ao argumentar que o devaneio nos permite “salvar o cotidiano da sequeidão” e “suportar muito da aridez de uma existência preocupada com as coisas mais úteis” (Bulhões, 2009, p.20).

Nessa perspectiva, o imaginar pode não ser útil à lógica do capitalismo, mas é uma necessidade constitutiva da vida social, que persiste mesmo quando o imaginário disponível é, em grande parte, fornecido pelo próprio sistema e, portanto, nos censura de imaginar um mundo sem ele. Se o ficcional e o devaneio “nunca estão completamente separados da nossa experiência com o real palpável”, assaltando e envolvendo a existência concreta a todo momento (Bulhões, 2009, p.21), então o ato de imaginar permanece possível mesmo dentro das contradições do capitalismo — ainda que essa possibilidade precise ser disputada, e não simplesmente assumida.

É nesse lugar que a CESONU IV opera. É sintomático que universos ficcionais escolhidos para estruturar os comitês sejam, em sua origem, distopias: Wall-E (2008) projeta uma Terra abandonada pelo colapso ambiental e pela dependência tecnológica; Jogos vorazes (2012) imagina um futuro de violência institucional, concentração de riqueza e autoritarismo. Ambas as narrativas confirmam, à sua maneira, o diagnóstico de Fisher (2020) sobre a imaginabilidade do fim do sistema capitalista. As obras conseguem representar o colapso com riqueza de detalhes, mas o sistema que o

produziu permanece e quando se tem o fechamento da narrativa com uma solução, ela ainda está dentro do mesmo sistema.

O que a CESONU IV propõe, nesse sentido, é recusar o ponto de chegada distópico. Ao mobilizar Wall-E (2008), Superman (2025) e Jogos vorazes (2012) como plataformas de deliberação política, o evento converte essas narrativas em instrumentos de especulação coletiva. Os participantes as habitam, as interrogam e, a partir delas, constroem alternativas.

Esse movimento encontra eco na reflexão de Renato Janine Ribeiro (2002) sobre as paixões que organizam a vida política. Partindo de Hobbes (2002, apud Ribeiro), o autor distingue duas paixões fundamentais: o medo, que orienta a ação para a conservação do que existe, e a esperança, que mobiliza a imaginação em direção ao que ainda não existe. O medo, para Hobbes, é a paixão fundante do contrato social, é ele que nos faz abrir mão de liberdades em troca de segurança e ordem. Nesse sentido, o realismo capitalista diagnosticado por Fisher (2020) pode ser lido como uma política do medo: a paralisia diante do sistema vigente, a incapacidade de imaginar alternativas, a aceitação tácita de que o colapso é mais representativo do que a transformação.

A esperança, por sua vez, opera em direção oposta; como provoca Jogos Vorazes (2012): “A esperança é a única coisa mais forte que o medo”. Para Ribeiro (2002), ela não é ingenuidade nem otimismo vazio, é uma paixão ativa, que pressupõe a crença de que o futuro é disputável e que a ação coletiva pode alterá-lo. Nessa perspectiva, esperança e imaginação são faces da mesma operação. Afinal, é preciso ter paixão por imaginar. É o que Bulhões (2009) já sinalizava ao argumentar que o devaneio nos salva da aridez de uma existência reduzida ao pragmático — imaginar é uma necessidade, e é também um ato político. A CESONU IV, ao propor “Reimaginando futuros: a política como esperança” como tema norteador, torna explícita essa aposta: de que a esperança não habita o futuro como destino, mas o presente como prática e que essa prática começa, precisamente, no ato de imaginar.

É essa aposta que orienta a análise dos comitês a seguir. A proposta da CESONU IV partiu da compreensão de que a ficção pode funcionar como um espaço de experimentação política, permitindo que os participantes discutam problemas contemporâneos por meio de universos narrativos compartilhados e, ao mesmo tempo, constituídos no espaço lúdico das salas de comitês. Nesse sentido, os comitês e as listas

de delegações integrantes dos debates foram estruturados a partir de obras ficcionais distintas, cada uma mobilizando debates específicos sobre poder, justiça, desigualdade, sustentabilidade e transformação social.

Para além da reprodução estéril dos universos ficcionais, os debates buscaram explorar possibilidades de futuro, articulando questões presentes em contextos lúdicos. A seguir, apresentam-se os principais elementos de cada comitê, destacando suas inspirações narrativas, problemáticas centrais e relações com a proposta temática “Reimaginando futuros: a política como esperança”.

Tabela II: comitês da CESONU IV

Comitê (Cúpula: “Tema”)	Excerto da obra norteador do tema	Eixos de debate previstos pela comissão organizadora	Conceitos-chave	Classificação do modelo simulado
Assembleia Geral das Naves Unidas (AGNU): “Pela recolonização da Terra (2805)”	“Eu não quero sobreviver, eu quero viver.” (WALL-E, 2008)	Colapso ambiental; dependência tecnológica; abandono da Terra; responsabilidade coletiva.	Nova corrida espacial; Antropoceno; Crise climática.	Comitê modelo ONU; Crazy MUN; futurístico; delegações conduzidas individualmente (naves-nação).
Tribunal Penal Internacional (TPI): “O julgamento de Superman”	“Sou tão humano quanto qualquer um.” (Superman, 2025)	Legitimidade do intervencionismo estadunidense em territórios não-autônomos; justiça internacional; excepcionalismo; responsabilidade moral.	Questão migratória nos Estados Unidos; Genocídio de Israel sobre a Palestina.	Comitê modelo jurídico; Crazy MUN; delegações conduzidas em equipes (Promotoria, Defesa e Magistrado).
Conselho de Segurança de Panem (CSP): “Pelo fim dos Jogos Vorazes”	“A esperança é a única coisa mais forte que o medo.” (Jogos Vorazes, 2012)	Violência institucional; concentração de riqueza; resistência política; revolução.	Escalada do fascismo nos Estados Unidos.	Comitê modelo ONU; Crazy MUN; futurístico; delegações conduzidas em duplas (distritos).

(FONTE: Autoras)

Dentre os encaminhamentos construídos pelos delegados-participantes, destacou-se, na AGNU, a defesa de um retorno gradual à Terra, conciliando o uso da tecnologia com práticas de bem viver inspiradas em sociedades ambientalmente sustentáveis. No TPI, os delegados concluíram pela inocência de Superman,

compreendido como um imigrante kryptoniano vítima de perseguição política, ao mesmo tempo em que responsabilizaram Lex Luthor por crimes cometidos contra o Estado da Borávia — referência ficcional cujo paralelo foi estabelecido com as discussões sobre a Palestina — e por tentativas de neocolonialismo corporativo. Já no CSP, ao reconhecer o caráter autoritário do regime em que se encontravam inseridos, os participantes propuseram uma transição democrática para os treze distritos do país fictício, reinterpretando criticamente a estrutura política de Panem, inspirada nas treze colônias que deram origem aos Estados Unidos e projetada, na narrativa, como um futuro marcado pelo autoritarismo e pela concentração de poder.

Os resultados evidenciam que os participantes não se limitaram à reprodução dos enredos originais das obras. Pelo contrário, os debates produziram alternativas políticas orientadas por valores de cooperação, justiça social, sustentabilidade e democratização das instituições. Embora ambientados em universos ficcionais, os três comitês convergiram para um mesmo exercício: utilizar a ficção como ferramenta para pensar criticamente o presente e formular horizontes alternativos de futuro.

4. Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo identificar e analisar como a CESONU IV utilizou narrativas ficcionais para construção de espaços pedagógicos de reflexão política e reimaginação de futuros. A partir da descrição da estrutura e das dinâmicas do evento, articulada à concepção de ficção como antropologia especulativa proposta por Saer (2012), foi possível compreender de que modo universos imaginários podem servir como instrumentos pedagógicos capazes de ampliar os limites do debate político entre jovens participantes.

Os resultados constituídos nos debates indicam que a CESONU IV, ao adotar o formato *Crazy MUN* e estruturar seus três comitês a partir de obras como *Wall-E* (2008), *Superman* (2025) e *Jogos vorazes* (2012), inovou no circuito de metodologicamente no circuito de simulações maranhenses e evidenciou o potencial da ficção como lógica operativa para pensar e avaliar o mundo. A análise dos comitês demonstra que os participantes não reproduziram os enredos originais das obras, mas os interrogaram e, a partir deles, construíram alternativas orientadas por valores de justiça, cooperação e democratização, exercitando cinco dos seis pilares de alfabetização para o futuro propostos por Inayatullah (2013). Esse movimento só foi possível porque a

ficção, como argumenta Aristóteles (1981), volta-se não para o que aconteceu, mas para o que poderia acontecer e é precisamente essa dimensão do possível que as simulações buscaram ativar.

Uma das principais contribuições deste estudo reside na articulação entre três campos que raramente dialogam de forma sistemática: os estudos de futuros, a teoria da ficção e as práticas de formação cidadã. Ao demonstrar que as SONUs podem ser compreendidas como espaços de especulação coletiva, o trabalho oferece subsídios teóricos e metodológicos para pesquisadores e educadores interessados em novas formas de engajamento político juvenil. A experiência da CESONU IV sugere, ainda, que a apropriação pedagógica de narrativas ficcionais pode tencionar a interpassividade diagnosticada por Fisher (2020), a tendência de que a crítica seja performada pela obra em nosso lugar, desde que inserida em contextos que exijam dos participantes a produção ativa de alternativas.

Por fim, este trabalho demonstrou que a reimaginação política é uma prática que precisa ser cultivada. Para Ribeiro (2002), a esperança é a paixão que mobiliza a imaginação de novos pactos sociais, aquela que faz sentir que o futuro é disputável. Bulhões (2009) nos lembra que a ficção no que diz respeito ao ato de imaginar é uma necessidade subjetiva, atemporal e universal. É nessa encruzilhada entre ficção, esperança e política que a CESONU IV se constitui e é nesse espaço que está sua relevância. Como sugere, a frase atribuída ao diplomata Sérgio Vieira de Melo, a mudança começa aos poucos — e a possibilidade de imaginá-la é parte desse processo.

Referências

- AMARAL, R. R. DO; BASTOS, H. F. B. N. **O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente.** Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, v. 11, n. 1, p. 103–122, 28 nov. 2011.
- ARISTÓTELES. **A poética clássica.** Tradução de Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 1981.
- BULHÕES, M. **A ficção nas mídias.** São Paulo: Ática, 2009.
- CORREA, N. **Protagonismo juvenil e reimaginação política: Desafios e potencialidades dos Modelos das Nações Unidas em São Luís como experiências formativas alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).** IV Encontro Maranhense de Economia, 2025.
- COUTO, R. **PROPOSTA DE PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO PARA UM EVENTO DE IMERSÃO HISTÓRICA CHAMADO SIEM — SIMULAÇÃO PARA O ENSINO MÉDIO.** [s.l.: s.n.], 2022. Disponível em:

<<https://bdta.abcd.usp.br/directbitstream/0231b0ef-46b8-410f-b603-fcbfb47e3d85/ALMIR%20RIBEIRO%20COUTO%20PRO2022.pdf>>. Acesso em: 14 mai. 2025.

CRIMSON EDUCATION. **Simulação da ONU: tudo o que você precisa saber**. Disponível em: <<https://www.crimsoneducation.org/br/blog/simulacao-da-onu>>. Acesso em: 29 out. 2025.

FISHER, M. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** Tradução de Rodrigo Gonsalves, Jorge Adeodato e Maikel da Silveira. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FOUNDATION, P. **from Biographia Literaria, Chapter XIV by Samuel Taylor Coleridge**. Disponível em: <<https://www.poetryfoundation.org/articles/69385/from-biographia-literaria-chapter-xiv>>.

HINNAWI, E. E.; UNEP. **Environmental refugees**. [s.l.] UNEP, 1985.

INAYATULLAH, S. **Futures Studies**. Theories and Methods. ResearchGate, p. 36–66, 2013.

OBSERVER. **Geneva in Oxford**. The Guardian. London, 1921. Disponível em: <<https://www.wisemee.com/history-of-the-first-mun/>>.

RIBEIRO, R. J. **Hobbes: o medo e a esperança**. São Paulo: Ática, 2002.

SAER, Juan José. **O conceito de ficção**. FronteiraZ, São Paulo, n. 8, jul. 2012. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/12157/8812>. Acesso em: 15 jun. 2026.

UNESCO. **Futures literacy laboratory playbook: an essentials guide for co-designing a lab to explore how and why we anticipate**. An essentials guide for co-designing a lab to explore how and why we anticipate, 2023. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385485>>.

UNESCO. **Media and information literacy for all: closing the gaps: global analysis of the current state of play of media and information literacy**. Global Analysis of the Current State of Play of Media and Information Literacy, 2025. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000396030_eng>. Acesso em: 15 jun. 2026.

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2008. 1 DVD (98 min).

SUPERMAN. Direção: James Gunn. Produção: Peter Safran. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2025. 1 DVD (129 min).

JOGOS VORAZES. Direção: Gary Ross. Produção: Nina Jacobson; Jon Kilik. Estados Unidos: Lionsgate, 2012. 1 DVD (142 min).