

Ludi[cidade]

jogos para uma cidade colaborativa e emancipada



Pedro Britto





UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO URBANO

PEDRO DE ANDRADE LIMA BRITTO

LUDI(CIDADE): JOGOS PARA UMA CIDADE COLABORATIVA E EMANCIPADA

RECIFE

2024

PEDRO DE ANDRADE LIMA BRITTO

LUDI(CIDADE): JOGOS PARA UMA CIDADE COLABORATIVA E EMANCIPADA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Urbano da Universidade Federal de Pernambuco como requisito para a obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento Urbano.

Área de concentração: Desenvolvimento Urbano.

Orientadora: Profa. Dra. Circe Maria Gama Monteiro

RECIFE,
2024

.Catalogação de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Britto, Pedro de Andrade Lima.

Ludi(cidade): jogos para uma cidade colaborativa e emancipada / Pedro de Andrade Lima Britto. - Recife, 2024.
162f.: il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Mestrado em Desenvolvimento Urbano, 2024.

Orientação: Circe Maria Gama Monteiro.

Inclui referências e apêndices.

1. Urbanismo colaborativo; 2. Ludicidade; 3. Emancipação; 4. Jogos; 5. Dissenso. I. Monteiro, Circe Maria Gama. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

Ata da defesa/apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso de Mestrado do Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Urbano - CAC da Universidade Federal de Pernambuco, no dia 10 de junho de 2024.

ATA Nº 9

Aos 10 dias do mês de junho de 2024, às 14h00, em sessão pública realizada de forma remota, teve início a defesa/apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso intitulada LUDI(CIDADE): O JOGO PARA UMA CIDADE COLABORATIVA E EMANCIPADA", do mestrando Pedro de Andrade Lima Britto, na área de concentração de Desenvolvimento Urbano, sob a orientação da Profa. Circe Maria Gama Monteiro. A Comissão Examinadora foi aprovada pelo colegiado do programa de pós-graduação em 24/07/2023, sendo composta pelos examinadores: Julieta Maria de Vasconcelos Leite, PPGDU/UFPE; Pedro Martins Alessio, Expressão Gráfica/UFPE; e Ana Paula Baltazar dos Santos, UFMG. Após cumpridas as formalidades conduzidas pela presidente da comissão, Profa. Circe Maria Gama Monteiro, o candidato ao grau de mestre foi convidado a discorrer sobre o conteúdo do Trabalho de Conclusão de Curso. Concluída a explanação, o candidato foi arguido pela Comissão Examinadora que, em seguida, reuniu-se para deliberar e conceder, ao mesmo, a menção APROVADO. Para a obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento Urbano, a concluinte deverá ter atendido todas às demais exigências estabelecidas no Regimento Interno e Normativas Internas do Programa, nas Resoluções e Portarias dos Órgãos Deliberativos Superiores, assim como no Estatuto e no Regimento Geral da Universidade, observando os prazos e procedimentos vigentes nas normas.

Dra. ANA PAULA BALTAZAR DOS SANTOS, UFMG

Examinadora Externa à Instituição

Dr. PEDRO MARTINS ALESSIO, UFPE

Examinador Externo ao Programa

Dra. CIRCE MARIA GAMA MONTEIRO, UFPE

Examinadora Interna

Dra. JULIETA MARIA DE VASCONCELOS LEITE, UFPE

Examinadora Interna

PEDRO DE ANDRADE LIMA BRITTO

Mestrando(a)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

Ata da defesa/apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso de Mestrado do Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Urbano - CAC da Universidade Federal de Pernambuco, no dia 10 de junho de 2024.

FOLHA DE CORREÇÕES

ATA Nº 9

Autor: PEDRO DE ANDRADE LIMA BRITTO

Título: LUDI(CIDADE): OJOGOPARA UMA CIDADE COLABORATIVA E EMANCIPADA

Banca examinadora:

ANA PAULA BALTAZAR DOS SANTOS	Examinadora Externa à Instituição	_____
PEDRO MARTINS ALESSIO	Examinador Externo ao Programa	_____
CIRCE MARIA GAMA MONTEIRO	Examinadora Interna	_____
JULIETA MARIA DE VASCONCELOS LEITE	Examinadora Interna	_____

Os itens abaixo deverão ser modificados, conforme sugestão da banca

1. INTRODUÇÃO
2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA
3. METODOLOGIA
4. RESULTADOS OBTIDOS
5. CONCLUSÕES

COMENTÁRIOS GERAIS:

Prof. CIRCE MARIA GAMA MONTEIRO
Orientador(a)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

Ata da defesa/apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso de Mestrado do Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Urbano - CAC da Universidade Federal de Pernambuco, no dia 10 de junho de 2024.

Às crianças, que fazem do mundo um jogo.

Em especial Bento, que me ensina tanto, e Pilar, que está para chegar.

AGRADECIMENTOS

A Ana e Porfírio, por tudo até aqui.

A Maiara, pelo companheirismo e admiração de todos os dias.

A Kinhas, pela parceria mesmo na distância.

Ao Coletivo Massapê, que há 8 anos me provoca a pensar em outras formas de olhar para a cidade. Aos meus companheiros nesse caminho: Amanda, Bela, Bruno, Lucas, Laryssa, Marina e Melina.

A Circe, por cultivar um olhar de novidade e frescor dentro da academia.

A Elza, pela militância e cuidado inspiradores.

Às companheiras da DEA, pelos aprendizados diários.

Às moradoras e moradores do habitacional Ruy Frazão, que aceitaram participar da experiência de Nós, o jogo dos projetos coletivos.

RESUMO

Esta pesquisa buscou compreender como a ludicidade pode contribuir para o aperfeiçoamento dos processos colaborativos de concepção dos espaços urbanos coletivos, cooperando para que esses processos sejam capazes de caminhar para um horizonte de emancipação de pessoas e territórios. Mais especificamente, investigou-se de que formas os jogos podem funcionar como ferramentas metodológicas para a construção de uma síntese espacial, decorrente da interação entre os conhecimentos de arquitetos/urbanistas e de habitantes do território, acerca do ambiente urbano. O conceito de urbanismo colaborativo, vertente dos chamados urbanismos emergentes, é confrontado com a ideia de dissenso, trabalhada por Jacques Rancière, e de emancipação, presente na pedagogia de Paulo Freire, a partir dos quais se realizou uma revisão crítica sobre o tema. A partir do entendimento de um urbanismo colaborativo emancipador, analisou-se a contribuição dos jogos enquanto ferramentas metodológicas nesses processos. Para isso, foram analisados jogos existentes que têm sido usados em processos de urbanismo colaborativo e buscou-se compreender conceitos do game design, a fim de eleger métodos que serviram de base para a elaboração de um protótipo de jogo, aqui chamado de Nós, um convite para pensar projetos coletivos. Seguindo a práxis que esta pesquisa-ação se propôs a realizar, foram desenvolvidos dois testes em contextos e com objetivos concretos, a partir dos quais a ferramenta foi avaliada segundo critérios de jogabilidade e emancipabilidade, visando sugestões e melhorias futuras para que cumpra seu papel de gerar uma experiência prazerosa e também provoque uma reflexão crítica sobre a cidade e as opressões urbanas.

Palavras-chave: urbanismo colaborativo; ludicidade; emancipação; jogos; dissenso.

ABSTRACT

This research sought to understand how playfulness can contribute to the improvement of collaborative processes of conception of collective urban spaces, cooperating so that these processes are capable of moving towards a horizon of emancipation of people and territories. More specifically, it was investigated how games can function as methodological tools for the construction of a spatial synthesis, resulting from the interaction between the knowledge of architects/urban planners and inhabitants of the territory, about the urban environment. The concept of collaborative urbanism, a branch of the so-called emerging urbanisms, is confronted with the idea of dissent, worked by Jacques Rancière, and emancipation, present in Paulo Freire's pedagogy, from which a critical review of the theme was carried out. From the understanding of an emancipatory collaborative urbanism, the contribution of games as methodological tools in these processes was analyzed. For this, existing games that have been used in collaborative urbanism processes were analyzed and it was sought to understand concepts of game design, in order to elect methods that served as a basis for the elaboration of a game prototype, here called Nós, an invitation to think about collective projects. Following the praxis that this action research proposed to carry out, two tests were developed in contexts and with concrete objectives, from which the tool was evaluated according to criteria of playability and emancipability, aiming at suggestions and future improvements so that it fulfills its role of generating a pleasurable experience and also provokes a critical reflection on the city and urban oppressions.

Keywords: *collaborative urbanism; playfulness; emancipation; games; dissensus.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Movimento Ocupe Estelita	pág. 22
Figura 02: Planejamento Top-down e Bottom-up	pág. 24
Figura 03: Integrantes do Coletivo Massapê	pág. 28
Figura 04: Lambe lambe de @russovisky	pág. 29
Figura 05: A zona de flow	pág. 64
Figura 06: O processo projetual a partir da dimensão tática	pág. 69
Figura 07: Diagrama do processo urbano híbrido	pág. 70
Figura 08: Exemplo de modelagem gerada no Minecraft por meio da metodologia Block by Block em Wuhan, China	pág. 73
Figura 09: Cartas, dados e tabuleiro do jogo Trilhas Urbanas	pág. 77
Figura 10: Síntese do método Quest 3x4	pág. 86
Figura 11: Desenho do jogo no método Quest 3x4	pág. 99
Figura 12: Registro do processo de elaboração e balanceamento da mecânica do jogo	pág. 102
Figura 13: Registro do processo de elaboração e balanceamento da mecânica do jogo	pág. 102
Figura 14: Frente e verso da carta Inclusão de Minorias	pág. 106
Figura 15: Corda do Engajamento	pág. 106
Figura 16: Título do jogo com identidade visual	pág. 107
Figura 17: Set inicial do jogo com quatro jogadores	pág. 107
Figura 18: Imagem do jogo Nós em andamento	pág. 109
Figura 19: Cartolina com conjunto de post-its de ideias	pág. 110
Figura 20: Composteira construída no habitacional Ruy Frazão	pág. 112

Figura 21: Foto da primeira partida realizada no Ruy Frazãopág. 114
Figura 22: Foto da segunda partida realizada no Ruy Frazãopág. 115
Figura 23: Foto dos participantes com a cartolina contendo os post-itspág. 119
Figura 24: Conjunto de post-its separados em grupospág. 122

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Classificação dos jogos segundo Cailloispág. 55

SUMÁRIO

Introdução	pág. 11
-------------------------	---------

Ludificando o “fazer cidade”: jogos para processos colaborativos e emancipatórios

1. Colaboração, dissenso e jogo na cidade contemporânea

1.1 Conflitos urbanos do século XXI	pág. 19
1.2 Urbanismos emergentes	pág. 22
1.3 O dissenso como parte da cidade	pág. 29
1.4 Gamificação e Cidade.....	pág. 38

2. A dimensão lúdica

2.1 Por dentro do jogo.....	pág. 45
2.3.1 Homo Ludens: o jogo como fenômeno cultural.....	pág. 45
2.3.2 Princípios fundamentais.....	pág. 49
2.3.3 Classificações.....	pág. 51
2.2 A experiência do jogar.....	pág. 56
2.2.1 O círculo mágico e a construção de situações.....	pág. 57
2.2.2 Jogos como experiências lúdicas e estéticas.....	pág. 61

3. Jogos como ferramentas para uma cidade colaborativa

3.1 O jogo no urbanismo colaborativo	pág. 67
3.2 Desenhando jogos: entre mecânicas, narrativas, estéticas e tecnologias	pág. 79
3.3 Um método de análise de jogos colaborativos	pág. 92

4. Uma práxis lúdica: o jogo Nós

4.1 Desenhando nós: Uma mecânica cooperativa e uma narrativa de engajamento	pág. 98
4.2 Teste 01: o Habitacional Ruy Frazão e a horta comunitária	pág. 111

4.3 Teste 02: a especialista e o banco de dados comunitário.	pág. 121
4.4 Analisando Nós	pág. 125

5. Para um jogo porvir

5.1 Sobre jogos, colaboração, dissenso e emancipação	pág. 138
5.2 Algumas possibilidades	pág. 141

Provocações Finais	pág. 145
---------------------------------	----------

Referências Bibliográficas	pág. 147
---	----------

APÊNDICE A - Cartas do Jogo Nós (frente e verso)	pág. 154
---	----------

APÊNDICE B - Livro de Regras	pág. 159
---	----------

INTRODUÇÃO

Ludificando o “fazer cidade”: jogos para processos colaborativos e emancipatórios

Em uma visita a um assentamento agrário localizado a algumas horas de Santiago, no Chile, um educador participa de um encontro com um grupo de camponeses. Aqui não estamos falando de um encontro qualquer, mas de um círculo de cultura, um espaço de aprendizagem mútua que visa substituir as dinâmicas de uma sala de aula tradicional e onde são discutidos diversos temas do cotidiano dos participantes. Depois de observar a dinâmica local que se dava no encontro, o educador desejou falar algumas palavras e contou aos demais parte de suas experiências pedagógicas no nordeste brasileiro. Ao ouvir a eloquência do educador, um dos camponeses prontamente falou: “Desculpe que estivéssemos falando. O senhor é que podia falar porque o senhor é o que sabe. Nós, não”. Em seguida, disse o educador:

“Muito bem, aceito que eu sei e vocês não sabem. De qualquer forma, gostaria de lhes propor um jogo que, para funcionar bem, exige de nós absoluta lealdade. Vou dividir o quadro-negro em dois pedaços, em que irei registrando, do meu lado e do lado de vocês, os gols que faremos eu, em vocês; vocês, em mim. O jogo consiste em cada um perguntar algo ao outro. Se o perguntado não sabe responder, é gol do perguntador. Começarei o jogo fazendo uma primeira pergunta a vocês.”¹

O educador então faz a primeira pergunta:

— Que significa a maiêutica socrática?

Gargalhada geral e o educador registra o primeiro gol.

— Agora cabe a vocês fazer a pergunta a mim — disse.

Houve uns cochichos e um deles lançou a questão:

— Que é curva de nível?

O educador não soube responder. Registra-se um a um.

— Qual a importância de Hegel no pensamento de Marx?

Dois a um.

— Para que serve a calagem do solo?

Dois a dois.

E assim o jogo se desenrolou até o empate em 10 a 10. O educador que narra essa

¹ 1 O relato apresentado foi retirado do livro *Pedagogia da Esperança* (2021), de Paulo Freire.

história é Paulo Freire, decano da educação brasileira e um dos nortes desta pesquisa. Propondo um jogo de saberes, o pedagogo rompe todo distanciamento existente entre os conhecimentos técnico e popular. Ao provocar os camponeses sobre o que significa de fato aprender, Freire também se coloca como um aprendiz. Enxergando-se como detentores de saber, os camponeses se colocam como sujeitos no mundo, aptos a transformá-lo. O jogo proposto pelo pedagogo, por sua vez, criou o ambiente lúdico que permitiu que a situação de igualdade se tornasse visível, já que ali todos se sentiram em alguma medida livres para jogar. É dessa mesma motivação encampada por Freire que este trabalho surge. O desejo de transformação social por meio da emancipação das pessoas. Assim como na educação, acredita-se em uma arquitetura e urbanismo que podem ter um papel pedagógico a ser desempenhado nesse caminho. E assim como na arquitetura e o urbanismo, aposta-se que os jogos e a ludicidade têm a potência de mediar saberes distintos que se encontram no diálogo.

Motivado pelos horizontes desbravados por pessoas como Paulo Freire, esta pesquisa surge do encontro entre uma experiência prática com o esforço teórico e investigativo deste autor, o qual, ao longo dos último 6 anos, atuou junto ao Coletivo Massapê, organização social que atua no campo do urbanismo colaborativo. Junto ao Massapê, o autor pôde ter contato com a prática arquitetônica e urbanística no mundo, colocando à prova os aprendizados de sua formação acadêmica através dos contatos entre o saber técnico profissional e o saber do povo. Esta pesquisa, dando continuidade a um esforço iniciado no trabalho de conclusão de curso do autor, tem o objetivo de aprimorar ainda mais a práxis, através do retorno ao ambiente acadêmico para entender as potências e limitações da prática profissional exercida nos últimos anos, através da revisão teórica e crítica das abordagens praticadas. Para Paulo Freire (2005), a práxis é o movimento espiral de ação-reflexão-ação necessário para o aperfeiçoamento dos processos de aprendizagem, já que todo fazer tem de ter uma teoria que necessariamente o ilumine.

Ao falar em colaboração, estamos nos referindo a práticas onde a dialogicidade, a participação social e a construção coletiva são elementos centrais, a qual encontra sua expressão urbana no termo “urbanismo colaborativo”. Para Ellis et al. (1991), autores do modelo 3C, a colaboração acontece quando o trabalho em grupo é compartilhado em três dimensões: a comunicação, a cooperação e a coordenação. O urbanismo colaborativo, por sua vez, uma espécie de conceito guarda-chuva ao qual o Coletivo Massapê se adere, conjuga o ativismo, os estudos acadêmicos e o desejo de mudança da própria sociedade, tratando-se do processo de planejamento, gestão e ação sobre o espaço urbano envolvendo atores tradicionalmente excluídos de tais dinâmicas junto aos atores já estabelecidos, fomentando

então a construção democrática de cidades mais inclusivas (COURB, 2018). Apesar do tema da participação não ser nada novo no campo da arquitetura e do urbanismo, no século XXI ele encontrou fortes expressões, sobretudo a partir da década de 2010, com a popularização de diversas abordagens de urbanismos emergentes, tais como o placemaking e o urbanismo tático, as quais surgiram como forma de reação à falta de representatividade política e na defesa do direito à cidade. É nesse contexto que esta pesquisa visa entender, sob o viés metodológico, como a colaboração pode acontecer de formas mais potentes e, sobretudo, emancipadoras. Nesse sentido, este trabalho se situa em alinhamento às novas abordagens urbanas, no que diz sentido à crítica ao planejamento normativo centralizador, porém, também faz uma revisão crítica dessas novas abordagens, procurando entender suas limitações e buscando aperfeiçoar seus métodos em busca de uma verdadeira transformação social.

A emancipação aqui abordada diz respeito à libertação das pessoas enquanto sujeitos do mundo, através da superação das situações de opressão nas quais se encontram (FREIRE, 2005). Qual seria o papel da arquitetura e do urbanismo se não, justamente, o de nos fazer sentir bem e livres em um espaço? E para que existem as cidades se não para possibilitar que as pessoas existam em igualdade e exercendo plenamente suas potências? São perguntas que podem soar retóricas, por parecerem dizer respeito a uma vocação da própria cidade e do fazer arquitetônico e urbanístico, mas o fato é que nem sempre o ambiente urbano é propício à emancipação. Na realidade, poderíamos dizer que, na maioria das vezes, a cidade é um ambiente de reprodução das opressões socioculturais e econômicas. O objetivo deste trabalho, em última instância, é pensar então como a prática arquitetônica e urbanística pode, se não garantir, mas contribuir para a construção colaborativa da emancipação dos sujeitos da cidade. Nessa perspectiva, esta pesquisa se alia à pedagogia freireana e à ideia de valorização do dissenso, conceito trabalhado pelo filósofo Jacques Rancière (1996), que diz respeito aos conflitos necessários à constituição do mundo compartilhado e democrático. Pensar uma prática colaborativa emancipatória passa por valorizar a complexidade e a diversidade de desejos, necessidades e ideias sobre a cidade, virando a chave de uma colaboração que busca o consenso para uma colaboração dissensual. Mais do que um conflito de pontos de vista, o dissenso de Rancière é sobre o que se faz ver e ouvir no mundo comum, em detrimento do que é invisibilizado e silenciado (RANCIÈRE, 1996).

A prática arquitetônica e urbana emancipatória objetivada, no contexto desta pesquisa é investigada, sobretudo, em sua dimensão metodológica. Mais do que pensar um espaço urbano que contribua para a emancipação das pessoas, propõe-se pensar os processos pelos quais é possível alcançar essa emancipação. Essa abordagem vem do entendimento de que o

próprio processo de pensar a cidade, em todo seu caráter pedagógico, no melhor sentido freiriano, tem o potencial de afetar as pessoas, as fazendo reconhecer-se como sujeitos de transformação do mundo. Para Rancière (2004), a emancipação é, sobretudo, um processo intelectual de reconhecimento da igualdade de inteligências entre os seres. Portanto, mais do que construir uma nova cidade, é necessário, a princípio, que as pessoas se reconheçam no papel de construtores em potencial dessa cidade. Pensar os processos e os métodos, no contexto deste trabalho e com os desafios que estão colocados na contemporaneidade, passa necessariamente por valorizar a participação das pessoas e o atravessamento entre os saberes de arquitetos e não arquitetos. Este tema sempre foi uma motivação pessoal deste autor e segue engajando sua prática profissional e acadêmica até aqui. Como disse o arquiteto Giancarlo de Carlo, ainda nos longínquos anos 60, é necessário “fazer de cada indivíduo o criador de seu próprio ambiente” (BARONE E DOBRY, 2004).

É aqui que o outro tema central desta pesquisa aparece. Por que o jogo? Por que ludificar? E onde o lúdico e o urbano se atravessam? A verdade é que jogos sempre foram artificios de engajamento e motivação prazerosa para pessoas em todos os tempos e lugares. Para Huizinga (2004), jogos são elementos centrais da cultura, se relacionando com as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana, como a linguagem, o mito ou a guerra. Os jogos, aqui compreendidos para além de sua dimensão infantil, são um “escape da vida real para uma esfera temporária de atividade que tem a sua própria orientação” (HUIZINGA, 2004, p. 33). Ao jogar, portanto, ressignificamos o mundo, manipulando as imagens numa certa imaginação da realidade. Nessa perspectiva, o próprio jogador é um sujeito que dá sentido ao mundo. Para Sallen e Zimmerman (2004), a experiência do jogar é, acima de tudo, sobre participação. A interação lúdica proporcionada pelo jogo é experimentada através da participação humana, em um lugar rico e complexo, no qual existem inúmeras maneiras de se delinear as formas de interação. O conceito de jogo adotado nesta pesquisa será aprofundado mais adiante, porém, a princípio, podemos entendê-lo como a experiência ou atividade dotada de algum tipo de prazer, que se dá em um reino próprio deslocado da realidade, a qual é representada de forma não literal.

Nessa perspectiva, ludificar os processos de pensar a cidade significa colocar os jogos como elementos de mediação de nossa relação com o urbano, os entendendo como ferramentas potentes de engajamento, ressignificação da realidade e emancipação das pessoas. Sim, emancipação. Isso porque os jogos funcionam como dispositivos pedagógicos por meio dos quais é possível se “perceber o dissenso que emerge do encontro entre a prática espacial

cotidiana e a compreensão hegemônica do espaço, reproduzida na prática prescritiva de arquitetos e planejadores urbanos” (ASSIS, 2017, pág. 25). Jogos têm o potencial de reverter a lógica utilitarista da cidade e de estimular o imaginário plural tanto dos jogadores quanto dos seus propositores, possibilitando a emergência de outros imaginários espaciais como possibilidade de ampliação do repertório de arquitetos e não arquitetos. A possibilidade de criação de outros imaginários funciona então como uma potente ferramenta para a avaliação crítica de padrões exógenos ou endógenos ao território e o consequente fortalecimento ou superação de tais padrões. Como dito há pouco, jogos não são a vida real. Dessa forma, no espaço abstrato criado pelo jogo é possível suprimir certos limites e subverter certas relações de poder presentes no espaço concreto. Ao se apostar na ludificação do urbano, pretende-se catalisar a criação de situações ou cenários limites, onde as opressões espaciais se evidenciem e, sendo reconhecidas, possam ser superadas.

Recentemente, a incorporação dos jogos em ambientes diversos têm sido chamada de gamificação, um processo que parece ser uma tendência crescente no século XXI. Porém, assim como qualquer conceito, a gamificação pode ser usada para diversos fins, como para subverter a lógica utilitária da cidade ou para aumentar a produtividade de setores econômicos, para engajar pessoas em torno de processos emancipadores ou para vestir antigas formas de dominação com roupas mais atraentes. Deleuze e Guattari (1987) já diziam que um conceito é como um tijolo, pode ser usado para construir uma casa ou para quebrar o vidro de uma janela. Nesse sentido, essa pesquisa compreende que não existe neutralidade possível, já que todo conceito e todo método é utilizado por um sujeito para um determinado fim. Assumida essa premissa, pretende-se entender o jogo como ferramenta de transformação do mundo e da cidade, contribuindo para ressignificação do papel do cidadão na urbe através da emancipação e da colaboração.

O percurso desta pesquisa

O primeiro capítulo deste trabalho visa situar os debates sobre o urbano na contemporaneidade, apresentando, inicialmente, alguns dos conflitos do século XXI, desencadeados, sobretudo, a partir da crise econômica imobiliária de 2007, e que levou à explosão de diversos movimentos cidadãos ao redor do mundo, como o Occupy Wall Street, a ocupação da Praça Taksim, as Jornadas de Junho de 2013 e o Ocupe Estelita, que tiveram em

comum a bandeira do direito à cidade e o levante contra uma democracia pouco participativa. Em seguida, serão apresentados os movimentos de urbanismo emergente, que se popularizam em resposta à crise econômica e política, mas também ao planejamento urbano normativo e centralizador herdado do modernismo, sendo caracterizados pela atuação em pequena escala, participação social e experimentação. Ao se propor uma revisão crítica desses movimentos, objetivou-se compreender suas limitações e potencialidades a partir de análises teóricas e da própria práxis do autor, para que se possa, então, virar a chave de uma colaboração baseada no consenso, para uma colaboração emancipatória, que acolha o dissenso como elemento constituinte da cidade. A partir disso, a pesquisa visou conjugar os conceitos de emancipação com o de urbanismo colaborativo, buscando entender o que realmente pode ser considerado um processo urbano colaborativo que contribua para a superação das opressões da cidade. Por último, abordou-se o conceito de gamificação, o qual tem sido amplamente utilizado em diversas áreas do conhecimento, incluindo o urbanismo, como método para tornar os processos mais atrativos a partir da lógica dos jogos. Assim como na revisão crítica realizada com os conceitos de urbanismo emergentes, o objetivo desta sessão foi definir o que pode ser entendida como uma gamificação emancipatória.

No segundo capítulo, esta pesquisa adentrou no universo dos jogos para compreendê-los em sua estrutura e na sua dimensão enquanto experiência. Para entender melhor este universo, foram apresentados conceitos, princípios e classificações, além dos elementos que delimitam e caracterizam os jogos. Em seguida, buscou-se entender o jogo em sua dimensão experiencial, aproximando os campos do lúdico e da estética. Ao se deslocar o jogo para uma dimensão apartada da realidade, este trabalho demonstrou que, através da criação de experiências lúdico-estéticas, é possível se criar situações e cenários limites, nos quais é possível se reconhecer mais facilmente as opressões do espaço urbano, assim como de criar novas possibilidades de habitar a cidade.

No terceiro capítulo, visou-se entender, a partir dos entrelaçamentos entre os conceitos de lúdico e urbano, como os jogos podem funcionar como ferramentas metodológicas que possam contribuir para processos de urbanismo colaborativo. Para isso, foram apresentadas as nuances do processo projetual nas abordagens de urbanismo colaborativo, sobretudo, sob o viés metodológico. Através da apresentação de jogos que têm sido utilizados atualmente para este fim, foi possível compreender melhor os aspectos práticos dessa abordagem. Em seguida, foi apresentado o tema do design de jogos, compreendendo seus princípios e apontando dois

métodos que serviram de base para a elaboração do jogo desenvolvido no capítulo 4: o Quest 3x4 (LA CARRETTA, 2018) e as lentes de *gamedesign* (SCHELL, 2019). Com base nesses métodos e complementado pelos conceitos e classificações apresentados no capítulo 2, foi elaborado um método de análise de jogos colaborativos, o qual consiste em um roteiro de 20 perguntas que visa avaliar dois aspectos centrais desta pesquisa: a jogabilidade e a emancipabilidade.

No quarto capítulo, a práxis proposta neste trabalho encontrou novas dimensões ao se propor a prototipagem de um jogo colaborativo. Com base nos métodos apresentados no capítulo 3, foi descrito o processo de desenvolvimento do jogo Nós, um convite para pensar projetos coletivos. A criação do jogo foi descrita em detalhes para se entender as escolhas que guiaram os seus quatro elementos centrais: a mecânica, a narrativa, a estética e a tecnologia. Com o protótipo do jogo Nós em mãos, apresentou-se os dois testes realizados com o mesmo: no habitacional Ruy Frazão, para pensar a implementação de uma horta comunitária; e com uma arquiteta e urbanista, para desenvolver o projeto de um banco de dados comunitário. Com a rodada de testes, foi possível identificar melhorias e possibilidades futuras para o jogo, por meio da sua análise na prática, em contextos reais e com públicos diversos.

Como fechamento desta pesquisa-ação, o quinto capítulo buscou entender as relações entre conceitos-chave deste trabalho: jogos, colaboração, dissenso e emancipação. Partindo da premissa base deste trabalho, visou-se entender por meio da práxis como os conceitos teóricos trabalhados nos três primeiros capítulos se relacionam com o protótipo do jogo Nós e em que medida ele conseguiu responder às inquietações levantadas ao longo deste percurso. A base para entender isso foi o roteiro de 20 perguntas elaborado no capítulo 3, através do qual se analisou o potencial do jogo em suas dimensões de jogabilidade e emancipabilidade. Em paralelo, para além da experiência prática objeto desta pesquisa, também entenderam-se como os conceitos trazidos neste trabalho podem se relacionar em potencialidade para investigações e práticas futuras. Por fim, buscamos possíveis desdobramentos desta pesquisa e do jogo Nós, apresentando algumas sugestões de melhoria e alguns caminhos alternativos que ele poderá seguir para experimentações por vir, de acordo com recomendações recebidas e com as observações feitas em campo.

Dessa forma, espera-se, desde já, que este trabalho possa colocar mais um tijolo, para fazer referência à metáfora de Deleuze e Guattari, no tema do lúdico e do urbano, assim como e, sobretudo, nos seus atravessamentos. E que esse tijolo possa então servir para construir algumas casas e consolidar algumas ideias, mas que também possa servir para quebrar

algumas janelas teóricas e práticas, descortinando outros horizontes possíveis.

1. COLABORAÇÃO, DISSENSO E JOGO NA CIDADE CONTEMPORÂNEA

1.1 Conflitos urbanos no século XXI

No início da década passada, uma série de movimentos cidadãos mobilizou milhares de pessoas a ocuparem espaços públicos ao redor do mundo. Lugares como Wall Street, em Nova Iorque, símbolo maior do sistema financeiro global, a praça Taksim, na Turquia, a praça Tahir, no Egito, a Praça do Sol, em Madri, a Avenida Paulista, em São Paulo, e o Cais José Estelita, no Recife. O que esses movimentos tinham em comum era a expressão do descontentamento cidadão com os rumos que as cidades e a política estavam tomando, além de terem sido compostos majoritariamente por jovens convocados pelas redes sociais (ROLNIK, 2013). Ocupar espaços públicos simbólicos foi uma forma de se fazer ouvir e ser visto. Impossível ignorar os corpos na rua quando eles ameaçam o “quase sagrado” direito de ir e vir das classes dominantes. Como escreveu a professora Raquel Rolnik no calor do momento das jornadas de junho de 2013, “aqueles que são aliados do poder de decisão sobre seu destino tomam esse destino com seu próprio corpo, por meio da ação direta” (VAINER ET AL, 2013, pág. 16). E é justamente no espaço público que as pessoas e movimentos políticos podem representar a si para uma população maior (HARVEY, 2014).

Os movimentos citados são diversos, plurais e complexos. Se inicialmente uma grande parte da mídia tradicional os associou apenas à crise financeira, à falta de emprego e à diminuição da renda, ignoraram importantes agendas manifestadas na rua, como o direito à cidade. Para a professora Ermínia Maricato, as jornadas de junho de 2013, inicialmente ligadas ao aumento de 20 centavos nas passagens de ônibus na cidade de São Paulo, estão intrinsecamente ligadas às questões urbanas (VAINER ET AL, 2013). O que desencadeou tal movimento foi justamente um grito por mobilidade, elemento essencial para se acessar o que o ambiente urbano tem a oferecer. Para Leffevre (1991), o direito à cidade se caracteriza como o direito de usufruir da vida urbana em sua plenitude de trocas e oportunidades. Ao propor “uma cidade sem catracas”, na verdade, o Movimento Passe Livre, grupo que convocou inicialmente os protestos de junho, está defendendo uma cidade sem obstáculos, uma cidade que não exclua uma parte marginalizada de sua população, que historicamente é negada não só de vivenciar a cidade, mas também de pensá-la e fazê-la. Isso porque, muito mais do que o direito de acessar os espaços da cidade, estamos falando de um direito de transformá-la conforme nossos desejos, como afirma Harvey, fazendo referência ao teórico Robert Park:

[...] (a cidade) é a mais consistente e, no geral, a mais bem sucedida tentativa do homem de refazer o mundo onde vive de acordo com o desejo de seu coração. Porém, se a cidade é o mundo que o homem criou, então é nesse mundo que de agora em diante ele está condenado a viver. Assim, indiretamente, e sem nenhuma ideia clara da natureza de sua tarefa, ao fazer a cidade, o homem refez a si mesmo. (HARVEY, 2013)

Dessa forma, ao não nos reconhecermos na cidade, podemos dizer que se dá uma crise de identidade em relação ao nosso papel enquanto sujeitos urbanos. Essa falta de reconhecimento foi o que motivou, ainda em 2012, arquitetos, urbanistas, advogados e ativistas a se levantarem contra o projeto de construção de 12 torres de edifícios de 40 andares na frente d'água que é um dos maiores cartões postais da cidade do Recife, iniciando o movimento Ocupe Estelita. O projeto intitulado “Novo Recife” simbolizava um verdadeiro roubo da paisagem da cidade, além de escancarar um planejamento urbano centralizador onde o diálogo e o debate público não estão presentes. Como diria um pixo em uma esquina qualquer da cidade: “o urbanista do Recife é o capital”.

O que observamos é que o neoliberalismo, de maneira ainda mais intensa a partir da crise econômica de 2008, transformou as regras do jogo e têm pautado as questões urbanas nos interesses privados de poucos. A crise imobiliária é uma espécie de ponto de intensificação de um movimento que, desde o final da década de 80, levou as cidades a um estado de competição global por investimentos privados. Essa mercantilização do ambiente urbano, por sua vez, levou a um enfraquecimento da esfera pública dos espaços, enquanto dimensão de compartilhamento, de coletividade. Para Montaner e Muxí (2014), o início da década passada foi caracterizado pelo descrédito da prática urbanística tecnocrática, pois “sua dimensão pública ficou marcada pelo predomínio da especulação imobiliária e o objetivo do bem comum foi contaminado pelas exigências do mercantilismo” (MONTANER; MUXÍ, 2014, pág. 03).

Se a crise de representatividade se dá em diversos âmbitos da vida política, na cidade ela encontra sua expressão no planejamento urbano tecnocrático citado por Montaner e Muxí, o qual é marcado pelo centralismo de decisões e pela falta de participação popular. Este modelo de planejamento é conhecido como *top-down*, termo que designa uma perspectiva onde a decisão política é autoritária, vindo de cima para baixo, em um nível central (CARVALHO; BARBOSA; SOARES, 2010), onde as decisões são tomadas por autoridades que têm um certo controle do processo e decidem “o que” e “como” serão implementadas as políticas urbanas. Quando esse tipo de planejamento centralizador caminha com os interesses

do mercado imobiliário, é então que vemos a cidade ser desenhada para poucos, instaurando-se uma crise de representatividade. No Brasil, esse período ficou marcado, sobretudo, pelos megaprojetos motivados por grandes eventos esportivos, como a Copa do Mundo e as Olimpíadas. Muitas cidades sofreram transformações urbanísticas impostas de cima para baixo e que impactaram, sobretudo, as populações mais vulneráveis, as quais sofreram com inúmeros processos de desapropriação em nome do “interesse público”.

Se parte da crise que estamos falando diz respeito ao planejamento urbano, então podemos intuir que o fazer urbanístico está diretamente impactado. Isso se deve, em partes, à herança modernista que ecoa até hoje na prática urbanística, sendo marcada pelo tecnicismo e pela centralização do poder de decisão nas mãos do projetista. Para Baltazar e Kapp (2006), o modernismo pressupõe um usuário de comportamento tão desprovido de livre arbítrio, quanto o de um operário na linha de produção. No campo do design, essa postura se enquadra no que Kaulio (1998) chamou de “projetar para” o usuário, se opondo ao “projetar com” o usuário, defendido por correntes alternativas no campo do urbanismo. Apesar de não se tratar de uma visão única e unânime no campo do fazer urbano, já que desde os anos 1950 o planejamento moderno é fruto de críticas e problematizações, podemos dizer que este tipo de planejamento normativo tem sido hegemônico desde a segunda metade do século XX.

Os problemas desse tipo de planejamento tecnocrático se intensificaram ainda mais quando ele abraçou os ideais neoliberais a partir da década de 1980, introduzindo o conceito de planejamento estratégico e submetendo as cidades às mesmas condições e desafios de uma empresa. Nesse contexto, a participação popular está associada à ideia de consenso, servindo para consolidar certos projetos urbanos e cumprindo a função de legitimação de interesses privados. É então que o Estado passa a desempenhar um papel cada vez menor no planejamento urbano, cedendo espaço para a iniciativa privada pensar e fazer a cidade. O “projetar para” passa a significar um “projetar para ainda menos pessoas”. Assim como uma empresa, a cidade tem que ser lucrativa. Nessa perspectiva, certos direitos passam ser vistos como mercadoria. A mobilidade urbana, por exemplo, não é vista como um direito, mas sim como uma fonte de receita. Na contramão dessa visão de cidade, o levante contra um aumento de 20 centavos na passagem brada que o ato de se locomover na cidade seja visto como um direito essencial.

É nesse contexto de mercantilização da vida na cidade que os movimentos cidadãos aqui citados nascem e deixam sua marca. Hoje, uma década depois do início do Movimento Ocupe Estelita e da Jornada de Junho de 2013, um longo caminho foi percorrido. No Cais José Estelita, torres são construídas no terreno outrora ocupado, transformando,

irreversivelmente, a paisagem do Recife. No Brasil, nos últimos anos, vimos uma guinada à direita e a ascensão de um governo fascista e antidemocrático. Se, por um lado, os movimentos cidadãos que emergiram no início da década passada não foram o suficiente para realizar mudanças sistêmicas ou para o fortalecimento da democracia direta e dos mecanismos de garantia de direitos, também podemos dizer que eles geraram um terreno fértil para o surgimento de novas formas de pensar e fazer as cidades. Diversas novas abordagens no campo do urbanismo surgiram como uma resposta ao planejamento centralizador e pouco participativo. O próprio papel do arquiteto e urbanista foi repensado e teve sua posição embaralhada com a dos não-arquitetos. A trajetória pessoal deste pesquisador também foi totalmente atravessada por esse momento histórico e pelas questões aqui apresentadas. Os novos “fazeres urbanos” que surgiram, e que serão abordados na próxima seção, foram uma resposta importante àquele momento, porém, também elas, serão fruto de um processo de problematização posterior.



Figura 01: Movimento Ocupe Estelita. Fonte: Carta Capital. Disponível em: [Ocupe Estelita: a quem pertence a cidade? – CartaCapital](#). Acesso em 05/12/2023.

1.2 Urbanismos Emergentes

É evidente que a militância dos arquitetos nas lutas urbanas não é fato novo, mas pudemos observar nas experiências desses grupos uma grande variedade de temas de mobilizações que, além de superarem a tradicional luta partidária em busca da conquista do poder, fundam suas ações em temas do cotidiano da vida urbana, tudo isso articulando o ato de projetar às lutas e mobilizações sociais. (MOTTA, 2019, pág. 14)

A frase que abre esta sessão, de autoria do professor Ênio Laprovitera Motta, nos traz um bom panorama acerca da atuação de arquitetos e urbanistas na virada do século XXI. O professor se referia à atuação de movimentos sociais urbanos e coletivos de arquitetos, que a partir de 2012, alinhados a movimentos globais, como o Occupy Wall Street, começaram a tomar força na cidade do Recife e se propuseram a experimentar novos caminhos no fazer urbano. Como dito, a militância associada ao fazer arquitetônico e urbanístico não é exatamente uma novidade, já que desde os anos 60 foi possível observar experiências relevantes que aproximaram a arquitetura das lutas sociais e colocaram a participação dos usuários como uma premissa de projeto. A questão central do momento histórico que estamos tratando aqui é que, como dito por Motta, a militância passou a ser mais fortemente associada às questões cotidianas. Quando falamos do cotidiano urbano, estamos falando de questões que o urbanismo normativo e dos grandes projetos não consegue dar conta.

Segundo Almeida (2016), o começo da década passada foi um momento marcado pelas mobilizações cidadãs de intervenção nos espaços da cidade, em busca de melhorar a qualidade de vida por meio de ações que visavam a resolução de pequenos problemas pontuais do cotidiano das pessoas que vivem no ambiente urbano. Em contraposição à abordagem *top-down*, caracterizada pela centralização do poder de decisão, esses movimentos emergentes se associam ao conceito de *bottom-up*, ou seja, surgem na escala local, de baixo para cima, e visam, a partir daí, influenciar a institucionalidade e o planejamento macro espacial. Para Harvey (2014), a intensificação do neoliberalismo diminuiu o papel do Estado, o que trouxe uma certa necessidade de descentralização de poder, o que, por sua vez, abriu brechas para o aparecimento de todo tipo de iniciativas locais, que estão associadas muito mais a uma visão de socialismo descentralizado do que ao planejamento e controle centralizados e estritos. Com um Estado que não dá conta dos problemas urbanos cotidianos, os cidadãos, mediante grupos organizados com uma forte presença de arquitetos e urbanistas, começaram a criar alternativas de atuação na cidade para resolução de seus próprios problemas.

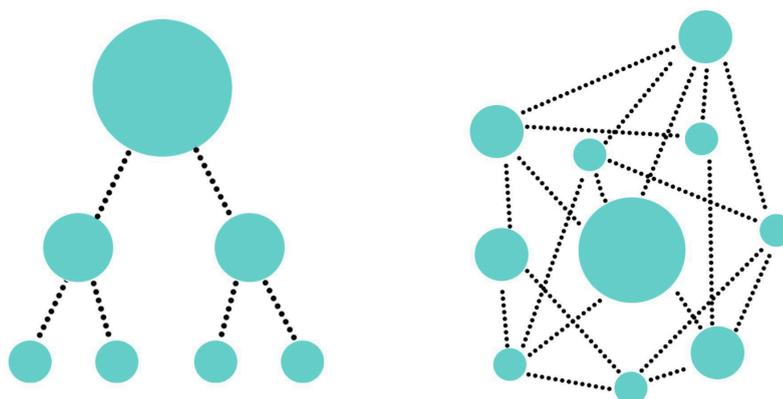


Figura 02: Planejamento Top-down e Bottom-up. Fonte: Elaborado pelo autor.

O que nesta pesquisa chamaremos de urbanismos emergentes são abordagens que se caracterizam pela espontaneidade, a atuação na pequena escala, a prototipagem, os baixos custos e o grande poder de impacto social. Eles se manifestam com diversas denominações, como urbanismo tático, *placemaking*, acupuntura urbana, urbanismo faça-você-mesmo, urbanismo de guerrilha, *handmade urbanism*, urbanismo colaborativo, etc. Ao se escolher falar em “urbanismos” se enfatiza que estamos considerando movimentos plurais e com suas especificidades, não sendo o objetivo desta pesquisa criar uma caixa conceitual que possa limitar tais abordagens. Porém, ao se considerar os vários pontos de contato existentes nesses urbanismos, podemos entender melhor o momento histórico em que eles se manifestaram e quais janelas buscaram abrir no horizonte da prática urbanística.

Um ponto essencial para se entender os urbanismos emergentes são os conceitos de estratégia e tática. Para o filósofo Michel de Certeau (2008), a estratégia diz respeito à manipulação de forças feita por quem detém o poder para a manutenção de um estado próprio que se mantém como verdade, mantendo assim o controle sobre as ameaças externas. A tática, por sua vez, seria a ação em um sistema alheio, onde as regras já estão bem estabelecidas e onde a autonomia não existe. A estratégia, portanto, por sua posição de poder privilegiada, possui uma visão do todo e atua no controle e permanência da força que a sustenta, enquanto a tática, pela pressão e urgência que lhe é intrínseca, não consegue ter o afastamento necessário para ter uma visão do todo, atuando então nas entrelinhas, se utilizando das brechas para criar espaços de movimentação. No contexto urbano, se costuma associar a estratégia à institucionalidade do planejamento urbano hegemônico, ligado ao poder público e ao poder financeiro, enquanto as táticas seriam as ações que atuam nas brechas dessa institucionalidade, ou seja, as operações informais urbanas realizadas pelos que não têm acesso ao poder formal. As táticas na cidade não são nada de novo, elas existem desde que o

próprio ambiente urbano foi colocado como um lugar de disputa de poder. Como exemplo podemos citar as ocupações de imóveis por movimentos de luta por moradia ou as ocupações de áreas periféricas que deram origem às favelas brasileiras.

No contexto dos urbanismos emergentes, o termo “tática” ganhou destaque com a difusão do conceito de urbanismo tático, com a publicação do livro *Tactical Urbanism: Short-Term Action for Long-Term Change* (2015), de Mike Lyndon e Anthony Garcia. Para os autores, o urbanismo tático é uma ferramenta de intervenções locais, temporárias, rápidas e de baixo custo que visam testar soluções para espaços públicos e catalisar projetos de longo prazo (LYNDON, 2011). Segundo Lydon (2011), a ideia de urbanismo tático é construída a partir de grupos de pessoas empoderadas, ou seja, é um urbanismo cidadão. A mudança de paradigma, portanto, está em trazer o cidadão, tradicionalmente visto como um mero usuário passivo do espaço urbano, para um papel de protagonismo ao pensar e agir sobre a cidade.

O termo urbanismo tático, cunhado inicialmente em 1996, ganhou força especialmente a partir da crise econômica imobiliária de 2008, quando ficou ainda mais evidente a incapacidade do urbanismo neoliberal suprir necessidades básicas de urbanidade que se esperam de uma cidade. Ao analisar a exposição *Uneven Growth: Tactical Urbanisms for Expanding Megacities*², a qual colocou o conceito de urbanismo tático em escala global, o crítico Neil Brenner entendeu como um ponto de convergência das diversas abordagens ali expostas, justamente, a questão econômica:

O urbanismo tático surge no contexto de uma crise de governança mais ampla nas cidades contemporâneas, em que tanto os Estados como os mercados falharam sistematicamente na entrega de bens públicos básicos (como habitação, transporte e espaço público) às populações urbanas em rápida expansão. (BRENNER, 2016, pág. 9)

Aliada à dimensão tática, os urbanismos emergentes trazem a preocupação com as questões do cotidiano, associadas à micro escala, ao bairro e ao senso de vizinhança e comunidade. As questões urbanas cotidianas envolvem camadas sensíveis que permeiam nossa relação com a cidade, como medos e afetos. Essas questões, na maioria das vezes, são completamente desconsideradas no planejamento das cidades, para o qual importa, sobretudo, dados mais facilmente quantificáveis. A experiência do cotidiano é abordada por Michel de Certeau em *A Invenção do Cotidiano* (1994), para o qual o espaço é o lugar praticado, pois se realiza enquanto vivenciado, enquanto os indivíduos exercem dinâmicas de movimento nele,

² A exposição *Uneven Growth: Tactical Urbanisms for Expanding Megacities* foi realizada no MoMA (Museu de Arte Moderna de Nova York), de 22 de novembro de 2014 até 25 de maio de 2015 e teve a curadoria de Pedro Gadanho.

através do uso, e assim o potencializam e atualizam. Certeau ainda dedica boa parte de sua argumentação ao “homem comum”, este herói anônimo que não mais é dono de um nome de família, mas que forma parte do todo da democracia.

O lugar praticado, portanto, só passa a existir quando deixa de ser um plano ou projeto e é devidamente apropriado pelas pessoas, que lhes dão sentido e valor. Esse conceito se aproxima ao que Lefebvre chamou de valor de uso, em contraposição ao valor de troca. Para o autor, o primeiro “corresponde à necessidade, à expectativa, à desejabilidade”, enquanto o segundo “corresponde à relação dessa coisa com as outras coisas, com todos os objetos e com todas as coisas, no ‘mundo da mercadoria’” (LEFEBVRE, 1999, pág. 135). O urbanismo neoliberal e o planejamento atual supervalorizam o valor de troca dos espaços públicos, os associando à lógica da mercadoria. Sendo assim, os espaços vão enfraquecendo seu caráter comunitário para se tornarem vendáveis na corrida das cidades globais. Mas, ainda segundo Lefebvre, “a sociedade urbana (...) tem uma lógica diferente da lógica da mercadoria. É um outro mundo. O urbano se baseia no valor de uso. Não se pode evitar o conflito” (LEFEBVRE, 2008, pág. 87). Ao colocar as pessoas em evidência no fazer urbano, o que abordagens como o *placemaking* estão fazendo é, sobretudo, enfatizar o espaço público como um lugar praticado no qual o valor de uso sai fortalecido.

Outra importante dimensão que converge os urbanismos emergentes é a lógica da prototipagem urbana. Um protótipo nada mais é do que um teste, um modelo mais simplificado feito para simular uma solução mais complexa, reduzindo custos, tempo e energia. Especialmente quando falamos do ambiente urbano, prototipar se torna ainda mais importante, já que projetos urbanos são extremamente caros. Nesse sentido, o que a ideia de prototipagem urbana propõe é que soluções sejam testadas de forma simplificada e temporária para poderem subsidiar de informações os projetos maiores e permanentes. Essa abordagem abre margem para um ambiente de experimentação muito mais intenso, já que os custos e tempo de implementação dos projetos são reduzidos. Portanto, a prototipagem nada mais é do que uma “tática” frente à dimensão estratégica do planejamento.

A colaboração também ganha um papel relevante nessas abordagens. Aqui ressaltamos que, nesta pesquisa, o conceito de colaborar está relacionado ao trabalhar em conjunto com objetivos em comum, somando-se visões e experiências a fim de se criar algo novo, diferindo de uma mera troca de informações (BARROS, 1994). Reforça-se a ideia de “design com” as pessoas, em oposição ao tradicional “design para” as pessoas do urbanismo modernista, ou ainda do “design pelas” pessoas das iniciativas vernaculares informais (KAULIO, 1998). A ideia de colaboração, portanto, está fundada na troca de saberes diversos, na qual o arquiteto é

mais uma peça na construção de um saber coletivo que nasce no encontro. Assim, os saberes populares, tradicionalmente vistos como inferiores ou pouco técnicos, dialogam com saberes acadêmicos e profissionais. O encontro de saberes é o que Paulo Freire (2005) chamou de dialogicidade. Para o autor, o processo pedagógico dialógico transforma tanto os educandos como os educadores. Dessa forma, podemos afirmar que assim também se dá com o processo de pensar a cidade, que, quando acontece na dialogicidade, transforma arquitetos e não arquitetos. Esse processo de troca, segundo Freire, objetiva a construção de uma síntese cultural (aqui podemos falar em uma síntese espacial), através de um processo em que o técnico deve questionar alguns preconceitos na intenção de conciliar diversas imagens para se alcançar o bem comum.

Baseado na ideia de colaboração, em 2018, foi criado o termo “urbanismo colaborativo”, o qual tinha o objetivo de servir como um conceito guarda-chuva que abrangesse as diversas abordagens urbanas que se fundassem na troca de conhecimentos. Conjugando o ativismo, os estudos acadêmicos e o desejo de mudança da própria sociedade, o urbanismo colaborativo se trata do processo de planejamento, gestão e ação sobre o espaço urbano envolvendo atores tradicionalmente excluídos de tais dinâmicas junto aos atores já estabelecidos, fomentando então a construção democrática de cidades mais inclusivas (COURB, 2018). O urbanismo colaborativo, portanto, para além de uma ferramenta de ação sobre o espaço, seria uma abordagem de inclusão dos diversos atores da sociedade em processos mais amplos e dialógicos de cocriação e coprodução da cidade, seja no planejamento, na gestão ou na ação sobre os espaços urbanos.

Aliadas aos conceitos apresentados, os urbanismos emergentes trouxeram diversas novas formas de organização e atuação profissional, especialmente no campo da arquitetura e do urbanismo. As pessoas passaram a se organizar sob outras formas de trabalho e ativismo, como os coletivos, grupos formados pela união de pessoas em torno de um interesse ou causa comum, caracterizados por organizações internas mais horizontalizadas e menos burocráticas. A causa comum pode unir pessoas de diferentes disciplinas, as quais trabalham de forma complementar e transversal, onde cada profissional contribui um pouco para o objetivo do grupo. Esses grupos, por sua vez, se organizam por meio de redes de interesse, como, por exemplo, mobilidade, agroecologia ou urbanismo colaborativo. Essas redes podem ter nível local, regional, nacional ou internacional, tendo sido potencializadas através da popularização da internet e especialmente das redes sociais. Profissionais do campo da arquitetura e do urbanismo também passaram a integrar grupos e redes de interesse, muitas vezes em formato multi ou transdisciplinar. Esse movimento aproximou os arquitetos e urbanistas de outras

perspectivas sobre as questões urbanas e sobre as demandas sociais.

É nesse contexto que surge, em 2016, o Coletivo Massapê, inspirado pelo solo fértil encontrado no nordeste brasileiro. Engajados pelo levante que fez estudantes universitários ocuparem por um mês o Centro de Artes e Comunicação da UFPE, em uma reação contra a PEC 55, a qual congelou os investimentos em educação e saúde por 20 anos, um grupo de estudantes do curso de arquitetura e urbanismo se juntou, ainda incipientemente e com poucos objetivos definidos, mas muitas inquietações em comum e um desejo compartilhado de fazer da arquitetura um meio de transformação social. O coletivo, do qual este pesquisador foi um dos fundadores, é organizado horizontalmente e se propôs, ao longo desses anos, a aproximar as pessoas do processo urbanístico, tendo a colaboração como um princípio norteador. O lugar onde este pesquisador está situado, enquanto membro de um grupo que aderiu a diversas das abordagens de urbanismos emergentes aqui apresentadas, é justamente o que lhe dá legitimidade para entender as potencialidade e limitações dessas práticas que serão abordadas mais adiante, já que o processo da práxis consiste no eterno ciclo *ação-reflexão-ação*.



Figura 03: Integrantes do Coletivo Massapê. Fonte: Coletivo Massapê.

Ao passo que os urbanismos emergentes ganharam projeção mundial, se manifestando tanto nos grandes centros urbanos do norte quanto do sul global, uma série de questionamentos passou a lhes acompanhar, especialmente no que diz respeito à capacidade dessas novas abordagens de efetivamente se contrapor ao planejamento urbano neoliberal sem ser absorvido ou neutralizado pelo mesmo. Quase uma década depois da exposição *Uneven Growth: Tactical Urbanisms for Expanding Megacities*, no Moma, se faz necessário refazer o movimento crítico de olhar para esses urbanismos emergentes sob a ótica da emancipação de

Paulo Freire, entendendo as limitações e as potencialidades que elas possuem, à medida que propõem colocar os cidadãos como sujeitos urbanos autônomos. É nesse sentido que tanto essa pesquisa como a própria trajetória profissional deste pesquisador caminham: colocar à prova os conceitos e princípios dos urbanismos emergentes à vista de um processo realmente colaborativo e emancipador.

1.3 O dissenso como parte da cidade



Figura 04: Lambe lambe de @Russovisky. Fonte: Tácio Russo.

A ideia de que a cidade pode ser um ambiente de consenso, onde os vários interesses conflituosos são pacificados pela força do projeto e do planejamento é um dos mitos criados pelo modernismo. A pretensão de um desenho que dê conta de resolver tais conflitos imperou durante boa parte do século passado. A questão central aqui é que os conflitos urbanos nunca deixam de existir, apenas são arrastados para debaixo dos tapetes. Movimentos como o Ocupe Estelita escancaram isso, funcionando como pontos de saturação e ruptura. Nesses pontos, os conflitos não podem mais ser ignorados, então são administrados pelo poder hegemônico, que, muitas vezes, faz concessões para garantir a permanência do sistema vigente.

Para Rancière (1996), a verdadeira democracia deve ser fundada na ideia de dissenso, já que a própria concepção de democracia é contraditória, à medida que esta pressupõe a igualdade em um todo formado por partes essencialmente desiguais. Para o autor, o dissenso é mais do que um conflito de pontos de vista opostos, mas diz respeito ao que se constitui na instância do comum, ou seja, no mundo compartilhado, o que se faz ver ou ouvir e o que está

sendo invisibilizado ou calado. Dessa forma, um planejamento urbano baseado no consenso visa dar voz e visibilidade apenas a certos aspectos e atores da vida urbana, fazendo emergir os espaços de pacificação e invisibilizando conflitos e disputas. Para Rancière (2005), ocorre, portanto, uma partilha do sensível, na qual a vida comum é repartida em espaços, tempos e tipos de atividades que determinam o tipo de participação que um ou outro sujeito devem ter. É dessa forma que a participação nos processos de planejamento da cidade é reservado para alguns poucos sujeitos visíveis, enquanto é negada a uma maioria de sujeitos invisíveis.

A partilha citada por Rancière ocorre, portanto, na dupla semântica do termo: tanto diz respeito ao mundo “compartilhado”, se associando ao fazer político de construção de coletividades, como à “separação” do mundo sensível em partes, às quais são reservadas a uns e a outros, estando essa última dimensão ligada ao que o autor chama de polícia, ou seja, a própria supressão da política. Žizek (2002) caminha nesse mesmo sentido ao afirmar que vivemos a era da pós-política, a qual se caracteriza, na verdade, pelo encerramento da política. Para o autor, “o último sinal da pós-política em todos os países ocidentais é o crescimento de uma abordagem gerencial do governo: o governo é concebido como uma função gerencial, privado de sua própria dimensão política” (ŽIZEK, 2002, p. 303). Dessa forma, a pós-política cria o consenso que estabelece e enrijece as posições dos sujeitos em um determinado corpo social, enquanto o dissenso é a própria política, à medida que possibilita uma recusa a assumir as posições determinadas pelo estado policial. Para Rancière, o dissenso tem o papel essencial de embaralhar as posições que estão colocadas, no sentido de que ele assume a postura radical de presunção de “igualdade de qualquer ser falante com qualquer outro ser falante”. (RANCIÈRE, 1996b, p. 372) Um ser falante, então, se faz ouvir mesmo quando a polícia lhe faz emudecer, gerando o ruído dissonante que caracteriza o dissenso.

A ideia de dissenso, portanto, dialoga estreitamente com a ideia de emancipação presente na obra de Paulo Freire. Para o pedagogo (2005), a emancipação é a libertação da opressão, a qual se dá coletivamente através da educação. O processo pedagógico emancipador é o que faz emergir as opressões existentes em um determinado contexto e cria as condições para sua superação. A nossa relação com o mundo muitas vezes parece se dar de forma natural e estática, porém, Freire defende o desenvolvimento de uma compreensão crítica que nos faça perceber que o meio que vivemos é carregado de crenças, valores e imagens socialmente transmitidas e compartilhadas. Para o autor, essa é a chave para a transformação das situações de opressão. O processo pedagógico tem o papel de fazer emergir essas imagens, questioná-las e ajudar a criar novas imagens que caminhem em direção ao bem comum.

O planejamento urbano neoliberal vigente se funda no consenso que determina quem pode ou não participar dos espaços institucionais de decisão e mesmo quem pode ou não ocupar certos espaços físicos da cidade. Na dimensão institucional, essa partilha assegura que a maioria das pessoas só possa participar da vida democrática através do voto, estando excluídas de outras instâncias de participação mais direta sobre a cidade, o bairro ou mesmo a rua onde moram. Por outro lado, a partilha também se dá materialmente, quando observamos, por exemplo, a distribuição socioespacial dos territórios das grandes cidades brasileiras, como o Recife, onde as áreas de maior risco, como as encostas de morros, são ocupadas pelas populações mais vulneráveis e invisibilizadas, enquanto as áreas mais seguras e supridas de infraestrutura urbana são reservadas para os que possuem o poder político e econômico, ou seja, os que podem ser vistos. Outro consenso criado pela cidade neoliberal é o que coloca o planejamento urbano como um fazer tecnocrático, esvaziando-o de sua dimensão política, como alertou Zizek. Nesse sentido, coloca-se o poder de decisão sobre o espaço urbano nas mãos dos chamados “especialistas”, pretensamente detentores de um saber técnico que lhes dá legitimidade de indicar os rumos de milhares de cidadãos.

É justamente como uma voz dissonante a estes consensos que permearam o planejamento urbano no início deste século que surgiram os urbanismos emergentes apresentados anteriormente. Questionando, sobretudo, a falta de participação social nas decisões sobre o ambiente urbano e a postura verticalizada e pouco flexível do planejamento vigente, essas novas abordagens fizeram emergir ruídos que estavam sendo silenciados, colocando em debate e questionando certos consensos herdados da prática urbanística modernista intensificados pelo neoliberalismo. Ao propor uma prática urbanística descentralizada, horizontal e alinhada com a vida cotidiana dos cidadãos, os urbanismos emergentes se colocaram como vozes potencialmente dissensuais. Isso porque objetivavam dar visibilidade e poder de decisão a certos atores urbanos aos quais estava reservado um mero papel espectador em relação à cidade. Esse novo papel frente ao ambiente urbano dizia respeito a uma ação mais direta, na qual os cidadãos não tinham que se submeter a tantos níveis de validação institucional e burocracia para atuar nos territórios de seu interesse. Cansados de reivindicar pelos meios institucionais, os cidadãos passaram a agir, com seus próprios meios, para transformar a cidade conforme lhes é de direito. Dessa forma, se um ofício ao poder municipal não é o suficiente para criação de um espaço público no bairro, os próprios moradores entenderam que poderiam intervir no espaço e, se não resolver seus problemas, provocar uma reação institucional.

Se, por um lado, essas novas abordagens de urbanismo emergente, de uma forma

geral, intencionaram se colocar como vozes dissensuais em relação ao urbanismo tradicional vigente, também podemos afirmar que muitas delas não foram capazes de embaralhar, de fato, os papéis desempenhados pelos sujeitos urbanos na partilha da cidade. Dessa forma, ao invés de exercerem o que Ranciére chamou de política, acabaram sendo absorvidas pelo poder de polícia vigente e caindo na armadilha de criar novos consensos. Esse processo é semelhante ao que Paulo Freire (2005) chamou de manipulação, uma tática anti dialógica na qual o poder hegemônico faz certos pactos com as classes dominadas para dar a impressão de diálogo com as mesmas. Para o autor, isso só acontece quando movimentos que vem de baixo emergem e ameaçam o poder dominante. Dessa forma, a manipulação se vale da ingenuidade com a finalidade única de perpetuação do poder existente.

É aqui que esta pesquisa visa se colocar não apenas em uma postura crítica ao urbanismo tradicional centralizador, mas também propor uma revisão crítica dos urbanismos emergentes, buscando entender seus verdadeiros potenciais de contribuição ao fazer político e democrático, ou seja, onde o dissenso é parte formadora e o objetivo final é a emancipação. Para isso, se faz necessário entender o quanto de fato os urbanismos emergentes são capazes de se contrapor às práticas urbanas neoliberais, se não em seu resultado efetivo, ao menos nos processos aos quais se propõem.

Uma crítica pertinente a essas abordagens, em especial ao urbanismo tático, diz respeito ao seu caráter descentralizado. Para alguns autores, ao propor uma espécie de “faça você mesmo”, o urbanismo tático está delegando aos cidadãos um papel de intervenção na cidade que deveria ser de responsabilidade do poder público, já que ele detém os meios econômicos e possui a legitimidade política para isso. O sociólogo Douglas Gordon (2014), apesar de entender o que chama de abordagens “faça-você-mesmo” como uma reação direta à negligência com alguns espaços urbanos, afirma que essas abordagens acabam por reforçar a lógica neoliberal, à medida que diminuem o papel do Estado no planejamento e aumentam a responsabilização do indivíduo. Nesse sentido, essas abordagens são bastantes cômodas ao Estado mínimo neoliberal. Assim, uma certa falência do Estado, o qual não consegue dar conta de toda a complexidade da cidade, seria até mesmo desejada pelo poder vigente, que então poderia transferir suas responsabilidades para terceiros.

Apesar desta crítica possuir uma coerência, é necessário ponderar que ela se desenvolve na esteira de uma interpretação distorcida dessas abordagens. O conceito de urbanismo tático criado por Mike Lydon não considera que a ação direta no espaço seja substitutiva da ação sistêmica do Estado. Ao propor um “faça-você-mesmo” urbano, o que grande parte dos urbanismos emergentes está propondo é uma ação provocativa, uma tática

urbana que surge das brechas, mas que não tem a função de resolver os problemas da cidade. O conceito de protótipo surge exatamente da possibilidade de que um teste de baixo custo e curto prazo feito no ambiente urbano provoque a institucionalidade a promover mudanças mais duradouras. Nesse sentido, não cabe aqui falar em uma pretensão dos urbanismos emergentes em assumir o papel do Estado no planejamento urbano. A questão, mais do que tudo, parece ser o quanto essas abordagens conseguem provocar e estimular uma consciência crítica dos atores envolvidos nos processos para poderem então se contrapor ao planejamento centralizador.

O professor Neil Brenner (2016), ao analisar a exposição do MoMA *Uneven Growth: Tactical Urbanisms for Expanding Megacities*, já citada anteriormente, buscou entender de que forma os “urbanismos táticos” poderiam de fato ser uma alternativa ao urbanismo neoliberal vigente. O autor, ao considerar a pluralidade de “urbanismos táticos” existentes, os quais estão reunidos sob o guarda-chuva conceitual da emergência, da micro escala e da participação, atenta que seus objetivos e consequências também podem ser plurais, resultando desde um reforço a uma subversão do urbanismo neoliberal. Brenner categorizou as abordagens táticas nos cinco níveis a seguir, dos quais considera que apenas os dois últimos níveis representam um enfrentamento real:

Cenário 1: reforço. O urbanismo tático alivia algumas das falhas de governança e consequências socioespaciais disruptivas do urbanismo neoliberal, mas sem ameaçar seu controle sobre o marco regulatório que governa o desenvolvimento urbano.

Cenário 2: entrincheiramento. O urbanismo tático internaliza uma agenda neoliberal (por exemplo, relacionada a uma diminuição do papel das instituições públicas e/ou uma extensão das forças de mercado) e, assim, contribui para o posterior enraizamento, consolidação e extensão do urbanismo neoliberal.

Cenário 3: neutralidade. O urbanismo tático surge em espaços intersticiais que não são nem funcionais nem perturbadores ao projeto neoliberal. Coexiste, assim, com o urbanismo neoliberal em uma relação que não é simbiótica nem parasitária, tampouco destrutiva.

Cenário 4: contingência. O urbanismo tático abre um espaço de experimentação regulatória que, sob certas condições, contribui para a subversão dos programas neoliberais. Mas, em outros contextos, com muitas das mesmas condições presentes, isso não ocorre. Os impactos do urbanismo tático sobre o urbanismo neoliberal são, portanto, contingentes; esses impactos dependem diretamente de fatores extrínsecos a ele.

Cenário 5: subversão. O urbanismo tático interrompe as lógicas básicas de uma governança urbana orientada para o crescimento e orienta-se para futuros urbanos alternativos baseados em formas mais profundas de inclusão, equidade social, democracia de base e justiça espacial.

(BRENNER, 2016, pág. 10)

O texto de Brenner é uma contribuição importante para lançar mão de uma visão

crítica sobre o conceito de urbanismo tático, ao passo que entende que o fato de defendermos uma postura “de baixo para cima” ou de estímulo à participação cidadã não necessariamente nos coloca em posição de embate com o planejamento urbano neoliberal. Os três primeiros cenários apontados pelo autor realmente parecem fazer do urbanismo tático um instrumento necessário ao urbanismo neoliberal, para equilibrar as forças e pacificar os conflitos ao fazer pequenas concessões que dão a ilusão de democracia. Apesar disso, é importante ressaltar que esta pesquisa acredita em uma busca por emancipação enquanto método, ou seja, enquanto percurso. Desta forma, por mais que os urbanismos emergentes aqui estudados muitas vezes não consigam subverter de forma eficaz o urbanismo neoliberal vigente, eles podem ter um potencial enorme de conscientização dos atores participantes, ao passo que podem os auxiliar a se situar em uma situação de opressão do espaço urbano e da vida social.

A chave para um entendimento do que pode ser um urbanismo transformador, um dos objetivos desta pesquisa, passa então por compreender suas contribuições para os dois conceitos-chave aqui apresentados: a emancipação e o dissenso. Falar em um urbanismo emancipador significa falar em um urbanismo que crie as condições para os indivíduos poderem se libertar das opressões, especialmente as impostas pelo próprio ambiente urbano. Por sua vez, não existe emancipação sem o conflito, sem o dissenso. Um urbanismo dissensual, portanto, é aquele que ajuda a revelar as situações de opressão e escancara o que não tem voz e que é invisibilizado na cidade, deixando claras as relações de assimetria existentes para que, enfim, possam ser superadas através da dialogicidade. Para esta pesquisa, esta postura se dá essencialmente através do método, ou seja, mais do que buscar um espaço urbano que seja democrático, busca-se um processo democrático, que por sua vez, consequentemente, resultaria em um espaço físico democrático.

Neste contexto, é importante ressaltar que nesse processo não há lugar para o consenso. Como afirmou Iazanna Guizzo, “um conjunto de diversos interesses pessoais não é o mesmo que um coletivo ou que ideias e práticas comuns” (GUIZZO, 2019, pág. 52). A construção da coletividade, portanto, se dá no que este trabalho chama de colaboração, estando aqui associada à ideia de dialogicidade, que não nega o conflito. O diálogo formador da colaboração busca uma síntese cultural baseada na troca de conhecimentos onde o saber é construído mutuamente, transformando educador e educando, ou no contexto urbano: arquitetos e não arquitetos. Esse diálogo coloca os atores urbanos em uma posição de horizontalidade, assumindo o que Rancière chamou de igualdade de inteligências (2004), mas não nega as assimetrias existentes nesta relação. Nesse sentido, é importante assumir essas assimetrias, entendendo os papéis a serem desempenhados por cada ator nesse processo,

inclusive pelo especialista. Para Paulo Freire, no processo educador o especialista não deve negar seu conhecimento técnico, mas o disponibilizar ao diálogo.

O que se pretende com o diálogo não é que o educando reconstitua todos os passos dados até hoje na elaboração do saber científico e técnico. Não é que o educando faça adivinhações ou que se entretenha num jogo puramente intelectualista de palavras vazias. O que se pretende com o diálogo, em qualquer hipótese (seja em torno de um conhecimento científico e teórico, seja de um conhecimento “experencial”), é a problematização do próprio conhecimento em sua indiscutível relação com a realidade concreta na qual se gera e sobre a qual incide, para melhor compreendê-la, explicá-la, transformá-la. (FREIRE, 2002, pág. 52)

É justamente nesse ponto que uma parte dos chamados urbanismos emergentes cai por terra, ao associar a ideia de coletividade à formação de um consenso pacificador no qual as discordâncias e os conflitos de interesse são desconsiderados. Como atentou Iazanna Guizzo (2019), é muito comum que profissionais da arquitetura e urbanismo, ao se propor a promover processos “de baixo para cima”, assumam uma postura de negação de seu conhecimento técnico e estético acumulado. Nessa postura, a qual a autora chamou de “arquiteto suicida”, o profissional busca assumir uma posição pretensamente neutra para interferir o menos possível e, de certa forma, evitar um possível conflito entre o saber técnico e o saber popular. O problema é que quando se assume que pensar a cidade e seus espaços é um fazer político, no sentido defendido por Rancière, a neutralidade não é possível, já que todos temos um lugar na partilha do mundo, inclusive os especialistas. Negar essas posições de assimetria é negar o próprio dissenso.

Arantes (2002), ao analisar a atuação de arquitetos e urbanistas em mutirões habitacionais na década de 90, faz uma importante reflexão em relação ao papel dos profissionais de arquitetura e urbanismo. Para o autor, quando apenas assumimos uma postura de correção técnica das ideias apresentadas pelos usuários do espaço, corremos o risco de não produzir uma arquitetura de fato inventiva, ou mesmo de reproduzir velhas opressões espaciais. Isso acontece porque “dar voz” aos usuários do espaço no processo de projetar sem um processo de conscientização crítica não garante que haja superação das opressões, ao contrário, muitas vezes elas continuam sendo reproduzidas em padrões espaciais internalizados. Como disse Paulo Freire, “uma educação que não é libertadora faz o oprimido desejar ser opressor”. Dessa forma, em um processo urbano que se assuma pedagógico, é necessário construir uma síntese espacial comum que interrompa a perpetuação de padrões opressores no espaço. Esse processo, por sua vez, se dá em mão dupla, onde tanto os usuários do espaço quanto os arquitetos são transformados e desenvolvem uma percepção crítica do

espaço.

Um exemplo disso pode ser visto em um processo vivenciado na prática por este pesquisador junto ao Coletivo Massapê. O contexto se trata de um projeto de intervenção urbana em uma praça de Jardim Brasil, em Olinda/PE, o qual tinha o objetivo de requalificar a área para criar um espaço seguro e lúdico para a primeira infância. Se tratando de um processo participativo, foram realizadas diversas rodas de conversas, dinâmicas de grupos e oficinas, nas quais participaram moradores, estudantes, professores de escolas do bairro e membros do coletivo, momentos em que foram alinhados os objetivos do projeto e os papéis que cada ator poderia assumir. Ao longo do processo houve um crescente engajamento dos moradores do bairro, especialmente do entorno imediato da praça, ao ponto de os moradores realizarem, por conta própria, uma vaquinha para arrecadar dinheiro para o projeto, já que o dinheiro disponibilizado pelo Massapê, proveniente de um edital, era bastante limitado.

O resultado do processo foi uma intervenção de requalificação na praça, a qual ganhou novos brinquedos, um espaço coberto, pinturas no chão e um mural em uma das paredes que a delimitavam. Além do resultado físico, observou-se um intenso engajamento dos moradores do entorno no cuidado e gestão da praça. Sem dúvida esse foi um ponto bastante positivo que fez com que o projeto atingisse um de seus objetivos, o de fortalecer a praça enquanto espaço público de lazer e convivência do bairro. Porém, se faz importante apresentar uma situação que ocorreu durante o projeto, a qual serve para ilustrar os pontos aqui levantados para se alcançar um urbanismo emancipador.

Com o grande engajamento que aconteceu, uma parte mais ativa de moradores do entorno da praça acabou ganhando protagonismo na gestão do espaço. Com a praça requalificada e intensamente apropriada pelas crianças, esse grupo gestor passou a fazer então algumas restrições ao uso da praça para garantir o bom estado dos novos equipamentos, já que inclusive haviam colocado seus próprios recursos para a aquisição dos mesmos. A principal restrição adotada foi instituir um horário para uso de alguns brinquedos da praça, como a gangorra e o gira-gira, que passaram a receber um cadeado a partir das 20h00 da noite, só voltando a estar disponíveis no dia seguinte às 8h00. O receio dos moradores era que após esse horário, sem a vigilância devida, os brinquedos não fossem utilizados da forma correta, tanto por pessoas adultas, como por crianças que os utilizassem de formas inadequadas. Esta foi uma decisão tomada pelos próprios moradores através do sistema de autogestão espontaneamente instituído para a praça. Acontece que esta decisão ia de encontro com um dos objetivos principais do projeto tal como idealizado pelo Massapê e alinhado em momento inicial, o de fortalecimento do caráter coletivo e público da praça. Na nossa visão, era

necessário radicalizar o caráter público do espaço. Ao se instituir a restrição de horário, criou-se uma barreira para que aquele espaço pudesse ser radicalmente democrático e público, reforçando, de certa forma, uma dimensão privada.

Diante da situação narrada, o Coletivo Massapê, que tinha um papel de facilitador daquele processo e de especialista na área de arquitetura e urbanismo, poderia ter assumido uma postura de neutralidade, entendendo que a decisão dos moradores era soberana, já que eles tinham a legitimidade de representar o lugar onde vivem. Porém, como dito por Paulo Freire sobre o processo pedagógico, o papel do especialista é também o de questionar os mitos e preconceitos que vêm à tona no processo de troca de saberes. Acreditar em um urbanismo que seja pedagógico passa por problematizar as opressões, mesmo que elas surjam de dentro do próprio território. Ao restringir o uso por parte da população, seja ela de adultos ou de crianças que só poderiam usar a praça no período da noite, está ocorrendo um novo regime de partilha onde novamente apenas algumas partes estão tendo voz, enquanto outras estão sendo caladas. Dessa forma, enquanto coletivo, entendemos que o processo pedagógico urbano ali realizado não foi suficientemente capaz de atingir uma colaboração mais profunda, pautada pelo bem comum, mas sim por uma ideia restrita de coletividade que, na realidade, cria novas relações de micro poder. Desta forma, mais do que uma pretensão de reverter aquela decisão, nossa opinião foi colocada como um contraponto. Ao contrapor o que até aquele momento estava sendo tratado como um consenso, entendemos que o dissenso foi colocado na mesa e se tornou visível para todos.

O que esta pesquisa pretende, portanto, é entender o urbanismo colaborativo à luz dos conceitos de emancipação e dissenso. Dessa maneira, ao analisar processos de urbanismo colaborativo, pretende-se entender como eles contribuem para **emancipabilidade**, ou seja: se colocam os usuários do espaço e cidadãos em uma posição de sujeito crítico do mundo, primeiro, os ajudando a reconhecer suas posições de opressão na cidade e, em seguida, problematizando-as para a construção de respostas dialógicas. E em complemento, busca-se compreender como esses processos contribuem para revelar os **dissensos** presentes na cidade, fazendo emergir as partilhas existentes nas relações urbanas e tornando visível as partes tradicionalmente não visíveis nos processos de planejamento urbano.

1.4 Gamificação e cidade

Os conflitos urbanos e os dissensos existentes na cidade contemporânea nos impõem o enorme desafio, enquanto sujeitos dispostos a pensar criticamente como nossas cidades estão sendo pensadas, construídas e vividas, de propor dispositivos, métodos, ferramentas e processos que consigam dar respostas aos problemas apresentados até aqui. Está claro que os métodos tradicionais de projeto e planejamento urbano não dão conta da complexidade e fluidez das trocas existentes no ambiente urbano contemporâneo. É necessário inovar no sentido de buscar formas outras de pensar e construir as cidades, as quais sejam mais flexíveis, abertas, engajadoras e críticas. Entendendo essa necessidade, arquitetos, designers, ativistas, planejadores e cidadãos têm buscado na ludificação um meio de subversão da lógica utilitarista da cidade neoliberal e como ferramenta de experimentação de cenários urbanos alternativos.

Através do lúdico é possível “perceber o dissenso que emerge do encontro entre a prática espacial cotidiana e a compreensão hegemônica do espaço, reproduzida na prática prescritiva de arquitetos e planejadores urbanos” (ASSIS, 2017, pág. 25). Para Assis (2017), isso só é possível porque o jogo tem o potencial de estimular o imaginário plural tanto dos jogadores quanto dos seus propositores, possibilitando a emergência de outros imaginários espaciais como possibilidade de ampliação do repertório de arquitetos e não arquitetos. A possibilidade de criação de outros imaginários funciona então como uma potente ferramenta para a avaliação crítica de padrões exógenos ou endógenos ao território e o consequente fortalecimento ou superação de tais padrões.

A ludicidade aqui apresentada tem sua base no conceito de interação lúdica, a qual se refere ao “movimento livre dentro de uma estrutura rígida” (SALLEN e ZIMMERMAN, 2004, pág. 26). No caso dos processos urbanos, a estrutura rígida poderia ser considerada os processos tradicionais de planejar e vivenciar a cidade, enquanto a interação lúdica seria o movimento livre caracterizado pelo uso de ferramentas não convencionais de mediação da nossa experiência com o urbano. Esse processo, conhecido como gamificação ou ludificação, se caracteriza pela adoção de elementos dos jogos ou de uma postura lúdica diante dos desafios urbanos da cidade contemporânea, especialmente o alto fluxo de informações e dados, a necessidade de participação e engajamento cidadão e a prototipação de soluções urbanas.

No contexto urbano, o termo gamificação tem sido usado, sobretudo, visando incorporar a tecnologia da informação a favor da geração de dados que possam subsidiar um maior entendimento sobre o ambiente urbano, se utilizando de elementos lúdicos para facilitar o engajamento com esses processos, para contribuir para a consolidação de uma cidade

inteligente (*smart city*), ou seja, uma cidade que usa do potencial tecnológico para resolver seus problemas. Essa perspectiva parte do entendimento de que o ambiente urbano não é mais caracterizado apenas pela sua arquitetura material, mas também pelos dados informacionais produzidos na cidade. Para Sicart (2016), a camada computacional dessas geografias urbanas apresenta novos desafios e oportunidades. É então que a lógica do jogo é associada à dos aplicativos e da internet das coisas, sendo incorporada em serviços e dispositivos urbanos que não eram tradicionalmente ligados ao lúdico. Nesse contexto, um jogo virtual mundialmente popular como Minecraft, baseado na lógica de construção de elementos mediante blocos unitários, pode ser usado como ferramenta de simulação para projetos de desenho urbano (BLOCK BY BLOCK, 2023). Ou um painel interativo em uma parada de ônibus estimula os transeuntes a interagir através do toque para desencadear sons e imagens que representam importantes locais da cidade (PLAYABLE CITY, 2023).

Claramente podemos ver uma onda recente de utilização de conceitos como gamificação associados ao urbano e à cidade, ficando explícito em termos como “*playable city*”, “*play the city*”, “*urban gamification*” ou “*gamified city*”. Através do *Google Scholar* é possível constatar que, entre a primeira metade da década de 2010 e a segunda metade, houve um aumento de 110% na quantidade de citações acadêmicas ao termo “*gamification*”. A expressão “*play the city*”, por sua vez, possui mais de 20.000 citações em artigos, enquanto “*gamified city*” possui um pouco mais de 12.000 citações. Nas buscas apenas por artigos em português, o termo “gamificação” tem mais de 11.000 citações. Isso mostra o quanto este tema está em evidência e anuncia a necessidade latente de se promover um debate mais amplo e crítico em relação à produção teórica e às experiências práticas, municiando uma compreensão acerca das possibilidades e limitações dessas abordagens sobretudo na perspectiva emancipatória defendida por esta pesquisa.

Apesar do evidente crescimento da utilização do conceito de gamificação (ou ludificação, em uma versão mais abrangeira) relacionado ao ambiente urbano e à cidade, este conceito é muito mais abrangente e surgiu, inicialmente, associado ao setor da tecnologia, tendo migrado para o ambiente de trabalho corporativo para aumentar a produtividade e o engajamento do trabalhador através da utilização de elementos ligados ao universo dos jogos. Em seu conceito mais amplo, a gamificação significa a “utilização de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos em contextos tradicionalmente não relacionados aos jogos” (DETERDING et al., 2011, pág.1). Como “elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos”, entende-se o lançamento de desafios, cumprimento de regras, metas claras e bem definidas, efeito surpresa, linearidade dos acontecimentos, conquista por pontos e troféus,

estatísticas e gráficos com o acompanhamento da performance, superação de níveis e criação de avatares. Já os contextos “não relacionados aos jogos” remetem a situações diferentes dos campos de jogo usuais, ou seja, são situações pertencentes à realidade do dia a dia profissional, escolar, social, urbano, entre outros. O uso de elementos dos jogos em contextos fora do jogo visa estimular os usuários a se engajarem em processos, fomentar a produtividade, o aprendizado, a utilidade dos sistemas, tornar a tecnologia mais atraente, mostrar um caminho para o domínio e autonomia e tirar vantagem da predisposição psicológica humana de se engajar em jogos.

Para Flanagan (2014), estamos testemunhando a emergência de uma cultura lúdica do século XXI: “uma era definida pela adoção de estratégias entre os domínios social, pessoal e profissional” (FLANAGAN, 2014, pág. 249). Podemos dizer que há uma expansão do jogo para fora do espaço-tempo tradicionalmente reservado para o lazer, invadindo espaços associados à seriedade como o próprio ambiente de trabalho. É nesse contexto que observamos um operador de uma plataforma de petróleo em Macaé (RJ) usar um simulador de guindastes para aprender a utilizar o equipamento, ou um usuário de tênis da Nike no Recife (PE) baixar um aplicativo criado pela empresa que lhe dá recompensas por metas alcançadas ao fazer atividades físicas, ou ainda um funcionário da Google no Vale do Silício (EUA) jogar ping pong no horário de trabalho.

Os três exemplos citados apresentam objetivos completamente distintos e específicos. No exemplo da plataforma de petróleo, o objetivo da utilização de um jogo de simulação é evitar acidentes e baratear os custos do treinamento de novos funcionários, ao passo que o ambiente do jogo cria um espaço seguro e realista da situação real. No exemplo do aplicativo da Nike, se a motivação do usuário é a de encorajar a praticar mais exercícios, a empresa tem suas próprias motivações de engajar e fidelizar ainda mais seus consumidores. Já no exemplo do funcionário da Google, o objetivo é trazer o lazer para dentro do ambiente de trabalho, para diminuir o estresse do ambiente corporativo e possivelmente para amenizar o excesso de horas extras trabalhadas. Analisando os três exemplos, vemos que existem motivações completamente diferentes e, por vezes, não tão claras em relação aos seus objetivos finais. A crescente apropriação dessa abordagem torna extremamente necessária a consolidação de uma visão crítica acerca da gamificação/ludificação, sobretudo considerando quem e porque a promove.

Ao olharmos para o exemplo do operador da plataforma de petróleo, vemos que o que está sendo chamado de lúdico aqui se trata de uma mera simulação tecnológica, que, apesar de

possuir o elemento de simulacro presente nos jogos, não guarda nenhum caráter de divertimento ou um nível maior de descolamento da vida cotidiana, afinal, mais parece uma reprodução fiel da mesma. Há de se entender o lúdico, portanto, na sua essência de jogo e não apenas como sinônimo de tecnologia. No exemplo da Nike, vemos que, apesar de também possuir algumas características do universo dos jogos, tais como pontuação e recompensa, a ludificação está sendo usada em serviço dos objetivos comerciais da empresa, e não para propiciar uma experiência prazerosa e significativa. Há, portanto, uma intenção clara de empresas em gerar um engajamento dos usuários pautado no consumo. Esse tipo de gamificação se torna, então, em uma sociedade capitalista globalizada, uma ferramenta de reprodução das opressões sócio econômicas do sistema. Se expandirmos o entendimento sobre a gamificação e o descolarmos da necessidade do uso da tecnologia, podemos ver que tais estratégias de uso de elementos lúdicos já foram usados por empresas há muito tempo, se caracterizando como um tipo de antecipação a essa abordagem. Basta olharmos para o uso de brindes na compra de certos produtos alimentícios, tirando partido de brinquedos, jogos ou personagens lúdicos para incrementar a venda desses produtos, usando elementos comuns ao universo dos jogos, como a surpresa e a recompensa.

Além disso, o conceito da gamificação também tem sido usado no ambiente corporativo para gerar ainda mais exploração da força de trabalho, como vimos no exemplo do funcionário da Google. Para Woodcock e Johnson (2017), o problema do trabalho para o capital é que o contrato social feito em torno da compra da força do trabalho é indeterminada, a produtividade de um trabalhador só existe em potencial, o que gera para o sistema a necessidade constante de pensar novas formas de motivação da força de trabalho. Ao ter como verdadeiras motivações o aumento das receitas, a redução dos custos, o aumento da eficiência das pessoas, o que se está fazendo, na realidade, é gamificar a experiência das pessoas por motivações definitivamente não lúdicas por trás delas. É o que vemos em várias novas empresas, especialmente as chamadas *start-ups*, através da informalização do ambiente de trabalho e a sua “ludificação”, com mesas de ping pong ou de pebolim, ao passo que isso também implica uma relativização da própria jornada de trabalho, muitas vezes excessiva. O embaralhamento entre os limites do lúdico e o sério não são necessariamente algo ruim, sendo inclusive defendido como uma postura de subversão ao utilitarismo do sistema capitalista, porém, o que observamos é que, muitas vezes, a gamificação da vida tem servido para o fortalecimento dos mecanismos de controle e, portanto, de opressão dos sujeitos. O que vemos não é uma ludificação da seriedade, mas uma burocratização do lúdico.

Não cabe aqui classificar tais práticas citadas como lúdicas ou não lúdicas. De fato,

elas possuem elementos de jogo, mas não representam o tipo de jogo ao qual esta pesquisa se alia, ou seja, jogos que visem a construção da colaboração e da emancipação. Woodcock e Johnson (2017) defendem que a gamificação é uma ferramenta e, como tal, pode ser utilizada por vários atores e para diversos fins. Assim como na analogia do tijolo de Deleuze e Guattari (1987), a gamificação pode ser utilizada para construir uma casa ou para quebrar uma janela. Sendo assim, é necessário entender por quem e para que a gamificação está sendo usada, de forma crítica, entendendo que não existe neutralidade no seu uso. Assim como no urbanismo, é necessário dotar a gamificação de seu caráter político. E isso também vale para o uso da tecnologia, a qual pode ser uma aliada, mas sobre a qual deve se retirar a crença de um progresso inerente. É através dessa leitura crítica da gamificação que Woodcock e Johnson (2017) cunharam dois termos: gamificação de cima e gamificação de baixo. A gamificação de cima é a “imposição de sistemas de regulação, vigilância e padronização sobre aspectos da vida cotidiana, por meio de formas de interação e feedback extraídas de jogos, mas separadas de seus contextos lúdicos originais” (WOODCOCK e JOHNSON, 2017, pág. 2), enquanto a gamificação de baixo representa uma “verdadeira gamificação da vida cotidiana através da subversão, corrupção e zombaria de atividades consideradas 'sérias’” (WOODCOCK e JOHNSON, 2017, pág. 2).

Como exemplo, os autores citam as empresas de telemarketing, onde têm sido amplamente implementadas estratégias de gamificação para melhorar a produtividade, tais como pontuação e recompensa. Em uma determinada empresa, aquém dos jogos oficiais instituídos pela empresa e que representavam uma gamificação de cima, os trabalhadores passaram a criar seus próprios jogos, em um genuíno movimento do que os autores chamaram de gamificação de baixo. Entre os jogos criados pelos trabalhadores estava um no qual eles se desafiavam a falar uma palavra fora do contexto da ligação telefônica, tal como “girafa” ou “paralelepípedo”. A pontuação aqui não era revertida em status corporativo ou incremento do salário, mas tinha valor lúdico apenas aos que jogavam, pelo prazer da subversão. Nas palavras de Woodcock e Johnson:

Há uma clara política de resistência aqui, viciando o impulso capitalista para a otimização e eficiência do uso do tempo. Onde a gamificação de cima coopta os jogadores para as pressões neoliberais, encontrando novas maneiras de incentivar as pessoas a trabalhar, uma alternativa potencial serviria exatamente ao papel oposto. Isso significa não melhorar o trabalho com a adição de elementos do jogo, mas prejudicar o trabalho com a adição de elementos do jogo, cujos objetivos não são os da atividade de trabalho. (WOODCOCK e JOHNSON, 2017, pág. 7, traduzido pelo autor)

Nos contextos urbanos, a gamificação tem sido usada especialmente para gerar engajamento e aumentar a motivação dos cidadãos em participarem de processos de planejamento urbano, elaboração de políticas públicas e processos de avaliação e monitoramento de indicadores urbanos. Como exemplos poderíamos citar dois jogos que têm sido utilizados em contextos urbanos: o Jogo do Estatuto da Cidade e o Block by Block. O jogo do Estatuto da Cidade foi desenvolvido pelo Instituto Pólis com o objetivo geral de tornar mais acessível alguns conceitos e instrumentos urbanísticos do Estatuto da Cidade, importante marco da legislação urbana criado em 2001. O jogo se propõe a fazer a mediação entre o conhecimento técnico expresso na normativa e a população, fazendo do lúdico um instrumento de engajamento com temas que, tradicionalmente, são vistos como pouco atrativos, como a legislação urbana. Já o Block by Block se trata de uma metodologia participativa que se utiliza do jogo Minecraft como ferramenta colaborativa para pensar os espaços urbanos. Minecraft é um jogo mundialmente popular que parte da lógica de construção de objetos por meio de blocos unitários, os quais podem criar, inclusive, espaços urbanos. Dessa forma, o Block by Block capacita moradores a utilizarem do jogo enquanto ferramenta para pensar um determinado espaço público do lugar onde vivem. A partir das ideias que surgem disso, então, um projeto é discutido coletivamente, em um processo colaborativo de construção de um entendimento comum para o espaço. O jogo, portanto, visa aproximar os não especialistas do desenho da cidade, o que muitas vezes é tratado como um fazer abstrato e exclusivo de arquitetos e urbanistas.

De fato, como vimos até aqui, o engajamento cidadão é um dos grandes desafios para a construção de uma cidade colaborativa, porém, é necessário entender a gamificação no contexto urbano sob o horizonte da emancipação, caso contrário, corre-se o risco de, assim como no ambiente corporativo, acabar por corroborar objetivos ligados ao poder hegemônico que nada possuem de lúdicos. Dessa forma, é objeto de interesse desta pesquisa analisar em que contextos, por quem, com que objetivos e como a gamificação é utilizada nas cidades. Se em um determinado processo urbano, o objetivo de participação social é o da mera consulta da população para legitimação de uma ideia pré-concebida, não será o uso do jogo que irá, por si só, conseguir reverter essa motivação, que nada tem de lúdica.

Assim como defendido por Woodcock e Johnson, por meio de uma gamificação de baixo, talvez um caminho possível seja justamente fazer o que não é esperado pelo sistema hegemônico de produção da cidade, ou seja, a busca do consenso, mas sim fazer surgir os conflitos, os dissensos urbanos. Dessa forma, o jogo poderia funcionar como algo realmente subversivo, provocativo e zombador do *status* da cidade formal, funcionalista e

normatizadora, a qual é objeto de crítica deste trabalho. Potencializando então os jogos como dispositivos emancipadores por meio dos quais é possível se perceber o dissenso. Um exemplo do que seria essa “gamificação de baixo” no contexto urbano é o Jogo da Renovação Urbana, que consiste em um jogo de tabuleiro que estimula, sarcasticamente, a renovação urbana desenfreada e desregulada. O jogo é uma ferramenta potente e crítica da cidade contemporânea neoliberal, ao passo que o universo lúdico criado intensifica ao máximo as consequências da especulação imobiliária, revelando a insustentabilidade de tal prática. Ao criar a situação limite de completa falta de regulação ao impulso de renovação urbana estimulada pelo mercado, fica mais fácil enxergar as consequências disso, como a ausência de solo natural resultante em alagamentos e enchentes. Essa intensificação faz parte do processo catalisador que o jogo proporciona, já que permite visualizar uma situação limite que deixa explícita as assimetrias e desigualdades presentes na cidade, ajudando a revelar seus dissensos.

Cabe ressaltar que, no contexto deste trabalho, investiga-se a ludicidade e os jogos como ferramenta, ou seja, como instrumento de mediação. Portanto, não estamos falando de quaisquer jogos ou brincadeiras ambientadas na cidade, mas de uma ludicidade utilizada como meio de ação e reflexão. A brincadeira da amarelinha, portanto, apesar de trazer benefícios ao ambiente da rua enquanto espaço lúdico, não faz parte do objeto de estudo aqui delimitado. Isso diz respeito a como os jogos influenciam no mundo fora do universo do jogo. Para Miguel de Sicart (2016), os jogos e brincadeiras são dotados de uma natureza autotélica, ou seja, têm um propósito em si. Porém, também podem nutrir uma natureza que não seja autotélica, de forma que podem guardar propósitos e objetivos específicos fora do campo do jogo. Dessa forma, os jogos aqui investigados não se encerram em si, mas visam refletir, provocar, problematizar ou subverter as estruturas hegemônicas da cidade funcional e dos processos consensuais. O jogo não é pensado como fim, mas como meio. Entender o jogo enquanto meio ou processo, com objetivos e propósito, não significa entender o jogo como uma ferramenta meramente utilitária. A ludicidade, a subversão e o prazer seguem sendo os elementos centrais deste processo, porém, existirá uma relação entre o que acontece no ambiente lúdico e o que acontece no ambiente da vida fora do jogo, como veremos adiante ao adentrar mais profundamente no universo dos jogos.

2. A DIMENSÃO LÚDICA

O homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga. Esta afirmação, que há de parecer paradoxal neste momento [...] prometo-vos, suportará o edifício inteiro da arte estética e da bem mais dificultosa arte de viver. (SCHILLER, 2015, p. 76).

2.1 Por dentro do jogo

Por mais que todos possamos ter alguma ideia, um tanto intuitiva, do que é um jogo, não é tarefa fácil conceituar de forma clara ou objetiva do que se trata, de fato, o jogo. Afinal, este pode ser um termo bastante amplo, designado para definir atividades como o futebol, um carteadado, um jogo de cena, um jogo de palavras, etc. Que elementos essas diferentes atividades possuem em comum? Seria um estado de espírito despertado em nós ao desenvolvermos essas atividades que caracterizaria o jogo? Uma brincadeira entre dois cachorros pode ser considerada um jogo? Ou ainda, se o jogo é um fenômeno que transcende a racionalidade humana, ele poderia ser entendido como um fenômeno cultural? Algumas reflexões sobre estas perguntas estarão presentes nas próximas páginas, onde mais do que respostas, serão apresentadas teorias, conceitos e classificações trabalhadas por importantes pesquisadores do universo dos jogos.

Para se compreender o conceito de jogo ao qual essa pesquisa se alinha foi necessário realizar uma revisão bibliográfica relativamente ampla acerca dos diversos conceitos de jogos, abordados por autores como Huizinga (2004), Caillois (1990), entre outros. A dificuldade em se estabelecer um conceito unificador e consensual levou à necessidade de se compreender, sobretudo, os pontos de convergência entre os autores escolhidos, se estabelecendo, portanto, os conceitos centrais dos jogos, os princípios fundamentais que o caracterizam e as suas principais classificações e categorias.

2.3.1 Homo Ludens: o jogo como fenômeno cultural

Para Huizinga (2004), o jogo é fato mais antigo que a própria cultura, afinal, não é criação humana, tal como a última. Basta observarmos dois animais brincando para entender que ali estão presentes vários elementos do que consideramos como lúdico, como, por exemplo, a sensação de prazer e divertimento. Podemos dizer que tais brincadeiras estão imbuídas inclusive de certos rituais e gestos. O lúdico, mesmo para os animais, é algo mais do que um mero impulso fisiológico, afinal está além de qualquer função biológica, possuindo algo significativo para quem joga. Várias teorias já buscaram conferir ao lúdico uma dimensão

fisiológica, como, por exemplo, associá-lo a algo necessário para o gasto da energia super acumulada, ou ainda o considerarem como um tipo de preparação dos jovens para as tarefas sérias a serem assumidas na vida adulta. Para Callois (1990), essa relação entre o jogo e uma preparação para a vida adulta cria uma relação de causalidade que não existe. Quando uma criança brinca de cavalinho, isso não significa que ela vai se tornar um cavaleiro ou uma amazona. O jogo não prepara para um ofício, mas “introduz o indivíduo na vida, no seu todo, aumentando-lhe as capacidades para superar os obstáculos ou para fazer face às dificuldades” (CALLOIS, 1990, pág. 16). Dessa forma, as análises biológicas não dão conta de explicar o fascínio que o jogo exerce para quem joga, ou ainda, do porquê a biologia associaria uma necessidade utilitária do corpo a uma sensação de divertimento. Essa falta de utilidade no ato do jogar, ou do brincar, confere ao lúdico uma certa dimensão imaterial, que Huizinga evita chamar de espiritual, para não cair no risco de exagero. A questão, para o autor, é que, como dito anteriormente, o “jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade” (HUIZINGA, 2004, pág. 11).

Apesar de reconhecer o jogo como algo mais antigo do que a própria cultura, o objeto de interesse de Huizinga é entender o jogo como um fenômeno cultural, que produz significado e que tem uma função social, portanto, excluindo-se o “jogo animal”. Entendimento este da ideia de jogo que se alinha totalmente com os objetivos desta pesquisa, ao passo que o jogo incide sobre a realidade, a dotando de significado e, portanto, a transformando. Se a realidade é uma construção que não está dada, o jogo seria um meio de “manipular” suas imagens por meio da imaginação. Nas palavras do autor:

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa 'imaginação' da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa 'imaginação'. (HUIZINGA, 2004, pág. 12)

Em consonância com a compreensão dos jogos enquanto um acontecimento sócio cultural, pesquisadores do Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet, da Université Paris-Norei, em pesquisa apresentada por Kishimoto (1996), concluíram que o jogo pode ser entendido como o resultado de um sistema linguístico que funciona em um contexto social. Dessa forma, nosso léxico não determina cientificamente o fenômeno do jogo, mas sim o seu uso cotidiano e social enquanto linguagem, embutido de interpretações e projeções sociais. Portanto, cada contexto e sociedade cria uma acepção do que é o jogo. Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui. Se, em um

contexto sociocultural, um jogo pode ser visto como uma brincadeira sem função específica, em outro contexto, o mesmo jogo pode ser visto com um sentido educativo.

Considerando que o jogo acontece dessa forma, podemos entender também que a criação de palavras e termos que o designam explica bastante como os jogos foram vistos em diferentes contextos históricos e sociais. Em *Homo Ludens*, Huizinga faz um verdadeiro mergulho etimológico em diferentes culturas ao longo da história para entender a relação dos povos com os jogos através da linguagem. Na Grécia antiga, por exemplo, existiam três palavras para designar o jogo de uma forma geral. *Παιδια* diz respeito a algo que é próprio da criança, mas, ainda assim, estando presente em contextos que extrapolam os jogos infantis. Já *ἀθύρω* está associada ao conceito de futilidade, de falta de utilidade. Por fim, *ἀγών* se refere a um tipo de jogo que tinha um papel central na vida grega: as competições. Para Huizinga, esta última palavra, apesar de guardar um forte elemento de seriedade, ainda possui uma identidade profunda com o sentido do jogo, sendo impossível a separar do complexo “jogo-festa-ritual”. Apesar dessa ligação, para o autor, o próprio fato de existirem palavras diferentes para designar o jogo e a competição revela uma certa dificuldade dos gregos em reconhecer o caráter lúdico presente nas competições. Contrastantemente, os romanos possuíam uma única palavra que designava todo o terreno do jogo entendido por Huizinga: *ludus*, que tem sua origem na ideia de ilusão e simulação. *Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. A palavra não foi tomada como base para outras línguas românicas, tendo sido praticamente esquecida por línguas como o francês e o português. Isso porque, nessas línguas, a palavra jogo é oriunda de *jocus*, que para os romanos possuía o sentido de jocoso ou gracejo e foi adaptada para designar jogos em geral. Apesar disso, Huizinga faz questão de resgatar o *ludus*, o qual utilizou para intitular seu icônico livro, por entender estar mais próxima do conceito de jogo abordado por ele.

Para Huizinga, uma possibilidade que ajuda a entender o jogo é o seu oposto, ou seja, a seriedade, o não-jogo. O jogo, portanto, está situado em uma posição diametralmente oposta à seriedade. Essa afirmação, no entanto, não nos permite dizer que o jogo não pode ser levado a sério. Ou ainda que toda atividade inserida no campo da não seriedade se caracteriza como um jogo. O riso, por exemplo, é uma ação humana que acontece num campo oposto ao da seriedade, porém, não podemos a caracterizar como um jogo. Podemos inclusive dizer que, apesar de guardar uma relação de oposição com a ideia de seriedade, alguns jogos são levados bastante a sério e não possuem nenhuma tendência ao riso (este, sim, um ato exclusivo do ser humano). Esse campo da não seriedade é o que Sallen e Zimmerman (2004) definiram como

“ser lúdico” (*being playful*), que diz respeito a um estado de espírito engraçado, onde o espírito da ludicidade se faz presente, como, por exemplo, quando somos brincalhões ao colocar apelidos em um amigo. Nesse sentido, esse conceito estaria mais próximo do sentido de *jocus*, palavra do latim que deu origem à palavra jogo.

Sallen e Zimmerman seguem diferenciando três conceitos que consideram chaves no contexto dos jogos: o “ser lúdico” (*being playful*), a “interação lúdica” (*play*) e o “jogo” (*game*). O ser lúdico, já explicado anteriormente, seria a categoria mais ampla e inclusiva, contendo as outras duas. As “interações lúdicas”, por sua vez, são atividades que têm um fim em si mesmas e estão acompanhadas de um estado de prazer, poder e autoiniciativa. Aqui estariam situadas as brincadeiras, como o pega-pega e o ato de empinar pipa. Por fim, os jogos então seriam uma parte mais formalizada da interação lúdica, sendo uma disputa de poderes com um resultado quantificável (SALLEN E ZIMMERMAN, 2004). Nem toda interação lúdica, portanto, se caracterizaria como um jogo, porém, todo jogo é acompanhado de interação lúdica.

A distinção conceitual abordada pelos autores em relação ao que seria interação lúdica (a qual inclui as brincadeiras) e os jogos, também é abordada por outros autores. Para Kishimoto (1996), a brincadeira difere do jogo à medida que supõe uma abertura maior, uma indeterminação quanto ao uso, uma “ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização” (KISHIMOTO, 1996, pág. 108). A brincadeira, ou o brinqueado, segundo a autora, seria um tipo de representação da realidade, algo que existe no lugar de algo, evocando algum aspecto de uma realidade específica. Já os jogos estariam ligados a certas habilidades específicas em uma estrutura própria definida por regras.

Para Caillois (1990), os jogos podem estar localizados em diferentes posições de dois pólos distintos, o “*paidia*” e o “*ludus*”. *Paidia* refere-se à energia desenfreada, exuberante e turbulenta, sem foco e que joga de forma improvisada, despreocupada; *ludus*, por sua vez, refere-se a uma tendência oposta e complementar, que absorve essa energia desenfreada da *paidia*, dá-lhe foco, fazendo-a subordinar-se a limites, regras, obstáculos. Ainda segundo Callois, o termo “jogo” combina em si as ideias de limite e liberdade. Enquanto os limites estariam instituídos pelas regras, pela temporalidade, pelos elementos físicos utilizados ou mesmo pela sorte e azar, a liberdade seria o poder de movimentação existente dentro desses limites, a invenção, ou seja, a capacidade de atribuir novos sentidos e criar novas relações entre os elementos e partes de um jogo. Há casos em que esses limites se bagunçam, em que as regras se dissolvem, em que a *paidia* se sobressai, ou ainda em que a liberdade e a invenção parecem desaparecer, onde prevalece o *ludus*. Entretanto, no geral, podemos dizer

que esses polos coexistem e que há uma relação que se mantém entre eles (CALLOIS, 1990). É interessante observar que esta classificação de Caillois, diferentemente das de Sallen e Zimmerman e Kishimoto, apenas localiza os jogos em uma posição mais próxima de um ou de outro polo, desviando da armadilha de tentar estabelecer uma linha limite entre uma brincadeira, que está mais associada à ideia de *paidia*, e um jogo, que está mais associado ao *ludus*. Em sua investigação linguística, Huizinga constata, inclusive, que várias línguas possuem uma única palavra para designar os atos de brincar e jogar, como no inglês *to play*, no francês *jeur* e no espanhol *jugar*. Alinhado a este entendimento, esta pesquisa não tem nenhuma pretensão de traçar maiores diferenciações entre a brincadeira e o jogo, aqui tratados como dois pontos de um mesmo espectro, apenas com níveis diferentes de liberdade e formalidade.

2.3.2 Princípios fundamentais

Se a diferenciação entre a brincadeira e o jogo se torna, então, algo bastante complexo e que não é o objeto de investigação desta pesquisa mais especificamente, concorda-se que, assim como afirmado por Huizinga acerca do riso, nem tudo que está no campo da não seriedade pode ser considerado jogo. É então que se faz necessário entender quais princípios fazem de um jogo, um jogo. Isso porque boa parte dos principais autores que estudaram e escreveram sobre jogos, na tentativa de conceituar e definir o que seriam os jogos, recorrem ao artifício de entender que princípios ou características fundamentais os orientam. Foi dessa forma que Huizinga definiu o jogo, em seu *Homo Ludens* (2004):

O jogo é uma atividade ou ocupação **voluntária**, exercida dentro de certos e determinados **limites** de tempo e de espaço, segundo **regras** livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de **alegria** e de uma consciência de ser **diferente da 'vida cotidiana'**. (HUIZINGA, 2004, pág. 55)

Sobre a voluntariedade, Caillois (1990) concorda que esse seja um aspecto fundamental, afinal, um jogo que fôssemos forçados a jogar deixaria imediatamente de ser um jogo e se tornaria uma coerção. A livre vontade nasce na motivação suprema do jogo: o prazer. O autor cita a definição de Paul Valéry, para quem o jogo existe quando “o entusiasmo pode soltar o que o tédio prendera” (CAILLOIS, 1990, pág. 26). Portanto, o jogo guarda a possibilidade incontornável do “não jogo mais”. O autor ainda corrobora a ideia de que o jogo funciona em uma instância separada da realidade, em um reino próprio de espaço e tempo,

que pode ser delimitado por aspectos materiais, como uma quadra ou um tabuleiro, mas também por aspectos imateriais, como o universo temático. O jogo possui fronteiras de espaço e tempo. Uma partida de futebol se inicia quando o juiz apita e se finaliza da mesma maneira depois de dois tempos de 45 minutos. Da mesma forma, quando a bola sai pela linha lateral o jogo é interrompido para se iniciar novamente nos limites estabelecidos pelas quatro linhas. Em um jogo RPG de temática medieval, não há o que se falar na utilização de um carro como meio de transporte, mas sim nos meios existentes neste universo temático. O domínio do jogo é, portanto, “um universo fechado, reservado e protegido – um espaço autêntico” (CAILLOIS, 1990, pág. 26). As leis que regem a vida cotidiana são então substituídas, neste espaço-tempo do jogo, por novas regras, precisas, consentidas e que conduzem o desenrolar do jogo. As regras do jogo são imperiosas e encerram um universo, não havendo a necessidade, então, de fazerem sentido fora do jogo. Para Caillois, pior do que um jogador que trapaceia as regras do jogo é o pessimista que não aceita as regras do jogo, por “não fazerem sentido”.

Para além dos aspectos comentados por Caillois sobre a conceituação de Huizinga, o autor acrescenta que o jogo é uma atividade incerta, ou seja, a dúvida em relação ao resultado deve permanecer até o fim. Se em um jogo de cartas, já não existe a possibilidade de reverter um resultado, o jogo acaba e os jogadores recolhem as cartas. Nos jogos de azar, como o bingo, há uma incerteza em relação ao ganhador, e mesmo nos jogos de habilidade, onde existe a possibilidade da falha. Essa possibilidade, segundo o autor, também confere ao jogo um caráter de divertimento, afinal, um jogo previsível seria provavelmente tedioso. Nas palavras de Huizinga, isso está relacionado a um certo mistério do qual os jogos estão rodeados. Caillois acrescenta ainda que os jogos, diferentemente da arte e do trabalho, não produzem riqueza, apenas a movimentam. O autor pondera que um jogador de futebol, por exemplo, o qual recebe para exercer a sua função, deve ser tratado, então, como um trabalhador, e não como um jogador. Na seção passada vimos o quanto a gamificação tem sido distorcidamente utilizada para aumentar a produtividade e os lucros do setor produtivo, o que de certa forma também fere o princípio fundamental da improdutividade do jogo.

De forma sintética, os elementos fundamentais que definem o jogo para Caillois são: **liberdade** - voluntarismo de se jogar; **delimitação** - circunscrição em um limite de espaço e tempo definidos; **incerteza** - indeterminação quanto ao resultado de maneira prévia; **improdutividade** - incapacidade de gerar bens e riqueza; **regulamentação** - suspensão das leis normais e instauração momentânea de novas regras; **ficção** - um descolamento da vida real.

Ao analisar a produção de autores como Huizinga (2004), Callois (1990), Cristie (1991) e Fromberg (1987), Kishimoto (1996) percebeu que vários elementos se repetem e então a autora chegou aos seguintes elementos comuns que interligam a grande família dos jogos e que serão considerados por esta pesquisa como os princípios fundamentais que os caracterizam:

- (1) **liberdade** de ação do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica;
- (2) o **prazer** (ou desprazer³), o “não-sério” ou o efeito positivo;
- (3) as **regras** (implícitas ou explícitas);
- (4) a relevância do processo de brincar (o caráter **improdutivo**), a **incerteza** de resultados;
- (5) a **não literalidade** ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço.

2.3.3 Classificações

A imensa variedade de jogos, cada qual com suas regras, suportes físicos, narrativas e limites de espaço/tempo, gera a necessidade, para que se possa realmente aprofundar nas suas especificidades, de uma classificação em agrupamentos menores, que guardem características em comum. Vale dizer que mesmo a classificação dos jogos não é uma tarefa simples e depende do critério escolhido para o agrupamento. Se o critério utilizado, por exemplo, é o dos jogos praticados ao ar livre, o jogo de pipa e o futebol podem estar elencados na mesma categoria, porém, se o critério utilizado for o de jogos praticados com bolas, o jogo de pipa já não estará nesta categoria, onde o jogo de futebol poderá estar acompanhado do queimado. Um mesmo suporte físico, no caso da bola, pode ser utilizado para mais de um jogo, assim como um baralho.

Caillois (1990) propõe uma classificação dos jogos considerando a predominância de quatro aspectos: competição, sorte, imitação e vertigem, chamados pelo autor, respectivamente de **Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx**. Essas quatro categorias se inserem no conceito de jogo defendido pelo autor, definido a partir dos elementos fundamentais citados anteriormente. Somado a essa classificação, o autor insere um espectro definido por dois polos já abordados aqui, *paidia*, onde reina os princípios da diversão, improviso e turbulência, e *ludus*, onde reinam as regras convencionais, a disciplina e a habilidade. Dessa forma, na

³ Autores do campo da psicologia, como Vygotsky, afirmam que nem sempre o jogo possui essa característica, porque em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira. A psicanálise também acrescenta o desprazer como constitutivo do jogo, especialmente ao demonstrar que os jogos podem criar situações extremamente dolorosas.

classificação proposta por Caillois, os jogos se situam em um dos quadrantes relativos às categorias predominantes de *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*, estando mais próximo de *paidia* ou *ludus*.

Agôn abrange toda a gama de jogos caracterizados pela competição, ou seja, um combate onde a igualdade de condições é criada artificialmente, de forma que as partes adversárias se colocam em uma situação de rivalidade e se confrontam em condições ideais, onde o vencedor recebe os louros de seu triunfo. É o reino das competições esportivas e das olimpíadas, nas quais há o desenvolvimento de certas habilidades necessárias para se atingir a vitória sobre o oponente. Em alguns esportes situados nesta categoria, existe o predomínio de uma inteligência corporal, abrangendo modalidades como o futebol, o vôlei, o basquete, a natação, etc. No entanto, a essa mesma categoria também pertencem os jogos onde dois adversários disputam uma partida onde dispõem de recursos em número e valor semelhante, como no xadrez ou no jogo de damas, sendo que nestes casos predomina a inteligência cognitiva. A igualdade de condições existente nestes jogos é primária. O número de peças e os movimentos possíveis para cada um no jogo de xadrez são os mesmos para os dois jogadores. Se um jogador possui habilidades maiores que o outro, isso gera uma desigualdade que é secundária. Portanto, a igualdade é relativa, afinal, uma igualdade absoluta seria impossível. Mesmo a igualdade primária é relativa, se considerarmos que em um jogo de vôlei de praia, por exemplo, a direção do vento pode beneficiar ou prejudicar uma equipe. O objetivo principal dos jogos de competição é o reconhecimento da excelência do jogador vencedor, do domínio de um determinado campo. Aqui, a persistência, o treino e o esforço têm papéis fundamentais.

É interessante notar que a competitividade aparece como uma categoria de jogo e não como um elemento fundamental dos jogos. Isso porque existem jogos onde a competitividade não é um pressuposto, como nos jogos cooperativos, em que o objetivo final é coletivo, e não individual ou de uma equipe específica. No contexto desta pesquisa, em que a colaboração é um conceito central, é importante ressaltar que essa categoria de jogos não aparece como tema de maior interesse. Considerando o conceito de colaboração abordado nesta pesquisa, o qual tem sua base na pedagogia de Paulo Freire, onde a construção do conhecimento se dá na dialogicidade, a competição e a rivalidade não são valores centrais que se pretende valorizar. Os jogos aqui investigados, por mais que possam cultivar algum tipo de motivação individual em suas dinâmicas, são, sobretudo, baseados na colaboração e na cooperação para a busca de soluções coletivas.

Para os Situacionistas, defensores do jogo e da ludificação da nossa relação com a

cidade, o jogo deve ser entendido desprovido de qualquer competição (JACQUES, 2003). Para o grupo, o qual foi diretamente influenciado pelas ideias de Huizinga, durante um bom tempo o jogo foi cooptado pelas forças produtivas e a ideia do ganhar ou perder está ligada à tensão entre indivíduos que buscam apropriar-se de bens. A competitividade do jogo seria utilizada pelas forças conservadoras para disfarçar a monotonia da vida imposta pelo sistema instituído por essas próprias forças. Em uma postura radical, os Situacionistas defendem que a nova fase de afirmação do jogo deve abandonar qualquer caráter de competição, sendo visto como uma criação comum de ambiências lúdicas.

Para Freire (2005), a divisão é um elemento fundamental para a manutenção da opressão. Segundo o pedagogo, essa é uma estratégia utilizada pela classe dominante para oprimir o povo, já que a unificação das massas populares significaria uma ameaça ao poder hegemônico. Por mais que possa soar radical associar a fala de Freire à ideia de competitividade relacionada aos jogos, basta observarmos as brigas de torcidas de futebol para entender como uma divisão pode ser criada para opor as massas em torno de objetivos específicos ou setoriais. Novamente é importante dizer que essas categorias abordadas por Caillois não são estáticas e absolutas, ou seja, muitos jogos vão possuir algum elemento de competição e habilidade sem que esses sejam seus elementos centrais. Dessa forma, não se pretende aqui descartar essa qualidade, apenas ressaltar que a rivalidade e a competição devem ser tratadas com atenção, para não funcionarem como elemento divisor entre os jogadores. Se, ao levantar a bandeira do dissenso, este trabalho considera que o próprio ambiente urbano é fruto do conflito e da disputa de interesses, ele também considera que é importante separar a aceitação do conflito como condição de coexistência de identidades plurais da ideia de competição por habilidades, sob o risco de invisibilizar mais ainda as partes já oprimidas.

Já a segunda categoria de jogos de Caillois, *Alea*, se refere aos jogos onde a sorte tem um papel central. Se em *Agôn*, os resultados do jogo dependem, sobretudo, do próprio jogador, através da sua habilidade e esforço, em *Alea*, seu oposto, os resultados não dependem do jogador, mas do acaso. Exemplos de jogos situados nessa categoria são os dados, jogos de roleta, o cara e coroa, a loteria, entre outros. *Alea* zomba do mérito, do esforço, do trabalho árduo e do profissionalismo. Aqui, o jogador é inteiramente passivo frente ao destino, este, sim, o mestre condutor do jogo. Mais uma vez observamos que essas categorias se embaralham na prática. Nos jogos de cartas e no dominó, por exemplo, há uma união de *Agon* com *Alea*, na qual a habilidade do jogador tem que contar com uma boa “mão” para conseguir o êxito no jogo. Essa categoria de jogos possui um curioso aspecto democratizante,

removendo qualquer resquício de superioridade que previamente pudesse haver entre os jogadores. Se nos jogos de competição, a igualdade se dá na disponibilização dos recursos, aqui, nos jogos de azar, ela se coloca de forma mais radical, instituindo uma igualdade de habilidades e esforços. Esse elemento de acaso, portanto, tem o potencial de embaralhar as posições sociais e as relações de poderes que existem fora do jogo e podem, por ventura, serem reproduzidas dentro dele. Dessa forma, se apresentam como um elemento interessante a serem explorados em jogos que pretendem pensar a partir de uma igualdade de oportunidades.

Mimicry, terceira categoria, se refere a jogos onde há a aceitação temporária de uma ilusão, de um universo imaginário. São jogos de imitação que dizem respeito, principalmente, à encarnação de um personagem e incorporação de seu comportamento. Jogos onde se finge ser outro. Na infância, essa categoria está bastante presente nas brincadeiras onde as crianças fingem ser adultos, como quando brincam de serem médicas, policiais ou cozinheiras. É o jogo de cena que dá origem ao teatro, mas também são as fantasias de festas populares como o carnaval ou o São João. No jogo, o jogador, transportado de prazer, supera-se a si mesmo a tal ponto que acredita que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder o sentido da realidade habitual. Mais do que uma realidade falsa, sua performance é imaginação e expressão. Assumir outros papéis é também uma oportunidade de embaralhar as micropolíticas do poder existentes na cidade, ao passo que isso pode significar, se não uma empatia, ao menos um reconhecimento do outro invisível. Performar o outro tem o potencial de revelar a partilha do sensível de Rancière (2005) e tornar visível e dizível as partes não contabilizadas dessa partilha. A ficção hegemônica, consensual, acaba se passando por realidade como se tal fosse. Dessa forma, criar novas ficções, não hegemônicas, se faz extremamente importante.

Ilinx, última categoria de jogos de Caillois, diz respeito aos jogos onde a sensação de vertigem se faz presente para desestabilizar nossa percepção lúcida da realidade, se associando a uma ideia de transe, espasmo ou tontura. Podemos citar a brincadeira de pular carniça ou a experiência em uma montanha-russa. A criança sabe, intuitivamente, que se girar rápido em um movimento centrífugo será levado para um estado de fuga e prazer. Há vários movimentos que o causam: o rodopiar, a queda, a derrapagem, a aceleração, entre outros. O autor ressalta ainda que não se trata apenas de uma sensação física, afinal ela é acompanhada por uma fuga moral, por um prazer, normalmente reprimido, da desordem e do caos.

Esse estado de embriaguez orgânica e psíquica de *Ilinx* nos remete, de certa forma, à prática da Deriva Situacionista, que consiste em uma técnica de apreensão das diversas ambiências do espaço urbano (JACQUES, 2003). O conceito de deriva está intimamente

ligado aos efeitos psicogeográficos e ao comportamento lúdico assumido pelos atores (ou, no caso, jogadores), se diferenciando de um deslocamento funcional ou mesmo de um passeio que se faz em uma viagem. As pessoas que se dedicam à deriva estão entregues às “solicitações do terreno e das pessoas que nele venham a encontrar” (I.S., 1960a, apud JACQUES, 2003, pág. 87). Importante destacar que, na deriva, o elemento aleatório não tem tanto protagonismo quanto se imagina, já que existe uma espécie de “relevo psicogeográfico” que induz uma certa experiência na cidade. Poderíamos intuir que, assim como em um movimento corporal circular, a cidade também nutre uma certa força centrífuga que nos leva a certos pontos de atração, o que os situacionistas chamaram de relevo psicogeográfico da cidade. Assim como um relevo físico, o relevo psicogeográfico também está sujeito a uma lei da gravidade que empurra e gera frios na barriga.

Para Caillois (1990), em cada uma dessas categorias, as quais não são absolutas, mas dizem respeito ao aspecto predominante, existem jogos mais dispostos à turbulência ou ao regramento, ou seja, a *paidia* ou a *ludus*. Para o autor, as regras são elementos fundamentais dos jogos, fazem parte de sua natureza de cultura, e buscam o lhes dar um caráter civilizador, porém, ao mesmo tempo, os jogos também guardam uma liberdade primária, o poder da improvisação. Alguns autores poderiam associar a *paidia* ao conceito de brincadeira, a considerando algo distinto do jogo, porém, como falado anteriormente, esse não é o objeto de interesse desta pesquisa, para a qual o conceito de jogo abrange suas diversas dimensões, mais ou menos regradas. Buscando entender as diversas dimensões que as categorias de jogos podem assumir, em um espectro ao qual se adicionam os polos *paidia* e *ludus*, Caillois elaborou o quadro a seguir, no qual apresenta uma classificação dos jogos (tabela 01):

	AGON	ALEA	MIMICRY	ILINX
 <p>PAIDIA</p> <p>LUDUS</p>	CORRIDA, LUTA, ATLETISMO	LENGALENGAS, CARA OU COROA	IMITAÇÃO INFANTIL, ILUSIONISMO	PIRUETA, CARROSSEL
	BOXE, ESGRIMA, FUTEBOL		BONECAS, MÁSCARAS	
	BILHAR, DAMAS, XADREZ	APOSTAS, ROLETA		“ATRAÇÕES DE FEIRA”
	COMPETIÇÕES ESPORTIVAS	LOTERIA EM GERAL	TEATRO E ESPETÁCULOS EM GERAL	SKI, ALPINISMO, ACROBACIA

Tabela 01: Classificação dos jogos segundo Caillois. Fonte: CAILLOIS (1990). Adaptado e traduzido pelo autor.

Como dito anteriormente, a classificação de Caillois é apenas uma das muitas possíveis, mas no contexto desta pesquisa, será usada por se entender que ela é capaz de dar

conta de uma ampla variedade do que está sendo conceituado como jogos aqui, como discutido a pouco. Para Sallen e Zimmerman (2004), o modelo de Caillois é uma das tentativas teoricamente mais ambiciosas de organizar as muitas formas de interação lúdica, ao passo que “seu sistema de classificação é um dos mais inclusivos e robustos que encontramos” (SALLEN E ZIMMERMAN, 2004, pág. 31). Para os autores, o sistema de classificação ajuda a entender que tipos de experiências lúdicas são oferecidas ou não em cada categoria de jogos. Dessa forma, ela se torna especialmente importante para auxiliar os processos de design de jogos, já que qualquer modelo que ajuda a enquadrar os problemas de design pode ser uma ferramenta valiosa (SALLEN E ZIMMERMAN, 2004).

Para Caillois, seu sistema de classificação pode ajudar a revelar valores culturais e sociais, à medida que dar preferência a *Agon*, *Alea*, *Mimicry* ou *Ilinx* é influir no futuro de uma civilização, afinal, “a cultura também se lê nos jogos” (CAILLOIS, 1990, pág. 56). Da mesma forma, entender o quanto da energia de invenção de *paidia* ou da formalidade de *ludus* estão embutidos na nossa cultura de jogos também nos revela escolhas enquanto sociedade. Como exemplo, Caillois cita o termo *wan*, de origem chinesa e que, etimologicamente, significa polir uma pedra indefinidamente. Esse termo seria o equivalente a *paidia*, porém, na cultura chinesa ele toma outro rumo, sendo a turbulência e o excesso de energia substituídos pelos valores supremos da calma e da suavidade, em consonância com essa cultura. Ao analisar, posteriormente, jogos em contextos urbanos, pretende-se entender quais aspectos estão sendo priorizados e quais estão sendo deixados de lado e o que isso pode nos revelar sobre a maneira que esses jogos se dispõem a pensar e construir a cidade.

2.2 A experiência do jogar

Parte dos objetivos desta pesquisa passa por entender o jogo enquanto uma experiência, ou seja, como ele afeta o jogador e pode funcionar como uma ferramenta de engajamento e emancipação. Sendo assim, pretende-se entender como o deslocamento da vida concreta que o jogo promove pode ser um fator de superação das contingências impostas pelos contextos urbanos, abrindo passagem para a invenção criativa de novas soluções para a cidade através da colaboração. Para isso, o conceito de círculo mágico, desenvolvido por Huizinga (2004), tem papel central na construção do jogo como algo que acontece em um reino próprio separado da realidade cotidiana. Em seguida, busca-se entender como se dá a experiência do jogo nas suas dimensões lúdica e estética, compreendendo quais emoções e motivações essa experiência pode despertar e as aproximações entre jogo e arte.

2.2.1 O círculo mágico e a construção de situações

O círculo mágico é o “lugar sagrado” onde o jogo acontece. É o terreno do jogo, o lugar proibido, isolado, fechado, sagrado, em cujo interior se respeitam determinadas regras. O círculo mágico é um conceito desenvolvido por Huizinga (2004) e está relacionado a um dos elementos fundamentais do jogo apresentado anteriormente: o jogo é “diferente da vida cotidiana”. Jogos são mundos temporários dentro do mundo habitual, nos quais reina uma ordem específica e absoluta. Para Huizinga, essa magia que envolve o círculo do jogo faz parte de seu mistério, sendo um dos responsáveis por lhe dar um caráter especial. No jogo existe um “nós” e um “dentro” que se contrapõe a um “eles” e um “fora”. Essa circunscrição que o círculo do jogo encerra está ligada ao mistério que ele envolve, como uma espécie de segredo restrito aos que estão “dentro”. Dentro, somos diferentes e fazemos coisas diferentes. Essa suspensão temporária da vida cotidiana pode ser vista claramente na trégua olímpica, período em que ficavam suspensas as guerras e conflitos na Grécia antiga durante a realização dos jogos na cidade de Olímpia. Ou ainda em civilizações antigas, quando no período dos jogos sagrados, os atos de vingança eram proibidos. Nesse sentido, poderíamos dizer que o pior vilão do universo dos jogos, mais ainda do que o trapaceiro, é o “desmancha-prazeres”, aquela figura que não aceita as regras estabelecidas no mundo do jogo, se recusando a aceitá-las e desfazendo o círculo mágico que envolve o jogo, o privando da ilusão que o caracteriza.

Para Huizinga, esse círculo é responsável por dar ordem a um mundo desordenado, criando uma espécie de representação perfeita de si mesmo. Essa perfeição da representação lúdica é associada pelo autor à ideia de belo, aproximando o jogo da dimensão estética, e à ideia de místico, o aproximando da dimensão sagrada. Algo de “invisível e inefável adquire nela uma forma bela, real e sagrada, (...) fazendo surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem” (HUIZINGA, 2004, pág. 21).

No contexto investigado nesta pesquisa é essencial a existência do círculo mágico em torno do jogo, já que dentro dele os participantes de um processo colaborativo podem pensar para além do comum e do real para então vislumbrar soluções alternativas que ainda não existem. Assim, o círculo funciona como um espaço seguro para experimentações e testes, onde as consequências das escolhas e decisões sobre a cidade ocorrem em um ambiente controlado e simulativo. Isso se torna especialmente importante quando o objetivo é pensar soluções para além da obviedade e dos hegemônicos que podem surgir tanto de dentro de um

território urbano (endógenas), quanto de fora (exógenas), mas que seguem oprimindo os sujeitos.

Apesar dessa magia que o círculo mágico envolve, Huizinga afirma ainda que o jogo tem uma natureza instável, estando passível, portanto, de ser atravessado pela vida cotidiana, seja pelo impacto exterior ou mesmo interior ao jogo, é então que ocorre o afrouxamento do espírito do jogo. Mas se o jogo pode ser “invadido” pelo mundo externo, é também verdade que ele pode ultrapassar os limites do círculo sagrado e tomar a vida do lado de fora. “Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. Mas seus efeitos não cessam após acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e a prosperidade de todo o grupo” (HUIZINGA, 2004, pág. 21). Essa é uma consideração essencial no que diz respeito aos objetivos deste trabalho, já que estamos falando de como os jogos podem influenciar na forma como pensamos nossas cidades no ambiente concreto, externo ao círculo mágico que envolve e delimita o jogo.

Essa questão acerca dos impactos do jogo se limitarem ao seu universo interno se refere ao seu caráter autotélico. A palavra autotélico deriva de duas palavras gregas: *auto*, que significa eu, e *telos*, que significa meta. Ou seja, significa uma atividade independente, que se encerra em si. Para Sallen e Zimmerman, os jogos possuem uma dupla dimensão, já que, em maior ou menor grau, são “perseguidos por si mesmos, por sua própria estimulação intrínseca, (...) embora sempre haja alguns razões extrínsecas para o jogo, há sempre motivações intrínsecas também” (SALLEN E ZIMMERMAN, 2004, pág. 328). Especialmente quando falamos de jogos como meios e não como fins, se torna ainda mais importante pensar os seus impactos para além de si. Sendo assim, aposta-se em uma natureza dupla, como apresentado por Sallen e Zimmerman, na qual os efeitos dos jogos atuam tanto na dimensão interna quanto na externa. Como dito por Caillois, através dos jogos também podemos ler a cultura. Dessa forma, a cultura invade os jogos e os jogos invadem a cultura. Assis sintetiza essa ambiguidade do jogo entre existir em seu próprio mundo e se conectar com o mundo externo da seguinte forma:

Para participar de um jogo, deve o homem abrir-lhe uma crença zero. A crença zero é a prontidão de aceitar o repertório e a estrutura, em suma: de brincar com outros' (FLUSSER, s.d., p.4). Com isso, não se quer afirmar que o sujeito que joga seja destituído de um histórico de vida e de suas posições no mundo, mas antes, trata-se de diferenciar o jogo dos demais contextos de escolha e negociação. O que distingue o jogo é o acordo que se dá entre as partes no momento da aceitação do convite ao jogo. A disposição para o jogo pode ser entendida como uma espécie de acordo tácito firmado entre os jogadores no momento em que se assume, não só as regras do

jogo, mas também o compromisso de jogar com o outro. (ASSIS, 2017, pág. 84)

A “crença zero”, portanto, seria um estado de disponibilidade. Estar disponível a entrar no universo criado pelo jogo, o aceitando como uma realidade, mesmo que temporária e ilusória. E é justamente dentro desse universo, o círculo mágico do jogo, onde é possível imaginar outros mundos e cidades. Para os Situacionistas, para pensar um mundo diferente no qual o utilitarismo não impera, é necessário “construir situações”. Uma situação é um “momento da vida, concreta e deliberadamente construído pela organização coletiva de uma ambiência unitária e de um jogo de acontecimentos” (IS, 1958, in JACQUES, 2003). Portanto, criar uma situação é escolher adentrar no círculo mágico do lúdico.

Assim como um jogo, uma situação é um tipo de intensificação da vida real através da exploração de seu potencial lúdico e estético. Importante ressaltar o caráter deliberado da situação, estando explícito no termo “construída”. Ao formular seu conceito de jogo, os situacionistas também deixam clara a intencionalidade de se entrar no círculo que envolve o jogo/situação: “o jogo é uma criação comum de ambiências lúdicas escolhidas” (IS in JACQUES, 2003, pág. 60). Se o jogo é algo que existe mesmo nos animais, tal intencionalidade deixa claro que aqui estamos falando de uma construção do jogo enquanto cultura, produto de deliberação humana. Outro aspecto interessante de observar, tanto no conceito de situação como de jogo, é o caráter coletivo que eles adquirem para o grupo, exposto nos termos “organização coletiva” e “criação comum”, superando a individualidade capitalista para propor um tipo de intersubjetividade coletiva. Por fim, prestemos atenção no uso do termo “ambiência unitária”, o qual faz referência ao Urbanismo Unitário, outro conceito central da teoria situacionista, que seria o “estágio no qual os métodos de experimentação da cidade e a criação de situações estariam tão aprimorados que as cidades passariam a traduzir-se fisicamente numa dinâmica de constante mutação” (MONTE, 2015). Concluímos então que a construção de situações é um movimento criativo e não estático, o qual está sempre ressignificando a cidade. Os jogos, portanto, seriam um ambiente extremamente propício à criação de situações, já que neles é possível experimentar cenários alternativos e intensificar certos aspectos da vida.

Em *Pedagogia do Oprimido* (2005), Paulo Freire fala em “situações-limite”, dimensões históricas e concretas de uma dada realidade que desafiam os sujeitos históricos, os quais devem incidir sobre elas conscientemente para sua superação (FREIRE, 2005). Tais situações são pontos de inflexão nos quais as opressões não podem mais ser ignoradas. Ainda segundo o pedagogo, esse momento não é motivo para pessimismo e imobilização, mas sim

para a ação transformadora que vem com a conscientização da situação de opressão e sua superação, a possibilidade do “ser mais”. O processo pedagógico, por sua vez, cumpre o papel ativo de ajudar a revelar essas situações-limite. É possível entender que o círculo mágico do jogo pode funcionar como um ambiente catalisador de situações-limite, nas quais as condições de opressão e os dissensos se revelem, funcionando como um primeiro passo para a superação dessas situações.

Um exemplo disso pode ser visto no já citado Jogo da Renovação Urbana. A intensificação proposta pelo jogo faz parte do processo catalisador que ele proporciona, já que no círculo mágico podemos fazer o exercício de pensar as situações-limite, onde as intenções ocultas de certos processos se revelam. A situação-limite do Jogo da Renovação Urbana, portanto, é a falta total de regulação para o impulso imobiliário, o que acaba por explicitar, de forma sarcástica, a gritante insustentabilidade de tal prática, como podemos observar em texto explicativo do jogo:

O artista Flávio Trevisan, radicado em Toronto, criou The Game of Urban Renewal para refletir um padrão repetitivo de (re)desenvolvimento urbano manifestado em sua cidade: o processo cíclico de demolição em busca de ideias urbanas progressistas. Como afirmam as regras do jogo de tabuleiro, em The Game of Urban Renewal, você e seus amigos podem fazer todas as coisas que são feitas no implacável escritório de planejamento urbano de uma cidade moderna. (TREVISAN, 2023, traduzido pelo autor)

A construção de situações potencializadas pelo círculo mágico fortalece a compreensão tanto da cidade quanto do jogo como ambientes de experimentação criativa. A própria lógica de prototipação de soluções defendida pelos movimentos de urbanismo emergente, tal qual o urbanismo tático, surge da intenção de superar contingências impostas pelo planejamento tradicional, como os altos custos, os longos prazos e as burocracias institucionais. Segundo Mike Lyndon, “um protótipo de curto prazo pode dotar de informações o planejamento de longo prazo” (LYNDON, 2011). Já para Noronha et. al (2016), o “‘*what if?*’ trazido pelo (...) jogo, pela sua ludicidade, pelo seu caráter de “faz-de-conta”, nos faz arriscar, testar um protótipo de um projeto que se desenvolverá à medida que vai sendo discutido” (NORONHA et. al, 2016, pág. 4). É nesse caminho que esta pesquisa entende os jogos como ferramentas dinâmicas de criação de situações, cenários imaginados, novos futuros, cidades alternativas e urbanidades sonhadas.

3.4.2 O jogo como experiência lúdica e estética

Se as regras estabelecidas no círculo do jogo são claras, determinadas e quantificáveis,

podemos dizer que a experiência fornecida pelo jogo é mágica, imprevisível, misteriosa, subjetiva e difusa. Se o tabuleiro, as peças e os movimentos estabelecidos geram o suporte físico de um jogo de xadrez, eles existem apenas para promover a experiência do jogar. É nesse âmbito, o da experiência, que os jogadores realmente participam de um jogo, entrando na interação lúdica significativa (SALLEN E ZIMMERMAN, 2004). Essa é a manifestação última do jogo. Os aspectos materiais que lhe dão suporte só se revelam através de seus efeitos experienciais e, para Sallen e Zimmerman, essa é uma experiência definida, sobretudo, pela participação. Mas afinal, o que torna essa experiência significativa? O que torna a experiência de jogar ou brincar tão imersiva e mágica? O que nos motiva a querer, livremente, entrar em um jogo? Essas são perguntas fundamentais, já que podem indicar caminhos de como os jogos podem servir como ferramentas de engajamento de pessoas em torno de processos coletivos.

Uma boa parte dos autores que investigaram o universo dos jogos considera que a principal dimensão da experiência de jogar se encontra na busca pelo prazer. Huizinga e Caillois, por exemplo, consideram o prazer, associado à alegria e ao divertimento, como um elemento fundamental do jogo. Porém, o prazer envolvido no jogo pode assumir faces mais complexas, inclusive associadas ao desprazer, como apontado por Vygotsky. “Definir o brinquedo como algo que dá prazer à criança é incorreto. (...) Primeiro, muitas atividades dão à criança experiências de prazer muito mais intensas do que o brinquedo, (...) segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável” (VYGOTSKY, 1989, p. 105). Para Sallen e Zimmerman (2004) talvez estejamos caindo em uma armadilha ao usarmos a palavra “prazer”, ao passo que questionam se é possível descompactar a noção mais geral de diversão e criar uma estrutura para categorizar o prazer.

Nessa mesma direção, Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) propõem um entendimento amplo da ideia de prazer, já que as palavras alegria ou diversão representam apenas termos substitutos para um fenômeno mais complexo que é difícil de ser definido. Para se aproximar da complexidade da experiência de prazer que o jogo proporciona, os autores propõem uma taxonomia que inclui oito tipos de motivação que podem proporcionar uma experiência prazerosa: **(1) sensação:** quando o jogo proporciona o prazer dos **sentidos**, valorizando uma experiência sinestésica; **(2) fantasia:** quando o jogo proporciona o prazer do **faz-de-conta**, criando um universo próprio ou assumindo personagens; **(3) narrativa:** quando o jogo proporciona o prazer do **drama**, criando arcos narrativos e explorando estruturas como a jornada do herói, por exemplo; **(4) desafio:** quando o jogo proporciona o prazer da **superação de obstáculos**, associado ao desenvolvimento de habilidades; **(5) companheirismo:** quando o

jogo proporciona o prazer das **relações sociais**, através da criação de um senso de coletividade efêmero ou mesmo de uma comunidade consolidada; **(6) descoberta**: quando o jogo proporciona o prazer de **investigar territórios não explorados**, estimulando a curiosidade e o senso de investigação; **(7) expressão**: quando o jogo proporciona o prazer da **autodescoberta**, estimulando o jogador a deixar sua marca pessoal ou a desenvolver um estilo; **(8) submissão**: jogo como **masoquismo**, estando associado a um sentimento de obediência/submissão a um sistema. Cada tipo de prazer é um elemento de motivação para o jogo, sendo, portanto, legítimo e recompensador, à sua maneira. Além disso, os tipos de prazer envolvidos na experiência do jogo não atuam sós, mas se sobrepõem, podendo um só jogo proporcionar diversos tipos de prazer.

A experiência emocional do prazer envolvida no ato de jogar é o objetivo final da criação de um jogo, mas é apenas a camada mais aparente e externa de seu funcionamento. Pensando o jogo enquanto artefato de design, percebemos que ele é projetado para sugerir e direcionar essas experiências. Para Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004), a estrutura dos jogos pode ser entendida em três níveis: a mecânica, a dinâmica e a estética (MDA – *mechanics, dynamics and aesthetic*). As mecânicas são as várias ações, comportamentos e mecanismos de controle oferecidos ao jogador em um contexto de jogo. Já as dinâmicas são os comportamentos da mecânica de um jogo conforme as ações e escolhas do jogador. Por fim, a estética diz respeito às respostas emocionais desejáveis evocadas no jogador, quando ele interage com o sistema de jogo. Para exemplificar, em um jogo de poker, as mecânicas incluem embaralhar, fazer rodadas e apostar. A partir dessa mecânica podem surgir dinâmicas como o blefe e o “*all in*”. As dinâmicas, então, “trabalham para criar experiências estéticas” (HUNICKE, LEBLANC, & ZUBEK, 2004), representadas pelos tipos de prazer apresentados anteriormente. No caso do blefe, por exemplo, esta experiência estética pode estar ligada ao prazer da fantasia, do faz-de-conta. O trabalho do designer de jogos está mais ligado à criação das mecânicas do jogo, porém, podemos dizer que, ainda assim, seu objetivo final é a criação de experiências estéticas, a motivação maior de se jogar um jogo e o que tornará o ato de jogar uma experiência significativa. Por exemplo, se o objetivo é fazer com que o jogador se sinta desafiado, o jogo poderá ter dinâmicas como a pressão do tempo. Ou se o jogo quer ganhar em experiências expressivas, pode se utilizar de dinâmicas que encorajem os jogadores a deixarem suas marcas, como ganhar itens exclusivos de jogos ou criar personagens únicos e personalizados. Mais adiante, falaremos um pouco mais sobre o trabalho do designer de jogos e a criação de mecânicas de jogo. Por enquanto, focaremos na experiência.

Tentando entender o que faz dos de algumas atividades experiências imersivas tão

profundas e, por vezes, transcendentas, o psicólogo e teórico Mihaly Csikszentmihalyi desenvolveu o conceito de *flow*, um estado de espírito particular no qual uma pessoa está tão envolvida que nada mais parece importar (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). Apesar de se tratar de um fenômeno bastante difícil de ser descrito, o autor realizou uma longa pesquisa com diversas pessoas que experimentaram esse estado, chegando à conclusão que o *flow* seria um estado emocional e psicológico de felicidade focada e engajada, quando uma pessoa sente uma sensação de realização e um maior senso de si mesmo (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). Para o autor, esse estado pode ser atingido por meio de um caminho de oito passos:

Primeiro, a experiência geralmente ocorre quando nos confrontamos com tarefas que temos a chance de concluir. Em segundo lugar, devemos ser capazes de nos concentrar no que estamos fazendo. Terceiro e quarto, a concentração é geralmente possível porque a tarefa realizada tem objetivos claros e fornece feedback imediato. Quinto, a pessoa age com um envolvimento profundo, mas sem esforço, que remove da consciência as preocupações e frustrações da vida cotidiana. Sexta, experiências agradáveis permitem que as pessoas exercitem um senso de controle sobre suas ações. Em sétimo lugar, a preocupação com o eu desaparece, mas, paradoxalmente, o sentido do eu emerge mais forte depois que a experiência do fluxo termina. Finalmente, o sentido da duração do tempo é alterado; as horas passam em minutos, e os minutos podem se estender por horas. (CSIKSZENTMIHALYI, 1990, pág. 49)

Apesar de o conceito desenvolvido por Csikszentmihalyi estar associado a vários aspectos da vida, vários autores o relacionam diretamente ao universo dos jogos, por considerarem que esses têm um imenso potencial de proporcionar o estado de *flow*. Para Sallen e Zimmerman (2004), isso fica claro quando Csikszentmihalyi descreve os oito passos que condicionam a experiência do *flow*, os quais contêm características essenciais dos jogos, tais como: se tratar de uma atividade desafiadora que requer habilidades; a fusão entre ação e consciência; objetivos e recompensas claras; concentração na tarefa; o paradoxo do controle e da incerteza; a perda da autoconsciência; e a dilatação do tempo. Ainda segundo Csikszentmihalyi, a experiência do *flow* acontece em uma zona na qual existe um certo equilíbrio entre os desafios da atividade e a habilidade do jogador (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). Se o desafio é muito pequeno em relação às habilidades do jogador, ele ficará facilmente entediado, enquanto se o desafio for muito grande para as habilidades do jogador, isso causará uma sensação de frustração e ansiedade. Para o autor, o *flow* se dá nessa zona entre a capacidade do indivíduo de agir e as oportunidades disponíveis para a ação. A manutenção nessa zona de *flow* é o que fará os jogadores continuarem a jogar. Para Csikszentmihalyi, isso acontece quando as metas são claras, o feedback é compatível e os desafios e habilidades estão equilibrados. Um jogo que pretenda engajar seus participantes deve proporcionar a experiência do *flow* através de sua mecânica e dinâmicas. Esse é um dos

desafios do designer de jogos.

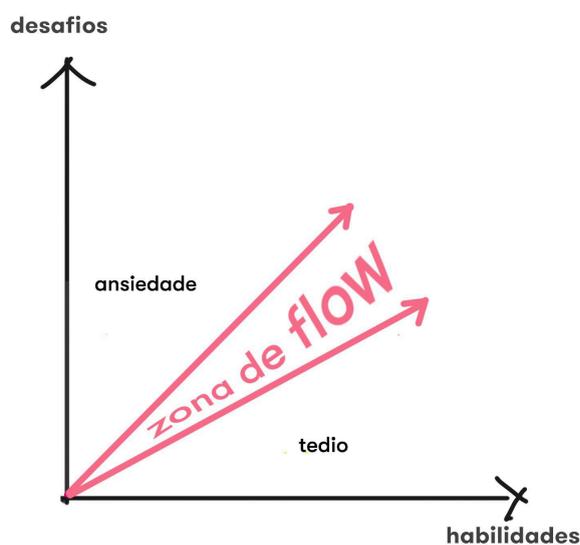


Figura 05: A zona de flow. Fonte: Csikszentmihalyi (1990). Adaptado pelo autor.

A experiência lúdica proporcionada pelo jogo está intimamente ligada à experiência estética desencadeada pelo mesmo. Elas estão interligadas e se atravessam, sendo experiências prazerosas (em suas várias dimensões) e imersivas. Para Schiller (2015), o impulso lúdico é responsável por dar o equilíbrio estético entre a razão, representada no impulso formal, e a sensibilidade, representada no impulso sensível. O autor faz uma crítica ao seu tempo, o final do século XVI, ao enxergar uma excessiva valorização da razão frente ao sensível, afastando o homem da sua natureza. O estado de jogo é então o que permitiria ao homem reequilibrar os impulsos e se desenvolver plenamente em sua humanidade.

Nesse mesmo sentido, Huizinga afirma haver uma tendência do jogo de colocar ordem no mundo, através de suas regras e seu círculo delimitado, o que o aproxima da busca pelo belo. Além disso, assim como no domínio da estética, o jogo nutre qualidades como ritmo, harmonia, contraste, variação, tensão e equilíbrio. Já para os Situacionistas, a ideia de perfeição não deve ser a finalidade do jogo se isso significar uma posição estática e oposta à vida (IS in JACQUES, 2003), porém, também afirmam que sempre é possível buscar essa perfeição na confusão que é a vida real. Dessa forma, a experiência estética do jogo não seria estática, mas dinâmica, estando sempre em estado de constante movimento e mudança.

Além disso, assim como no âmbito da arte, no jogo, a relação entre artefato e usuário pode ser embaralhada. Como dito anteriormente, para Sallen e Zimmerman, a experiência do jogar é, sobretudo, sobre participação. Mas de que tipo de participação estamos falando? Em

“O espectador Emancipado”, Rancière repensa a posição do espectador em relação a uma obra de arte ao considerar o olhar uma ação. Existe uma autonomia e uma liberdade de criação no próprio ato de interpretar. “É isso que emancipação significa: o embaçamento da oposição entre aqueles que olham e aqueles que agem, entre os que são indivíduos e os que são membros de um corpo coletivo” (RANCIÈRE, 2010, p.120). Nesse mesmo sentido, os situacionistas defendem que “criar situações” é o contrário da passividade, já que uma situação é feita para ser vivida por seus construtores. “O papel do ‘público’, senão passivo pelo menos de mero figurante, deve ir diminuindo, enquanto aumenta o número dos que já não serão chamados atores, mas, num sentido novo do termo, vivenciadores.” (DEBORD in JACQUES, 2003). Ao propor um “jogar com a cidade”, os situacionistas estão sugerindo um papel ativo na criação de experiências estéticas no ambiente urbano.

O jogo, portanto, possui uma dupla dimensão: uma objetiva, representada pelas mecânicas e dispositivos materiais que lhe dão suporte, e uma subjetiva, expressada na experiência lúdica, estética e emocional proporcionada pelo mesmo. Por sua vez, apesar de subjetiva, tal experiência estética não se dá apenas ao nível individual, mas também acontece coletivamente e compartilhada, através da intersubjetividade, que acontece quando “[...] reconhecemos outros corpos como corporificação de mentes e si mesmos como o nosso próprio” (SOKOLOWSKI, 2004, pág.163). Ao passo que reduzimos a nossa experiência como única e absoluta, reduzimos a construção coletiva do conhecimento sobre algo ou sobre as diversas esferas que compõem o mundo real ou, até mesmo, sobre os aspectos subjetivos que cada pessoa carrega em si. Sokolowski, ao falar sobre a intersubjetividade, dá o exemplo de um cubo, o qual, se olharmos de um ângulo individual, temos uma percepção limitada, de uma ou duas faces. Enquanto na perspectiva intersubjetiva, é possível alcançar uma percepção coletiva e muito mais completa do cubo, a partir da soma dos diversos pontos de vista, onde cada um vê o cubo por um ângulo diferente. Assim também acontece nos jogos e na cidade: quando uma experiência é vivenciada por vários pontos de vista diversos, ela resultará em trocas e respostas muito mais complexas e intensas, numa espécie de “ $2 + 2 = 5$ ”, no qual a leitura de mundo coletiva é mais do que uma simples soma das individualidades, mas um conjunto novo de ideias que surgem das interações.

A aposta no jogo como um aliado ao processo de urbanismo colaborativo se alicerça na convicção de que a criação de experiências lúdicas e estéticas significativas pode funcionar como um fator engajador em torno de tais processos, especialmente quando eles proporcionam uma experiência relevante e intersubjetiva. O engajamento proporcionado pela experiência do jogo, por sua vez, ganha especial importância quando observamos as

dificuldades enfrentadas pelos processos de urbanismo colaborativo em mobilizar pessoas em torno de objetivos comuns, o que foi vivenciado por este pesquisador, na prática, em projetos junto ao Coletivo Massapê. As dificuldades são muitas: falta de tempo, descrença na possibilidade de transformação social, desconfiança entre as partes envolvidas, falta de recursos necessários para a continuidade do processo, entre outros. Para qualquer processo que tem a finalidade de promover o protagonismo cidadão em torno de um objetivo comum, essas são questões essenciais de serem refletidas. Afinal, diante de tantas dificuldades, motivando as pessoas a participarem de um processo colaborativo? De fato, as motivações também podem ser múltiplas: desejo de transformação social, criação ou fortalecimento de vínculos sociais, objetivos individuais, etc. O esforço aqui desprendido é, justamente, entender como o jogo pode potencializar o engajamento das pessoas em processos coletivos, apostando na sua capacidade de oferecer experiências significativas e prazerosas, afinal, ao jogar, podemos criar sentido e nos expressar no mundo.

3. JOGOS PARA UMA CIDADE COLABORATIVA

3.1 O Jogo no Urbanismo Colaborativo

Os dois primeiros capítulos buscaram situar esta pesquisa nos temas centrais aqui investigados: o ambiente urbano e o universo lúdico, buscando compreender conceitos, abordagens e os entrelaçamentos entre eles. Este terceiro capítulo, por sua vez, buscará compreender os aspectos metodológicos da utilização dos jogos no contexto urbano, inclusive na sua dimensão prática, através da análise de um estudo de caso. Ao propor a possibilidade de utilização de jogos como ferramentas em processos urbanos, se objetiva destrinchar o “como” isso pode acontecer. Nesse contexto, por “como” se entende o processo, ou seja, o método, o percurso, o trajeto. Para Silva (1983), uma progressão que evolui a uma proposta de solução. Na perspectiva desta pesquisa, projetar o processo é tão importante quanto projetar o produto (BRANDT, 2006). Assim, mais do que pensar um ambiente urbano projetado que seja emancipador e democrático, pretende-se refletir sobre um processo projetual que seja democrático e emancipador, esperando-se que o ambiente urbano resultante deste espelhe estes valores.

Pensar o processo projetual de arquitetura e urbanismo, sobretudo em relação à cidade e aos espaços urbanos, por si só, já é uma tarefa extremamente complexa. Pensar em processos projetuais urbanos que busquem a colaboração como método, então, se torna uma tarefa ainda mais desafiadora, a qual tem sido objeto de ação-reflexão deste pesquisador desde os tempos de graduação. Abrir o processo projetual à participação o torna mais complexo, pois pode acarretar um excesso de informações, trazendo à tona toda a complexidade e as contradições do ser humano e da sociedade, reforçando a necessidade de que o mesmo seja muito bem gerenciado. Diante desse desafio, se torna extremamente importante que profissionais de arquitetura e urbanismo se esforcem em pensar, criar e experimentar métodos inovadores de projeto, de maneira que esses possíveis obstáculos sejam transformados em fatores de engajamento.

Segundo Ehn (1991), um dos maiores desafios enfrentados na relação entre designers e usuários é a linguagem, já que muitas vezes as demandas e necessidades não são colocadas de uma maneira clara. De fato, a tarefa de traduzir os desejos e necessidades do usuário na linguagem técnica do desenho e vice-versa nem sempre é bem sucedida. Em resposta a isso, o autor recomenda o jogo como uma boa base para a aprendizagem mútua entre designers e usuários, devido a seu potencial mediativo. Isso acontece porque, no ambiente lúdico, o

compromisso com a realidade e a técnica são relativizados, tornando o ato de pensar o espaço um pouco mais democrático e menos exclusivo de profissionais de arquitetura e urbanismo. Para Habraken (1987), projetar é uma atividade social entre pessoas com conhecimentos e responsabilidades diferentes, na qual é necessário se negociar, estabelecer regras e fazer propostas, enquanto o design tem o papel de estudar como se manipulam e transformam as configurações complexas que surgem desse processo. O jogo, por sua vez, enquanto ambiente manipulável, é uma potente ferramenta de pesquisa e de criação de novas configurações (HABRAKEN, 1987).

Considerando essa abordagem processual, faz-se necessário entender melhor o que está sendo chamado, no contexto deste trabalho, de processo projetual de urbanismo colaborativo. Um bom começo para isso pode ser entender como funciona o processo projetual tradicional em arquitetura e urbanismo, para então compreender as diferenças propostas em um processo colaborativo. O processo metodológico tradicional, hegemonicamente, é pensado enquanto uma progressão unidirecional das seguintes etapas: iniciativa, diagnóstico, concepção de soluções, aprovação, detalhamento, construção e gestão (ACIOLI, 2016). Esse processo tradicional, geralmente, se caracteriza por um maior distanciamento entre o arquiteto e o usuário do espaço. Nesse sentido, o fazer arquitetônico se aproxima da tecnocracia, ou seja, na crença de que o saber técnico é capaz de dar conta de resolver os problemas dos usuários, que só participam pontualmente de algumas dessas etapas previamente acordadas. Quando pensamos nas cidades, devido à complexidade de se introduzir um número grande de pessoas no processo projetual, essa prática que limita a participação dos usuários se torna ainda mais hegemônica.

Porém, como apresentado no capítulo I, com o surgimento dos movimentos de urbanismo emergente, os processos metodológicos passaram a ser revisados e adaptados a uma nova realidade na qual a participação social e a colaboração entre saberes são pilares centrais e onde as fronteiras entre os arquitetos (especialistas) e os usuários (não especialistas) são bagunçadas. A primeira diferença que se percebe é o entendimento mais cíclico e menos linear do processo projetual. Essa natureza cíclica parte do pressuposto de que as ideias estão em constante aprimoramento, portanto, sendo necessários vários testes. Nessa perspectiva, para iniciar um ciclo de grande investimento deve-se, primeiro, esgotar os ciclos de prototipagem, ou seja, de testagem de soluções mais simples. No diagrama desenvolvido por Lyndon e Garcia (2015) acerca dos projetos táticos vemos um processo cíclico que inclui as etapas de empatia, para entender o contexto do projeto, a definição, onde se elegem o local e o problema a ser respondido, a ideação, para o desenvolvimento de uma resposta tática àquele

problema, e as fases de prototipagem e teste, onde a solução desenvolvida será experimentada na vida real a fim de aprimorá-la.

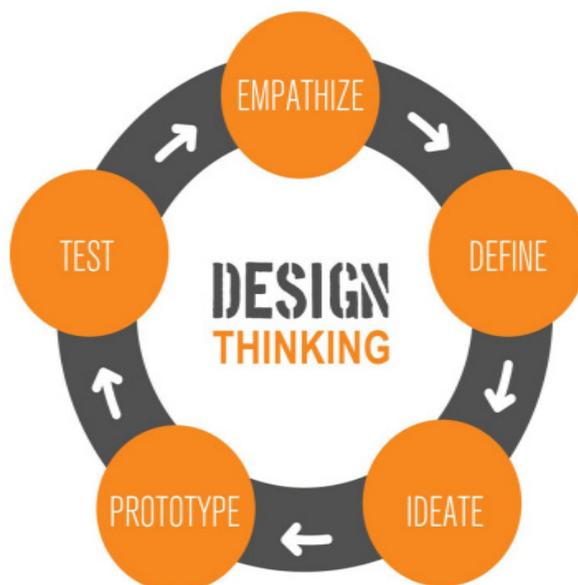


Figura 06: O processo projetual a partir da dimensão tática. Fonte: LYDON;GARCIA, 2015, p. 172.

Uma síntese entre o processo tradicional e as abordagens emergentes foi desenvolvida nesta pesquisa como resultado das investigações teóricas e da experiência prática deste autor ao longo dos últimos anos. Aqui chamado de processo híbrido (figura 07), essa abordagem metodológica tem a vantagem de pensar os espaços tanto estratégica como taticamente. Sob a perspectiva estratégica, o processo é pensado enquanto estrutura maior, na qual existe uma progressão de acontecimentos para se atingir um objetivo. Já na dimensão tática, o processo conta com ações de impacto imediato, atingindo objetivos intermediários, tais como ativações urbanas e prototipagens. As duas dimensões se complementam e atuam em colaboração para atingir os objetivos do processo projetual, que são múltiplos, com diferentes complexidades e tempos. Por não se tratar de um processo necessariamente linear, aqui escolheu-se representar por meio de um diagrama cíclico, no qual se pode pular etapas ou retrocedê-las segundo as especificidades de cada projeto. Esse método também reforça a valorização do processo projetual em relação ao produto arquitetônico e urbanístico, já que coloca o engajamento cidadão e a colaboração entre arquitetos e não arquitetos como finalidade central.

As nomenclaturas tradicionalmente utilizadas no processo projetual arquitetônico e urbanístico também foram repensadas para distanciar o processo de uma herança que Paulo Freire chamou de educação bancária, na qual o processo pedagógico é marcado pelo depósito

de conhecimento de um ator para o outro. Nessa mesma perspectiva, o objetivo aqui é evitar um processo projetual bancário, no qual o arquiteto especialista deposita seu conhecimento técnico sobre os usuários do espaço. Assim, mais do que pensar em um “diagnóstico” que revele as doenças do território, se propõe pensar as “emergências”, ou seja, os desejos, necessidades e potências que dele emergem. Mais do que pensar em um processo de “aprovação” que reserva ao usuário apenas a validação da solução pronta, gostaríamos de propor uma perspectiva de “convergência” de ideias entre arquitetos e não arquitetos. O processo de “avaliação” que, por sua vez, remete a um sistema escolar de pontuação aqui é substituído pela ideia de “aprendizado”. E, por fim, para além de uma visão administrativa da “gestão” do espaço, propomos um horizonte de “engajamento” com o território. Esse processo começa geralmente com a motivação inicial e tem como objetivo final o engajamento dos atores com o espaço, porém, podemos pensar que esse engajamento gera novas motivações que, por sua vez, vão iniciar novos ciclos projetuais, se caracterizando como algo em constante movimento.

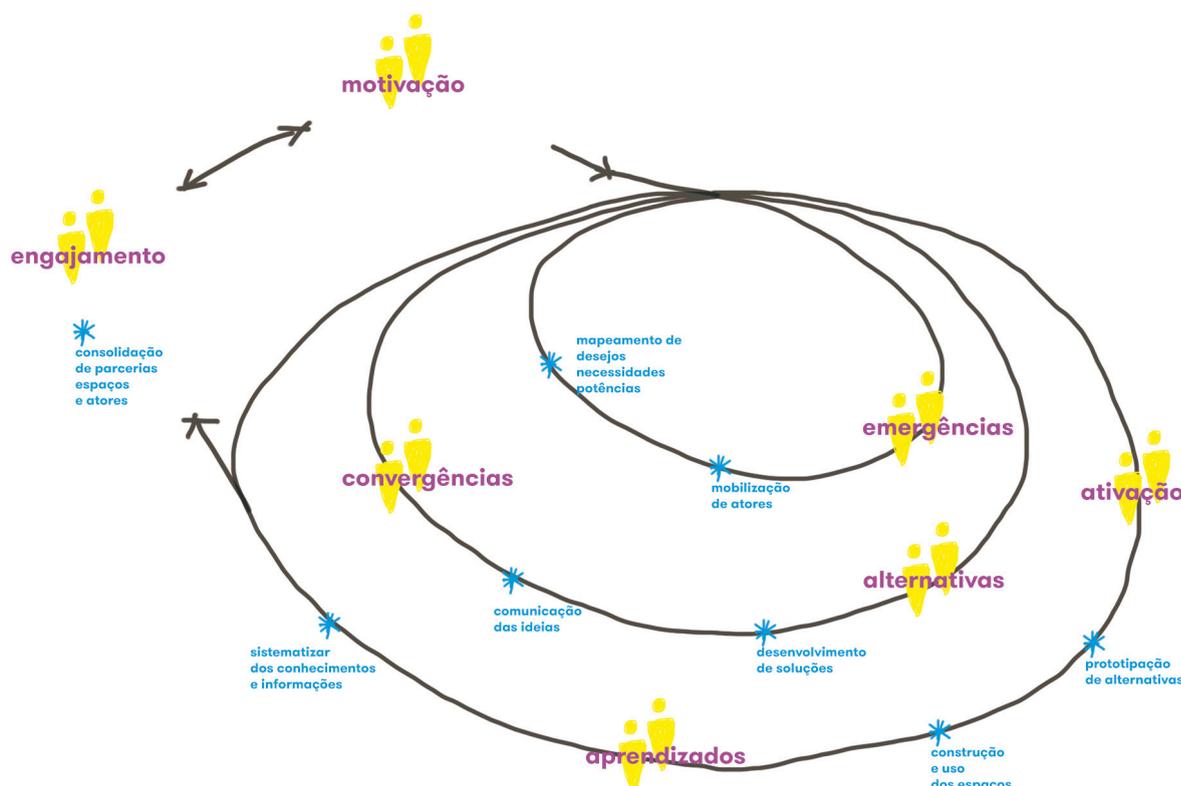


Figura 07: Diagrama do processo urbano híbrido. Elaborado pelo autor.

Para além das alterações dos nomes de cada etapa do processo projetual, pretende-se

atingir uma mudança de perspectiva. O processo projetual híbrido, em suas variações, foi posto em prática pelo Coletivo Massapê em diversas oportunidades, podendo ser conferido inclusive em pesquisas acadêmicas de seus membros, como no trabalho de conclusão de curso deste pesquisador, intitulado “A cidade dialogada: Reflexões sobre processos participativos para intervenções em espaços públicos”, e nos trabalhos “Fazendo Lugares Juntos”, de Marina Mergulhão, “(co)Memorando Lugares: diretrizes para uma percepção coletiva do patrimônio cultural”, de Laryssa Araújo, e “Da Ação à Reflexão”, de Lucas Izidorio. As experiências narradas e analisadas nestes trabalhos corroboram e legitimam o processo híbrido aqui apresentado, dando uma dimensão de seu alcance tático e estratégico.

Se o que estamos chamando aqui de processo projetual é o caminho percorrido para se atingir um objetivo, as ferramentas metodológicas seriam os recursos utilizados para esse fim. É nesse ponto que os jogos podem contribuir, já que funcionam como ferramentas passíveis de serem utilizadas em diversas das etapas desse processo. Eles já têm sido utilizados em processos colaborativos com objetivos que variam desde a identificação de demandas até a concepção coletiva de soluções. A versatilidade e amplitude dessas ferramentas lúdicas mostram o potencial que elas têm de serem aliadas no processo de pensar nossas cidades de forma mais colaborativa. Além disso, o legado de experimentação dos urbanismos emergentes encoraja a utilização de novas formas de projetar. Nesse sentido, jogos são terrenos férteis para se testar soluções, já que deslocam a vida cotidiana para uma dimensão em que podemos criar cenários e situações que não existiriam no mundo concreto.

É necessário entender que cada processo de urbanismo terá seus desafios específicos, a depender de sua escala, da quantidade de atores envolvidos, dos recursos disponíveis e de vários outros fatores. Como dito, os jogos são ferramentas inseridas em procedimentos metodológicos mais amplos. Nesse sentido, entendendo os jogos como ferramentas (ou como o tijolo de Deleuze e Guattari), é importante compreender que eles podem ser utilizados em diversos contextos, por diferentes atores e servir a objetivos distintos. Como exemplo, citamos o Jogo do Estatuto da Cidade, desenvolvido pelo Instituto Pólis com o objetivo geral de tornar mais acessível alguns conceitos e instrumentos urbanísticos do Estatuto da Cidade, importante marco da legislação urbana criada em 2001 (INSTITUTO PÓLIS, 2024). O jogo se propõe a fazer a mediação entre o conhecimento técnico expresso na normativa e a população, fazendo do lúdico um instrumento de engajamento com temas que, tradicionalmente, são vistos como pouco atrativos, como a legislação urbana. Em um determinado contexto, o jogo foi utilizado como ferramenta pedagógica em escolas de ensino médio, onde o objetivo foi o de introduzir temas do direito urbanístico e o debate sobre as

problemáticas urbanas, e, em outro contexto, o jogo foi utilizado por um grupo de ativistas e movimentos sociais para pensar instrumentos urbanísticos possíveis para barrar uma construção irregular em uma área de interesse público. No primeiro contexto, portanto, o objetivo principal era pedagógico e não havia um objeto concreto, enquanto no segundo caso havia um problema real para ser resolvido e o objetivo principal no uso do jogo foi facilitar o uso da legislação. Nos dois contextos, o jogo pode ser bem-sucedido enquanto ferramenta metodológica que visa um objetivo específico, não devendo, portanto, ser separado de seu contexto de aplicação.

Cabe ressaltar que jogos com conteúdos mais abertos e dinâmicas mais flexíveis possuem um maior potencial de adaptação a diferentes contextos. Para Freire (2005), o diálogo começa, justamente, na busca do conteúdo. Ao falar sobre o processo pedagógico, o autor afirma que o contato inicial entre educador e educando se dá em torno da pergunta sobre “o que” dialogar. Enquanto o educador bancário deposita no educando conteúdos pré-estabelecidos, o educador-educando sistematiza e organiza o conteúdo que lhe foi entregue pelo próprio povo. Entendendo o caráter pedagógico que os jogos e os processos de urbanismo colaborativo devem nutrir, as considerações de Freire podem muito bem ser entendidas no contexto deste trabalho, de forma que os jogos que apresentam temáticas e dinâmicas mais abertas possuem um maior potencial pedagógico.

Para compreendermos ainda melhor o potencial dos jogos em processos de urbanismo colaborativo, apresentaremos brevemente dois jogos que têm sido utilizados em processos colaborativos e que podem conter bons aprendizados para esta pesquisa. O primeiro é o mundialmente famoso Minecraft, o jogo digital mais vendido da história, que se trata de um mundo aberto tridimensional no qual os jogadores podem criar objetos através da união de blocos, funcionando como uma espécie de “Lego” digital. O jogo não possui um objetivo específico, fazendo com que os jogadores tenham uma grande liberdade de escolha. Entendendo o grande potencial e popularidade do jogo, em 2012, a ONU-Habitat desenvolveu a Block by Block, uma metodologia colaborativa que utiliza o Minecraft como ferramenta para o desenvolvimento de soluções urbanas para espaços públicos (BLOCK BY BLOCK, 2023). O processo metodológico do Block by Block consiste nas etapas de planejamento, oficinas de codesign com Minecraft e implementação. Se tomarmos como referência o processo híbrido apresentado aqui, o jogo Minecraft serve como ferramenta, sobretudo, na fase de cocriação.

Na metodologia Block by Block, o processo inicial se dá com o planejamento, que envolve a identificação do local a ser intervindo e o planejamento financeiro e logístico do

projeto. A próxima etapa é justamente onde o jogo entra. Por meio de visitas exploratórias, são identificados jovens com uma maior familiaridade com o ambiente digital, os quais serão os facilitadores do projeto. Esses jovens, juntamente com a equipe da ONU-Habitat, irão ministrar oficinas para ensinar outras pessoas da comunidade a jogar o Minecraft para que então, através dessa ferramenta, pequenos grupos possam simular possíveis intervenções espaciais no ambiente do jogo, usando a lógica dos blocos para projetar o espaço urbano. Em seguida, os vários grupos apresentam suas ideias de intervenção e ativação dos espaços públicos criadas no ambiente do jogo, as quais são discutidas coletivamente, momento em que o grupo, em conjunto com o poder público, elege as prioridades do projeto e busca uma síntese das soluções apresentadas conforme as prioridades elegidas. Já na fase de implementação, um grupo de arquitetos especialistas traduz a proposta coletiva elaborada nas oficinas em um projeto técnico executivo, o qual será validado pela comunidade e implementado. Por fim, é realizada uma avaliação do projeto para entender como ele conseguiu responder às necessidades da comunidade.



Figura 08: Exemplo de modelagem gerada no Minecraft por meio da metodologia Block by Block em Wuhan, China. Fonte: ONU-Habitat. Disponível em: [Building Green Spaces for a Future Megacity in Wuhan — Block by Block](#). Acesso em 05/12/2023

A metodologia desenvolvida pela ONU-Habitat, portanto, é maior e mais complexa do que o Minecraft, mas o jogo funciona como uma importante ferramenta para o engajamento comunitário, sobretudo dos jovens, e para o desenvolvimento do projeto colaborativamente. Ao propor o Minecraft como ferramenta, algumas possíveis barreiras da linguagem técnica do

projeto arquitetônico e urbanístico são superadas, tanto pelo engajamento que o lúdico proporciona, quanto pela simplificação da realidade concreta, que ali aparece em uma representação menos complexa de si mesma. De certa maneira, é como tornar acessível softwares de modelagem 3D como o Sketchup, com o benefício de conseguir modelar colaborativamente através do modo *multiplayer* (BLOCK BY BLOCK, 2023). Para os criadores da metodologia, o jogo funciona como uma ferramenta que facilita a equidade no diálogo entre especialistas e não especialistas. Essa abstração oferecida pelo jogo pode ser entendida como uma aliada ao processo projetual, já que uma preocupação demasiada com o realismo pode travar a criatividade com as contingências do mundo concreto, como a viabilidade técnica ou o orçamento do projeto. Ao propor um deslocamento dessas contingências, o círculo mágico proporcionado pelo jogo está atuando para garantir um ambiente criativo no qual qualquer um pode se ver como um designer.

A metodologia Block by Block já foi implementada em mais de 75 cidades ao redor do mundo (BLOCK BY BLOCK, 2023) e, segundo a ONU-Habitat, o uso do Minecraft possibilita que as pessoas consigam ter uma compreensão mais ampla a respeito do ambiente urbano, assim como desenvolver melhores relações sociais. No site da fundação criada para implementar a metodologia é possível ter acesso a materiais como relatórios dos projetos, que apresentam relatos e análises dos processos aplicados na prática.

A escolha pelo jogo Minecraft em processos colaborativos urbanos é interessante especialmente em dois pontos: por se tratar de um mundo aberto, sem objetivos específicos; e por se tratar de um jogo que permite a construção de espaços físicos. O primeiro ponto reforça o potencial do jogo como meio e não como fim. Sendo um jogo onde há uma grande liberdade de ação, é possível fazer uma grande quantidade de coisas, até mesmo construir espaços públicos. Esse ponto se comunica justamente com a construção do conteúdo defendida por Paulo Freire. Quando não existe um problema pré-definido, podemos, então, construí-lo coletivamente com o grupo. O segundo ponto diz respeito à própria natureza construtiva do jogo, o qual funciona como um “Lego” digital. Ao partir de unidades de blocos, é possível construir uma grande gama de formas arquitetônicas e conformar uma infinidade de espaços. Se isso, de certa forma, democratiza o fazer especial, é importante ressaltar que não substitui o papel do arquiteto e urbanista. A questão central aqui é criar um canal de diálogo mais direto, no qual os não especialistas conseguem comunicar uma ideia espacial de forma mais assertiva.

Quando pensamos nos conceitos centrais desta pesquisa, a colaboração e a emancipação, fica claro o grande potencial de colaboração que o jogo e a metodologia Block

by Block possuem, sobretudo por existir a possibilidade de uma modelagem conjunta no modo *multiplayer*, mas fica difícil analisar de uma forma mais profunda o quanto o processo estimula a emancipação dos sujeitos e revela os dissensos urbanos existentes. Isso porque este pesquisador não participou de nenhum desses processos e os seus relatórios foram gerados pelos próprios membros da Fundação Block by Block, exalando um evidente otimismo em relação aos resultados e potencialidades da metodologia. A princípio, o jogo em questão, Minecraft, não contém gatilhos que despertem uma consciência crítica a respeito do nosso papel na cidade, tampouco sobre os padrões de ocupação da mesma, sendo difícil dizer em que grau o estímulo a esse pensamento se faz presente ao longo do processo metodológico.

Uma questão que podemos levantar aqui é o uso de um jogo digital e se isso seria um obstáculo a certos atores urbanos. A princípio, entendemos que o uso de um jogo digital, que requer tanto uma plataforma tecnológica como um computador, quanto um certo nível de habilidade com esse ambiente, é um obstáculo que afasta, sobretudo, pessoas com menor poder aquisitivo e pessoas mais velhas, apesar de os criadores da metodologia defenderem que o jogo é facilmente aprendido por pessoas de todas as idades e classes sociais. Sendo uma metodologia executada por um órgão como a ONU, é possível compreender a viabilidade de se colocar em prática essa metodologia com todo o aparato que ela requer, porém, quando pensamos em sua replicabilidade em cenários mais precários, não temos como deixar de considerar as dificuldades apresentadas. Outra questão é sobre a falta de objetivos mais concretos do jogo e o quanto isso pode tornar a experiência menos envolvente. Se esse foi um ponto levantado como uma possível qualidade do jogo, também pode tirar o caráter desafiante que o jogo deve ter. Isso porque o uso de uma mera ferramenta virtual com visual atraente e colorido não forma, necessariamente, um jogo. Se não consideramos jogos os softwares de modelagem 3D como o Sketchup, por que consideraríamos o Minecraft utilizado para o mesmo fim como um? A questão aqui é que a experiência de um jogo deve ser provida de desafios suficientes para manter o estado de *flow* que a torna algo especial. Mais uma vez fica difícil dizer que forma as oficinas de cocriação com Minecraft são conduzidas, mas caso o jogo seja utilizado como mera ferramenta de modelagem, entendemos que a ludificação, nesse sentido, fica prejudicada.

Outro exemplo de jogo para processos urbanos colaborativos é o Trilhas Urbanas, desenvolvido pelo grupo Cocriança para estimular a criação de soluções inovadoras para os problemas urbanos. Cocriança é uma Organização da Sociedade Civil (OSC), formada por arquitetas e urbanistas visando trazer o olhar das crianças para o fazer urbanístico. Por meio de processos colaborativos, a organização busca sensibilizar adultos e instituições em torno

das infâncias e educar para uma cidadania ativa e consciente. O Jogo Trilhas Urbanas foi desenvolvido por Beatriz Martinez visando ser uma ferramenta de mediação entre os jogadores e princípios como o urbanismo colaborativo e a cidadania ativa. Ele se trata de um jogo de tabuleiro no qual o objetivo é responder aos problemas e desafios urbanos que vão surgindo ao longo do percurso. O jogo pode ser jogado por crianças a partir de 7 anos e é semi cooperativo, ou seja, nele o jogador possui objetivos individuais e coletivos, sem os quais não há vencedor na partida. A dinâmica do jogo ainda estimula a criação de narrativas urbanas e o uso de ferramentas inovadoras para responder aos problemas apresentados.

Em primeiro lugar, é preciso montar o tabuleiro do jogo, o qual se dá por meio do encaixe de módulos, podendo formar diversas paisagens, que vão representar um percurso urbano a ser trilhado até o final da partida. A ideia é que o percurso ajude a criar a narrativa da partida, como, por exemplo, o caminho de casa até a escola, passando por paisagens familiares ao imaginário dos jogadores. Em seguida, a cada rodada, um jogador irá jogar alguns dados com símbolos e, com os símbolos sorteados, irá contar uma história que revele um problema ou desafio urbano. Logo depois, cada jogador deve selecionar uma carta de solução para responder ao problema apresentado. Os dois jogadores que apresentarem as cartas de solução mais rápido irão duelar pelo voto dos demais jogadores. Cada um dos dois jogadores andará a quantidade de casas equivalente ao número de votos que recebeu. Em paralelo a esta dinâmica, serão apresentados 3 desafios gerais para serem resolvidos coletivamente pelos jogadores. Caso a carta solução apresentada pelo jogador solucione um desses desafios coletivos, o mesmo anda mais casas. O objetivo final é ser o primeiro a chegar ao final do tabuleiro, lembrando que este só ganhará de fato o jogo caso os objetivos coletivos tenham sido solucionados.



Figura 09: Cartas, dados e tabuleiro do jogo Trilhas Urbanas. Fonte: CocriANÇA. Disponível em [Trilhas Urbanas \(catarse.me\)](https://catarse.me). Acesso em 05/12/2023.

Assim como no mundo aberto proporcionado por Minecraft, aqui os problemas também não estão pré-estabelecidos, já que eles são criados pelos jogadores a cada rodada com base nos símbolos sorteados pelos dados, em uma mecânica inspirada no jogo Story Cubes. Essa é uma das maiores qualidades do jogo, já que se utiliza de um recurso lúdico como o dado, aliado a técnicas de *storytelling*, para estimular os jogadores a criar não apenas problemas, mas histórias na cidade que revelam desafios urbanos. Mais uma vez se trata do conteúdo aberto defendido por Paulo Freire. O problema surge dos jogadores, os quais estão se colocando, nesse momento, como protagonistas das histórias a serem contadas. É nesse momento que podem surgir histórias como a de uma vizinhança na qual ninguém tem coragem de sair à noite, pois o sentimento de insegurança se apropriou do bairro. A criação de narrativas pode ser uma grande aliada no processo de criação do ambiente lúdico do jogo, já que histórias nos envolvem e nos fazem imergir no universo que estão sendo contadas.

Se existe uma abertura para a criação dos problemas e desafios urbanos a serem resolvidos no desenrolar do jogo, o mesmo não acontece para a apresentação de soluções. Isso porque existe um número limitado de cartas que apresentam soluções pré-estabelecidas para responder aos problemas apresentados. Segundo as criadoras do jogo, as soluções presentes

nas cartas foram sintetizadas através da contribuição de diversos especialistas das áreas da arquitetura, do urbanismo e do planejamento. O fato das cartas serem resultados de uma contribuição coletiva é um ponto positivo. Além disso, cada jogador possui algumas cartas em mão, tendo a liberdade de escolher qual carta solução usar para cada problema específico. Apesar disso, cabe ressaltar, no contexto desse trabalho, a importância de se criar soluções que não estão dadas. Defender isso não se trata de “criar a roda”, mas de estimular que outras ideias, diferentes das hegemônicas, possam surgir. E ainda que não surjam, dar a possibilidade de sua criação já é algo que coloca os jogadores ou cidadãos em uma posição de protagonismo. Dito isso, vale ressaltar que um bom jogo se trata de equilibrar as mecânicas e dinâmicas existentes para proporcionar uma experiência prazerosa. Levando isso em consideração, a escolha por utilizar cartas com soluções pré-estabelecidas pode ter sido feita para garantir a fluidez da partida, de modo que não ficasse demorada e enfadonha. De fato, o jogo parece ter uma dinâmica bastante fluida e prazerosa.

Outro ponto a se destacar é o quanto a dinâmica semi cooperativa faz sentido para os jogadores. Entendemos o papel que a competição pode desempenhar para o jogo poder ser mais estimulante e desafiante. Nesse caso, a motivação para se atingir os objetivos individuais está bastante clara, porém, questionam-se as motivações dos jogadores para atingir os objetivos coletivos. É bem verdade que, sem os mesmos, não há vencedor, e a dinâmica visa estimular a compreensão de que quando a cidade perde, ninguém ganha. Mas se tratando de um cenário de competição, cabe questionar se essa compreensão é suficiente para realmente estimular a cooperação. Isso porque, caso um jogador esteja perdendo o jogo, enquanto outro está perto de ganhá-lo, fica difícil acreditar que o primeiro realizará algum esforço no sentido de responder aos desafios coletivos, para beneficiar o jogador que está na frente.

O jogo Trilhas Urbanas, assim como o Minecraft, é uma ferramenta em um processo metodológico maior, podendo ser utilizado para diversos fins, como, por exemplo, de forma didática para estimular a cidadania ativa em escolas de ensino médio, ou ainda como ferramenta em uma oficina de cocriação para pensar soluções para os problemas de um bairro. No Trilhas Urbanas, porém, diferentemente do Minecraft, vemos que existe uma predisposição ativa do jogo em estimular a consciência crítica em relação à cidade e ao nosso papel enquanto cidadãos. Ao colocar nos jogadores a criação de problemáticas urbanas, o jogo estimula o surgimento de narrativas vindas de baixo. Além disso, ao colocar os jogadores na posição de “solucionadores” dessas problemáticas, os desloca para uma posição que normalmente não está reservada para eles na partilha da cidade, na qual, normalmente, devem ser passivos.

Se olharmos bem, os dois jogos apresentados são bastante diferentes. Um é digital e o outro de tabuleiro. Minecraft ajuda a desenhar os espaços da cidade, enquanto no Trilhas Urbanas as soluções surgem no plano das ideias. Porém, olhar para os dois jogos nos traz algumas pistas de como eles podem contribuir tanto para a colaboração, como para a emancipação em processos urbanos. Ambos parecem ser bem sucedidos, sobretudo, no que diz respeito a aumentar o engajamento em torno de projetos coletivos, o que, sem dúvida, é um dos maiores desafios a serem enfrentados. Além disso, olhar para as mecânicas e aspectos formais também pode nos ajudar a entender como desenhar um jogo que sirva aos objetivos desta pesquisa, conforme veremos mais adiante.

3.2 Desenhando jogos: entre mecânicas, narrativas, estéticas e tecnologias

Até este ponto desta pesquisa, apresentamos o conceito de jogos, suas características, princípios fundamentais e classificações. Podemos dizer que está claro o que entendemos por jogos. Mas como são criados os jogos? De que forma eles são pensados para nos provocar uma extrema sensação de prazer ou ainda para nos colocar em um *flow* imersivo que nos faz esquecer do mundo por alguns instantes? Para essas experiências de prazer e imersão existirem, antes não de haver regras, mecanismos e aparatos que as tornam possíveis. Pensar como fazer a experiência do jogo possível e, sobretudo, significativa, é justamente o papel do design de jogos. Para Sallen e Zimmerman (2004), o design de jogos se trata de pensar a jogabilidade (*gameplay*), ou seja, o conjunto de regras e mecanismos de um jogo.

Anteriormente, foi apresentado o conceito de MDA (HUNICKE, LEBLANC e ZUBEK, 2004), que significa os três níveis que formam a estrutura de um jogo: a mecânica, a dinâmica e a estética. Se a estética é a camada que diz respeito à experiência que o jogo causa nos seus usuários, a mecânica são as regras e mecanismos que tornam a experiência possível. Por exemplo, a mecânica de um jogo de dama inclui o movimento básico de cada peça (andar uma casa para uma das diagonais disponíveis à frente) e ainda a possibilidade de andar várias casas em uma diagonal ao fazer uma dama. Esse conjunto de mecanismos é o que possibilita a experiência prazerosa de se fazer uma dama e, com isso, ganhar uma vantagem na movimentação do jogo em relação às peças normais. Portanto, a experiência do jogo é algo relacionado ao jogador e à sua resposta emotiva, estética e subjetiva em relação ao que o jogo apresenta, sendo a camada mais externa do mesmo, enquanto a mecânica está relacionada ao design do jogo e os elementos que o tornam possível, operando nas camadas menos visíveis.

Para Jesse Schell, no livro *A arte do Game Design* (2019), um verdadeiro tratado

sobre como fazer um bom jogo, o objetivo final de se fazer um jogo é, justamente, criar uma experiência memorável. Porém, experiências não são tangíveis. Não podemos, então, manipulá-las diretamente. Buscando entender quais seriam os elementos passíveis de manipulação na formulação de um jogo, Schell vai além de Hunicke, LeBlanc e Zubek, ao afirmar que os elementos básicos de um jogo (sua “argila”), consistem em uma tétrede elementar: mecânica, narrativa, estética e tecnologia. A mecânica, como dito anteriormente, seriam os procedimentos e as regras de um jogo. A mecânica descreve “o objetivo de seu jogo, como os jogadores podem ou não alcançá-lo e o que acontece quando tentam” (SCHELL, 2019, pág. 41). A narrativa é a história que o seu jogo conta, a sequência de eventos que se desdobram nele, podendo ser linear ou não. A estética está relacionada com a aparência, os sons, os sabores, os cheiros e sensações que o jogo desperta. É um elemento que trabalha em uma camada mais externa do jogo, estando estritamente ligada à experiência do jogador. Já a tecnologia são os materiais e interações que tornam o jogo possível. Vale ressaltar que não estamos aqui falando de recursos tecnológicos sofisticados, mas quaisquer suportes necessários, como lápis e papel, por exemplo.

Schell ressalta ainda que esses quatro elementos devem ser trabalhados de forma conjunta e equilibrada. A escolha de uma mecânica deve ser apoiada em uma tecnologia que a torne viável. A estética de um jogo deve reforçar os elementos da história que está sendo contada. Esses elementos trabalham de forma complementar, sendo essenciais para uma boa jogabilidade e para proporcionar o *flow* do jogo. Enquanto a mecânica e a tecnologia estariam mais ligados ao lado esquerdo do cérebro, ou seja, à sua lógica de funcionamento, a narrativa e a estética estariam mais ligadas ao lado direito, sendo responsáveis pelos estímulos emocionais e criativos do jogador.

Poderíamos analisar qualquer jogo sob a ótica da tétrede elementar que veremos a presença dos elementos apresentados por Schell. Como exemplo, podemos citar o já mencionado Trilhas Urbanas. A tecnologia presente no jogo são o tabuleiro, os dados, as cartas e os peões. Já a mecânica do jogo inclui uma série de regras e procedimentos, como a regra que institui que um jogador irá andar a quantidade de casas relativas ao número de votos que sua carta-solução receber, ou ainda, a condição de vitória que estabelece que o jogador vencedor é o que chegar primeiro ao final do tabuleiro, desde que os desafios coletivos tenham sido solucionados. A narrativa do jogo está presente tanto na história principal contada pelo jogo, que consiste em colocar cada jogador como um solucionador dos problemas urbanos que vão surgir ao longo de uma “trilha” pela cidade, como nas narrativas secundárias que irão ser criadas pelos jogadores a cada rodada. Por fim, a estética diz respeito

ao design gráfico e sensorial do tabuleiro, das cartas, dos dados e peões. Além disso, é interessante observar como esses elementos se relacionam. Por exemplo, o jogo permite que o tabuleiro seja montado de forma diferente a cada partida, através da união de partes modulares e encaixáveis. Essa mecânica reforça a narrativa do jogo de que os jogadores estão trilhando um percurso pela cidade, o qual é diferente a cada vez que o percorremos. O que vemos nesse caso é a mecânica reforçando a narrativa. Esses elementos estão presentes no jogo, por mais que os jogadores os percebam ou não. Destinchá-los é uma tarefa fundamental para aprender como fazer um bom jogo.

Mas por onde começar? Essa é uma pergunta relevante, já que, ao que parece, fazer um jogo é uma tarefa complexa e que requer criatividade e método. Para Sallen e Zimmerman, o designer de jogos é um profissional muito parecido com um designer gráfico, um designer industrial ou um arquiteto (SALLEN E ZIMMERMAN, 2004, pág. 19), afinal um jogo é um artefato de design, um projeto. De fato, o trabalho do arquiteto e urbanista também é, de certa forma, criar uma experiência. A questão aqui é que o jogo é um mecanismo complexo e, quando falamos da experiência proporcionada por ele, se torna muito difícil prever, assertivamente, os efeitos que ela causa nos usuários, o quanto o jogo realmente será divertido e o quanto de *flow* ele proporcionará aos jogadores.

Pensando nisso, Sallen e Zimmerman propõem a criação de jogos baseado no design iterativo, que consiste no “processo de design baseado na interação lúdica (*play-based design process*)” (SALLEN E ZIMMERMAN, 2004). Essa abordagem se alicerça no entendimento de que os designers aprendem melhor no próprio processo de design, experimentando diretamente as coisas que criam, não sendo uma atividade meramente teórica. Para os autores, assim como para vários outros teóricos do design de jogos, como Jesse Schell, o desenvolvimento de um jogo deve ser baseado em um processo longo e cíclico de prototipagens, testes com usuários, feedbacks, avaliações e melhorias. Portanto, o primeiro passo para criação de um jogo seria, justamente, a criação de um jogo. A partir disso, se inicia o processo de aperfeiçoamento através da prática.

É importante ressaltar que para um pesquisador da área da arquitetura e urbanismo, um iniciante se aventurando no universo dos jogos, esse pontapé inicial não é tão simples. O ato de criar um jogo parece, muitas vezes, envolvido em uma caixa preta misteriosa e indecifrável. Para o desenvolvimento desta pesquisa, visando romper essa barreira inicial da criação de um protótipo a ser evoluído, foi necessário adotar um método de design de jogos mais prático para guiar esse processo. O método escolhido foi o Quest 3x4, uma metodologia de design de jogos desenvolvida por Marcelo La Carretta no livro “Como fazer Jogos de

Tabuleiro” (2018) que tem objetivo de facilitar a criação de jogos de tabuleiro a partir de uma “receita de bolo”.

O método de La Carretta é uma espécie de porta de entrada no universo do design de jogos, já que propõe uma iniciação a partir de jogos com regras simples, partidas curtas e foco na mecânica. Reduzir a complexidade dos jogos é uma estratégia interessante para se entender alguns elementos que os constituem e como podemos manipulá-los. Ao propor uma espécie de fórmula, o autor não pretende congelar o design de jogos dentro dela, mas apenas criar um método de iniciação que ajude a destravar a criatividade que envolve o design de um jogo. Essa abordagem foi bastante útil como ponto de partida para este pesquisador.

Importante ressaltar a escolha por jogos de tabuleiro. Sempre foi uma prioridade desta pesquisa o desenvolvimento de jogos de tabuleiro em relação aos jogos digitais, por alguns motivos: não dependem de conhecimento sobre programação; podem ser jogados em qualquer lugar sem a necessidade de aparelhos eletrônicos; estabelecem contatos pessoais mais diretos entre os jogadores; possuem maior aceitação por camadas etárias mais diversas; e são mais baratos de se fazer. Assim, a escolha pelo método Quest 3x4 também esteve alinhada nesse sentido com esta pesquisa.

O método de La Carretta se baseou na ideia de *quest*, que tem origem no latim *questare* e significa procurar. A *quest* seria então o processo de procurar entender a estrutura de um jogo. Para La Carretta, este processo de dissecar a estrutura é o ato fundamental para a criação de um jogo. Nessa análise, se esquece por um momento elementos como a estética ou a narrativa de um jogo para entender, sobretudo, como ele funciona em termos de mecânica. O autor defende que é possível estruturarmos toda nossa mecânica e apenas depois colocarmos uma narrativa, ao sabor de um tempero (LA CARRETTA, 2018). O Quest 3x4 se trata, então, de um método de estruturação da mecânica de um jogo, no qual trataremos dos quatro aspectos que formam uma *quest*: o espaço, os atores, os itens e os desafios.

“Espaço” corresponde ao campo reticulado onde o sistema é montado; “Atores” são os habitantes (controláveis ou não pelos jogadores) desse campo reticulado; “Itens” são as coisas (palpáveis ou não) que cada ator precisa para atingir determinado propósito dentro do que ele procura no sistema; e “Desafios” são os objetivos que dão identidade ao propósito do jogo, diferenciando um jogo de outro sistema interativo cognitivo qualquer. (LA CARRETTA, 2018, pág. 20)

Qualquer jogo possui esses quatro aspectos elencados por La Carretta. Para o autor, o processo de design, por sua vez, se trata de definir como serão esses quatro aspectos de nosso jogo e, apenas em um momento posterior, “vesti-lo” com uma história, a qual deve reforçar a jogabilidade proposta. Para outros autores, como Schell, o processo de design de jogos é

menos linear do que o proposto por La Carretta e os elementos que o estruturam (narrativa, mecânica, estética e tecnologia) se entrelaçam de forma mais fluida e menos hierárquica. Porém, mais uma vez ressalta-se que a simplificação do processo criativo pode ser útil para o destrave deste processo.

Para se aprofundar nos quatro aspectos de um jogo, La Carretta se utiliza dos *design tricks*, que seriam soluções e truques iniciais de *game design* para facilitar o processo criativo. Para cada um dos quatro aspectos, o autor apresenta os três *design tricks* mais comumente utilizados. Dessa forma, são **4** os aspectos que formam o jogo e **3** *design tricks* para cada um deles, o que dá origem ao nome do método: **Quest 3x4**.

O aspecto **espaço** está intimamente ligado à experiência do jogo, pois toda ação que acontece nele está condicionada a um local. Nos jogos, o espaço é não apenas o suporte dessas ações, mas também um delimitador das mesmas, traçando um limite onde elas podem acontecer ou não. Nos jogos de tabuleiro, o espaço corresponde ao tabuleiro em si. O espaço do jogo deve sempre deixar claro onde o jogador está, de onde ele veio e para onde pode e deve ir para cumprir os objetivos. Os três *design tricks* elencados por La Carretta para o aspecto espaço são: **progressão, exploração e combate**.

Na **progressão**, sabemos de onde saímos e para onde vamos. São estruturas quase sempre lineares e estão presentes em jogos clássicos como Escadas e Cobras, Ludo e Jogo da Vida. A progressão também pode se apresentar em forma de circuito, como em Banco Imobiliário. Nesse *trick*, o balanceamento entre a sorte e as habilidades se faz muito necessário, sob o risco de o trajeto do tabuleiro se tornar muito burocrático, como se a ação do jogador fosse apenas rolar os dados. Já na **exploração**, existe um mundo aberto a se investigar. É uma estrutura não linear, sendo mais complexa de se criar e balancear do que a progressão. Nesse *trick*, os jogadores possuem liberdade de escolha para se movimentar dentro do tabuleiro. Geralmente, o deslocamento no tabuleiro tem o objetivo de descobrir e conquistar itens espalhados por ele. Um bom exemplo de jogo que se utiliza de um tabuleiro exploratório é Detetive, onde os jogadores devem percorrer o espaço em busca de pistas para desvendar um assassinato. Por fim, no **combate** o espaço do jogo deve ser conquistado. A condição de vitória desse *trick* está em eliminar o adversário e conquistar o seu território. O exemplo máximo de jogo que se utiliza do combate é War, onde os jogadores devem conquistar territórios dos adversários para alcançar seus objetivos. Além dos três *design tricks* apresentados, La Carretta ainda apresenta outra possibilidade paralela, o *Rogue Like*, que pode ser utilizado em quaisquer dos três *tricks*. No *Rogue Like*, o tabuleiro é montado pelos jogadores de forma procedural, fazendo com que cada partida seja diferente e,

consequentemente, aumentando a retro jogabilidade, ou seja, a qualidade que faz com que o jogo seja jogado várias vezes e siga sendo prazeroso. Podemos ver essa mecânica ser utilizada no Trilhas Urbanas, onde no início do jogo os jogadores escolhem quais peças vão formar o tabuleiro a ser percorrido na partida.

O aspecto **atores** representa o agente da ação no jogo e indica onde cada jogador está localizado, quem está vencendo ou mesmo características e poderes de cada participante do jogo. Pode ser representado por um pino, como no jogo Banco Imobiliário, mas em alguns jogos pode ser considerado o próprio jogador, como em um jogo de cartas. Cada jogador pode, inclusive, possuir e controlar mais de um ator, como no xadrez, onde as peças possuem diferentes movimentos e poderes. Os três *design tricks* para atores são: **marcadores, personagens e customizáveis**.

Os atores **marcadores** representam apenas o lugar onde o jogador se encontra, expressão conhecida no universo dos jogos como YAH (*you are here* - você está aqui). Jogos que utilizam desse *trick* são os já citados Banco Imobiliário, War e Trilhas Urbanas. Já no *trick* **personagens**, os atores possuem uma identidade que vem acompanhada de ônus e bônus, como, por exemplo, no jogo de xadrez, no qual os peões só podem andar de uma a duas casas, enquanto os bispos podem se mover mais casas em uma diagonal. Nesse *trick* é essencial o equilíbrio entre os ônus e bônus dos diversos atores, sob o risco de o jogo beneficiar um ou outro jogador. No *trick* **customizáveis**, os atores vão, no decorrer do jogo, sendo personalizados ao gosto do jogador, com itens a serem conquistados ou sorteados, como armas e poderes. Esse *trick* é muito comum nos jogos de RPG (*role-playing game*).

O aspecto **itens** diz respeito aos instrumentos que vão auxiliar o jogador a conquistar os objetivos dentro do jogo. Os itens não são os objetos que dão suporte ao jogo, como dados, tabuleiro ou cartas, mas objetos (palpáveis ou não) que potencializam estratégias e movimentações dentro do jogo. Suas funções são variadas, como proteção, no caso de se conquistar um escudo em um jogo medieval, ou informação, no caso de uma pista no jogo Detetive. Sua função deve estar muito clara, para que ele não pareça supérfluo dentro do jogo. Os três *design tricks* para esse aspecto são: **power up's, inventário e status**.

O **power up** é uma condição de vantagem temporária que o jogador conquista ao cair em algum lugar do tabuleiro. Quando um jogador ganha um *power up*, ele deve usá-lo instantaneamente, já que caso possa guardá-lo, esse item já pertenceria ao *trick* inventário. Esse *trick* pode ser uma boa estratégia para equilibrar o jogo, como quando um jogador que está perdendo ganha uma vantagem que o coloca de volta na briga. Já no **inventário**, os objetos são colecionáveis, ou seja, o jogador pode guardá-los para usar no momento em que

achar mais estratégico. Podemos ver esse *trick* no jogo de UNO, no qual o jogador pode escolher o momento mais adequado para utilizar a carta de +4 para penalizar um oponente. O **status** se assemelha a um painel que mostra vários marcadores que caracterizam a situação do jogador, como vida, magias, itens possuídos, etc. São mais comuns nos jogos digitais, como em The Sims, onde o jogador deve estar atento às necessidades fisiológicas e até emocionais do seu avatar, as quais estão representadas em barras mais ou menos preenchidas.

O aspecto **desafios** diz respeito ao impulso de superação que move os jogadores a querer vencer. Jogos devem apresentar perigos a serem superados e é justamente isso que os diferencia de outros sistemas como a simulação, por exemplo. A forma como os desafios de um jogo são apresentados está muito relacionada com a sua narrativa e a forma como ela é conduzida. Nesse sentido, os desafios podem se apresentar de forma mais linear, se assemelhando a narrativas que se utilizam da jornada do herói, por exemplo, ou menos linear, no caso de mundos abertos nos quais o jogador pode escolher por qual caminho seguir. Os três *design tricks* desse aspecto são: ***kill quest, coop quest e fedex quest***.

A ***kill quest*** representa a expressão mais competitiva do aspecto desafio. Aqui, o jogador deve eliminar algo para avançar e sair vitorioso. Vemos esse *trick* em War, onde os jogadores devem conquistar o território dos outros jogadores para avançar no jogo, ou no Xadrez, onde o objetivo é eliminar o rei do seu oponente. Já o ***coop quest*** é o *trick* dos jogos cooperativos, nos quais os jogadores têm que colaborar uns com os outros para alcançar a vitória. Mesmo em jogos que usam esse *trick*, é importante haver uma ameaça que gere um senso de desafio nos jogadores. Essa ameaça pode ser executada por uma inteligência artificial ou pelas próprias regras do jogo. São jogos complexos de se criar por exigirem um grande esforço para equilibrar uma mecânica que seja desafiadora. Um bom exemplo é o jogo Ilha Proibida, no qual, a cada rodada, algumas partes do tabuleiro vão sendo eliminadas e os jogadores têm que correr contra o tempo para conquistar o objetivo coletivo. Já o ***trick fedex quest*** acontece quando o jogador precisa carregar algo de um lugar para o outro. Nesse caso, pode ser uma tarefa simples como carregar um peão do início ao fim do tabuleiro, como no clássico Cobras e Escadas, ou coletar pistas em diferentes partes do tabuleiro para solucionar um crime, como em Detetive.

O método proposto por La Carretta consiste, portanto, em escolher um *design trick* para cada aspecto formador do jogo e, com isso, estruturar uma mecânica para, apenas em um segundo momento, adicionar os elementos estéticos e a narrativa, para complementar a mecânica proposta. O autor defende, inclusive, que a definição dos *tricks* pode ser feita por sorteio. Essas escolhas podem até parecer fortuitas, mas o ponto aqui é que para qualquer uma

das 81 combinações de *tricks* é possível criar um jogo. Um exemplo dessa combinação poderia ser: exploração (lugar); personagens (atores); *power up's* (itens); e *fedex quest* (desafio). Nessa combinação, uma possibilidade seria um jogo exploratório no qual cada jogador possui uma habilidade específica para andar no tabuleiro (um consegue andar na diagonal, outro pula casas) e deve explorar o espaço para coletar itens necessários para vencer o jogo, com a possibilidade de quando cair em certas casas, ganhar um tipo de vantagem sobre os oponentes (por exemplo: jogue novamente).



Figura 10: Síntese do Método Quest 3x4. Fonte: LA CARRETTA (2018).

Apesar de propor uma espécie de “receita de bolo” para a criação de um jogo, o próprio La Carretta reconhece que isso não torna essa uma tarefa simples, afinal, equilibrar essas mecânicas para o jogo funcionar de uma maneira boa e imersiva, não é fácil. No exemplo do parágrafo anterior, suponhamos que a habilidade de um jogador pular casas lhe dá uma vantagem muito maior do que a de outro jogador que consegue andar na diagonal, isso poderia acarretar um desequilíbrio do sistema do jogo, resultando em um sentimento de que ele é injusto e beneficia apenas alguns jogadores. Na realidade, é justamente por se tratar de uma tarefa tão complexa, que os designers de jogos defendem que o processo de criação deve ser longo e baseado em inúmeros testes. A forma mais eficaz de entender se as mecânicas estão funcionando equilibradamente e se a experiência está sendo prazerosa como esperado, é colocando as pessoas para jogar e as observando. É então que se inicia o longo processo de refinamento do jogo.

Em *A Arte do Game Design* (2019), Jesse Schell propõe que o processo de design de um jogo seja analisado sob as várias perspectivas possíveis. Essas perspectivas são chamadas pelo autor de “lentes”, sob as quais o seu jogo deve ser visto de perto. “As lentes são pequenos conjuntos de perguntas que você deve fazer em relação ao seu design” (SCHELL, 2019, pág. 13). O livro propõe um conjunto de 100 lentes que abordam diversos aspectos do design de jogos e, juntas, formam um sistema valioso. O próprio autor afirma que é uma tarefa muito difícil fazer com que seu processo de *game design* passe pelo crivo de todas as lentes, mas afirma que é o papel do designer ponderar quais aspectos e lentes o jogo em questão irá valorizar mais. Somadas ao método de La Carretta, as lentes de Schell foram a base para o processo de criação do jogo que será descrito no próximo capítulo e também para elaborar um roteiro de análise da jogabilidade do mesmo. A seguir, destacamos algumas lentes consideradas mais relevantes para o design do jogo fruto desta pesquisa.

A Lente da Surpresa atenta para que seu jogo nutra elementos que surpreendam os jogadores ao longo da partida. A surpresa é um elemento essencial do jogo, ela está na raiz do humor, do entretenimento e da resolução de problemas. Um jogo previsível, no qual sabemos de onde viemos e para onde vamos, corre grandes riscos de cair no tédio, prejudicando a experiência lúdica relevante que queremos criar. Nesse sentido, o elemento sorte pode ser um grande aliado, pois introduz o “acaso” como um aspecto de indefinição sobre o que vai acontecer no jogo. Para essa lente, Schell propõe as seguintes perguntas:

O que irá surpreender os jogadores quando jogarem meu jogo?

A história do meu jogo tem surpresas? As regras do jogo as têm? E o trabalho artístico? E a tecnologia?

Suas regras dão aos jogadores maneiras de surpreender um ao outro?

Suas regras dão aos jogadores maneiras de surpreender a si próprios?

(SCHELL, 2018, pág. 27)

A Lente do Valor Endógeno diz respeito ao valor que o sistema do seu jogo gera internamente. São elementos que dentro do universo do jogo fazem sentido e possuem valor subjetivo. O dinheiro do Banco Imobiliário, por exemplo, só vale algo dentro dele. Já em um jogo de roleta, os jogadores apostam dinheiro real. Caso o jogo de roleta fosse jogado com dinheiro falso, provavelmente ele seria muito pouco atrativo. Mas por que isso acontece? Porque, no caso da roleta, ele tem pouco valor endógeno. O universo interno criado pelo jogo não é o suficiente para conquistar os jogadores, tendo que recorrer a elementos do mundo

concreto para ter alguma relevância. Esse é um ponto importante: apesar do jogo desenvolvido nesta pesquisa ter a intenção de relacionar-se com elementos do mundo concreto fora dele, é essencial que ele também possua um valor endógeno, ou seja, na própria mecânica e narrativa do jogo, ele faça sentido e tenha valor. As perguntas a serem realizadas são:

O que é valioso para os jogadores no meu jogo?

Como posso torná-lo mais valioso para eles?

Qual é a relação entre o valor no jogo e as motivações do jogador?

(SCHELL, 2018, pág. 32)

A Lente da Solução de Problemas diz respeito aos desafios que os jogadores devem resolver para ter sucesso no jogo. Ela está ligada à Lente da Formulação do Problema, a qual parte do princípio de que o desafio do jogo deve ser feito através da pergunta certa. Sabendo qual problema o jogo tem o objetivo de responder, fica muito mais fácil de todos os elementos trabalharem para isso. Esse é um aspecto importante para este trabalho, já que o processo de formulação e resolução de problemas é um ponto que pode ajudar a conectar o universo do jogo com o mundo concreto. Para Paulo Freire, a própria construção do conteúdo a ser trabalhado com os educandos deveria ser feita coletivamente, baseando-se nas vivências e na realidade local. Não pré-definir esses problemas é uma estratégia interessante nesse sentido, em alinhamento com as ideias freirianas. Para essas lentes, Schell propõe as seguintes perguntas:

Quais problemas o jogo solicita que o jogador responda?

Há problemas ocultos a resolver que surgem como parte do ato de jogar?

Como meu jogo pode gerar novos problemas para que os jogadores voltem sempre a ele?

Que problema, ou problemas, estou tentando resolver?

Estou fazendo suposições sobre esse jogo que não tem nada a ver com seu propósito real?

Um jogo é realmente a melhor solução? Porque?

Como conseguirei afirmar se o problema foi resolvido?

(SCHELL, 2018, pág. 37 e 62)

A Lente da Tétrade Elementar diz respeito aos quatro elementos que formam o jogo: mecânica, narrativa, estética e tecnologia. Em um bom jogo, todos esses elementos devem ser trabalhados para que se complementem e se reforcem mutuamente. Essa lente está intimamente ligada à Lente da Unificação, que diz respeito ao tema unificador do jogo, ou seja, a ideia que interliga o todo e é responsável por conferir significado a ele. A partir do momento que se identifica o tema unificador, todos os elementos do jogo devem convergir para reforçá-lo. Para Schell, esse processo de descoberta do tema unificador não precisa ser o ponto de partida do design, mas pode ser descoberto com o seu desenvolvimento. Nesse sentido, temas simples podem ser poderosos, pois são facilmente apreendidos pelos jogadores e ficam mais fáceis de serem reforçados pelos elementos do jogo. As perguntas propostas por Schell para essas duas lentes são:

Meu design utiliza elementos dos quatro tipos?

Meu design poderia ser aprimorado, melhorando os elementos em uma ou mais das categorias?

Os quatro elementos estão em harmonia, reforçando uns aos outros e funcionando juntos em direção a um tema comum?

O que é meu tema?

Estou usando os meios possíveis para reforçar o tema?

(SCHELL, 2018, pág. 43 e 53)

A Lente do Fluxo é relativa ao estado de *flow*, já apresentado anteriormente, e a capacidade de imersão que o jogo possui para manter os jogadores entretidos e envolvidos com ele. O lugar onde o *flow* acontece é um espectro no qual os desafios apresentados não são muito fáceis de se transpor, evitando assim o tédio, mas também não são difíceis demais, evitando a ansiedade (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). Por mais que esse seja um estado subjetivo, um bom design pode garantir que o jogo apresente desafios contínuos que gerem um ciclo de tensão e relaxamento que tornam a experiência instigante. As perguntas sugeridas para esta lente são:

Meu jogo tem objetivos claros? Caso contrário, como posso resolver isso?

Os objetivos do jogador são os mesmos que eu tinha em mente?

Há partes do jogo que distraem os jogadores a ponto de esquecerem seus objetivos?

Em caso positivo, essas distrações podem ser reduzidas, ou associadas ao objetivo do jogo?

Meu jogo fornece um fluxo constante de desafios não muito fáceis nem muito difíceis, levando em conta o fato de que as habilidades do jogador podem ser aprimoradas gradualmente?

As habilidades do jogador aprimoram na velocidade que eu esperava? Se não for, como posso mudar isso?

(SCHELL, 2018, pág. 122)

A Lente da Cooperação diz respeito aos jogos de caráter cooperativo, onde a competição entre os jogadores não é o foco, mas sim a resolução de problemas coletivamente. Sempre foi a intenção desta pesquisa o desenvolvimento de um jogo cooperativo, no qual os jogadores tivessem que se ajudar para conseguir conquistar os objetivos comuns. Para Schell, esse tipo de jogo proporciona um prazer muito especial, associado à criação de laços sociais duradouros. As perguntas dessa lente são:

A cooperação exige comunicação. Meus jogadores têm oportunidade suficiente de se comunicar? Como a comunicação poderia ser aprimorada?

Meus jogadores já são amigos, ou são estranhos? Se forem estranhos, posso ajudá-los a quebrar o gelo?

Há sinergia ($2 + 2 = 5$) ou antergia ($2 + 2 = 3$) quando os jogadores trabalham em conjunto? Porque?

Todos os jogadores desempenham o mesmo papel ou têm funções especiais?

A cooperação é significativamente aprimorada quando não há como uma pessoa realizar uma tarefa sozinha. Meu jogo tem tarefas como essa?

Tarefas que forcem a comunicação inspiram a cooperação. Quaisquer das minhas tarefas forcem a comunicação?

(SCHELL, 2018, pág. 187)

Várias outras lentes presentes no livro de Schell, além das aqui apresentadas, são relevantes e foram consideradas no processo de construção do jogo que será descrito no próximo capítulo, porém, aqui escolheu-se falar apenas das mais importantes. O livro também faz uma grande contribuição sobre o balanceamento de jogos, um dos grandes desafios do *game design*. Schell reserva um capítulo inteiro apenas para tratar desse assunto e apresenta os 12 tipos mais comuns de equilíbrio de jogos. Esse processo de balancear o jogo é essencial para que a experiência seja prazerosa, pois é responsável por fazer com que o jogo tenha a duração correta, o nível de dificuldade condizente, o equilíbrio entre sorte e habilidade, as recompensas merecidas, etc. Um jogo muito curto pode ser frustrante, pois quando os jogadores estão começando a desenvolver maiores habilidades, ele acaba. Por outro lado, se

ele for muito longo pode se tornar cansativo e entediante. Da mesma forma, um jogo que beneficia demasiadamente um jogador, gera um sentimento de injustiça nos demais. A chave para uma melhor experiência está no equilíbrio.

Se isso pode, a princípio, parecer algo matemático, na verdade, não é, por haver uma quantidade de variáveis tão grande que se impossibilita prever com exatidão se todos os aspectos da mecânica estão realmente equilibrados. A melhor forma de entender se um jogo está balanceado, então, é testá-lo. Através da experiência prática e da percepção das pessoas, conseguimos ter uma noção dos desequilíbrios presentes no jogo. No capítulo a seguir, ao descrever o processo de criação de um jogo, serão apresentados alguns desequilíbrios identificados ao longo do processo, o que facilitará a enxergar na prática a importância do balanceamento.

Além dos métodos aqui apresentados, designers de jogos são unânimes em dizer que uma boa fonte para destravar o processo de criação é observar os jogos existentes, principalmente os clássicos e os bem sucedidos. Porém, sob a luz dos métodos apresentados, olharemos os jogos sob um novo viés, agora destrinchando seus aspectos formadores, tentando entender como funcionam em termos de estética e narrativa, mas, sobretudo, nos seus aspectos menos visíveis: a mecânica e a tecnologia. Existe uma enorme variedade de jogos nos quais podemos nos inspirar e, dessa forma, “pegar emprestado” elementos da sua mecânica, por exemplo. Nesse sentido, os jogos cooperativos desenvolvidos pelo game designer Matt Leacock foram tomados como inspirações.

Um bom exemplo é Ilha Proibida, desenvolvido por Leacock, um jogo cooperativo onde os jogadores tem que coletar itens explorando o tabuleiro à medida que, a cada rodada, uma parte desse tabuleiro é sorteada para ser eliminada por uma enchente, fazendo com que aos poucos a ilha vá sendo engolida pelo mar. A mecânica do jogo apresenta a ameaça do mar que se alastra sobre a ilha, a qual avança por meio de um tipo de inteligência artificial presente na própria dinâmica do jogo, sem que seja necessário que nenhum jogador realize essa ação. Mesmo em jogos cooperativos, é necessário existir uma ameaça que gere um senso de desafio e emergência nos jogadores, dessa forma, a dinâmica proposta em Ilha Proibida envolve os participantes, que, juntos, correm contra o tempo para coletar os itens necessários para vencer a partida antes que a ilha esteja completamente imersa em água. Aqui não existe vencedor individual: ou todos ganham, ou todos perdem.

O universo do design de jogos é relativamente novo, mas também bastante vasto. Muitos outros autores tratam deste tema e têm grandes contribuições a oferecer, porém, aqui, escolheu-se como base para a criação e desenvolvimento de um jogo o método Quest 3x4, de

Marcelo La Carreta, e as Lentes de Jesse Schell, por entender que formam um bom ponto de partida para um arquiteto e urbanista se aventurando no mundo do lúdico. Se o método de La Carreta traz uma simplificação do processo criativo, através de uma “receita de bolo” que pode ser bastante útil para *game designers* iniciantes, as lentes de Schell adicionam uma complexidade bem-vinda a este processo. No próximo capítulo, iremos destrinchar o processo de criação do jogo Nós, fruto do empenho desta pesquisa em contribuir de uma forma prática com este tema.

3.3 Um método de análise de jogos colaborativos

Após compreendermos as metodologias que serviram de base para a criação do jogo Nós, que será descrito no próximo capítulo, apresentaremos nesta seção um método de análise do mesmo, buscando compreender, através de sua aplicação prática em contextos concretos, se ele conseguiu responder às questões centrais levantadas por esta pesquisa. Para avaliar a potencialidade do jogo foi desenvolvido um método de análise que considera dois aspectos centrais: a jogabilidade e a emancipabilidade. Foi elaborado um roteiro de 20 perguntas às quais esta pesquisa pretende responder, visando avaliar a capacidade do jogo para alcançar uma síntese entre uma jogabilidade que proporcione imersão e uma conscientização crítica acerca de aspectos fora do jogo. Essas perguntas, por sua vez, serão respondidas no capítulo 5 desta pesquisa, o qual buscará entender as potencialidades e limitações do jogo em relação aos objetivos centrais deste trabalho, fazendo contribuições para este tema e dando diretrizes para a melhoria do jogo criado e para o desenvolvimento de jogos futuros.

Se a experiência do jogo se dá na totalidade, devendo ser vista em uma perspectiva sistêmica, destrinchar seus aspectos formativos, é bastante útil no sentido de compreender quais elementos podem potencializar os objetivos propostos. Para responder esse roteiro de perguntas, este pesquisador se baseará em suas observações das partidas realizadas em diferentes contextos.

A jogabilidade diz respeito aos aspectos formativos do jogo: mecânica, estética, narrativa e tecnologia. Esses elementos são a base de um jogo e responsáveis por proporcionar a experiência desejada no jogador. A jogabilidade está intrinsecamente ligada com a dimensão lúdica e está associada, essencialmente, à ideia de prazer. Em uma boa jogabilidade, os elementos construídos pelo designer do jogo funcionam para criar dinâmicas que irão proporcionar experiências prazerosas, ressaltando aqui o conceito ampliado de prazer apresentado anteriormente. Para isso, são utilizados elementos como sorte, desenvolvimento

de habilidades, superação de desafios, oferecimento de recompensas, entre outros. Quando os aspectos referentes à jogabilidade são capazes de provocar o prazer do envolvimento no jogo, é então que se ativa o *flow*, o estado de imersão no qual o jogador mergulha no universo do jogo e por um período o transforma em realidade.

Para elaboração do roteiro de perguntas relativas à análise da jogabilidade, o livro *Arte do Game Design* (2019), de Jesse Schell, foi uma referência central. O livro, apresentado anteriormente, apresenta uma série de “lentes” de leitura e avaliação do que seria um bom design de jogo. Em complemento às lentes apresentadas por Schell, também foram considerados os conceitos de prazer e de MDA (*mecanics, dynamics and aesthetic*) trabalhados por Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) e o conceito de *flow* de Csikszentmihalyi (1990), os quais estão sintetizados nas seguintes perguntas:

1. O jogo é equilibrado entre elementos de sorte e habilidade?

Esse equilíbrio é importante, pois jogos com elementos de sorte em demasia tendem a gerar um sentimento de que o resultado da ação dos jogadores é totalmente aleatório, enquanto jogos onde apenas a habilidade define o resultado tendem a ter poucas surpresas.

2. Qual habilidade o jogo desenvolve? Física? Mental? Social?

Cada jogo irá desenvolver um ou mais tipos de habilidade de acordo com seus objetivos e tema. Para os jogos cooperativos, por exemplo, as habilidades sociais são bastante desejadas.

3. O objetivo do jogo está claro para os jogadores?

Quando os objetivos do jogo estão claros, é muito mais fácil os jogadores se motivarem a os alcançarem e se manterem focados nessa tarefa, contribuindo para o estado de flow. Quando não estão claros, o foco fica muito mais difícil, pois não sabemos se nossas ações estão sendo úteis para algo.

4. Os objetivos são concretos, realizáveis e recompensadores?

Os objetivos devem estar claros, os jogadores devem ter a percepção de que são capazes de alcançá-los e de que serão recompensados com alguma forma de prazer ao alcançá-los, seja por autoafirmação, por reconhecimento do grupo ou por conseguir resolver um problema social.

5. O jogo possui distrações a ponto dos jogadores esquecerem o seu objetivo?

Distrações geram a perda de foco no jogador, os desmotivando a alcançar os objetivos do jogo e interrompendo o estado de flow.

6. O jogo proporciona liberdade de ação para os jogadores? Quais verbos os jogadores usam?

A liberdade de ação é importante para os jogadores sentirem que são senhores de seu próprio destino no jogo, e não conduzidos por um roteiro pré-estabelecido. Quanto mais ações um jogador puder executar no jogo, mais liberdade ele irá sentir, de forma que cada um deles poderá trilhar um caminho diferente e personalizado.

7. O jogo possui um fluxo contínuo de desafios?

Os desafios são um ótimo meio de manter os jogadores envolvidos com o jogo, porém, eles não podem ser nem muito fáceis, nem impossíveis de superar.

8. Os jogadores consideram seu jogo prazeroso? Quais prazeres atuam nele? Sensação, fantasia, narrativa, desafio, companheirismo, descoberta, expressão, submissão?

O prazer é a motivação essencial de um jogo, portanto, se este não está proporcionando prazer, não está funcionando. Por mais subjetiva que a ideia de prazer possa parecer, o jogo também tem o papel objetivo de buscar certos tipos de prazer.

9. O jogo conta uma história? Ela está clara para os jogadores?

A história que o jogo conta não necessariamente precisa ser linear, mas deve ajudar a envolver os jogadores no seu universo e reforçar seu tema. Assim como na “jornada do herói”, a narrativa do jogo pode criar momentos de dificuldade e superação que conduzem a história.

10. O jogo continua divertido quando jogado mais de uma vez?

A retro jogabilidade é uma qualidade que ajuda na sofisticação do jogo e dos jogadores. Quanto mais se joga, mais se desenvolvem habilidades e as soluções vão se tornando mais complexas e sofisticadas. Para isso, o jogo não pode se desenvolver sempre da mesma forma, ou se torna entediante. Para Marcelo La Carreta, no entanto, os jogos educativos não devem ter na retro jogabilidade uma prioridade.

11. Os elementos do jogo (mecânica, estética, tecnologia e narrativa) estão funcionando de forma harmônica para reforçar o tema dele?

O tema de um jogo é a grande base unificadora do mesmo, em torno do qual os outros elementos devem agir para reforçar. Uma boa harmonia entre os elementos que formam o jogo dá uma sensação de unidade.

12. O jogo consegue surpreender os jogadores?

A surpresa é uma parte essencial de qualquer sistema de entretenimento, “é a raiz do humor, da estratégia e da solução de problemas” (SCHELL, 2019). A sensação de causar surpresa aos outros jogadores ou a si mesmo é capaz de ser uma grande fonte de prazer aos participantes.

13. No caso de um jogo cooperativo, ele estimula a comunicação? Em caso de jogadores que não se conhecem, ele ajuda a quebrar o gelo?

Colaborar e ter sucesso como um time pode causar um grande prazer e ajudar a criar laços sociais duradouros, para isso o jogo deve criar as condições necessárias para uma boa comunicação entre os jogadores.

Em paralelo às questões sobre a jogabilidade, será analisada a emancipabilidade, ou seja, partindo da perspectiva freiriana (FREIRE, 2005), se aspira entender o caráter emancipatório do jogo, avaliando como ele coloca os jogadores em uma posição de sujeitos críticos do mundo, primeiro, os ajudando a reconhecer suas posições de opressão e, em seguida, problematizando-as para a construção de respostas dialógicas. Em complemento, busca-se compreender como os jogos contribuem para revelar os dissensos presentes na cidade (RANCIÈRE, 1996), fazendo emergir as partilhas existentes nas relações urbanas e sociais e tornando visível as partes tradicionalmente não visíveis nos processos de planejamento. Esses conceitos e questões estão sintetizados nas sete perguntas a seguir:

14. O jogo promove uma narrativa contra-hegemônica?

O jogo conta ou abre espaço para serem contadas histórias que estão sendo caladas? A história que o jogo conta pode reforçar os papéis reservados para nós na partilha da cidade ou ele pode abrir espaço para outras histórias serem contadas.

15. O jogo estimula os jogadores a refletir sobre seus papéis enquanto agentes urbanos e

cidadãos?

Jogos podem ser instrumentos de reflexão sobre o nosso papel no mundo e na cidade, sobretudo quando nos colocam em uma posição diferente da que assumimos no dia a dia. O jogo cria dinâmicas e estimula uma experiência que problematiza e reflete sobre o mundo concreto?

16. O jogo facilita que os jogadores enxerguem as situações de opressão nas quais se encontram?

Os jogos têm o potencial de simular cenários e, portanto, de apresentar situações limite onde as opressões não podem mais ser escondidas. Tornar visível a situação de opressão, por sua vez, é o primeiro passo para a sua superação.

17. O jogo estimula a tomada de decisões colaborativamente?

A colaboração acontece no encontro de saberes distintos, os quais, ao apresentarem uma diversidade de pontos de vista, podem chegar a um entendimento mais completo da realidade para então superar os problemas apresentados. O jogo estimula o encontro de saberes?

18. O jogo repercute fora dele? Como suas resoluções são transferidas para o mundo concreto?

Uma das características dos jogos é ter um fim si mesmo, porém, se tratando de um jogo utilizado como ferramenta, é necessário entender seu alcance no mundo fora dele. Como as ações e escolhas tomadas dentro do jogo podem influenciar em problemas e situações concretas?

19. O jogo reforça atitudes dialógicas ou não dialógicas (FREIRE, 2005)?

O jogo possui características anti-dialógicas como a conquista, a divisão, a manipulação e a invasão cultural? Ou possui características dialógicas como a colaboração, a união, a organização e a síntese cultural?

20. O jogo está associado à gamificação de cima ou à gamificação de baixo (WOODCOCK, JOHNSON, 2017)?

A gamificação proposta pelo jogo reforça sistemas de vigilância e de aumento de produtividade ou subverte e zomba de atividades consideradas sérias?

No capítulo 5, ao responder este roteiro de 20 perguntas, conseguiremos ter um panorama mais detalhado sobre as potencialidades do jogo Nós e, de uma forma geral, dos jogos usados em processos em urbanismo colaborativo. Entendendo o jogo criado como um protótipo, essa análise tem dois objetivos principais: propor melhorias e alternativas para o jogo Nós ou para experimentos futuros; e contribuir nas dimensões teórica e prática acerca dos temas investigados nesta pesquisa - cidade, colaboração, jogo e emancipação.

4. UMA PRÁXIS LÚDICA: O JOGO NÓS

4.1 Desenhando Nós: uma mecânica cooperativa e uma narrativa de engajamento

A tarefa de desenhar um jogo sempre foi um dos objetivos centrais deste trabalho, que motivou este pesquisador a iniciar todo o percurso teórico até aqui. A possibilidade de criar uma ferramenta metodológica que pudesse ser utilizada na prática, inclusive junto ao Coletivo Massapê, se apresentou como uma possibilidade de fortalecer uma práxis academia-sociedade, fazendo desta uma pesquisa-ação. Essa possibilidade também sempre se mostrou como um desafio, já que o universo do jogo é complexo e, de certa forma, novo para este pesquisador. Nesta seção, se apresentará o caminho metodológico que envolveu a criação de um protótipo de jogo, registrando avanços, dificuldades, dúvidas e apostas.

Mesmo antes de se eleger um método de game design para guiar o processo de criação do jogo fruto desta pesquisa, já existiam algumas intenções do caráter que ele deveria ter: o jogo deveria ser de tabuleiro, para não depender de recursos tecnológicos que, em alguns contextos, podem não ser acessíveis; deveria ter regras simples e ser facilmente assimilável pelos jogadores, de forma que não houvesse a necessidade de se gastar muito tempo para entender o seu funcionamento; ter partidas curtas, para não se tornar uma atividade cansativa; e que fosse cooperativo, para trazer o tema da colaboração inclusive na própria mecânica do jogo.

Dessa forma, o método Quest 3x4, apresentado no capítulo anterior, se encaixou acertadamente nos desejos deste pesquisador. O método criado por Marcelo La Carreta propõe uma simplificação do processo de criação de um jogo a partir de uma espécie de “receita de bolo”. Neste método, o autor propõe a criação de jogos de tabuleiro de forma barata, com regras e mecânicas simples e de curta duração. A partir do Quest 3x4, foi escolhido um *design trick* para cada um dos aspectos do jogo: espaço, atores, itens e desafios.

Como uma das características intencionadas para o jogo era de que ele fosse cooperativo, esse foi o ponto de partida. Portanto, para o item desafio, se elegeu o *trick Coop Quest*. Nesse tipo de jogo, os jogadores devem colaborar entre si para alcançar a vitória. Para La Carreta, é importante que, mesmo em jogos cooperativos, existam desafios e ameaças a serem enfrentadas e superadas pelos jogadores, para manter o foco e a imersão dos jogadores. Essa é uma tarefa difícil, sobretudo em um jogo de tabuleiro. Quando falamos de jogos digitais, podemos criar uma inteligência artificial que tenha a função de criar os obstáculos

necessários para o jogo ser desafiante, porém, em jogos de tabuleiros, esses desafios têm que ser apresentados pelas próprias regras e mecânicas do jogo.

Para o aspecto espaço, foi escolhido o *trick* exploração. Nesse *trick*, os jogadores têm uma maior liberdade para se movimentar no tabuleiro, percorrendo seus espaços para conquistar itens ou territórios. Era desejado que o jogo pudesse ser menos linear e mais aberto às escolhas dos jogadores. Em jogos que usam da progressão (um sistema mais linear), muitas vezes os jogadores são apenas conduzidos pelo tabuleiro de acordo com os números dos dados. Possibilitar uma certa liberdade de movimentação, no entanto, faz os jogadores sentirem que suas escolhas fazem diferença.

Para o aspecto atores, foi escolhido o *trick* marcadores. Nesse *trick*, os jogadores controlam pinos que expressam sua localização (você está aqui) e que não possuem características que os diferenciam dos demais. A princípio, para manter a simplicidade desejada para o jogo, se entendeu que dar poderes especiais e personalizados aos jogadores poderia adicionar uma complexidade que dificultasse a compreensão do jogo, considerando ainda que ele seria jogado em contextos diversos, nos quais, possivelmente, houvesse pouca prática com jogos. Sobre esta questão, nada impede de que sejam criadas variações futuras para tornar o jogo um pouco mais complexo, já que se trata de um protótipo a ser evoluído.

Por fim, para o aspecto itens, foi escolhido o *trick* inventário. Nesse *trick*, o jogador acumula alguns itens que pode usar para conseguir conquistar seus objetivos no jogo. Na figura 11 podemos conferir de forma sintética o desenho escolhido para o jogo no método 3x4.



Figura 11: Desenho do jogo no método Quest 3x4. Fonte: LA CARRETA (2018). Adaptado pelo autor.

A partir da definição dos *design tricks* para cada aspecto, buscou-se definir uma mecânica base para o jogo, partindo da sugestão de La Carreta de, inicialmente, trabalhar o funcionamento do jogo para só depois adicionar elementos como narrativa e estética. Inspirado no jogo Ilha Proibida, já citado anteriormente, foi pensada uma mecânica na qual o tabuleiro fosse formado por cartas e ao final de cada rodada algumas dessas cartas fossem eliminadas. Os jogadores, então, deveriam correr contra o tempo para, de alguma forma, proteger essas cartas, evitando que elas fossem eliminadas. Mas como essas cartas seriam protegidas da eliminação? Por meio de ideias. Em uma dinâmica semelhante a um *brainstorm*, os jogadores deveriam dar ideias para resolver problemas e, com isso, proteger as cartas da eliminação. A intenção era de que essas ideias surgissem para resolver problemas da vida real. Elas seriam, portanto, o ponto de contato entre o universo dentro e fora do jogo.

A partir dessas premissas, se desenvolveu a seguinte mecânica: um tabuleiro formado por uma certa quantidade de cartas, onde cada uma delas apresenta um problema a ser resolvido e, ao final de cada rodada, uma quantidade de cartas que formam esse tabuleiro são eliminadas por sorteio, exceto se elas estivessem protegidas. Para evitar a eliminação, os jogadores deverão colocar pinos de proteção, o que só poderá ser feito se eles derem ideias para resolverem os problemas apresentados pelas cartas. O objetivo do jogo, portanto, é proteger as cartas de serem eliminadas. Só se ganha o jogo caso uma quantidade mínima de cartas que formam o tabuleiro estiverem salvas ao final.

Com essa ideia central de mecânica, passou-se a pensar os demais mecanismos secundários e as formas de balanceá-los, de maneira que o jogo ficasse equilibrado entre sorte e habilidade, por exemplo, ou que tivesse o nível adequado de dificuldade, não sendo tão fácil nem tão difícil. Pensou-se então que para proteger a carta, seriam necessários não apenas um pino de proteção, mas dois, de dois jogadores diferentes. Assim, o jogo reforçaria a mensagem de que a resolução dos problemas deveria ser algo pensado colaborativamente. Também foi introduzido um dado de três lados para definir a quantidade de casas que cada jogador deveria andar, introduzindo algum nível do fator sorte ao jogo.

Além disso, entendeu-se que seria interessante uma limitação de tempo para a apresentação da ideia em resposta ao problema apresentado pela carta. Esse tempo seria de apenas 1 minuto. Essa limitação de tempo foi inspirada na dinâmica *Crazy 8*, uma ferramenta de design colaborativo na qual os participantes devem dar 4 ideias em 8 minutos para responder a um problema que se apresenta. Segundo os criadores da dinâmica, o processo de ideação acontece de forma relativamente rápida no nosso cérebro, sendo que o processo mais demorado é o de achar a melhor forma de comunicar essa ideia. Deixando de lado a

preocupação com a forma de comunicar, prioriza-se o escopo da ideia em si. Além disso, o jogo também se utilizou de outro importante aspecto do *Crazy 8*: o anonimato. As ideias dadas não têm a suas autorias reveladas aos demais participantes da dinâmica, tampouco passam por qualquer tipo de validação. Todas as ideias são boas. O anonimato propicia que os participantes se sintam mais à vontade para propor ideias, sem a sensação de estarem sendo julgados. Apenas ao final do jogo, se montaria um painel com todas as ideias que surgiram, sem identificar os autores de cada uma.

Em seguida, iniciou-se o processo de entender qual seria a quantidade ideal de cartas formando o tabuleiro, o número mínimo e máximo de participantes e quantas cartas seriam eliminadas a cada rodada. Essa é uma fase que requer testes e algum entendimento de probabilidade, já que é importante compreender a consequência de cada escolha para a mecânica do jogo. Nas figuras 12 e 13, podemos ver os registros desse processo no caderno de anotações deste pesquisador, que mostra o longo percurso de idas e vindas que definiram as escolhas finais. Ao término desse processo, chegou-se à seguinte configuração: um tabuleiro formado por 16 cartas, podendo ser jogado de 2 a 4 jogadores. Dezesesseis pinos de proteção são distribuídos aos jogadores e a quantidade de cartas eliminadas a cada rodada é equivalente ao número de jogadores. Em um jogo com 4 jogadores, cada um receberá 4 pinos de proteção e ao final de cada rodada serão sorteadas 4 cartas para serem eliminadas. A condição de vitória é de que ao final do jogo, quando todos os jogadores usarem os seus pinos de proteção, ainda existam ao menos 8 cartas ativas, ou seja, sem terem sido eliminadas. Os jogadores, portanto, devem correr contra o tempo para proteger as cartas, as impedindo de serem eliminadas.

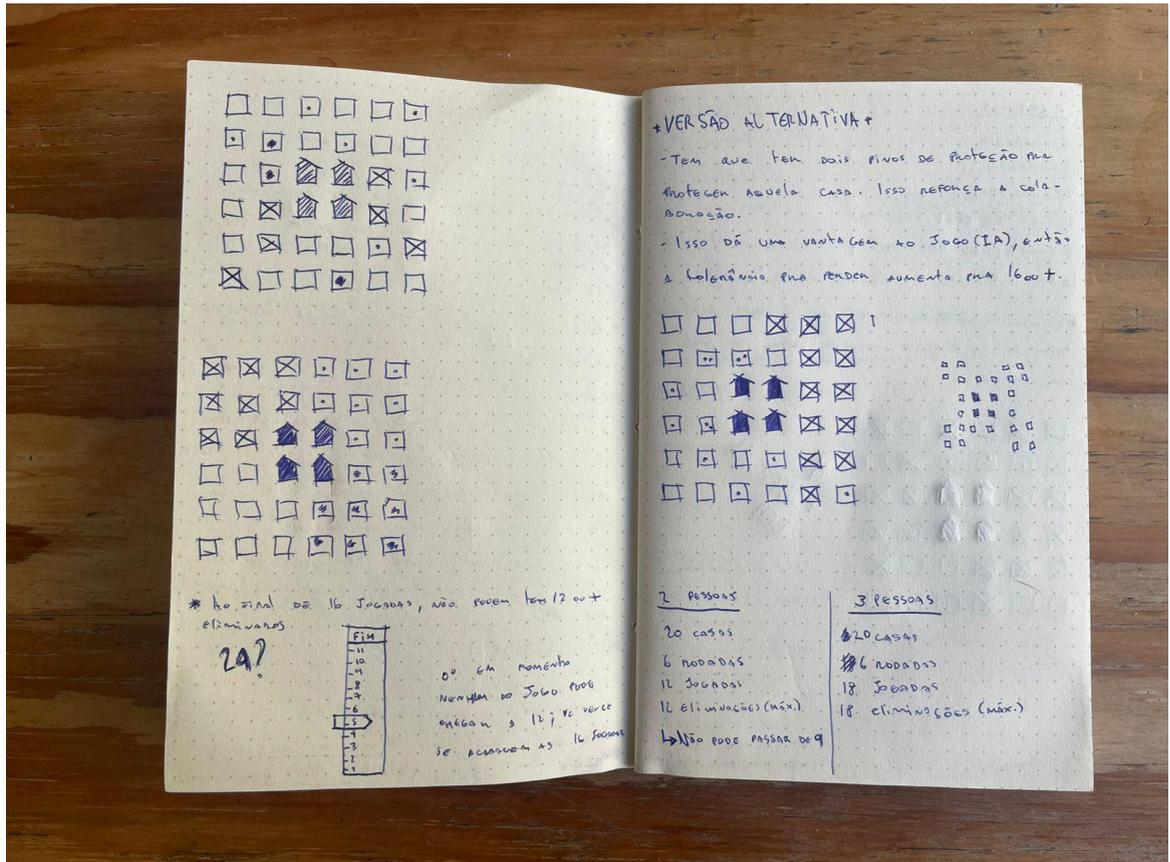


Figura 12: Registro do processo de elaboração e balanceamento da mecânica do jogo. Fonte: Acervo do autor.

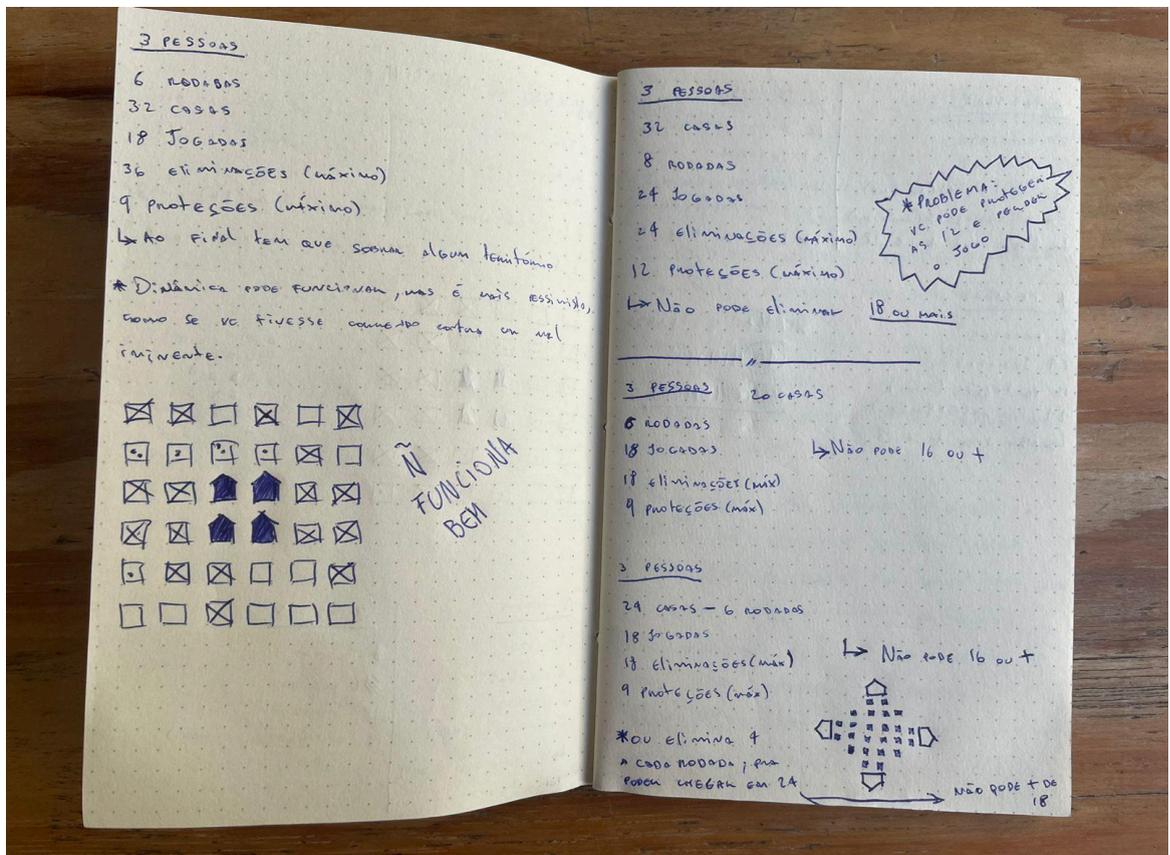


Figura 13: Registro do processo de elaboração e balanceamento da mecânica do jogo. Fonte: Acervo do autor.

Neste processo de equilíbrio do jogo, se entendeu que ele estava muito difícil de ser vencido. Foi então que se adicionou a possibilidade de reviver uma carta. Para isso, o jogador paga 1 pino de proteção para a carta voltar à ativa, sendo que o pino não fica na casa, mas é descartado, como um preço a ser pago pela reativação. Essa nova possibilidade equilibrou o jogo para que ele se tornasse um pouco menos difícil. Dessa forma, temos uma dinâmica onde as ameaças estão presentes (nas cartas eliminadas a cada rodada), mas o jogo não é demasiadamente difícil. Para passar uma mensagem otimista, existia a intenção de que o jogo tivesse uma certa tendência a conceder a vitória aos jogadores, caso eles se empenhassem para isso. Entendeu-se que um jogo muito difícil poderia frustrar os jogadores, inclusive trazendo esse sentimento negativo para as questões da vida real, já que o jogo propõe essa relação.

Com a mecânica base criada, iniciou-se o processo de “vestir” o jogo com uma narrativa. Essa foi uma encruzilhada na qual o jogo se encontrou, pois se identificaram dois caminhos a seguir. No primeiro, cada carta apresentaria um problema urbano, como, por exemplo, o caso de um comerciante que possui um fiteiro na calçada de uma escola e de repente a prefeitura lhe comunicou que ele precisaria mudar de local, a pretexto de desobstruir o passeio público. O jogador que parasse nessa carta deveria, então, pensar em uma ideia como resposta a este problema. Ele poderia sugerir, por exemplo, o alargamento da calçada com a diminuição das faixas de rolamento da rua. Existiria um conjunto de 16 problemas (a quantidade de cartas do tabuleiro) relacionados às questões urbanas, explorando histórias que abordassem temas como o direito à cidade e a cidadania ativa. Aqui, o tema urbano é o centro da narrativa do jogo.

Em um segundo caminho possível, as cartas seriam mais amplas, representando categorias gerais relevantes para projetos coletivos e comunitários. Essas cartas retratariam categorias como: recursos, parcerias, gestão compartilhada, entre outros. Como exemplo, poderíamos pensar em um bairro onde os moradores estão tentando implementar uma biblioteca comunitária. No jogo, se um jogador caísse na carta de recursos, portanto, ele deveria dar uma ideia de como o projeto da biblioteca comunitária poderia angariar os recursos necessários para se concretizar. Caso ele caísse na carta de gestão compartilhada, seria provocado a dar uma ideia de como a gestão da biblioteca poderia ser dividida entre os atores interessados. Nesse caso, o tema urbano não é central, já que o jogo pode ser aplicado em contextos mais diversos, onde o objeto são projetos coletivos ou comunitários.

No primeiro caminho apresentado, o jogo ganharia em narrativa, já que poderia contar histórias e conter personagens. Isso geraria empatia e identificação das pessoas que o jogassem. Porém, a questão é que os problemas apresentados seriam pré-definidos e não

surgiriam da própria comunidade. Isso seria um problema na medida em que, em um determinado contexto, poderia ser que aquele problema apresentado não fizesse sentido. Isso acontece porque o conteúdo está sendo passado pelo jogo, ou nesse caso, pelo próprio designer do jogo. Já no segundo caminho, onde as cartas têm conteúdo mais amplo, se limita menos o universo daquela problemática. Assim, o jogo conteria problemáticas amplas, nas quais os jogadores poderiam interpretar de acordo com cada contexto. Sempre foi um objetivo deste pesquisador que o jogo não tivesse um conteúdo fechado, alinhado com as ideias de Paulo Freire acerca da construção do conteúdo a partir das vivências da comunidade. A escolha de seguir pelo segundo caminho apresentado, portanto, se baseou na possibilidade de trabalhar com conceitos norteadores mais amplos.

Em seguida, foram definidas as 16 categorias contidas nas cartas que formariam o tabuleiro do jogo. Para definir esses conceitos norteadores contidos em cada carta, este pesquisador se baseou nas suas vivências com projetos sociais e comunitários junto ao Coletivo Massapê ao longo dos últimos 7 anos. Nesse tempo, percebemos que os projetos coletivos, mesmo com objetivos e contextos diversos, possuem características e elementos em comum. Todo projeto coletivo deve pensar nas parcerias necessárias para se fortalecer ou como conseguirá os recursos necessários para seguir existindo. Dessa forma, foram pensadas nas seguintes categorias: recursos, parcerias, gestão coletiva, engajamento comunitário, apoio político, inclusão de minorias, gestão de conflitos, avaliação, papel do poder público, comunicação externa, continuidade, inspirações (duas cartas) e indique um talento (três cartas). A ideia é que para fortalecer os projetos coletivos, todas essas categorias devem ser consideradas e fortalecidas. Nesse sentido, o jogo pode funcionar como uma ferramenta para todo tipo de projeto coletivo, como, por exemplo, o projeto para implementação de uma rádio comunitária ou de uma horta agroecológica. O jogo seria uma ferramenta de facilitação e mediação entre atores para pensar essas categorias colaborativamente.

Definido o tema unificador do jogo, ou seja, o engajamento em projetos coletivos, entendeu-se que ainda lhe faltava um apelo narrativo. Isso porque os temas apresentados, por si só, podem parecer um pouco abstratos e não necessariamente contam uma história, pelo menos de forma mais estruturada e tradicional. Identificada essa carência narrativa, passou-se a buscar algum tipo de metáfora que relacionasse o jogo com a temática em questão, criando algum tipo de conexão narrativa ou lúdica. Foi então que se chegou à metáfora dos “nós”: pensando em nosso projeto coletivo como uma corda, cada uma das 16 categorias escolhidas representam um nó nessa corda, “amarrando” o projeto e o deixando mais firme. Quando os nós se torcem, a corda do projeto vai ficando comprometida. Em paralelo, “nós” também traz o

sentido de coletividade, se entendido como pronome pessoal, pela junção de um “eu” e um “eles”.

A narrativa do jogo traz uma corda, aqui chamada de corda do engajamento, que representa os níveis de fortalecimento do projeto. Essa corda apresenta 16 nós (as 16 cartas que formam o tabuleiro) que, quanto mais protegidos, mais longe a corda fica de arrebentar. Quanto mais longe de arrebentar a corda, mais engajamento haverá em torno do projeto. Dessa forma, ao propor ideias para cada nó do projeto (segundo a provocação contida em cada carta), os jogadores colocam pinos que ajudam a proteger aquele nó, o impedindo de torar. O objetivo final do jogo, portanto, é preservar a corda do engajamento. Cada carta apresenta um aspecto a ser pensado pelo projeto e um texto auxiliar, que também ajuda a construir a narrativa do jogo, com perguntas provocativas do tipo: “como seu projeto conseguirá recursos para se tornar possível?”. No verso de cada carta é apresentado um pequeno texto que apresenta a consequência de não ter aquele aspecto do projeto fortalecido. No exemplo da carta recursos: “sem recursos, muitos projetos não conseguem se manter de pé”. Esse conjunto de informações na frente e no verso das cartas ajudam a construir essa narrativa que reforça a emergência de se fortalecer os nós, tanto dentro do jogo para alcançar a vitória, como fora dele para não deixar o projeto coletivo perecer.

As 16 cartas, que podem ser visualizadas no apêndice A, contém uma frente colorida com: um título, um ícone representativo, um número de identificação, um texto curto explicativo em forma de pergunta ou provocação e o desenho de um nó; e um verso em preto e branco com: um título, um ícone representativo, um número de identificação, um texto curto falando sobre o que acontece quando aquele aspecto não é fortalecido no projeto e o desenho de uma corda torada. O jogo, portanto, começa com todas as cartas viradas com a parte colorida para cima, o que significa que aqueles nós estão ativos e, à medida que as cartas vão sendo eliminadas a cada rodada, viram-se os versos em preto e branco para cima, o que significa que aquele nó foi torado. Abaixo, podemos visualizar um exemplo na carta de “inclusão de minorias”.



Figura 14: Frente e verso da carta Inclusão de Minorias. Fonte: Elaborado pelo autor.

O avanço do jogo é medido por meio da corda do engajamento (figura 15). Essa corda funciona como uma espécie de régua e marca 16 casas, que representam os 16 nós (ou cartas) contidos no tabuleiro do jogo. O sétimo nó representa a ruptura da corda, já que a condição de vitória final é que sejam preservados ao menos 8 dos 16 nós. Ao longo do jogo, é esta corda que medirá o avanço das ameaças ao engajamento do projeto. Não deixar a corda do engajamento arrebentar é uma forma de mostrar que mesmo diante de todas as ameaças que os projetos coletivos estão expostos, o importante é manter as pessoas mobilizadas em prol do objetivo em comum.

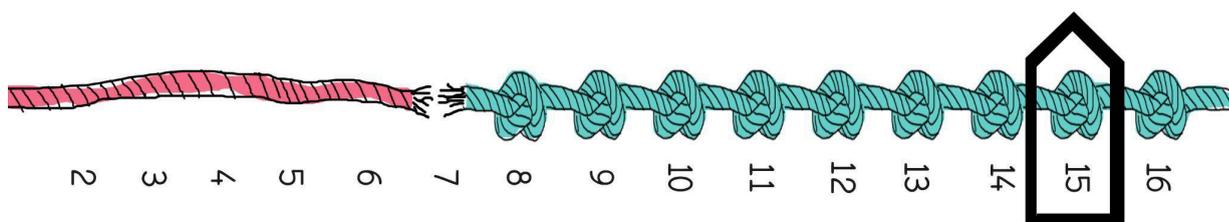


Figura 15: Corda do Engajamento. Fonte: Elaborado pelo autor.

A camada estética do jogo foi adicionada em seguida, com a escolha de uma variação das cores da escala CMYK - preto, amarelo, rosa e azul. Além dos desenhos que representam a corda e os nós, representado também no título do jogo (figura 16), que visa passar de forma sintética e clara o duplo sentido contido no nome. Para visualizar melhor o funcionamento do jogo, apresentaremos a seguir como a dinâmica do jogo se desenrola. Em complemento, pode-se consultar o livro de regras no apêndice B ou assistir a uma explicação em vídeo através do link: [protótipo de um jogo para pensar projetos coletivos - YouTube](#).



Figura 16: Título do jogo com identidade visual. Fonte: Elaborado pelo autor.

Para iniciar o jogo, primeiro monta-se o *set* do mesmo, que consiste em distribuir aleatoriamente as 16 cartas em 4 filas de 4. Cada jogador deverá iniciar o jogo em um lado diferente do quadrado formado pelo tabuleiro. Ao lado do tabuleiro se posiciona a “corda do engajamento”, marcando na mesma o número 16. São distribuídos 16 pinos de proteção para os jogadores, se possível de forma igualitária, porém, em um jogo com 3 pessoas, um deles receberá 6 pinos, invariavelmente. Em uma sacola, estão 16 números (aqui usamos peças de um bingo), que serão sorteados para eliminação de cartas a cada rodada. Com isso, temos o *set* inicial do jogo. Na figura 17, temos um exemplo do *set* para 4 jogadores, no qual cada um recebeu 4 pinos de proteção (foram utilizados *clips* da mesma cor do avatar).

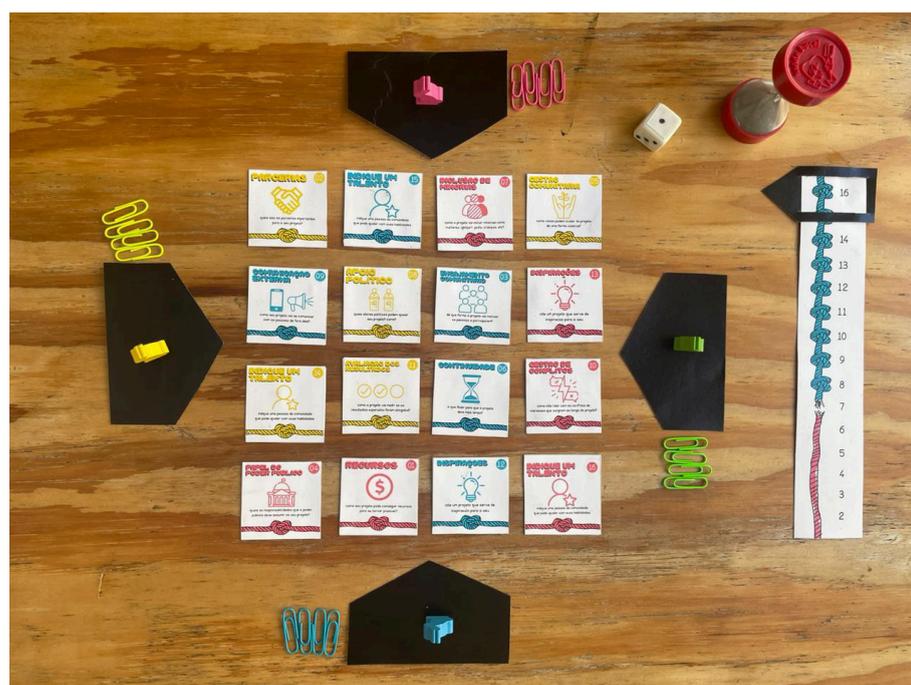


Figura 17: Set inicial do jogo com quatro jogadores. Fonte: Acervo do autor.

O jogador mais novo começa o jogo e, em seguida, o jogo seguirá em sentido anti-horário. Na sua vez, o jogador jogará um dado de 3 faces (aqui adaptamos um dado de 6 faces, repetindo os números 1, 2 e 3) e andará a quantidade de casas referentes ao número que tirar. Os movimentos permitidos são para frente, trás e lados, não sendo possível andar em diagonais. O jogador andará, portanto, para uma das 16 cartas do tabuleiro. Nessa carta estará representado um nó que diz respeito a alguma categoria do projeto. Suponhamos que um jogador tenha parado na carta “recursos”, ele será provocado a, em 1 minuto (cronometrado por uma ampulheta), escrever uma ideia em um *post-it* de como o projeto em questão pode conseguir fontes de recursos para se tornar viável. Esse processo é individual e anônimo, portanto, ao terminar de escrever, o jogador vira o *post-it* e o deposita em uma caixa. Como o jogador deu a ideia para aquela carta, ele deve colocar um pino de proteção em cima dela, para auxiliar a protegê-la. Vale ressaltar que um pino de proteção não é o suficiente para proteger aquela carta, mas sim dois pinos de cores diferentes.

Dando sequência ao jogo, os outros jogadores farão suas jogadas da mesma forma, jogando o dado. Com o avançar do jogo, eles têm a possibilidade de ir para uma carta onde já existe um pino de proteção. Lá, eles deverão dar uma ideia referente ao aspecto ali apresentado e poderão, então, colocar mais um pino de proteção na carta. Com dois pinos colocados por jogadores diferentes, enfim, a carta (ou o nó) está protegida(o).

Ao final de cada rodada, é hora de eliminar algumas cartas. Essa parte da dinâmica do jogo representa a ameaça que os jogadores deverão enfrentar para sair vitoriosos. Serão eliminadas a quantidade de cartas referentes à quantidade de jogadores na partida. Em uma partida com 3 jogadores, portanto, serão sorteadas 3 cartas para serem eliminadas ao final de cada rodada. Se essa carta não conter nenhum pino de proteção, ela será eliminada, ou seja, se vira ela de cabeça para baixo, ficando em preto e branco e com o nó torado. Caso a carta contenha um pino de proteção, a carta deverá ser eliminada da mesma forma, se descartando o pino que havia nela. Nesses casos, a cada carta eliminada, se vai atualizando a marcação na corda do engajamento, que deve sempre representar a quantidade de nós ativos. Caso seja sorteado um número de uma carta que contém 2 pinos de proteção, essa carta não é eliminada e não mexemos na marcação da corda do engajamento, pois o nó estava protegido. Na figura 18, temos uma foto do jogo em andamento, na qual podemos ver cartas protegidas com os pinos, cartas eliminadas e a marcação na corda do engajamento.



Figura 18: Imagem do jogo Nós em andamento. Fonte: Acervo do autor.

Com o avançar do jogo, existe ainda a possibilidade de fazer renascer um nó. Para isso, o jogador deverá andar para uma carta que está com status de eliminada (com o verso para cima) e, ao dar uma ideia em um *post-it*, ele poderá virá-la novamente com a sua frente colorida para cima. Aqui, gasta-se um pino de proteção, ou seja, ele é descartado, não ficando na carta renascida. Nesse caso, atualiza-se a marcação da corda do engajamento subindo uma casa.

O jogo acaba quando todos os jogadores gastam seus pinos de proteção. Em um jogo com quatro jogadores, por exemplo, considerando que cada um deles recebeu 4 pinos de proteção e gastou 1 deles em cada rodada, o jogo durará 4 rodadas. Na última rodada, os jogadores gastam seus últimos pinos de proteção, sendo feito o sorteio final para a eliminação

de cartas. Aqui, espera-se que os jogadores tenham protegido de forma eficaz as cartas, para não serem eliminadas. Isso porque a condição de vitória se dá quando ao final das eliminações da última rodada, a corda do engajamento siga preservando um mínimo de 8 nós ativos. Isso significa que os jogadores conseguiram proteger seu projeto coletivo contra as ameaças que se apresentaram pelo meio do caminho.

Com o término da partida, todos os *post-its* são colocados em alguma superfície, como uma cartolina, para a apreciação dos jogadores, que podem ter uma visão do todo de ideias que surgiram na partida, como podemos ver na figura 19. Essa é uma apreciação preliminar das ideias que surgiram, na qual os jogadores já podem começar a fazer as primeiras associações, agrupando-as em categorias, como curto, médio e longo prazo, por exemplo. Em um momento posterior, a pessoa que aplicou o jogo ou ainda o núcleo gestor do projeto coletivo em questão tem o papel de levar os *post-its* para fazer uma análise mais detalhada e dar uma devolutiva ao grupo com possíveis desdobramentos.



Figura 19: Cartolina com conjunto de *post-its* de ideias. Fonte: Acervo do autor.

Cabe ressaltar que para amadurecer o entendimento da mecânica do jogo e compreender se ela estava funcionando de forma equilibrada, mesmo antes de testar o protótipo de jogo em um contexto externo, foram realizadas várias partidas pelo próprio jogador, que, com o auxílio de sua companheira, pôde fazer experimentos preliminares que revelaram fatores como a duração do jogo, a probabilidade de vitória e os entraves ao *flow*. Com essas primeiras rodadas de melhoramento, foi considerado que o protótipo do jogo Nós já estava pronto para ser testado em um contexto externo, com um projeto coletivo concreto. Os testes externos do jogo estão descritos nas seções a seguir e aconteceram em dois contextos: com moradores do Habitacional Ruy Frazão, para a implementação de uma horta

comunitária; e com a arquiteta e urbanista Circe Monteiro, para pensar o projeto de um banco de dados comunitário.

4.2 Teste 01 – O Habitacional Ruy Frazão e a Horta Comunitária

O primeiro teste externo do jogo aconteceu com moradores do Conjunto Habitacional Ruy Frazão. O contexto de aplicação envolve o desejo dos moradores em implementar uma horta comunitária no conjunto. O Ruy Frazão foi o primeiro habitacional do Recife construído com recursos do Minha Casa Minha Vida na modalidade Entidades e é resultado de uma longa luta do Movimento de Luta nos Bairros, Vilas e Favelas (MLB). O MLB é um movimento social nacional que luta pela reforma urbana e pelo direito humano de morar dignamente. O habitacional foi inaugurado em junho de 2023 e conta com aproximadamente 300 famílias.

As proximidades deste pesquisador com o MLB não são de hoje. Ao longo dos anos, o trabalho do movimento e as vivências práticas e teóricas deste pesquisador se entrelaçaram. Inicialmente, o trabalho do movimento foi apresentado através do professor Luís de La Mora, o qual participou ativamente do processo de construção coletiva e autogestionada do habitacional Dom Helder, no bairro do Cordeiro, no Recife. O processo feito no Dom Helder sempre foi uma referência de participação social e empoderamento cidadão, assim como o trabalho realizado pelo professor De La Mora, um dos incentivadores do Coletivo Massapê em seu nascimento. Junto ao Massapê, um trabalho em parceria com De La Mora e o MLB chegou a ser iniciado no Habitacional Mércia de Albuquerque, também construído através do MCMV Entidades pelo MLB, porém, este acabou não evoluindo.

A aproximação com o Habitacional Ruy Frazão se deu por meio de Elzanira da Silva, militante e liderança comunitária do MLB que já havia trabalhado com o Massapê no Bairro de Santa Luzia, no qual o coletivo construiu uma horta comunitária em parceria. O convite para somar no Ruy Frazão foi justamente de Elza, a qual revelou o desejo de alguns moradores de realizar ações de agroecologia no habitacional recém inaugurado, incluindo a construção de uma horta. O desejo era realizar um processo de conscientização ambiental que melhorasse os hábitos alimentares das pessoas e a gestão dos resíduos, assim como gerar possibilidades de geração de renda. Esse processo iniciou-se mediante uma parceria com um programa de extensão da UFPE, que começou a tratar da questão da compostagem e da gestão dos resíduos orgânicos. Esse processo, iniciado em agosto de 2023, contou com algumas oficinas para mobilizar os moradores e apresentar os princípios da compostagem, facilitadas

por integrantes da Revolução dos Baldinhos, um projeto de Vitória(ES) referência nacional na compostagem comunitária. Nesse processo, foram instaladas algumas bombonas em áreas estratégicas do habitacional para recolher os resíduos orgânicos, tendo sido construída uma primeira composteira piloto (figura 20).



Figura 20: Composteira construída no habitacional Ruy Frazão. Fonte: Acervo do autor.

A convite de Elza, o Massapê se juntou a este projeto com o papel de auxiliar no processo participativo e de engajamento dos moradores e para pensar possíveis formas de captação de recursos. Como o processo ocorria em paralelo ao desenvolvimento desta pesquisa, o mesmo pareceu uma ótima oportunidade para testar o jogo desenvolvido em um contexto concreto, ainda mais por se tratar de um projeto em fase inicial, oportunidade propícia para pensar como fortalecer as categorias propostas pelo jogo. Foi então que foi sugerido aos moradores a atividade do jogo, para pensar o projeto de implementação da horta de uma forma lúdica. Para a atividade, foram convidados, inicialmente, oito moradores, visando realizar duas partidas do jogo.

Através da convocação por meio de um grupo no WhatsApp, criado para a mobilização em torno do projeto da horta, foram convidados os moradores para participar da atividade, que foi feita em um dia de sábado no turno da manhã, o horário mais adequado para a participação, já que muitas pessoas trabalham durante os dias de semana. A metodologia pensada por este pesquisador para a atividade incluiu os seguintes momentos: chegada e organização do espaço, apresentação coletiva, conversa sobre os objetivos da atividade,

apresentação das regras do jogo, realização da primeira partida, pausa para um lanche, realização da segunda partida, apresentação dos resultados preliminares do jogo e conclusão da atividade. Além da atividade realizada no dia da aplicação do jogo, previu-se ainda uma devolutiva no grupo do WhatsApp com a sistematização das informações coletadas e processadas por este pesquisador a partir dos dados que surgiram do jogo.

No dia da atividade, ao longo da manhã, compareceram cerca de 10 pessoas. Inicialmente, foram apresentados os objetivos do jogo, tanto no que diz respeito a pensar possibilidades para auxiliar na implementação da horta comunitária no Ruy Frazão, como os objetivos pessoais deste pesquisador em relação ao desenvolvimento da presente dissertação, enfatizando que o jogo se tratava de um protótipo, portanto, estando passível de melhorias e críticas, devendo os jogadores se sentirem à vontade para quaisquer sugestões. Vale ressaltar que os objetivos do projeto no Ruy Frazão vão além da implementação da horta, por dizerem respeito à introdução de várias estratégias e abordagens sustentáveis e agroecológicas. Porém, para fins de aplicação do jogo e como parte do processo, se entendeu como importante fazer um recorte de objetivo específico, no caso, a implementação de uma horta comunitária.

Entendidos os objetivos, passou-se à realização das partidas. Na primeira partida jogaram quatro jogadores, sendo três mulheres e um homem, com idades entre 30 e 60 anos. Algumas dúvidas em relação às regras e à dinâmica do jogo só foram sanadas com o andamento da partida, na prática. Um ponto importante é a presença de uma pessoa analfabeta, a qual foi auxiliada por outra que não participou da partida, já que, no jogo, existe a necessidade de ler o conteúdo das cartas e escrever em um *post-it* as ideias em resposta a essas cartas. Além disso, a todo momento, este pesquisador conduziu a dinâmica do jogo, funcionando como uma espécie de facilitador, tirando as dúvidas existentes e conduzindo a narrativa do jogo. A partida durou cerca de 45 minutos e ao final do jogo os jogadores saíram vitoriosos, mantendo ativos 9 dos 16 nós iniciais, preservando, portanto, a “corda do engajamento” do projeto.



Figura 21: Foto da primeira partida realizada no Ruy Frazão. Fonte: Acervo do autor.

A segunda partida durou 30 minutos e participaram dela 3 mulheres e um homem com idades entre 30 e 65 anos. O tempo menor da partida em relação à primeira foi entendido como uma evolução no entendimento das regras e da dinâmica do jogo, já que uma das jogadoras da segunda partida participou como auxiliar na primeira. Além disso, assim como na primeira partida, tivemos a presença de uma pessoa analfabeta, a qual foi auxiliada por outra que não participou da partida. Ao final da partida, os jogadores também saíram vitoriosos, conseguindo preservar 11 dos 16 nós iniciais, mantendo firme a “corda do engajamento”. Ao final das duas partidas, foram colados todos os *post-it's* com as ideias que surgiram em resposta aos “nós”, para apreensão coletiva do grupo que participou da atividade, momento em que foi possível ter uma ideia do todo de ideias que surgiram no jogo.



Figura 22: Foto da segunda partida realizada no Ruy Frazão. Fonte: Acervo do autor.

De forma geral, nas duas partidas, observou-se que os objetivos e as regras do jogo foram bem entendidas pelos jogadores e, mesmo as dúvidas que surgiram, foram sanadas ao longo da partida pela própria dinâmica do jogo. Nesse sentido, a presença de um facilitador foi um aspecto considerável para a condução da partida, tanto para tirar as dúvidas sobre a dinâmica e as regras do jogo, como para conduzir e amarrar a narrativa contada ali. O facilitador também tem um papel importante na exploração do potencial pedagógico do jogo, sendo responsável por relacionar os elementos da dinâmica do jogo, como a necessidade de cooperatividade para vencê-lo, com os desafios concretos do projeto na vida real, como a necessidade de mobilizar mais pessoas em torno dele. A percepção é de que a própria dinâmica cooperativa do jogo e a narrativa dos “nós” facilita a construção dessas pontes entre o jogo e a realidade, porém, é difícil dizer o potencial que o jogo tem para, por si só, apenas auxiliado pelo livro de regras, cumprir esse papel. Seriam necessários testes neste sentido, os quais não foram o objetivo desta pesquisa, entendendo que para a realização de processos como os aqui propostos, a presença de um facilitador é perfeitamente desejável. Se, em um momento posterior, o objetivo for de que o jogo seja replicado por outras pessoas, entende-se que ele poderia vir acompanhado de uma cartilha de sugestões para facilitadores, como fez o

jogo Trilhas Urbanas, que contém um manual do educador, com diretrizes e sugestões para a aplicação do jogo em sala de aula.

Também percebeu-se uma evolução gradual dos jogadores não só no entendimento das regras e dinâmicas do jogo, mas da própria visão estratégica necessária para se vencer a partida. Nesse sentido, o jogo se mostrou desafiante, existindo uma percepção geral de que a dinâmica do jogo era difícil. Isso acontece porque, na fase inicial, as cartas são eliminadas de forma muito rápida, como se os jogadores estivessem tendo que correr atrás do prejuízo. A todo momento, este pesquisador, na função de facilitador, visou relacionar a dificuldade sentida no jogo aos desafios concretos que os projetos coletivos enfrentam para se manterem de pé ao longo do caminho.

Se a dificuldade do jogo apareceu como uma primeira impressão, com o desenrolar da partida pôde-se perceber que os jogadores foram evoluindo o entendimento estratégico para se defender de forma mais eficaz e com isso foram barrando o impulso de eliminação que o jogo propõe. Foi interessante observar como se construiu a estratégia coletiva para a proteção dos “nós”, momento de maior interação entre os jogadores, onde uns dão sugestões aos outros sobre a melhor movimentação no tabuleiro ou sobre como usar os pinos de proteção da forma mais benéfica para o grupo. Aqui, observou-se que alguns jogadores têm uma visão mais estratégica do que outros, conduzindo um pouco essas movimentações na partida. Entendemos que esta é uma dinâmica natural mesmo em processos colaborativos, nos quais algumas pessoas assumem papéis de liderança, ocorrendo fora do jogo e acaba sendo levado para dentro do mesmo.

Dessa forma, considera-se que o jogo apresentou um nível equilibrado de dificuldade, a todo momento apresentando “ameaças” que deveriam ser combatidas coletivamente pelos jogadores, mas não sendo impossível ou difícil demais de se vencer. Essa era, inclusive, uma preocupação no processo de desenvolvimento do jogo, no qual se buscou equilibrar a mecânica do jogo para criar condições em que a partida pudesse ser vencida, mas não sem dificuldade e estratégia. Uma partida muito fácil poderia entediar os jogadores e não seria didática no sentido de expressar as dificuldades enfrentadas pelos projetos coletivos. Já uma partida muito difícil poderia provocar ansiedade nos jogadores e, o mais temível, passar um sentimento de pessimismo face às dificuldades a serem enfrentadas pelo projeto. O que se observou nas partidas foi um equilíbrio na questão da dificuldade, nas quais os jogadores conseguiram sair vitoriosos.

A questão do analfabetismo sem dúvida coloca um desafio ao jogo, mas não o inviabiliza. Com o auxílio de pessoas externas às partidas, foi possível que os jogadores

fossem apresentados ao “nó” proposto pela carta e que pudessem dar uma ideia em resposta a ele. Cabe ponderar que a questão do anonimato da ideia, uma premissa importante para a dinâmica do jogo que tem o objetivo de deixar os jogadores mais à vontade para opinar, fica relativamente prejudicada no caso de uma pessoa ter que auxiliar, já que as ideias vão ter que, necessariamente, passar por essa pessoa, o que pode gerar uma sensação de julgamento e validação daquela ideia. Dito isto, o que se viu na prática foi que as ideias surgiram mesmo que auxiliadas e o analfabetismo não chegou a ser um impeditivo da dinâmica do jogo. De fato, se tratando de um jogo pensado da forma como foi, esta é uma questão que não é fácil de ser resolvida integralmente.

Em relação à duração do jogo, o tempo de 30 minutos sempre foi considerado por este pesquisador no processo de desenvolvimento do jogo como um limite ideal para a realização da partida, sob o risco de o jogo se tornar uma atividade cansativa. Porém, para se compreender melhor a duração do jogo seria necessário realizar mais partidas para se tirar uma média de tempo gasto. Além disso, se observou que a dinâmica de cronometrar o tempo das ideias não funcionou como esperado. Se a compreensão inicial era a de que a cronometragem seria um elemento desafiante para os jogadores terem que praticar o pensamento ágil ao elaborar uma ideia em resposta ao “nó” proposto pela carta, na prática, esse elemento funcionou como um fator de pressão, o que pode ser visto negativamente, especialmente em um contexto em que parte dos jogadores tem dificuldade de escrever. Dessa forma, no decorrer da partida, acabou-se abandonando esse recurso e deixando o tempo de escrita dos *post-its* mais fluido. Considerou-se que o tempo ideal para a duração do jogo não deve ultrapassar os 30 minutos. Entendendo os contextos em que o jogo se propõe a ser aplicado, no qual muitas vezes os jogadores são trabalhadores em seu horário de folga, se fazem necessários mais testes para garantir que o jogo não ultrapasse a casa dos 30 minutos.

Uma preocupação prévia em relação à dinâmica do jogo dizia respeito à condição de vitória, que acontece quando, ao se usar todos os pinos de proteção e depois da última rodada de eliminação de cartas, a corda do engajamento não é torada, ou seja, preservam-se ao menos oito nós. A preocupação se referia a uma possível falta de clímax em relação ao fechamento do jogo, que naturalmente deveria ser um momento de apoteose. Porém, o que se viu na prática foi um certo clima de suspense e expectativa ao se sortear as últimas cartas a serem eliminadas, com destaque para os momentos em que foram sorteadas cartas que estavam protegidas com dois pinos, portanto, não sendo eliminadas. Esses foram momentos de vibração coletiva.

Sobre o estado de *flow* proporcionado pelo jogo, a percepção deste pesquisador é de

que o jogo se mostrou, de forma geral, imersivo, especialmente do meio para o final da partida, quando a sensação de ameaça e as definições do jogo vão se aproximando. Um ponto de atenção aqui é sobre o tempo de espera para a jogada de cada jogador, o qual não realiza nenhuma ação enquanto os outros três participantes estiverem jogando. Em alguns momentos, esse tempo de espera pareceu tirar o foco de alguns jogadores da partida para questões fora do “círculo do jogo”, o que pode enfraquecer o estado de *flow*. O *flow* é um conceito bastante difícil de ser medido em termos objetivos, por se tratar de um estado emocional subjetivo, mas analisando o comportamento dos participantes, observou-se que ele esteve presente na experiência dos jogadores, especialmente na fase final do jogo, perto de sua resolução.

Ao final das duas partidas, foram colados todos os *post it's* com as ideias que surgiram em uma cartolina, para apreensão coletiva do grupo que participou da atividade (figura 23). Essa foi uma primeira visada sobre as ideias que surgiram, na qual os moradores puderam perceber tendências e padrões que se repetiram e que podem ser entendidos como pontos fortes do projeto. Nesse momento, as conversas em torno dessas ideias ocorreram de forma mais fluida, sem a necessidade de sistematizá-las ou de entender como viabilizá-las. Essa é uma etapa importante do processo do jogo, já que é responsável por mostrar aos jogadores uma espécie de resultado prático da atividade, para não existir uma percepção de que o jogo se encerra em si, sendo apenas uma atividade lúdica sem contato com a realidade. Apesar disso, também avalia-se que a dinâmica final de colocar as ideias em uma cartolina poderia ser melhor explorada, de forma em que estivesse amarrada com os próximos passos do projeto, deixando ainda mais claro que o jogo é uma ferramenta a serviço de um processo maior. Como aquelas ideias podem ser desenvolvidas? Quais delas são prioridades para o projeto? São perguntas que podem nortear o aperfeiçoamento dessa etapa da dinâmica.



Figura 23: Foto dos participantes com a cartolina contendo os *post-its*. Fonte: Acervo do autor.

Com os *post-it's* em mão, foi o momento deste pesquisador sistematizar as ideias e informações ali presentes para dar uma devolutiva no grupo de WhatsApp do habitacional, conforme combinado previamente. Alguns padrões de informações se revelaram de forma muito clara, como as parcerias que deveriam ser fortalecidas no projeto: o Habitacional Ruy Frazão, o MLB, o Massapê, a UFPE e a UJR (União da Juventude Rebelião, grupo político parceiro do MLB). Os projetos e iniciativas inspiradoras: a Revolução dos Baldinhos (Vitória/ES), o Coletivo Manga Rosa, o professor Luís De La Mora, o Coletivo Massapê, a Horta Sustentável da COHAB e o projeto Mãos Solidárias. Os apoios políticos que devem ser buscados e fortalecidos: as secretarias municipais de Inovação Urbana, de Agricultura e de Planejamento Urbano. As estratégias de comunicação: colocação de cartazes nos blocos do habitacional e criação de uma página do projeto nas redes sociais. Esses foram pontos que apareceram de forma mais consolidada para os moradores, devendo ser fortalecidos como a base do projeto.

Além dos pontos apresentados, que surgiram recorrentemente, perceberam-se também algumas lacunas nas ideias apresentadas em resposta ao jogo. Alguns “nós” presentes no jogo, como a gestão compartilhada, foram respondidos de forma genérica, não apresentando propostas palpáveis de como fortalecer aquele aspecto do projeto. Isso poderia ter acontecido

por dois motivos: o enunciado da carta não estava claro o suficiente ou os jogadores não tinham familiaridade com esse conceito. Nesse mesmo sentido, na carta de “indique um talento”, na qual os jogadores deveriam escrever o nome de um morador que poderia auxiliar o projeto com suas habilidades, houve praticamente apenas um nome citado. Interessante observar que outro morador, que tem auxiliado bastante no manejo da composteira e que possui grandes habilidades manuais, não foi indicado pelos jogadores como um talento da comunidade. Relacionando esse fato com a partilha teorizada por Rancière, podemos perceber que as habilidades físicas e manuais são, tradicionalmente, invisibilizadas em detrimento das habilidades intelectuais. No regime de partilha presente no projeto, essas habilidades não estavam sendo vistas e o jogo ajudou a revelar essa assimetria.

Tanto a presença de respostas genéricas na carta de gestão compartilhada quanto a falta de diversidade na indicação de talentos também ajudam a revelar informações sobre os jogadores e o projeto. Esse é um ponto interessante que se observou no jogo: as ausências presentes nele também são informações úteis para fortalecer o projeto. A partir dessas ausências, foram elaboradas algumas sugestões para complementar as ideias que surgiram de forma mais recorrente. As sugestões foram: compreender melhor a questão da gestão compartilhada, através da realização de oficinas com esta temática; conhecer mais de perto alguns projetos inspiradores na área da agroecologia e da gestão compartilhada, realizando visitas coletivas a essas iniciativas; e realizar um mapeamento de habilidades das pessoas que estão participando do projeto, para se entender como cada um pode contribuir da melhor forma.

A sistematização é um momento importante do processo, no qual o facilitador, sozinho ou em conjunto com um núcleo de participantes do projeto, irá interpretar e sintetizar as informações que surgiram no jogo. Este é um momento que se assemelha ao processo pedagógico proposto por Paulo Freire, no qual o educador tem o papel de mediar e problematizar o conteúdo que surge dos educandos (FREIRE, 2005). Aqui é importante enfatizar a responsabilidade que o facilitador/arquiteto/educador tem na síntese cultural, não devendo abdicar de seu conhecimento técnico sobre o tema ou da sua visão de mundo, mas devendo estar aberto a construir o saber coletivamente. Se a sistematização das ideias do jogo Nós ocorreu individualmente por este pesquisador, cabe ressaltar que isso se deu com base nas ideias dos próprios jogadores, tendo sido colocada como uma devolutiva passível de ser questionada e debatida pelo grupo. Nesse momento, o facilitador do jogo não deve ter a pretensão de ser neutro ou totalmente objetivo na interpretação das informações fornecidas pelo jogo, já que esta seria uma atitude impossível, considerando que este também é um

processo subjetivo no qual o pesquisador se coloca como um agente no mundo.

O jogo Nós funcionou como mais uma ferramenta dentro do processo de engajamento comunitário para a construção da horta e adoção de práticas sustentáveis em andamento no habitacional Ruy Frazão. Nesse sentido, considerando que o processo continua em andamento e que não há uma grande distância de tempo entre a aplicação do jogo e a finalização desta pesquisa, se torna uma tarefa impossível avaliar os resultados dessa ferramenta metodológica a longo prazo. Porém, pudemos perceber um duplo potencial que o jogo possui de imediato: o de engajar as pessoas através do lúdico, já que o estado imersivo ajuda a nos sentirmos envolvidos em um algo maior; e o de ser uma ferramenta útil para a fase inicial dos projetos coletivos, já que ajuda a revelar os “nós” fortes do projeto e os que precisam ser amadurecidos com seu desenvolvimento no decorrer do tempo. Quanto aos resultados práticos que o jogo provocou no curto prazo, podemos citar a criação da página do Instagram, que auxiliou na divulgação do projeto, sobretudo para os moradores mais jovens do Ruy Frazão, e a visita feita à horta da ocupação 8 de Março, do MTST, para conhecer o trabalho de autogestão protagonizado pelas mulheres do movimento.

4.3 Teste 02 – A especialista e o banco de dados comunitário

O segundo teste do jogo foi realizado com a doutora em arquitetura e urbanismo, professora Circe Monteiro, que também é orientadora desta pesquisa. Nesse caso, o objetivo do teste foi, acima de tudo, analisar o jogo em si, enquanto ferramenta metodológica, mais do que contribuir para um projeto em andamento. Todavia, entendendo que o jogo funciona melhor quando há um contexto concreto, foi definido um projeto que está sendo germinado pela professora: um banco de dados comunitário. A ideia é que comunidades de interesse social possam realizar seus próprios diagnósticos urbanos e sociais, formando bancos de dados com informações valiosas sobre o território e sua população.

Para Circe, o banco de dados comunitário tem o objetivo de empoderar comunidades através da informação. O projeto propõe uma parceria entre comunidades e um corpo técnico de especialistas para a coleta de informação e formação de um banco comunitário, o qual poderá funcionar como uma moeda de troca em conflitos de interesse com outros entes que incidem sobre a cidade. Por exemplo, se a prefeitura diz que o melhor para a comunidade X é a construção de um parque em um terreno baldio, a comunidade pode contrapor essa ideia, afirmando que, através do diagnóstico realizado, a prioridade eleita pela maioria da comunidade é a construção de uma unidade de saúde.

O fato de o projeto em questão estar em fase de nascimento, ainda com muitas indefinições, é propício aos objetivos do jogo, já que ele facilita a visualização de como aquele projeto pode amadurecer os aspectos necessários para se tornar viável. Já que os “nós” presentes no jogo dizem respeito a elementos-base do projeto, entende-se que essa fase inicial é o momento mais adequado para que ele seja jogado. Através dessa contextualização básica feita pela professora, este pesquisador se somou à mesma para realizar uma partida do jogo Nós na qualidade de jogador. Portanto, na partida, este pesquisador acumulou as funções de árbitro, por conhecer bem as regras, de jogador e facilitador, fazendo a mediação necessária para o desenrolar da partida.

Inicialmente, foram explicadas as regras, as quais foram compreendidas pela professora, tendo sido relatado, brevemente, como foi a aplicação do jogo no Habitacional Ruy Frazão. Nesse sentido, já foram apresentadas algumas percepções sobre a dinâmica do jogo, como algumas mecânicas que funcionaram bem e outras que nem tanto. Dessa forma, foi identificada a questão do tempo de espera entre uma jogada e outra, na qual o jogador fica ocioso enquanto o outro realiza sua jogada. Como possível solução para essa questão, Circe sugeriu que o jogador ocioso também participasse da jogada do outro. A sugestão da professora foi bem-vinda, já que o jogo está em fase de testes e a ideia é justamente que as regras e mecânicas propostas possam ser alteradas e experimentadas em outras variações, para entender o que funciona para proporcionar uma melhor experiência.

A dinâmica deveria ocorrer da seguinte forma: o jogador A joga o dado e anda a quantidade de casas sorteada; ao parar em uma carta ele terá 1 minuto para responder à provocação contida ali; neste mesmo 1 minuto, o jogador B deverá escrever uma ameaça àquele aspecto levantado pela carta. Como exemplo, se o jogador A para na carta de “papel do poder público”, ele deve escrever, em 1 minuto, qual papel o poder público deverá desempenhar para fortalecer aquele projeto. O jogador B, por sua vez, deverá escrever qual papel o poder público poderia assumir que ameaçaria o projeto. No contexto do banco de dados comunitário a resposta do jogador A poderia ser: o poder público deve fornecer os dados requisitados pelos pesquisadores; enquanto a resposta do jogador B poderia ser: a prefeitura pode querer sabotar o projeto através da cooptação de lideranças comunitárias. Ao final do jogo, montam-se dois painéis, um com as sugestões de fortalecimento do projeto e outro com as possíveis ameaças a ele.

Iniciada a partida, ela durou cerca de 35 minutos e os dois jogadores saíram vitoriosos, conseguindo preservar 9 dos 16 nós. O tempo do jogo esteve perto da média das outras duas partidas e do previsto como tempo limite. Além disso, a vitória se deu com uma margem

pequena e observou-se, ao longo da partida, que as ameaças estavam sempre presentes, já que a corda ficou muito próxima de se torar durante vários momentos do jogo. Assim como nas partidas anteriores, observou-se uma percepção inicial de que o jogo era muito difícil de ser vencido, mas, com o decorrer da partida, essa percepção foi sendo mudada pelo desenvolvimento do senso estratégico dos jogadores.

A mecânica proposta pela professora Circe, de fato, deu mais dinamismo ao jogo, já que retirou o tempo de espera em que um jogador ficava aguardando ociosamente a jogada do outro. Essa espera havia sido identificada, no primeiro teste, como um dos entraves ao estado de *flow*. Dessa forma, com a nova dinâmica, vislumbrou-se uma possibilidade alternativa que melhorou a imersão no jogo. O fato de a dinâmica propor uma oposição de ideias também trouxe uma dimensão interessante, já que parecem ser pontos que se complementam, afinal, identificar as ameaças ao projeto também podem o fortalecer. Para Paulo Freire, o processo pedagógico é dialético, portanto, a contraposição de ideias e conceitos é inerente a ele. Dessa forma, ao propor que sejam relacionadas as dimensões positiva e negativa de um determinado tema, o jogo está contribuindo para um entendimento dialético a respeito dele.

Praticamente em todas as cartas foi possível relacionar uma ameaça que poderia afetar o desenvolvimento daquele aspecto em questão, com exceção da carta “indique um talento”, para qual não fazia sentido pensar em uma ameaça a ser associada. Nas demais, a pergunta central a se fazer era: O que poderia ameaçar o desenvolvimento desse aspecto? Qual a ameaça para a captação de recursos do projeto? Ou qual a parceria que pode ameaçar o projeto? Ou ainda qual a ameaça para o projeto desenvolver a gestão comunitária? E assim por diante.

Ao final do jogo, montou-se um quadro com todos os *post-its* separados por cor: amarelos para as ideias fortalecedoras e azuis para as ameaças. Diferentemente do primeiro teste, onde a sistematização das ideias foi feita em um momento posterior pelo pesquisador, neste teste, as ideias foram sistematizadas logo após a partida, em parceria com a professora Circe. Ao se analisar o conjunto de ideias, buscou-se encontrar os padrões que poderiam enquadrá-las como um guarda-chuva. Foram identificados três grandes grupos de ideias: 1) relacionadas ao conceito e funcionamento do projeto; 2) relacionadas às fontes de financiamento; e 3) relacionadas às parcerias. Nesses grupos de ideias foram agrupadas tanto as ideias de fortalecimento como as ameaças, como podemos observar na figura 24.

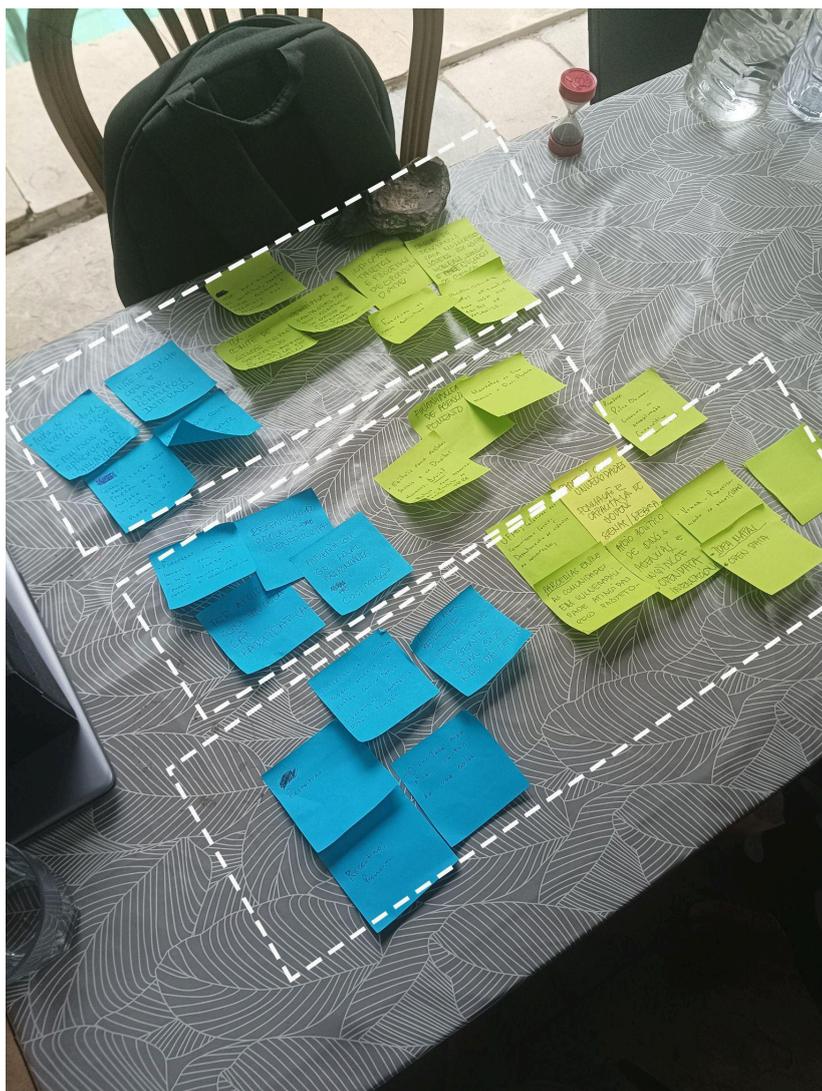


Figura 24: Conjunto de *post-its* separados em grupos. Fonte: Acervo do autor.

Sobre o primeiro grupo, foi identificado que o projeto do banco de dados comunitário deveria focar nos dados relevantes relacionados com o cotidiano dos moradores que vivenciam o território, para não cair no tecnicismo ou na abstração de pesquisas que parecem não ter um impacto sobre a vida real das pessoas. Além disso, a questão da transparência dos dados foi levantada como um fator importante, porém, atentou-se para o fato de que ela deve ser dosada, já que o acesso à informação deve ser um trunfo da comunidade frente a disputas de interesse. Outro aspecto que surgiu foi que o projeto deveria ser gerido por um comitê diverso, contendo de especialistas a moradores dos territórios e diversidade de gênero, orientação sexual, idades, etc. Como ameaça a um bom funcionamento do projeto surgiram: o não reconhecimento e tratativa dos conflitos internos; e a falha na comunicação sobre o projeto, o fazendo ser confundido com uma iniciativa do poder público.

No grupo de ideias sobre os possíveis financiamentos foram levantadas duas

principais fontes: editais internacionais e agências de fomento. Para entender melhor como chegar nessas fontes de recursos e especificamente quais seriam elas, já que apareceram de forma bastante ampla, seria necessário um momento posterior de aprofundamento deste tema. Esse momento posterior pode ficar, inclusive, como uma sugestão para os próximos passos do projeto. Como ameaça surgiu a possibilidade de financiamento com vinculação partidária, o que poderia amarrar o projeto a outros interesses.

Por fim, no grupo de ideias sobre as parcerias do projeto, foram listados alguns parceiros em potencial, uns mais relacionados à área técnica de processamento de dados, como a Voxar, o Idea Mapas e o Open Data, outros relacionados com processos formativos, como o SENAC/SEBRAE e a UFPE, ou ainda relacionados com a mobilização comunitária, como o Massapê e os coletivos locais dos territórios onde o projeto foi implementado. As parcerias que poderiam acabar representando uma ameaça ao projeto seriam a Prefeitura, que poderia incorporar o projeto em iniciativas existentes como o Promorar, e as lideranças cooptadas, que acabam por não representar os reais anseios das comunidades. Assim como nos outros grupos de ideias, seria necessário um aprofundamento dessas ideias em um momento posterior para entender qual seria o papel de cada parceiro no projeto e como consolidar essa colaboração.

O segundo teste do jogo, portanto, se mostrou como uma nova camada de aperfeiçoamento do jogo, buscando melhorar sua dinâmica para o tornar mais prazeroso e imersivo e, em paralelo, mais reflexivo e crítico em relação à realidade. A abertura que o jogo se propõe a ter é, justamente, o que faz dele um protótipo, apto para ser modificado e experimentado em versões alternativas. A dinâmica proposta para esse segundo teste funcionou de forma bastante satisfatória, já que a camada de ameaças adicionou complexidade ao entendimento sobre o projeto, porém, seria necessário testar essa nova dinâmica em outros contextos, inclusive o comunitário, para entender se as ameaças seriam facilmente reconhecidas ou não. Isso porque, na qualidade de jogador que experimentou essa dinâmica, este pesquisador pode afirmar que foi mais difícil pensar em ameaças do que em ideias para fortalecer o projeto. De qualquer maneira, enquanto protótipo de jogo, essa versão alternativa se apresentou como mais uma possibilidade.

4.2.5 Analisando Nós

A práxis proposta nesta pesquisa-ação tem o objetivo de atuar numa via de mão dupla, tanto para contribuir com a produção teórica a respeito dos temas aqui abordados, como para

confrontar a prática com os conceitos teóricos, considerando as contingências da realidade concreta. Dando continuidade ao ciclo de práxis proposto por este trabalho, é a hora de confrontar o jogo criado com as teorias e conceitos trabalhados nesta pesquisa. Para isso, tomou-se como base o roteiro de perguntas elaborado no capítulo 3, seção 3.3, com o objetivo de entender se o jogo Nós conseguiu criar uma síntese entre jogabilidade e emancipabilidade, sendo uma ferramenta, de fato, potente para processos colaborativos urbanos.

Anteriormente, na seção “Um método de análise de jogos colaborativos”, foi elaborado um roteiro de 20 perguntas, pensado com base nas teorias trazidas por esta pesquisa, sobretudo os conceitos de lentes do design de jogos (SCHELL, 2019), emancipabilidade (FREIRE, 2005) e dissenso (RANCIÈRE, 1996). Esse método tem o objetivo de avaliar jogos sob dois aspectos: a jogabilidade, que diz respeito aos mecanismos de funcionamento e à experiência lúdica proporcionada pelo jogo, e a emancipabilidade, que se refere a como o jogo contribui para a superação das opressões e para a libertação dos sujeitos. As perguntas foram divididas em duas partes, sendo as 13 primeiras sobre a jogabilidade e as 7 últimas sobre a emancipabilidade, as quais serão respondidas uma por uma, confrontando o jogo Nós, avaliado a partir dos dois testes descritos anteriormente, com os conceitos e questionamentos apresentados. Ao final, se buscará entender o jogo na sua síntese, ou seja, como uma ideia de totalidade.

1. O jogo é equilibrado entre elementos de sorte e habilidade?

O jogo Nós traz alguns elementos de sorte, sendo os principais deles: o dado, que determina a quantidade de casas que o jogador irá andar, e o saco de eliminação, que sorteia algumas cartas a serem eliminadas ao final de cada rodada. Já a habilidade requerida pelo jogo está, sobretudo, no pensamento estratégico e cooperativo necessário para proteger as cartas da eliminação, o que acontece quando são colocados dois pinos de proteção de cores diferentes nelas.

Os elementos de sorte foram inseridos por dois motivos: para limitar as movimentações estratégicas dos jogadores, no caso do dado, e para proporcionar imprevisibilidade no andamento do jogo. Sem o dado, o jogador poderia facilmente andar para a carta que deseja proteger, sem maiores dificuldades. O dado, portanto, limita as possibilidades de movimentação. Vale ressaltar que, como a movimentação no tabuleiro é não-linear, já que se pode andar para trás e para os lados, acaba-se criando uma pequena distorção na qual ao tirar o número 3 no dado, o jogador consegue andar para a casa imediatamente subsequente, tendo o mesmo resultado caso tivesse tirado 1 no dado.

Considera-se que o jogo Nós apresenta um equilíbrio entre habilidade e sorte, já que, nas quatro partidas realizadas, os jogadores conseguiram vencer o jogo, mas não sem dificuldades. Isso significa que eles conseguiram desenvolver as habilidades necessárias para superar o quesito sorte (ou azar) representado pela eliminação das cartas a cada rodada. No entanto, as habilidades não se sobressaíram demasiadamente a ponto de tornar o jogo muito fácil e entediante.

2. Qual habilidade o jogo desenvolve? Física? Mental? Social?

O jogo Nós desenvolve, sobretudo as habilidades mentais e sociais, não sendo requeridas habilidades físicas. As habilidades mentais estão presentes no pensamento estratégico para proteger as cartas das eliminações e nas sugestões de ideias para fortalecer os “nós” do projeto, enquanto as habilidades sociais estão presentes nas interações entre jogadores, necessárias para se criar uma estratégia coletiva.

Em se tratando de um jogo cooperativo, pensado para auxiliar projetos coletivos, as habilidades sociais são extremamente desejáveis. Nesse sentido, entende-se que o jogo poderia desenvolvê-las de uma forma mais intensa. Como o processo de sugestão de ideias é individual (aqui se resolveu valorizar o anonimato), as interações não existem para a ideação ou resolução dos problemas sugeridos pelas cartas. A interação fica limitada, portanto, à criação de uma estratégia de movimentação e proteção das cartas do tabuleiro.

3. O objetivo do jogo está claro para os jogadores?

Podemos dizer que o jogo Nós possui dois objetivos centrais: 1) não deixar a corda do engajamento arrebentar (interno ao jogo); 2) fortalecer o projeto coletivo em questão (externo ao jogo). Nas partidas realizadas, percebeu-se que o objetivo interno do jogo não foi apreendido logo de cara pelos jogadores, mas à medida que o jogo foi se desenvolvendo e que o senso de emergência causado pelas eliminações de cartas ia se tornando mais concreto, a condição de vitória do jogo foi se tornando clara: era necessário proteger as cartas ou revivê-las para evitar que a corda se torresse. Em paralelo, o objetivo externo do jogo foi compreendido desde o início, já que houve um processo de contextualização sobre o projeto em questão. Além disso, vários elementos do jogo reforçam o objetivo de fortalecimento do projeto coletivo, como, por exemplo, os textos contidos nas cartas, que foram elaborados para serem o mais didáticos possível.

4. Os objetivos são concretos, realizáveis e recompensadores?

Considera-se que o objetivo interno do jogo é concreto e realizável, mas no quesito recompensa, podemos levantar algumas questões. A recompensa fornecida pela condição de vitória do jogo é, de forma simplificada, não perder o jogo. Dessa forma, a mecânica do jogo assume uma certa característica defensiva, na qual os jogadores devem impedir o avanço da ameaça representada pela eliminação de cartas. Cabe questionar se uma recompensa que consiste em “não perder o jogo” é suficientemente motivadora para os jogadores. Nesse sentido, o que se observou é que o jogo poderia conter outros tipos de recompensa extra mais afirmativas, como objetivos intermediários, para não concentrar toda a recompensa apenas em se defender de uma ameaça. Dessa forma, cultivando uma postura um pouco mais ativa em relação a uma postura reativa.

5. O jogo possui distrações a ponto dos jogadores esquecerem o seu objetivo?

Observou-se um ponto de atenção em relação às distrações: o tempo de espera no qual um dos jogadores está escrevendo a ideia em um post-it e os outros jogadores estão apenas aguardando. Em um jogo com quatro jogadores, o tempo entre uma jogada e outra de um jogador pode ser de cerca de 5 minutos. Essa espera pode distrair os jogadores e os retirar do círculo mágico proporcionado pela experiência do jogo. Nas partidas realizadas no Ruy Frazão, observou-se que durante esse tempo, alguns jogadores chegaram inclusive a se levantar da mesa para fazer outras atividades paralelas, como mexer no celular.

No jogo realizado com a arquiteta e urbanista, uma nova dinâmica foi inserida, justamente com objetivo de eliminar esse tempo de espera. Na dinâmica, o jogador que está na vez dá uma ideia para a carta onde seu avatar parou, enquanto o jogador que não está na vez deve dar uma ideia oposta para aquela carta, indicando uma ameaça àquele aspecto do projeto. A introdução dessa nova regra diminuiu consideravelmente as distrações que podem fazer os jogadores saírem do universo do jogo. Sugere-se pensar em outras possibilidades para eliminar esse tempo de espera.

6. O jogo proporciona liberdade de ação para os jogadores? Quais verbos os jogadores usam?

O jogo proporciona liberdade na movimentação dos jogadores, os quais (limitados pelo fator sorte do dado) têm o poder de escolha de para onde se movimentar. O tabuleiro não-linear reforça ainda mais essa liberdade. Além disso, os jogadores têm liberdade de dar suas ideias para solucionar os problemas propostos por cada “nó”. O anonimato da ideia ainda contribui para que esta sensação de liberdade seja intensificada, já que se eliminam as

contingências de um possível julgamento dos outros participantes.

O jogo não proporciona, no entanto, uma gama variada de ações possíveis. Os jogadores podem: se movimentar, escrever ideias, conversar entre si, proteger cartas e reviver cartas. A pouca variação, na realidade, foi resultado de uma escolha pela simplicidade, entendendo que, quanto mais simples a mecânica proposta pelo jogo, mais facilmente assimilável ele seria nos diferentes contextos onde se propõe a estar.

7. O jogo possui um fluxo contínuo de desafios?

Considera-se que a mecânica proposta pelo jogo cria um fluxo de desafios garantido pela eliminação das cartas ao final de cada rodada. A eliminação, com a referente marcação na corda do engajamento, ajuda a criar um senso de emergência no qual os jogadores devem cooperar entre si para se defender da ameaça que as eliminações representam. Em todas as partidas realizadas, no começo do jogo, houve uma percepção de que o jogo era bastante difícil. Essa percepção, no entanto, foi se amenizando com o desenvolver das partidas. Isso porque as habilidades cooperativas e estratégicas dos jogadores começaram a aparecer e surtir resultados, à medida que vão impedindo a eliminação de cartas ou as fazendo reviver. O fato de o jogador ter que dar uma ideia para o problema apresentado na carta também é um fator desafiante e que estimula a superação por parte dos jogadores. Como ponto negativo, mais uma vez temos o tempo de espera, já que enquanto aguarda para jogar, o jogador não se sente nem um pouco desafiado.

8. Os jogadores consideram seu jogo prazeroso? Quais prazeres atuam nele? Sensação, fantasia, narrativa, desafio, companheirismo, descoberta, expressão, submissão?

O jogo se mostrou uma experiência prazerosa, segundo relatos dos próprios jogadores, por mais que seja difícil definir e dissertar sobre o prazer. Enquanto jogador, este pesquisador pôde experienciar em primeira pessoa o prazer do jogo. Ele está relacionado com a experiência proporcionada por ele, em suas dimensões lúdica e estética. Os tipos de prazer presentes no jogo são, sobretudo, a narrativa, o desafio e o companheirismo. A narrativa se relaciona com a metáfora dos “nós” e ao próprio projeto fora do jogo, enquanto o desafio está ligado à necessidade de proteger as cartas da eliminação e o companheirismo ao desenvolvimento de uma estratégia coletiva.

9. O jogo conta uma história? Ela está clara para os jogadores?

A história contada pelo jogo está associada à metáfora dos “nós”, que cria um duplo

sentido ligado à coletividade e ao fortalecimento do projeto em questão. Essa narrativa, por sua vez, é reforçada por outros sub elementos, como a corda do engajamento e os textos presentes nas cartas. Não se tratando de uma narrativa linear, tampouco contendo personagens, foi uma preocupação de que ela não se tornasse algo muito abstrato e fora do contexto de vida dos participantes. Com a incorporação da narrativa dos “nós”, o jogo conseguiu, de certa forma, criar uma imagem facilmente assimilável, gerando um “background”. Porém, assim como se observou no processo de criação do jogo, a falta de personagens e de uma “jornada” narrativa faz com que o envolvimento proporcionado pela história do jogo seja mais limitada em termos de desenvolvimento dramático.

10. O jogo continua divertido quando jogado mais de uma vez?

Dentro do universo de aplicação do jogo, não foi possível jogá-lo mais de uma vez com um mesmo grupo de pessoas, dificultando avaliar a questão da retro jogabilidade. Porém, diante da natureza do jogo, é provável que ele se torne repetitivo ao ser jogado mais de uma vez. Isso porque, ao assimilarem a estratégia necessária para se defender das ameaças do jogo, os jogadores saíam vários pontos à frente, tornando a experiência significativamente mais fácil. Além disso, ao cair em uma carta para a qual o jogador já deu uma ou até mais ideias, poderia ser que ele se sentisse “esgotado” para dar mais ideias sobre aquele mesmo aspecto. Contudo, vale ressaltar, conforme defendido por La Carretta (2018), que os chamados jogos educativos não têm como prioridade a retro jogabilidade, já que possuem o objetivo primário de “passar sua mensagem” já na primeira partida.

11. Os elementos do jogo (mecânica, estética, tecnologia e narrativa) estão funcionando de forma harmônica para reforçar o tema dele?

O tema central do jogo é a cooperação dos jogadores para fortalecer os “nós” do projeto coletivo que está sendo trabalhado. Nesse sentido, considera-se que a mecânica criada é bastante cooperativa, já que é necessário que os jogadores criem uma estratégia comum para se proteger das ameaças de eliminação. O ponto forte dessa mecânica é a regra que diz que para proteger uma carta deve haver dois pinos de proteção de cores diferentes em cima dela. Isso reforça a ideia de que, para fortalecer o projeto coletivo, é necessário que estejamos pensando juntos, criando soluções coletivamente. Uma pessoa sozinha não consegue fortalecer o projeto. Esse é um exemplo claro de alinhamento entre o tema e a mecânica. A narrativa do jogo caminha neste mesmo sentido, sempre enfatizando ser necessário um trabalho coletivo para o fortalecimento do projeto.

Um ponto a se levantar, no entanto, é o fato de o jogo criar uma dinâmica defensiva, na qual se vence “ao não se perder”. Quando pensamos que estamos fortalecendo um projeto, essa é uma atitude construtiva, que pode ser vista em contradição com a dinâmica defensiva proposta pelo jogo. A ideia de que temos que agir para que o nosso projeto não desande ou pereça pelo meio do caminho, talvez passe uma sensação de pessimismo que não é desejada aqui.

Outra questão levantada por um dos jogadores foi que as cores escolhidas para as cartas não dizem nada. Algumas cartas são rosas, outras amarelas e outras azuis. Mas isso não diz nada sobre elas, não lhes coloca em nenhuma categoria específica, passando uma mensagem semiótica confusa, nesse sentido.

12. O jogo consegue surpreender os jogadores?

De uma forma geral, o jogo tem poucos elementos de surpresa. A dinâmica do jogo ocorre de forma linear a cada rodada, não havendo elementos que surjam de maneira inesperada ou imprevisível. Podemos considerar um elemento de surpresa o sorteio da carta a ser eliminada, graças ao fator sorte, e ao final do jogo a revelação de todos os post-its com as ideias dadas pelos jogadores. A incorporação de algumas mecânicas, como itens escondidos em algumas cartas ou alguma penalidade inesperada no decorrer da partida, poderiam adicionar mais surpresa ao jogo, o tornando uma experiência potencialmente mais prazerosa.

13. No caso de um jogo cooperativo, ele estimula a comunicação? Em caso de jogadores que não se conhecem, ele ajuda a quebrar o gelo?

A interação entre os jogadores acaba ficando limitada à criação de uma estratégia comum de movimentação no tabuleiro e proteção das cartas, já que o processo de ideação é individual. O processo de desenvolvimento de uma estratégia de defesa de fato se deu colaborativamente, com os jogadores sugerindo movimentações uns aos outros e discutindo as melhores ações a se tomar naquele dado momento, como, por exemplo, se a melhor opção seria colocar um pino de proteção em uma carta ou reviver outra. Esse é um ponto forte da colaboração proposta pelo jogo. A regra que determina que as cartas só serão protegidas se estiverem com pinos de diferentes jogadores estimula o pensamento cooperativo, assim como o fato de a vitória não ser individual, mas coletiva.

A escolha do jogo pelo anonimato das ideias acabou por tornar esse processo individual, sem comunicação entre os jogadores. Aqui podemos enfatizar que essa foi uma

escolha baseada na observação de que, muitas vezes, em um processo de ideação coletiva, algumas pessoas mais comunicativas ou que possuem um perfil de liderança, acabam se sobressaindo sobre outras e suas ideias acabam ganhando um peso maior. Dessa forma, ao defender que “toda ideia é boa”, escolheu-se deixar cada jogador totalmente à vontade para não se sentir julgado ou validado por outros. Isso não impede que, ao final do jogo, com os post-its reunidos, possa existir uma discussão coletiva sobre aquelas ideias, para amadurecê-las com um olhar mais diverso, afinal, o diálogo está no cerne da emancipação defendida por Paulo Freire.

Como alternativas, algumas possibilidades para uma maior comunicação entre os jogadores seriam: o jogo ser feito em duplas; ou uma regra em que um jogador dá uma ideia para uma carta e o próximo que cair nela deve escrever uma continuação daquela ideia.

14. O jogo promove uma narrativa contra-hegemônica?

O jogo Nós busca contar uma história de empoderamento, na qual os jogadores têm o poder e a autonomia de pensar as formas de fortalecer o projeto coletivo do qual fazem parte. Ao radicalizar a concepção de que todos podem contribuir para essa construção, por meio de um processo de ideação que considera todas as ideias, o jogo está colocando os jogadores em uma posição de protagonismo. Essa posição de protagonismo que coloca os jogadores como sujeitos do mundo é muito diferente da que normalmente lhes é reservada na narrativa hegemônica da cidade, na qual possuem um papel passivo em relação aos processos decisórios.

Além disso, a narrativa do jogo, reforçada pela sua mecânica, valoriza a colaboração e a coletividade, exposta no próprio nome Nós. É bem verdade que, muitas vezes, a narrativa hegemônica na cidade também se utiliza do conceito de colaboração, mas esse está muito associado à mera validação de ideias e soluções pré-definidas, diferente de como acontece em Nós, na qual a colaboração está presente desde a concepção da ideia, passando pelo processo de discussão coletiva ao final do jogo e pelos processos decisórios que surgem do desdobramento do mesmo.

15. O jogo estimula os jogadores a refletir sobre seus papéis enquanto agentes urbanos e cidadãos?

Ao deslocar os jogadores da posição passiva que normalmente se encontram nos processos de planejamento para uma posição ativa na qual sugerem soluções para as questões levantadas, Nós estimula a problematização sobre nossos papéis na partilha do

mundo e da cidade. Ao apresentar uma nova possibilidade de partilha do mundo, na qual os sujeitos possuem voz, podendo dar ideias, sem serem julgados ou validados por isso, o jogo ajuda a revelar a posição na qual esses sujeitos se encontravam antes, de submissão e passividade.

Podemos ver a valorização desses “agentes” na carta “indique um talento”, na qual os jogadores são estimulados a indicar pessoas da comunidade que possuem habilidades que podem ajudar a fortalecer o projeto. Nesse exemplo, vemos a valorização da potência do sujeito, não apenas “usando” sua habilidade convenientemente, mas o convocando para pensar o projeto.

16. O jogo facilita que os jogadores enxerguem as situações de opressão nas quais se encontram?

O jogo Nós propõe o deslocamento dos jogadores para uma posição ativa de pensar e agir para fortalecer seus projetos coletivos. Isso, por si só, já ajuda a revelar o estado de opressão a que são submetidos, normalmente, ao lhes ser negada essa posição de sujeitos. Além disso, ao propor uma dinâmica na qual a cada rodada são eliminadas algumas cartas, a mensagem que o jogo visa passar é de que os projetos coletivos estão sempre sujeitos a ameaças, muitas vezes impostas pelo próprio sistema, que os fazem enfraquecer. Ao passar uma sensação de que a dinâmica é difícil e desafiante, o jogo Nós também dá a ideia de que o caminho a ser percorrido pelo projeto para ser bem-sucedido também não é fácil. Essa dificuldade em relação aos projetos coletivos e comunitários tem sido observada por este pesquisador de perto, ao longo dos anos, em suas vivências junto ao Coletivo Massapé.

Ademais, a variação do jogo experimentada no teste 02 propõe que um dos jogadores escreva no post-it uma ameaça àquele aspecto do projeto, estimulando os participantes a pensarem as situações de ameaça e opressão aos quais o projeto (e, no fundo, eles próprios) está submetido. Ao estimular o jogador a pensar em uma parceria que seria ameaçadora para o projeto, por exemplo, Nós acaba tornando mais clara e visível a ameaça representada por aquele “parceiro”. Ou ao estimular pensar uma ameaça à continuidade do projeto, o jogo visa revelar os perigos a que eles estão sujeitos com o decorrer do tempo.

17. O jogo estimula a tomada de decisões colaborativamente?

Como dito anteriormente sobre a mecânica do jogo, a colaboração em Nós está focada no desenvolvimento de uma estratégia de defesa coletiva. Porém, pensando aqui a

colaboração, para além da mecânica do jogo, mas também como ele estimula as interações fora dele, considera-se que o jogo estimula, sim, atitudes colaborativas e dialógicas. O que se percebeu nos testes foi que o senso de coletividade saiu fortalecido ao final das partidas.

Para fortalecer a colaboração almejada por este trabalho, que tem suas bases no conceito de dialogicidade de Paulo Freire, percebeu-se que o “pós-jogo”, ou seja, a reunião dos post-its em uma cartolina e a sua sistematização coletiva, é um processo potencialmente pedagógico, no qual a troca de saberes tem um bom terreno para existir. Além disso, estimula-se que as partidas sejam realizadas com uma maior diversidade de atores, que possuam diferentes saberes e tenham diferentes papéis a exercer no projeto. Nos testes realizados, essa diversidade desejada não foi alcançada, ficando então como uma diretriz para experimentos futuros.

18. O jogo repercute fora dele? Como suas resoluções são transferidas para o mundo concreto?

O objetivo do jogo Nós sempre foi que ele pudesse ser usado como uma ferramenta para contribuir com projetos concretos. Para além de ser uma experiência lúdica prazerosa, havia a intenção de que o jogo pudesse funcionar como uma ponte, um instrumento de mediação entre as pessoas e seus diferentes saberes e ideias. Nesse sentido, o jogo cumpre bem essa função, já que tem um resultado prático e direto para o projeto fora dele, sendo o conjunto de ideias anotadas nos post-its. Esse conjunto de ideias, por sua vez, pode ser trabalhado para se entender certos padrões a serem fortalecidos ou ainda para se entender as ausências e lacunas que surgiram e que também podem revelar bastante, como observamos no teste 01. A partir desse conjunto de post-its é possível então, em um momento posterior, se desenvolver planos de ações e estratégias de como viabilizar que essas ideias se concretizem, elencando prioridades, pessoas responsáveis ou cronograma de atividades.

Através dos testes e da própria dinâmica proposta pelo jogo, observou-se que ele funciona bem se utilizado na fase inicial dos projetos, já que é neste momento que se fazem algumas definições importantes, como quais fontes de recursos buscar ou de quais parceiros se aproximar. No entanto, para compreender melhor a utilização do jogo em outras fases mais avançadas de um projeto coletivo, seriam necessários novos testes nesse sentido.

19. O jogo reforça atitudes dialógicas ou não dialógicas (FREIRE, 2005)?

Segundo Paulo Freire (2005) são atitudes dialógicas a colaboração, a união, a organização e a síntese cultural. Podemos dizer que o jogo Nós estimula essas atitudes, à

medida que propõe uma dinâmica cooperativa onde a coletividade é importante para que todos saiam vencedores ao final. Desde o princípio, a intenção foi desenvolver um jogo cooperativo, entendendo que a competição, por mais que possa ser um fator estimulante quando falamos de jogos, pode acabar dividindo os jogadores, os colocando uns contra os outros. Em jogos onde vemos dinâmicas de ideação validada por votação, por exemplo, percebemos que os jogadores que não tiveram as ideias mais votadas podem se sentir desestimulados a dar novas ideias. Dessa forma, uma das premissas do jogo Nós é que os jogadores tenham que trabalhar juntos para serem bem sucedidos.

Além disso, o processamento das ideias que surgiram no jogo através do painel de post-its é permeado por diálogo, já que esse é o momento em que os jogadores devem argumentar, trocar ideias e construir a síntese cultural defendida por Freire, na qual os diferentes saberes interagem para formar um novo saber fruto do diálogo e da construção coletiva problematizadora. Essa síntese cultural das ideias que surgiram, decerto, não está descrita nas regras do jogo, mas é uma consequência lógica do mesmo, sendo, no fundo, seu objetivo final.

20. O jogo está associado à gamificação de cima ou à gamificação de baixo (WOODCOCK, JOHNSON, 2017)?

O objetivo do jogo é tornar a atividade de ideação mais atrativa através do lúdico. Aqui, o objetivo não é engajar para aumentar a produtividade ou criar sistemas de vigilância, mas sim trazer elementos dos jogos para um contexto tradicionalmente mais sério, como é o do planejamento de projetos. Dessa forma, entende-se que Nós está associado à gamificação de baixo, já que estimula uma subversão da seriedade. Ao jogar se pode superar alguns obstáculos que, muitas vezes, travam o processo criativo de ideação e de solução de problemas. Percebemos nos testes que, se ao início do jogo, alguns jogadores alegaram que não saberiam o que escrever, com o decorrer da partida, estes mesmos jogadores conseguiram dar várias ideias para as provocações contidas nos “nós” do jogo.

De forma sintética, podemos dizer que Nós cumpre seu papel de jogo enquanto ferramenta de mediação, pensado para facilitar o processo de ideação em torno de projetos coletivos. Nos experimentos realizados com o mesmo, pudemos observar que o jogo foi eficaz em fazer uma ponte entre o universo interno a ele, delimitado pelas regras e dinâmicas, e o universo externo, representado pelo projeto concreto que era o objeto de reflexão. Observou-se que a ligação entre esses dois mundos estava clara para os jogadores, assim

como o objetivo problematizador do jogo em relação a aspectos da vida real.

A facilidade no entendimento das regras, da mecânica e dos objetivos interno e externo do jogo também é um fator importante que o ajuda a atingir a finalidade desejada nesta pesquisa. A mecânica do jogo é simples: existe uma ameaça a ser combatida, sendo que para isso os jogadores deverão desenvolver uma estratégia coletiva de defesa. Essa simplicidade faz com que o aprendizado na partida aconteça de forma crescente. De certa forma, esse é um ponto forte do jogo, já que proporciona que seja jogado em partidas rápidas e em diferentes contextos, incluindo cenários de maior vulnerabilidade social.

Todavia, se por um lado, essa escolha por uma mecânica simples e sucinta é um ponto forte de Nós, já que o desnuda de artifícios supérfluos, por outro, podemos dizer que torna o desenrolar do jogo, de certa forma, mais previsível. Percebemos dois pontos de atenção: o jogo possui poucos elementos de surpresa que fujam ao que os jogadores esperam do seu andamento; e o jogo não possui uma qualidade de personalização, ou seja, jogadores não conseguem criar caminhos tão diversos dentro daquele universo de possibilidades de movimentações e estratégias. Uma qualidade interessante que alguns jogos possuem é a de fazer com que jogadores iniciantes e jogadores experientes possam exercer diferentes níveis de habilidade dentro do jogo. Percebemos que Nós tende a nivelar as habilidades, não possuindo essa qualidade em questão. Uma alternativa para aumentar as surpresas fornecidas pelo jogo e para personalizar mais a experiência dos jogadores poderia ser a inserção de alguns elementos, como itens surpresa escondidos em algumas cartas ou mesmo atributos especiais para cada jogador, como a possibilidade do jogador rosa andar na diagonal e o jogador azul pular casas. Ou ainda, em uma versão mais alternativa, cada jogador representaria um ator urbano, como o prefeito, o ativista, ou o líder comunitário, e deveria dar ideias com base no seu papel diante da cidade.

Quanto à síntese entre seu caráter emancipatório e sua jogabilidade, podemos dizer que existem pontos fortes em que essa síntese se dá de forma mais coesa, como na mecânica cooperativa na qual as cartas só podem ser protegidas com a ajuda cooperativa dos jogadores, e pontos mais frágeis, como na condição de vitória, na qual os jogadores vencem o jogo caso não sejam derrotados. Mas, de uma forma geral, essa síntese acontece e é essencial para a experiência de Nós. Pensemos da seguinte forma: a mecânica base do jogo foi vestida com a metáfora dos “nós”, mas poderia ser vestida com diversas outras narrativas. Isso porque ela é uma mecânica base que, sendo até mais radical, poderia existir sem qualquer objetivo externo. Dessa forma, os jogadores deveriam apenas se movimentar pelo tabuleiro para evitar que as cartas fossem eliminadas. Ao final, ganhariam o jogo caso tivessem mantido ativas uma certa

quantidade de cartas. Podemos dizer que esse jogo funcionaria. Isso porque ele tem uma certa qualidade endógena, ou seja, mesmo sem precisar de elementos externos, ele faz sentido. Porém, podemos imaginar que talvez esse não fosse um jogo tão divertido assim. A questão aqui é que o objetivo externo do jogo parece complementar a sua dinâmica interna e reforça a sua narrativa, lhe dando mais profundidade e significado. Assim, considera-se que essa necessidade dupla da dimensão interna e externa do jogo é o que caracteriza a síntese entre jogabilidade e emancipabilidade que o jogo se propôs a realizar.

Isso não significa, no entanto, que essa síntese não pode ser aperfeiçoada. Através do esforço de responder o roteiro de perguntas sobre o jogo Nós já conseguimos perceber vários pontos de atenção que poderiam ser melhorados e pensados sob outras óticas. No último capítulo apresentaremos algumas sugestões de melhoria e exploraremos outras possibilidades abertas pelo protótipo Nós, vislumbrando vários caminhos que podem ser seguidos em pesquisas e práticas futuras, para as quais este jogo serviu apenas como um ponto de partida.

Outra questão relevante que surgiu ao longo desta pesquisa foi: por que um jogo? Ou - um jogo é a melhor forma de responder a esse problema? Essa é uma pergunta levantada por Jesse Schell em *A Arte do Game Design* (2019) e fala um pouco sobre a relevância do jogo e seu sentido de existir. Em primeiro lugar, essa é uma pergunta bastante difícil de se responder. A motivação primária de se utilizar um jogo como ferramenta de mediação em processos colaborativos aconteceu por acreditar em seu potencial de engajamento e como instrumento para facilitar a criação e a comunicação de ideias. Além disso, por mais que o jogo tenha esse objetivo específico de ser utilizado como uma ferramenta, pensar nele em termos completamente utilitários o esvazia de seu caráter lúdico. Se aqui o jogo está sendo usado para resolver problemas, esse não pode ser seu único objetivo, sob pena de deixar de lado tudo que o faz ser um jogo e, sobretudo, de se tornar chato. Poderíamos reformular a pergunta inicial da seguinte maneira: por que não um jogo?

Ao inverter essa pergunta, vira-se uma chave. Existem muitas possibilidades de ferramentas que poderiam estar sendo utilizadas para facilitar os processos criativos e colaborativos. A questão é, mais do que pensar na resposta ao problema apresentado, estamos propondo pensar na pergunta. O que queremos resolver? E, sobretudo, de que forma queremos resolver? A partir daí, por que não um jogo? Ou porque não compor uma música? Ou fazer uma sessão de expressão corporal? Pensando por essa perspectiva, um jogo parece ser uma ótima opção.

5. PARA UM JOGO POR VIR

5.1 Sobre jogos, cidade, colaboração e emancipação

Para além do jogo Nós, é importante compreender as possibilidades que surgem no entrelaçamento entre os conceitos de jogo, cidade, colaboração e emancipação, contribuindo para estes temas na dimensão conceitual, mas, sobretudo, na dimensão metodológica. Ao final desta pesquisa, após o mergulho teórico realizado nos primeiros capítulos e o experimento prático realizado no capítulo anterior, foi possível compreender melhor as possibilidades e as limitações que se revelaram no encontro dos conceitos centrais abordados. Aqui, mais uma vez, ressalta-se a importância de trazer o tema do jogo na cidade para o centro do debate acadêmico, já que, como apresentado anteriormente, termos como “gameificação” e “cidade jogável” têm sido largamente utilizados na contemporaneidade por planejadores, arquitetos e cidadãos em geral. O esforço despendido aqui tem o intuito de dar um passo adiante, ou seja, problematizar o que seria essa gamificação sob a luz de uma perspectiva emancipatória, compreendendo como os métodos lúdicos podem, de fato, contribuir para a libertação das opressões na cidade.

Iniciamos este trabalho trazendo um relato de Paulo Freire em um assentamento chileno para mostrar o potencial que o pequeno jogo proposto pelo pedagogo teve para desmistificar a própria maneira como as pessoas se enxergavam. Em poucos instantes, elas passaram de uma postura intimidada pela presença de um acadêmico detentor do saber para uma postura relativista na qual consideraram a existência de vários saberes, inclusive o delas próprias. Esse é um bom ponto de partida: entender a situação de opressão na qual nos encontramos para, então, podermos nos enxergar como detentores de saber e sujeitos do mundo. Essa foi uma linha guia que conduziu este trabalho até aqui, entender o potencial do jogo como ferramenta que auxilie os atores da cidade a verem sua potência no mundo, a perceberem que são capazes de, eles mesmos, transformarem a realidade na qual se encontram.

Como visto no primeiro capítulo, os desafios da cidade contemporânea são muitos e estão em constante mudança, não se estagnam e criam novas roupagens para manter o *status quo* de opressão e privilégio de alguns em relação a outros. Tamanho desafio está posto e torna emergente a necessidade de se criar respostas criativas e inovadoras, mas, sobretudo, de trazer uma inovação conscientizadora e não alienante. Isso passa por entender o processo de pensar a cidade não como um resultado, mas como um método, ou seja, um percurso que se

trilha sem saber exatamente onde chegará. Portanto, ao propor um urbanismo emancipador e colaborativo, estamos defendendo que esse seja o próprio caminho. Nesse sentido, mais do que dar respostas aos problemas do ambiente urbano, queremos pensar as perguntas. Jogos nada mais são do que perguntas sobre a cidade que queremos. Resgatando aqui o conceito de Sallen e Zimmerman (2004), a interação lúdica é o movimento livre dentro de uma estrutura rígida. A ação de perguntar, então, nada mais é do que ver o espaço vazio que existe e que pode ser preenchido de muitas formas. Se a resposta é a estagnação, a pergunta é o movimento. Questionar, portanto, é a semente de uma ação lúdica.

Ao propor uma aproximação com o campo do design, busca-se pensar novos métodos que auxiliem o processo de planejamento urbano, marcado por certo conservadorismo e uma seriedade que parece inevitável, tal a magnitude das escolhas sobre a cidade. Entendemos que em algum momento histórico, especialmente em meados dos anos 70/80, o nosso campo de estudo já buscou uma maior inovação metodológica, com grandes nomes como Christopher Alexander, Carlos Nelson Ferreira dos Santos e John Habraken. E mesmo atualmente, seria injusto dizer que não existem profissionais e grupos dedicados a inovar os métodos de pensar o espaço e a cidade. Somente a título de citação, cabe destacar o trabalho que tem sido feito por grupos como o Morar de Outras Maneiras (UFMG), o TransLab.URB (RS), a Cidade Precisa de Você (SP), o Cocriança (SP), o Al Borde (ECU), entre outros, que serviram como inspiração para esta pesquisa. Porém, apesar do trabalho realizado por estes grupos, observamos que os métodos hegemônicos de pensar a cidade continuam seguindo uma lógica de dar respostas aos problemas de uma forma prescritiva. Mesmo nos últimos anos, quando temos visto um interesse crescente por novas abordagens como o urbanismo tático, observamos pouca abertura para experimentação e para que de fato surjam coisas novas e inesperadas. Isso acontece porque a pergunta vira resposta. O urbanismo tático, por exemplo, deixou de ser um método de atuação emergencial para ser associado às pinturas no chão.

Além disso, a colaboração defendida nesta pesquisa, que tem sua base na dialogicidade de Paulo Freire, surge do encontro de saberes para a construção de uma síntese. A síntese, por sua vez, não é um simples resultado da somatória dos conhecimentos do ator A com o ator B, ou seja, um conhecimento AB, mas um novo conhecimento C, que advém da troca de vivências e visões de mundo. E o que seria a cidade, senão o encontro dos diferentes? Esse, portanto, é um ponto de partida: se a cidade é diversa, o urbanismo que desejamos deve abraçar a multiplicidade. Mas acontece que esse processo não é pacífico e fácil, mas sim uma disputa de interesses, no qual quem está por cima briga para se manter às custas dos que estão por baixo. Como, então, a colaboração e o diálogo podem acontecer em uma cidade em

disputa? Através da emancipação e do dissenso.

Um dos esforços desprendidos neste trabalho foi o de contribuir para a formulação de uma ideia de colaboração emancipatória. Essa colaboração não tem suas bases no consenso, no qual se pacificam os conflitos e as disputas de interesse, mas no dissenso, ou seja, na ação de tornar visível as assimetrias de poder que sempre existiram na cidade. Para Rancière, essa deve ser a base do fazer político e da democracia: o desentendimento (RANCIÈRE, 1996). Paulo Freire também afirma que o primeiro passo para a superação da situação de opressão, é reconhecê-la (FREIRE, 2005). Um urbanismo colaborativo e emancipatório, portanto, não impõe o desejo de uma maioria sobre uma minoria. Um urbanismo colaborativo e emancipatório aspira ser uma plataforma para evidenciar as injustiças e opressões urbanas para contribuir com o processo de conscientização cidadã. Um urbanismo colaborativo e emancipatório pretende dar espaço para se pensar outras configurações de mundo onde as partilhas e os papéis são bagunçados e refeitos, com base na coletividade.

Indo além, se essas ideias de emancipação e colaboração valem para o urbanismo, também valem para o universo dos jogos. Uma gamificação emancipatória e colaborativa não serve para criar artificios divertidos que deem novas roupas para as velhas opressões da cidade. Uma gamificação emancipatória e colaborativa usa do lúdico para revelar os papéis que estão sendo reservados para cada um de nós na partilha da cidade. Uma gamificação emancipatória e colaborativa cria um ambiente deslocado do mundo real para imaginar outros mundos possíveis, nos quais podemos nos enxergar como sujeitos empoderados.

Ainda no início desta pesquisa, existia uma preocupação de que objetivar a emancipação poderia soar demasiadamente pretensioso, sobretudo quando o objeto em questão são jogos, tidos como algo menos sério. Como dito anteriormente, o objetivo desta pesquisa, mais do que dar respostas e soluções para o problema urbanos, sempre foi o de contribuir com perguntas. Ao propor o uso de jogos como ferramentas para o urbanismo colaborativo, portanto, estamos sugerindo uma possibilidade alternativa de mediação. Se jogos não são capazes de resolver as problemáticas aqui apresentadas, no mínimo colocam estes problemas sob uma perspectiva diferente. Como defendido na fenomenologia, quanto mais perspectivas pudermos lançar sob um objeto, maior será a chance de termos um entendimento mais completo sobre o mesmo. Um cubo visto de apenas um ângulo pode parecer um quadrado, mas visto de vários ângulos, pode parecer um objeto tridimensional, tornando-se algo com profundidade. O que este trabalho faz nada mais é do que adicionar a perspectiva lúdica, que acreditamos ter muito a contribuir para o entendimento do mundo e, sobretudo, das cidades.

A cidade neoliberal contemporânea reforça a cada dia a ideia de competição. Isso não é nada novo, mas um movimento crescente que vem desde o advento da modernidade, como atentou Huizinga em seu *Homo Ludens*. Para o autor, a modernidade promoveu a transição de um lúdico baseado no divertimento ocasional para o lúdico organizado, baseado na existência de clubes e de competições. Alguns podem até afirmar que as competições existem desde muito tempo em civilizações ancestrais, como nas Olimpíadas gregas, porém, para o Huizinga, se antes elas eram envolvidas em certos rituais, o nosso tempo se esforçou para dessacralizá-las, tornando-as expressões meramente mundanas. As competições contemporâneas, sobretudo ligadas ao esporte, conferem um grau tal de organização técnica e de complexidade científica que o verdadeiro espírito lúdico se encontra ameaçado de desaparecimento (HUIZINGA, 2004). É especialmente preocupante quando pensamos que essa lógica da competição atingiu em cheio as cidades, que, a partir da década de 80/90, passaram a competir pelo capital internacional em uma espécie de corrida de marketing.

O que propomos aqui, portanto, é pensar uma contemporaneidade onde o lúdico ainda preserva a espontaneidade e uma certa falta de seriedade. O nosso desafio é justamente o de pensar uma síntese entre a funcionalidade esperada para as cidades e o divertimento necessário à própria constituição da vida e do ser humano como um ser cultural. Aqui, esse desafio está em um jogo que possa ser uma ferramenta metodológica sem perder o espírito de divertimento, se submetendo a um puro utilitarismo. O *homo ludens urbanus* traz o jogo e a cidade como elementos centrais de sua formação cultural. O homem é urbano porque se faz no encontro que só o ambiente da cidade pode proporcionar com tamanha intensidade. O homem é lúdico porque joga com o mundo e faz da não-seriedade um elemento da vida. Esse homem lúdico urbano, por sua vez, faz da vida na cidade um grande jogo, deslocando a vida funcional, que durante muito tempo foi associada à vida urbana, para um espaço de brincadeira onde podemos nos refazer de formas menos opressivas. Portanto, consideramos urgente que este debate esteja na ordem do dia da agenda urbana, sob risco de termos como gamificação continuarem a ser distorcidos por interesses escusos.

5.2 Algumas possibilidades

Se a práxis se caracteriza como um processo de ação-reflexão-ação, ao propor outras possibilidades de ação para o porvir, estamos admitindo que esse ciclo nunca acaba. Como a velha anedota do ovo e da galinha, é difícil dizer onde tudo começa, se na ação ou na reflexão. Para fins narrativos, no entanto, podemos pensar em uma jornada que conduziu este

pesquisador até aqui da seguinte maneira: Ação! Um coletivo de arquitetos se debruçando sobre a cidade para propor outras formas de agir e pensar sobre o urbano; em um dado momento de inquietação, que aqui pode ser entendido como a conclusão do curso de arquitetura, sentiu-se a necessidade de fazer um movimento de reflexão crítica sobre os processos práticos, lhes trazendo à luz da teoria para compreender o seu alcance na superação de certas opressões urbanas; confrontados com a produção teórica de pensadores que dedicaram uma vida para pensar como tornar a vida e a cidade mais justas e humanas, se inicia um novo ciclo de incidência prática sobre o mundo, descrito nesta pesquisa, resultando em um jogo cooperativo para pensar projetos coletivos; o jogo, então, é confrontado com a teoria, com o sentido de compreender se, de fato, ele conseguiu traduzir para a prática os conceitos de emancipação e colaboração; finalmente, agora, dá-se início a um novo giro no ciclo da práxis, no qual se sugerirá possibilidades para práticas futuras, ou seja, melhorias ou versões alternativas e experimentações para o jogo criado nesta pesquisa. Se pensarmos que neste processo cíclico da práxis, o movimento muitas vezes é conduzido como o fole de uma sanfona, que se abre e fecha ao ritmo da evolução de uma música, podemos dizer que é o momento de abrir o fole, deixar as ideias brotarem, sem restrições ou afunilamentos. Deixemos o funil para outro momento. Pensemos nas possibilidades.

A primeira possibilidade que se descortina é despir o jogo Nós de sua narrativa e tema, para, com apenas a mecânica base, criar novas histórias. A proposta é que o jogo funcione como uma espécie de *template*, podendo ser preenchido com a temática pertinente para cada projeto, circunstância e contexto. A mecânica base é a mesma: 16 cartas distribuídas pelo tabuleiro, a cada rodada uma quantidade delas é eliminada e, para protegê-las, é necessária a ação cooperativa dos jogadores, que devem dar ideias para isso. Podemos pensar em um jogo sobre o desmatamento da Amazônia onde cada carta (com a frente representada por uma floresta verde) apresenta um desafio a ser respondido para combater este desmatamento. Imaginemos que a cada rodada, da mesma forma, algumas cartas são eliminadas por ameaças como o garimpo ou a pecuária ilegal e viram de cabeça para baixo, revelando agora uma imagem árida desmatada. O objetivo seria parar o avanço do desmatamento, mantendo a floresta em pé. Para isso, os jogadores protegeriam as cartas, dando ideias de como impedir as ameaças de avançarem sobre a floresta. Em outra possibilidade, temos um jogo onde as cartas representam as ODS (Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável) da ONU (como são 17 ODS, no início do jogo, poderíamos sortear uma delas para não formar o tabuleiro) e os jogadores devem dar ideias de como implementá-las a um determinado contexto concreto. As possibilidades são diversas, já que a temática e a narrativa a serem criadas são roupas que

vestem o *template* da mecânica base.

Além disso, podemos propor algumas melhorias para tornar a experiência do jogo mais prazerosa, tomando como ponto de partida as observações feitas nos testes realizados, conversas com os jogadores e as conclusões feitas na análise da seção 4.2.5. Para diminuir ou eliminar o tempo de espera quando um dos jogadores está escrevendo uma ideia, propomos as seguintes possibilidades: (1) o jogador da vez escolhe outro para pensar a ideia junto a ele; (2) o jogador da vez escreve duas ideias e os demais votam na que acharem melhor; (3) o jogador da vez escreve uma ideia e escolhe um jogador para dar uma ideia oposta, ou seja, escrever uma ameaça ao aspecto apresentado pela carta (opção utilizada no teste 02); (4) o jogo é jogado em pequenos grupos de 3 a 5 jogadores, que tem que dar uma ideia pensada em conjunto (nesse caso, o tempo poderia ser maior do que 1 minuto) - aqui poderíamos colocar alguns elementos de competição entre os grupos, tornando o jogo semi-cooperativo. Como alternativas para incrementar mais elementos de surpresa no jogo sugerimos: (1) no saco da eliminação, além dos números das cartas a serem inativadas, também existam elementos de sorte/revés como “escolha uma carta para reviver” ou “tire um pino de proteção de alguma carta”; (2) o jogo começa com as cartas cobertas, de forma que os jogadores não saibam qual o tema de cada uma e, apenas quando andam para uma delas, descubram qual aspecto ela representa. Para aumentar a interação colaborativa entre os jogadores propomos: (1) que o jogo seja jogado em pequenos grupos, como sugerido anteriormente; (2) um jogador anda para uma carta e dá uma ideia para ela e o próximo jogador que parar nesta mesma carta deve dar uma ideia a partir da primeira, com o objetivo de desenvolvê-la mais. Para dar ao jogo mais possibilidade de personalização, sugere-se: (1) cada avatar tem uma característica de movimentação no tabuleiro, por exemplo - o azul consegue pular casas, o amarelo anda na diagonal, o rosa pode se teletransportar para uma das quinas, o verde consegue trocar de lugar com outro pino; (2) cada avatar representa um ator urbano, como o prefeito, o líder comunitário, o ativista e o morador - cada um deles tem um ônus/bônus, dessa forma o prefeito pode ter que dar 2 ideias ao invés de uma (representando a responsabilidade que o poder público deve assumir nos projetos), ou o ativista possui apenas 30 segundos para dar a ideia, mas em compensação tem dois pinos a mais para serem colocados ao longo do jogo em momento de sua escolha; (3) ao invés de 16, o jogo possui 32 cartas (32 nós a serem fortalecidos no projeto), as quais vão ser distribuídas entre os jogadores, que deverão escolher as 16 cartas que formarão o tabuleiro, de acordo com o que consideram mais relevante ou coerente com a realidade do projeto em questão.

Todas essas sugestões, claro, são alternativas hipotéticas, que não foram testadas. Não

sabemos, portanto, se seriam divertidas e funcionariam bem e de forma equilibrada, preservando o *flow* do jogo, mantendo a experiência na zona onde o desafio está presente na medida certa. Aqui, o que se propõe é o exercício criativo de abrir o leque de possibilidades para, quem sabe um dia, incorporar algumas dessas sugestões para aprimorar a experiência do jogo, a tornando ainda mais significativa. Se a ideia desta pesquisa é a de que o jogo Nós seja um protótipo, nada mais natural do que pensar e experimentar novas possibilidades.

A partir do momento que abrimos o protótipo de jogo às possibilidades, novos horizontes se vislumbram, fazendo a roda da práxis girar. Acreditamos que esta seja uma boa forma de encerrar esta pesquisa, que nada mais é do que uma camada no ciclo de ação-reflexão deste pesquisador. Assim, encerra-se um momento para abrir possibilidades de outros. Agora pode-se dizer que o jogo Nós está no mundo para ser confrontado com a realidade, impactando-a e sendo impactado por ela. Ao fim deste trabalho, podemos revisitar o questionamento que surgiu no princípio de tudo: por que jogos? Esperamos que ao final deste esforço teórico-prático, tenha ficado clara a potencialidade dos jogos de ressignificar o mundo. Se o mundo e a cidade muitas vezes nos oprimem a pensarmos que não temos autonomia e liberdade, a imaginação proporcionada pelo lúdico pode ser um caminho para reverter esse cenário e nos vermos como sujeitos urbanos.

Provocações Finais

Abrimos esta pesquisa citando uma experiência do educador Paulo Freire, uma luz guia deste trabalho, com camponeses chilenos. Em sua *Pedagogia da Esperança* (2021), Freire, ao lembrar da experiência chilena, cita outro momento que mostra o poder conscientizador da educação libertadora, que muitas vezes inicia-se com uma simples pergunta. O caso aconteceu na zona da mata de Pernambuco e, assim como no Chile, após um princípio de bom debate, o silêncio se abateu nos camponeses presentes, que apontaram que eles próprios não deviam emitir opinião, já que apenas o educador era detentor de saber. É então que Freire inicia um novo debate:

“– Muito bem – disse eu a eles. – Eu sei. Vocês não sabem. Mas por que eu sei e vocês não sabem?”

Aceitando o seu discurso, preparei o terreno para minha intervenção. A vivacidade brilhava em todos. De repente a curiosidade se acendeu. A resposta não tardou.

- O senhor sabe porque é doutor. Nós, não.
- Exato, eu sou doutor. Vocês não. Mas, por que eu sou doutor e vocês não?
- Porque foi à escola, tem leitura, tem estudo e nós, não.
- E por que fui à escola?
- Porque seu pai pôde mandar o senhor à escola. O nosso, não.
- E por que os pais de vocês não puderam mandar vocês à escola?
- Porque eram camponeses como nós.
- E o que é ser camponês?
- É não ter educação, posses, trabalhar de sol a sol sem direitos, sem esperança de um dia melhor.
- E por que ao camponês falta tudo isso?
- Porque Deus quer.
- E quem é Deus?
- É o Pai de nós todos.
- E quem é pai aqui nesta reunião?

Quase todos de mão para cima, disseram que o eram. Olhando o grupo todo em silêncio, me

fixei num deles e lhe perguntei:

– Quantos filhos você tem?

– Três.

– Você seria capaz de sacrificar dois deles, submetendo-os a sofrimentos para que o terceiro estudasse, com vida boa, no Recife? Você seria capaz de amar assim?

– Não!

– Se você – disse eu –, homem de carne e osso, não é capaz de fazer uma injustiça desta, como é possível entender que Deus o faça? Será mesmo que Deus é o fazedor dessas coisas?

Um silêncio diferente, completamente diferente do anterior, um silêncio no qual algo começava a ser partejado.

Em seguida:

– Não. Não é Deus o fazedor disso tudo. É o patrão!”

A conclusão a que chegaram os camponeses se iniciou com apenas uma pergunta, que foi suficiente para desencadear o processo conscientizador que revelou a situação real de opressão à qual estavam submetidos. Como dito anteriormente, acreditamos que jogos podem bagunçar nossa forma de olhar o mundo e as cidades porque, assim como o questionamento de Paulo Freire, podem ser as perguntas necessárias para pensarmos em outros futuros para as cidades, mais brincantes e coletivos. A mudança só é possível quando questionamos as coisas que parecem consolidadas. Se o lúdico é o movimento livre dentro de uma estrutura rígida, podemos dizer que ele guarda a semente da mudança. É só através do movimento que podemos encontrar as brechas mesmo nas estruturas mais rígidas. Para Freire, esse movimento transformador da realidade necessita de esperança e ela, enquanto necessidade ontológica, deve ancorar-se na prática. Assim, esperamos que esta pesquisa-ação nos incite a questionar a ordem das coisas para jogar com o mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACIOLI, Luísa. **Processos projetuais participativos**. Recife, 2016.

ALMEIDA, André Moraes de. **Urbanismo tático: da experiência do fazer a um urbanismo afetivo** / André Moraes de Almeida. – Recife, 2016.

ALVES, Lucas Bezerra. **Exercícios de mobilização sócio-espacial: o Jogo Oasis**. Lucas Bezerra Alves. - 2019.

ALVES, Tiago Cícero. **Entre jogos e contracondutas: o uso de jogos de simulação como catalisadores de contracondutas sócio-espaciais**, Tiago Cícero Alves, 2018.

ARANTES, Pedro Fiori. **Arquitetura Nova. Sérgio Ferro, Flávio Império e Rodrigo Lefèvre, de Artigas aos mutirões**. São Paulo: Editora 34, 2002.

ASSIS, Ana Paula. **A agência dos jogos: Dissenso e emancipação na produção política do espaço**. Dissertação de Mestrado. Or. Ana Paula Baltazar. Belo Horizonte: Programa de Pósgraduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Minas Gerais, 2017.

AUGÉ, MARC. **Não lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade**. 1ª edição francesa. Lisboa, 90 Graus, 1992.

BALTAZAR, Ana Paula; KAPP, Silke. **Por uma Arquitetura não planejada: o arquiteto como designer de interfaces e o usuário como produtor de espaços**. Impulso, v. 17, pp. 93–103, 2006.

BARONE, Ana; DOBRY, Sylvia. (2004). **"Arquitetura participativa" na visão de Giancarlo de Carlo**. Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP. 18. 10.11606/issn.2317-2762.v0i15p18-31.

BARROS, L. A. **Suporte a ambientes distribuídos para aprendizagem cooperativa**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1994.

BLOCK BY BLOCK. **Using Minecraft to transform Urban Public Spaces.** Página Inicial. Disponível em: <<https://www.blockbyblock.org/our-work>>. Acesso em 06/07/2023.

BRANDT, Eva. **Designing Exploratory Design Games: A Framework for Participation in Participatory Design?**. Proceedings Participatory Design conference, 2006.

BRENNER, Neil. **Seria o “urbanismo tático” uma alternativa ao urbanismo neoliberal?** Revista eletrônica de estudos urbanos e regionais, 2016, 27, (7), 6-18. Disponível em: <<http://emetropolis.net/artigo/201?name=seria-o-urbanismo-tatico-uma-alternativa-ao-urbanismo-neoliberal>> Acesso em: 10/10/2023

BRITTO, Pedro. **A cidade dialogada: reflexões sobre processos participativos para intervenções em espaços públicos.** Recife, 2020.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens.** Lisboa. Edições Cotovia. 1990.

CARERI, Francesco. **Walkscapes: o caminhar como prática estética.** São Paulo: G. Gili, 2013.

CARVALHO, Maria de Lourdes de; BARBOSA, Telma Regina da Costa Guimarães; SOARES, Jeferson Boechat. **Implementação de política pública: Uma abordagem teórica e crítica.** In: COLÓQUIO INTERNACIONAL SOBRE GESTIÓN UNIVERSITARIA EN AMÉRICA DEL SUR, 10., 2010, Mar del Plata. Anais dos Colóquios Internacionais sobre Gestão Universitária. Mar del Plata: Inpeau, 2010. p. 1 - 13. Disponível em: <<http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/97020>>. Acesso em: 15/09/2021.

COURB. **Manifesto pelo urbanismo colaborativo.** Fortaleza, 2018. Disponível em: <<https://redeurbcolaborativ.wixsite.com/convite/manifesto>> Acesso em: 15/12/2023.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience.** Harper Perennial, London, 1990.

DEBORD, Guy. **Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de**

organização e de ação da tendência situacionista internacional. Original de 1957, texto apresentado na conferência de fundação da IS, em julho de 1957. In: Jacques, Paola Berenstein (org.), *Apologia da Deriva: escritos situacionistas sobre a cidade*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

DE CERTEAU, M. **A Invenção do Cotidiano: Artes do Fazer.** Petropolis, RJ: Editora Vozes, 2008.

DELEUZE, G., GUATTARI, F. **A Thousand Plateaus.** Minneapolis MN: University of Minnesota Press, 1987.

DETERDING, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. **From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”.** MindTrek’ 11, Tampere, Finland, 2011.

DUKE, R. D. **Gaming: the Future’s Language.** 1974. Sage Publications.

EHN, P. ; KYNG, M; (1991). **Cardboard Computers: Mocking-it-up or hands-on the Future.** In *Design at work*. Edited by Greenbaum and Kyng, Lawrence Erlbaum Associates Publishers: 169-195.

ELLIS, C; GIBBS, S. J; REIN, G. L. **Groupware:** some issues and experiences. *Communications of the ACM*, v.34, n.1, p.38-58, jan., 1991.

FLANAGAN, M. **Playful Aesthetics: Toward a Ludic Language,** in: Walz, S. P., & Deterding, S. *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications.* Cambridge, MA: The MIT Press, 2014.

FLUSSER, V. **Linha e superfície,** in: *O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.* Tradução Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 101–125.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** 42ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. 30ª ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

GORDON, Douglas. **Do-it-Yourself Urban Design: ‘Improving’ the City Through Unauthorized, Creative Contributions**. Artigo apresentado no Popular Culture at the American Sociological Association Annual Conference, Las Vegas, 21 de agosto de 2011.

GUIZZO, Iazana. **Reativar territórios: o corpo e o afeto na questão do projeto participativo**. Belo Horizonte: Quintal Edições, 2019.

HABRAKEN, H. J. and M. D. Gross (1987). **Concept design Games (Book 1 and 2)**. Design Methodology Program. Department of Architecture. MIT. Cambridge. Massachusetts.

HARVEY, D. **Cidades Rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana**. Ed. Brasil: Martins Fontes, 2014.

HARVEY, D. **O Direito à Cidade** (2013). Disponível em : <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/o-direito-a-cidade/> Acesso em 04/05/2022.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. (2004) AAAI Workshop - Technical Report.

INSTITUTO PÓLIS. **O jogo do Estatuto da Cidade - Santo Expedito**. Disponível em: <https://polis.org.br/publicacoes/jogo-do-estatuto-da-cidade-santo-expedito/> Acesso em 19/02/2024.

JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JACQUES, Paola Berenstein. **Elogio aos errantes** / Paola Berenstein Jacques. - Salvador : EDUFBA, 2012.

KAULIO, M. **Customer, consumer and user involvement in product development: A framework and a review of selected methods.** Total Quality Management, v. 9(1), p. 141–149, 1998.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** In: KISHIMOTO, T. M. Jogo, brincadeira, brinquedo e a educação, Cortez Editora, São Paulo, 1996.

KRENAK, Ailton. **A vida não é útil.** São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

KUJALA, S. **User involvement : a review of the benefits and challenges.** Behaviour and Information Technology, v. 22, n. 1, p. 1–16, 2003.

LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático.** 1ª Edição. Curitiba, 2018.

LEFEBVRE, Henri. **A revolução urbana.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade.** 5ª Edição. São Paulo: Centauro, 2008.

LYDON, Mike. **Tactical Urbanism 1: Short-term Action for Long-term Change.** [s.l: s.n.]. v. 1, 2011.

LYDON M., GARCIA A. **Tactical urbanism: short-term action for long-term change.** Island Press, Washington, 2015.

MÉNDEZ, Eloy. **De anti-lugares, o la difusión de la narcoarquitectura en Culiacán.** 2012 URBS.

Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales, 2(2), 43-62. Disponível em <http://nevada.ual.es:81/urbs/index.php/urbs/article/view/mendez>, Acessado em 21/01/2022

MONTANER, J. ; MUXÍ, Z. **Arquitetura e política: ensaios para mundos alternativos.** São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

MONTE, Luiz Augusto Dutra Souza do. **Deriva e psicogeografia na cidade**

contemporânea: experimento situacionista no centro do Recife / Luiz Augusto Dutra Souza do Monte. – Recife: O Autor, 2015.

MOM. **Morar de outras Maneiras**. Página inicial. Disponível em:

<<http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/index.html>>. Acessado em 06/07/2022.

MOTTA, Enio Laprovitera. **Do edifício à cidade: Resiliência dos arquitetos em Recife/Brasil (2000 – 2019)**. Revista Projetar, Natal, v. 4, n. 2, p. 08 - 18, 2019. Disponível em: < <https://periodicos.ufrn.br/revprojetar/issue/view/938> > Acesso em 10/10/2019.

NORONHA, Raquel; CARACAS, Luciana; GUIMARÃES, Márcio; FARIAS, Bruno; RIBEIRO, Ilmarana; SÁ, Larissa. **Design em jogo: cocriação, prototipagem e tangibilização de futuros possíveis**. (2016) 10.5151/despro-ped2016-0291.

PLAYABLE CITY. Página Inicial. Disponível em :<<https://www.playablecity.com/>>. Acesso em 06/07/2023.

RANCIÈRE, J. **A partilha do sensível: Estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2005.

RANCIÈRE, J. **O dissenso**. In: NOVAES, A. (Org.). A crise da razão. São Paulo: Companhia das Letras, 1996. pp. 367-382.

RANCIÈRE, J. **O espectador emancipado**. In: Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas. Universidade do Estado de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Teatro. – Vol 1, n.15, 2010. pp. 107-122.

RANCIÈRE, J. **O mestre ignorante: Cinco lições sobre a emancipação intelectual**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT, 2004.

SCHELL, Jesse. **The art of game design : a book of lenses**. Third edition. | Boca Raton :

Taylor & Francis, a CRC title, part of the Taylor & Francis imprint, a member of the Taylor & Francis Group, the academic division of T&F Informa, 2019.

SCHILLER, F. **A educação estética do homem: numa série de cartas**. Tradução de Roberto Schwarz e Márico Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2015.

SICART, Miguel: **Play and the city. In: Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften**, Jg. 16 (2016), Nr. 1, S. 25–40. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1580>.

SILVA, Elvan. **Uma introdução ao projeto arquitetônico**. Porto Alegre: Ed. Da Universidade UFRGS, 1983.

SOKOLOWSKI, Robert. **Introdução à Fenomenologia**. São Paulo: Edições Loyola, 2004. (Cap. X – O mundo-da-vida e a intersubjetividade - p.157 – 166).

TREVISAN, Flávio. **Games for Cities**. Disponível em: <https://gamesforcities.com/database/the-game-of-urban-renewal/> Acesso em 12/12/2023.

VAINER, Carlos et al. **Cidades Rebeldes. Passe livre e as manifestações que tomaram as ruas do Brasil**. São Paulo: Boitempo/Carta Capital, 2013

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark R. (2017) **Gamification: what it is, and how to fight it**. Sociological Review.

ZIZEK, Slavoj. [1992]. **Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan Through Popular Culture**. Cambridge, Mass.: M.I.T. Press, 2002.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Cartas do jogo Nós (frente e verso)

RECURSOS 01

como seu projeto pode conseguir recursos para se tornar possível?

**RECURSOS** 01

sem recursos, seu projeto não tem pernas para seguir engajando as pessoas.

**PARCERIAS** 02

quais são os parceiros importantes para o seu projeto?

**PARCERIAS** 02

sem parceiros, seu projeto corre o risco de ficar isolado.

**ENGAJAMENTO COMUNITÁRIO** 03

de que forma o projeto vai motivar as pessoas a participarem?

**ENGAJAMENTO COMUNITÁRIO** 03

sem um engajamento contínuo, as pessoas podem se desmobilizar.



PAPEL DO PODER PUBLICO 04



quais as responsabilidades que o poder publico deve assumir no seu projeto?



PAPEL DO PODER PUBLICO 04



quando o poder publico nao assume sua responsabilidade, acabamos nos sobrecarregando.



GESTAO COMUNITARIA 05



como voces podem cuidar do projeto de uma forma coletiva?



GESTAO COMUNITARIA 05



se a gestão não é compartilhada, algumas pessoas se sobrecarregam.



CONTINUIDADE 06



o que fazer para que o projeto dure mais tempo?



CONTINUIDADE 06



muitos projetos começam bem, mas acabam ficando pelo meio do caminho.



INCLUSAO DE MINORIAS 07



como o projeto vai incluir minorias como mulheres, lgbtqi+, pcd's, crianças, etc?



INCLUSAO DE MINORIAS 07



projetos não inclusivos acabam fortalecendo as opressões e desigualdades.



APOIO POLITICO 08



quais atores políticos podem apoiar seu projeto? como?



APOIO POLITICO 08



sem apoio político, muitas vezes os projetos se enfraquecem.



COMUNICAÇÃO EXTERNA 09



como seu projeto vai se comunicar com as pessoas de fora dele?



COMUNICAÇÃO EXTERNA 09



quando a comunicação externa não funciona bem, o projeto deixa de ganhar apoiadores.



GESTÃO DE CONFLITOS 10



como irão lidar com os conflitos de interesses que surgirem ao longo do projeto?



GESTÃO DE CONFLITOS 10



conflitos não solucionados podem crescer e acabar gerando desgastes.



AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS 11



como o projeto vai medir se os resultados esperados foram atingidos?



AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS 11



quando não avaliamos os resultados, não temos como saber se as coisas estão dando certo.



INSPIRAÇÕES 12

cite um projeto que serve de
inspiração para o seu.

**INSPIRAÇÕES** 12

quando não nos inspiramos, o
caminho é muito mais longo.

**INSPIRAÇÕES** 13

cite um projeto que serve de
inspiração para o seu.

**INSPIRAÇÕES** 12

quando não nos inspiramos, o
caminho é muito mais longo.

**INDIQUE UM
TALENTO** 14

indique uma pessoa da comunidade
que pode ajudar com suas habilidades.

**INDIQUE UM
TALENTO** 14

não deixe de valorizar os talentos
que estão ao seu redor.

**INDIQUE UM
TALENTO** 15

indique uma pessoa da comunidade
que pode ajudar com suas habilidades.

**INDIQUE UM
TALENTO** 15

não deixe de valorizar os talentos
que estão ao seu redor.



INDIQUE UM TALENTO

16



indique uma pessoa da comunidade
que pode ajudar com suas habilidades.



INDIQUE UM TALENTO

16



não deixe de valorizar os talentos
que estão ao seu redor.

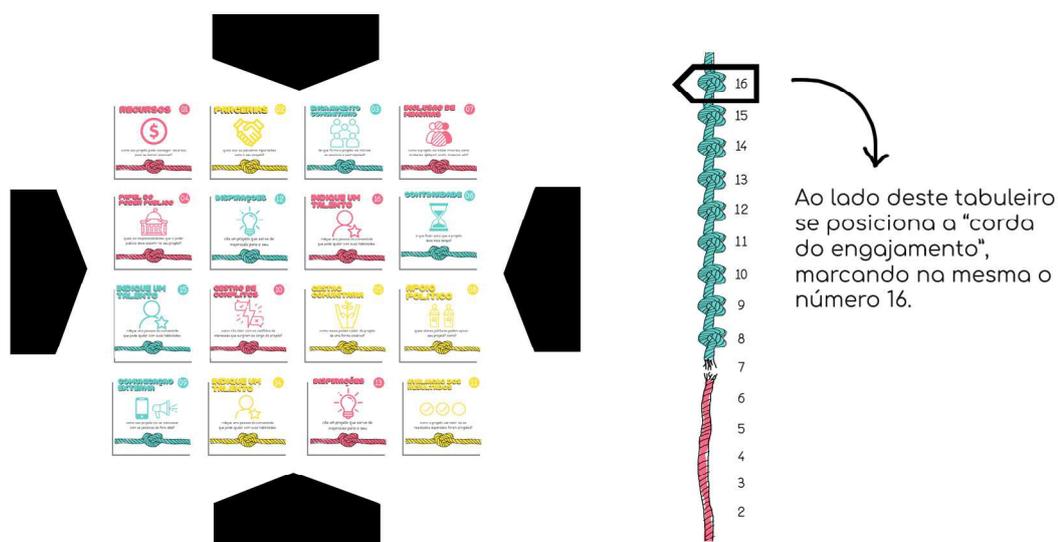


nos

livro de regras

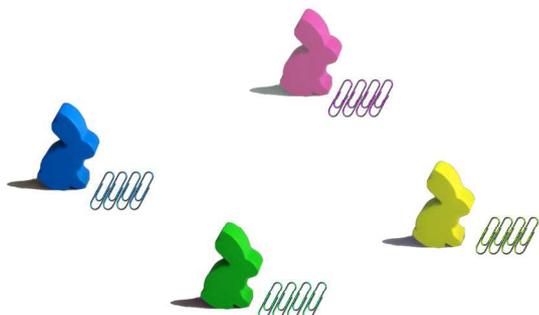
1.

Para iniciar o jogo, primeiro monta-se o set do mesmo, que consiste em distribuir aleatoriamente as 16 cartas em 4 filas de 4. Em cada extremidade, posiciona-se uma casa onde os jogadores deverão começar a partida.



2.

São distribuídos 16 pinos de proteção para os jogadores, se possível de forma igualitária, porém, em um jogo com 3 pessoas, um deles receberá 6 pinos, invariavelmente.



3.

Em uma sacola, estão 16 números (aqui usamos peças de um bingo), que serão sorteados para eliminação de cartas a cada rodada.

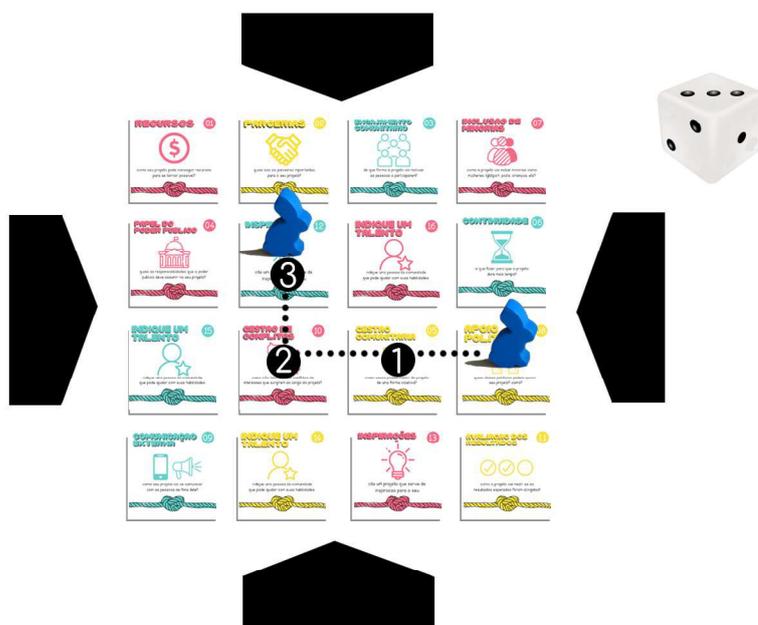


o saco da eliminação!



4.

O jogador mais novo começa e, em seguida, o jogo seguirá em sentido anti-horário. Na sua vez, o jogador lançará um dado de 3 faces e andará a quantidade de casas referentes ao número que tirar. Os movimentos permitidos são para frente, trás e lados, não sendo possível andar em diagonais. O jogador cairá, portanto, em uma das 16 cartas do tabuleiro.



5.

Na carta estará representado um nó que diz respeito a algum aspecto do projeto. O jogador terá 1 minuto para escrever uma ideia em um post-it de para responder à pergunta contida na carta. Esse processo é individual e anônimo, portanto, ao terminar de escrever, o jogador deposita o post-it em uma caixa.



6.

O jogador, então, deve colocar um pino de proteção em cima daquela carta, para ajudar a protegê-la.



* Vale ressaltar que um pino de proteção não é o suficiente para proteger aquela carta, mas dois de cores diferentes.

7.

Dando sequência ao jogo, os outros jogadores farão suas jogadas da mesma forma, jogando o dado.

Com o avançar do jogo, porém, eles têm a possibilidade de ir para uma carta onde já existe um pino de proteção. Lá, eles deverão dar uma ideia referente ao aspecto ali apresentado e poderão, então, colocar mais um pino de proteção na carta.



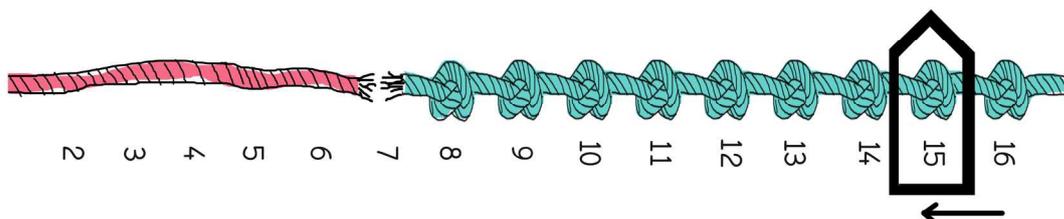
* Com dois pinos a carta está protegida!!!

8.

Ao final de cada rodada, é a hora de eliminar algumas cartas. Serão eliminadas a quantidade de cartas referentes à quantidade de jogadores na partida.

Se essa carta não conter nenhum pino de proteção, ela será eliminada, ou seja, se vira ela de cabeça para baixo, simbolizando que o nó foi torado. Caso a carta contenha um pino de proteção, ela deverá ser eliminada da mesma forma, se descartando o pino que havia nela.

Caso seja sorteado um número de uma carta que contém 2 pinos de proteção, essa carta não é eliminada, pois o nó está protegido!

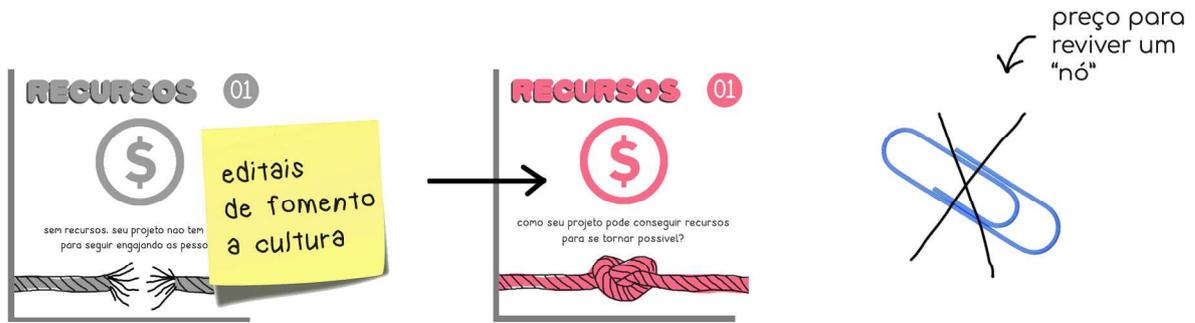


* A cada rodada deve-se atualizar a quantidade de nós ativos na corda do engajamento, de acordo com a quantidade de eliminações.

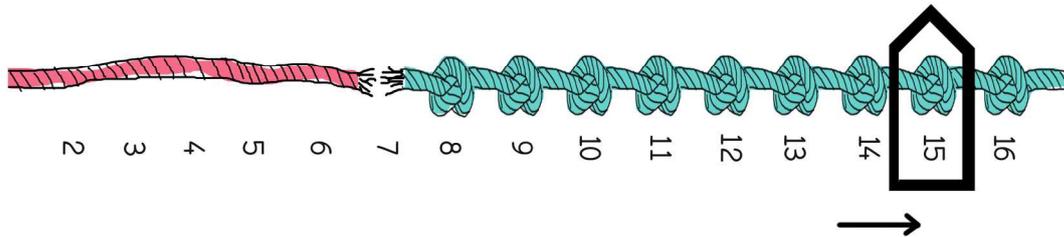
9.

Com o avançar do jogo, existe ainda a possibilidade de fazer renascer um nó. Para isso, o jogador deverá andar para uma carta que está com status de eliminada (com o verso para cima) e, ao dar uma ideia em um post-it, ele poderá virá-la novamente com a sua frente colorida para cima.

Aqui, gasta-se um pino de proteção, ou seja, ele é descartado, não ficando na carta renascida.



* Nesse caso, atualiza-se a marcação da corda do engajamento subindo uma casa.



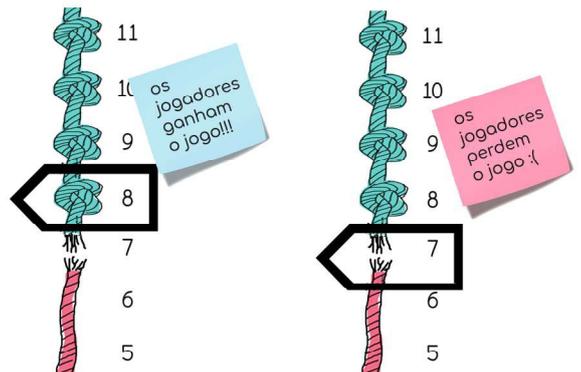
10. condição de vitória!

O jogo acaba quando todos os jogadores gastam seus pinos de proteção. Em um jogo com quatro jogadores, por exemplo, considerando que cada um deles recebeu 4 pinos de proteção e gastou 1 deles em cada rodada, o jogo durará, portanto, 4 rodadas.

Na última rodada, os jogadores gastam os pinos de proteção restantes e é feito um último sorteio para a eliminação de cartas.

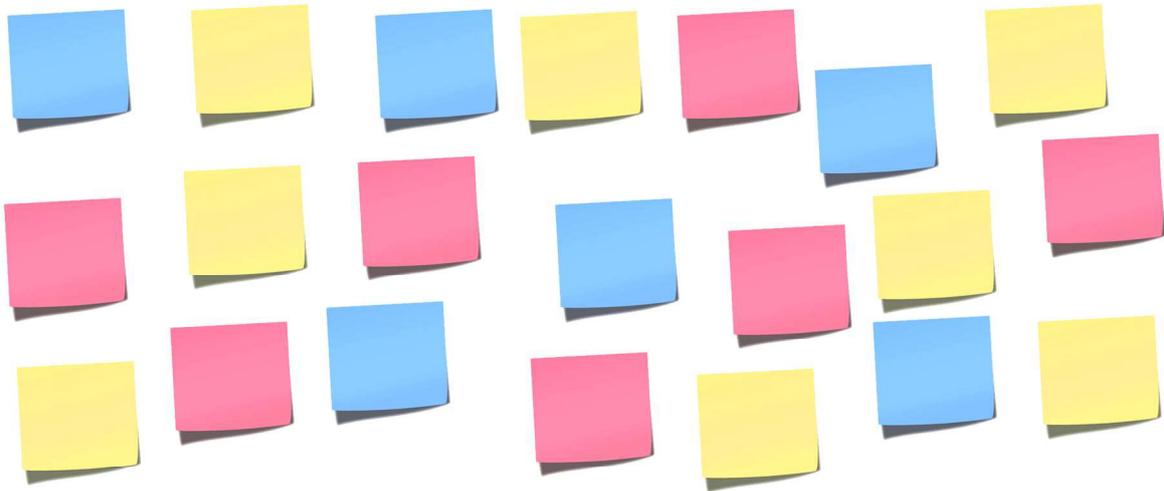
* * *
A vitória se dá quando ao final das eliminações da última rodada, a corda do engajamento segue preservando um mínimo de 8 nós ativos.

↳ lembrando que a vitória ou derrota são do grupo, e não do jogador "a" ou "b".



11. e depois do jogo?

Com o término da partida, todos os post-its são colocados em alguma superfície, como uma cartolina, para a apreciação dos jogadores, que podem ter uma visão do todo de ideias que surgiram na partida



Nesse momento, eles podem começar a agrupar as ideias a partir de padrões definidos, como, por exemplo, ideias de curto, médio e longo prazo.



Esperamos que esse jogo possa lhes ajudar a fazer seu projeto coletivo crescer e dar bons frutos. Que os “nós” possam ser fortalecidos a partir da colaboração!

bom jogo! é nós!