

Ana Paula Silva de Assis

# **A agência dos jogos:**

## **Dissenso e emancipação na produção política do espaço**

Belo Horizonte  
2017

Ana Paula Silva de Assis

# **A agência dos jogos: Dissenso e emancipação na produção política do espaço**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo – NPGAU, da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Arquitetura e Urbanismo.

**Área de Concentração:** Teoria, Produção e Experiência do Espaço.

**Orientadora:** Profa. Dra. Ana Paula Baltazar

Belo Horizonte  
Escola de Arquitetura da UFMG  
2017

### FICHA CATALOGRÁFICA

A848a

Assis, Ana Paula Silva de.

A agência dos jogos [manuscrito] : Dissenso e emancipação na produção política do espaço / Ana Paula Silva de Assis. - 2017.

212 f. : il.

Orientador: Ana Paula Baltazar.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura.

1. Jogos - Teses. 2. Arquitetura e sociedade - Teses. 3. Conflito social - Teses. 4. Planejamento urbano - Teses. I. Baltazar, Ana Paula. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Arquitetura. III. Título.

CDD 711.4

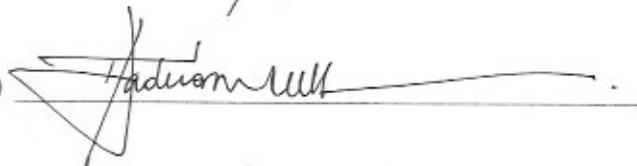
Ficha catalográfica: Biblioteca Raffaello Berti, Escola de Arquitetura/UFMG

Tese defendida junto ao Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo/ NPGAU da Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais, e aprovada em 12 de dezembro de 2017 pela Comissão Examinadora:

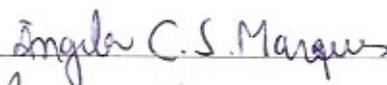
Profa. Dra. Ana Paula Baltazar dos Santos (Orientadora-EA-UFMG)



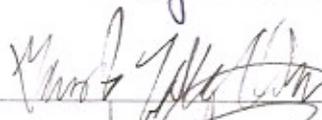
Profa. Dra. Rita de Cássia Lucena Velloso (EA-UFMG)



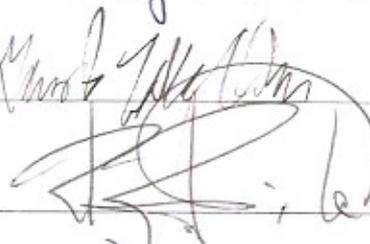
Profa. Dra. Ângela Cristina Salgueiro Marques (FAFICH-UFMG)



Prof. Dr. Bernardo Jefferson de Oliveira (FAE-UFMG)



Profa. Dra. Viviane Zerlotini da Silva (PUC/MG)



Prof. Dr. Pedro Fiori Arantes (UNIFESP)

por videoconferência

## Agradecimentos

À Ana Baltazar pela orientação generosa no compartilhamento do conhecimento, e rigorosa no sentido de instigar um posicionamento crítico que, aos poucos, transformou o meu olhar para a pesquisa, para o ensino e para a prática da arquitetura e do urbanismo.

Aos professores, funcionários e Colegas do NPGAU. À Paula pelo cuidado atencioso em todos os processos envolvendo o doutorado.

Aos estudantes da disciplina *O Jogo e a Cidade* e à Laís Grossi pela parceria.

Às professoras Ângela Marques e Silke Kapp pelas contribuições na banca de qualificação e pela disponibilidade para o diálogo.

À equipe envolvida no projeto das *Oficinas de jogos co-habitar a cidade*: Aline Franceschini, André Bastos Inoue, André Siqueira, Eduarda Assis, Frederico Almeida, Isabela Izidoro, Marllon Morais, Vitor Mattos pela companhia no processo de aprender com os jogos.

Ao professor Jeremy Till pela disponibilidade durante o período de doutorado sanduiche na *Central Saint Martins - University of the Arts London* e pela leitura perspicaz do trabalho realizado sob a sua orientação. Ao professor Daniel Rubinstein, pelas provocações do seminário *The Art of Questioning*. Aos colegas do Phd da *University of the Arts London* pelo acolhimento e pelo intercâmbio de ideias e referências.

Aos professores membros da banca de defesa do doutorado: Pedro Arantes, Viviane Zerlotini, Bernardo Oliveira, Ângela Marques e Rita Veloso pelo excelente debate e pelas contribuições no sentido de trazer outras perspectivas para o futuro desenvolvimento do tema.

À CAPES pela bolsa de estudos no Brasil e no exterior. Ao NPGAU pelo apoio financeiro na participação de congressos.

Aos meus pais e irmãos pelo carinho e suporte. À Anita e à Marina pela alegria e por me fazerem acreditar em um futuro com mais jogos.

Aos meus amigos pelos momentos de alegria inspiradora.

À Renata Marquez por me apresentar o pensamento político/estético de Rancière, ainda na fase de proposição desta pesquisa.

E por último e não menos importante, ao Tande, que desde o início queria ser lembrado por “não atrapalhar”, mas cuja ajuda e companheirismo foram fundamentais em todos os momentos deste processo intenso e transformador que é o doutorado.

## Resumo

Este trabalho propõe uma reflexão crítica em torno da produção e uso de jogos como ferramentas para a produção política do espaço. A política, no contexto da pesquisa é entendida enquanto oposição à dimensão heterônoma da prática espacial, presente tanto na regulação normativa do espaço quanto na configuração de forças econômicas e sociais que condicionam a sua produção. A pesquisa se volta para uma leitura dos jogos no campo da experiência, em contraste com uma abordagem convencional que define os jogos como uma atividade. A dimensão da experiência, enquanto ampliação do campo de durabilidade da ação, inscreve os jogos em um sistema de disposições para ações passadas e futuras. Neste campo, os jogos ampliam o imaginário dos jogadores, podendo atuar tanto no processo de constituição de subjetividades políticas, quanto na transformação da relação dos jogadores com a sua prática espacial. A pesquisa define o seu objeto na agência dos jogos, com base no conceito de agência formulado na Teoria do Ator-rede (ANT), para qualificar os jogos como um meio para a emancipação dos que atuam na produção cotidiana do espaço. A emancipação é tomada como um horizonte para a prática dos jogos em duas instâncias: Uma que olha para o processo constituinte possibilitado pela experiência envolvida no ato de jogar, e outra que coloca a produção dos jogos como uma alternativa crítica à prática convencional de arquitetos e planejadores urbanos, no que se refere à dimensão prescritiva do projeto arquitetônico e na redução do planejamento aos seus aspectos normativos. As diferentes formas de agenciamentos identificados nos jogos, tanto no campo teórico quanto na experimentação empírica, resultaram na elaboração do *Manifesto da Agência dos Jogos*. O manifesto pode ser entendido como um convite e uma provocação para aqueles que pretendem aprofundar-se no tema dos jogos como uma ferramenta para a produção política do espaço.

**Palavras-chave:** jogos, agência espacial, emancipação, dissenso, política.

## **Abstract**

This work proposes a critical reflection on the production and use of games as tools for the 'political' production of space. Politics, in the context of this research, is understood while opposing the heteronomous dimension of spatial practice, present both in the normative regulation of space and in the configuration of economic and social forces that condition its production. The research turns its interest to an understanding of games in the field of experience, in contrast to a conventional approach that defines games as an 'activity'. The dimension of the experience, while broadening the durability of the field of action, inscribes the games in a system of dispositions for past and future actions. In this field, games can broaden the spatial imaginary of players acting both in the constituent process of political subjectivities and transforming the relation between players and their spatial practice. The research defines its object in the 'agency' of games, based on the concept of agency formulated in the Actor-network Theory (ANT), to qualify the games as a means for the emancipation of those who act in the everyday production of space. Emancipation is taken as a horizon for the practice of games in two instances: One that looks at the constituent process enabled by the experience involved in the act of playing, and another that places the production of games as a critical alternative to the conventional practice of architects and urban planners, regarding the prescriptive dimension of architectural design and the reduction of planning to its normative aspects. The different forms of agency identified in the games, both in the theoretical field and in the empirical research, were assembled in a *Gaming Agency Manifesto*. The manifesto can be understood as an invitation and a provocation for those wishing delve deeper into the subject of games as a tool for political production of space.

**Keywords:** Games, spatial agency, emancipation, dissensus, politics.

## Lista de figuras

Figura 01: World Game Report, Buckminster Fuller.1969 .....	15
Figura 02: Marcel Duchamp e John Cage jogando xadrez sobre placa preparada, assistidos por Teeny Duchamp.1968 .....	17
Figura 03: Lizzie Phillips e a primeira versão do Monopoly. 1936 .....	19
Figura 04: Tabuleiro original do <i>The Landlord's Game</i> de Lizzie Phillips, patenteado em 1903.....	19
Figura 05: Jogo do dissenso: Diagrama com exemplos de combinações possibilitadas pelas regras do jogo .....	44
Figura 06: Realização do Jogo do Dissenso, março de 2013.....	46
Figura 07: Tabuleiro do jogo com as propostas elaboradas .....	46
Figura 08: Jogo do Estatuto da Cidade. Tabuleiro.....	59
Figura 09: Jogo do Estatuto da Cidade. Cartas personagens .....	59
Figura 10: Uma das sessões do Jogo do Play Oosterwold. Fevereiro de 2013. ....	64
Figura 11: Imagem de divulgação do plano de Oosterwold pelo MVRDV .....	64
Figura 12: Sessão do jogo realizada na comunidade quilombola Manzo Ngunzu Kaiango, Julho de 2015.....	113
Figura 13: Jogo Manzo Ngunzu Kaiango. Exemplos de cartas de mesa (circulares) e cartas de mão (retangulares) .....	114
Figura 14: Painel/Interface instalado no corredor da escola de Arquitetura. Novembro de 2014.....	117
Figura 15: Sessão do jogo #Movimenta realizada na Escola de Arquitetura. Novembro de 2015.....	119
Figura 16: Jogo #Movimenta. Exemplos de carta movimento .....	120
Figura 17: Sessão do Mobilijogo realizada na Escola de Arquitetura. Junho de 2015.....	121
Figura 18: Mobilijogo. Exemplos de fichas de lugares (acima), Mobilicartas (esquerda), e tabuleiro (direita) .....	122
Figura 19: Sessão do jogo Rio realizada na Escola de Arquitetura. Novembro de 2015.....	123
Figura 20: Jogo Rio. Exemplos de carta cidadã (acima) e carta acaso (abaixo) ....	124
Figura 21: Sessão do jogo Ocupe o Lote realizada na Escola de Arquitetura. Junho de 2015.....	125

Figura 22: Jogo Ocupe o Lote. Exemplos de cartas verde e vermelha (esquerda) e tabuleiro (direita).....	126
Figura 23: Sessão do jogo Ocupe realizada na ocupação Paulo Freire. 2015 .....	127
Figura 24: Jogo Ocupe. Caixa com peças, cartas e tabuleiro.....	128
Figura 25: Sessão do jogo geopolíticas realizada na Escola de Arquitetura. Novembro de 2015 .....	129
Figura 26: Jogo Geopolíticas. Manual e exemplos de cartas .....	130
Figura 27: Sessão do Jogo de Glaura realizada na Escola de Arquitetura. Novembro de 2015.....	131
Figura 28: Jogo de Glaura. Cartas .....	132
Figura 29: Oportunidade na cidade .....	133
Figura 30: Oportunidade no instagram.....	134
Figura 31: Caça ao Tesouro. Seção publicada no jornal local Fala Calafate. Novembro de 2014 .....	135
Figura 32: Sessão do jogo Torre da Memória realizada na Escola de Arquitetura. Novembro de 2015 .....	136
Figura 33: Jogo Torre da Memória. Exemplo de cartas branca e preta .....	137
Figura 34: Exemplos de representações de edificações do Mobilijogo. 2016 .....	150
Figura 35: Exemplos de representações de pessoas do Mobilijogo. 2016 .....	150
Figura 36: Tabuleiro dos jogos Mobilijogo (acima) e Rio (abaixo) sendo jogados durante as oficinas. 2016 .....	151
Figura 37: Oficinas co-habitar a cidade no Centro Cultural Pampulha. Novembro de 2016.....	169
Figura 37: Oficinas co-habitar a cidade no Centro Cultural Vila Fátima. Novembro de 2016.....	170
Figura 37: Oficinas co-habitar a cidade no Centro Cultural Liberalino Alves de Oliveira. Novembro de 2016 .....	171
Figura 37: Oficinas co-habitar a cidade no Centro Cultural Zilah Spósito. Novembro de 2016.....	172

## Lista de tabelas

Tabela 1: Agrupamento dos jogos.....	141
Tabela 2: Resumo da organização das oficinas .....	148
Tabela 3: Agenciamentos no nível conceitual.....	176
Tabela 4: Agenciamentos como diretrizes para a produção dos jogos.....	177
Tabela 5: Agenciamentos para a prática espacial .....	177
Tabela 6: Agenciamento e transformação .....	178

## Sumário

<b>Prólogo</b> .....	<b>13</b>
<b>Introdução</b> .....	<b>20</b>
<b>[1] Melhor de três jogos: ensaios entre a teoria e a prática</b> .....	<b>40</b>
1.1. O Jogo do Dissenso: das racionalidades em disputa na produção do espaço ..	41
1.2. O jogo do Estatuto da Cidade: as armadilhas no jogo da política Urbana .....	54
1.3. Play Oosterwold: um jogo para se testar as regras do jogo.....	63
1.4. Entre o jogo e a realidade: questões para o meta-jogo .....	72
<b>[2] Conceitos de jogo</b> .....	<b>74</b>
2.1. Contribuições da antropologia: a dimensão da experiência e as possibilidades do jogo como disposição.....	77
2.1.1. A abordagem materialista e o apagamento da experiência .....	81
2.1.2. Experiência: indeterminação, disposição e <i>habitus</i> .....	82
2.1.3. Disposição para o outro: agonismo .....	84
2.2. O livre jogo da estética .....	86
2.2.1. A síntese de Duchamp .....	88
2.3. O jogo aberto e o aparelho político .....	90
2.4. Jogo como agência espacial .....	95
2.4.1. A perspectiva sócio-espacial e a crítica à prática convencional da arquitetura .....	96
2.4.2. Outros modos de se produzir espaço.....	99
2.4.3. Condições para uma agência espacial dos jogos .....	101
<b>[3] O papel dos jogos na educação para a prática espacial</b> .....	<b>103</b>
3.1. Fundamentos para uma pedagogia do jogo.....	106
3.2. O jogo e a cidade:	
A experiência do jogo no ensino da arquitetura e urbanismo .....	110
3.2.1. Aspectos metodológicos da disciplina.....	111
3.2.2. Os jogos produzidos na disciplina .....	114
3.2.3. Considerações sobre o processo e os resultados dos jogos produzidos na disciplina .....	138
3.3. As oficinas de jogos co-habitar a cidade .....	145
3.3.1. O processo de preparação das oficinas .....	145

3.3.2. Emergências: configuração das cenas de dissenso .....	154
3.3.3. Mudar o jogo: flexibilização e transformação .....	164
<b>[4] A Agência dos Jogos.....</b>	<b>173</b>
4.1. A agência dos jogos .....	176
4.2. Manifesto da Agência dos Jogos .....	180
<b>[5] Considerações finais: a pesquisa como jogo aberto .....</b>	<b>182</b>
<b>Referências Bibliográficas .....</b>	<b>187</b>
<b>Apêndice I: Regras Rio .....</b>	<b>198</b>
<b>Apêndice II: Regras Mobilijogo.....</b>	<b>206</b>

# Prólogo

## I

Em 1967 o arquiteto Richard Buckminster Fuller propõe um jogo criado com o objetivo de promover um debate sobre ‘os problemas do mundo’, por meio de uma ferramenta que unia design e ciência para possibilitar um sistema de visualização de dados em escala planetária. O jogo, então chamado de *World Game*, reflete a perspectiva holística de Buckminster Fuller, que defendia a necessidade de uma abordagem abrangente para compreender o mundo em sua totalidade, e não na sua divisão entre estados nação, à qual ele se referia como um “*local focus hocus pocus*” (FULLER, *apud* BFI, s.d.).

O jogo de Buckminster Fuller deveria dispor sobre o mapa *Dymaxion*, também de sua autoria, informações quantitativas e qualitativas sobre o que ele chamou de um inventário das estatísticas vitais do mundo, que consistia em uma base de dados com indicações de disponibilidades e a demandas por bens e serviços tais como: recursos naturais e minerais, produtos manufaturados e recursos humanos. O jogo propunha a simulação de uma redistribuição dos recursos, com base na cooperação entre as distintas regiões independente das fronteiras nacionais. Nas suas palavras, o objetivo do *World Game* seria “fazer o mundo funcionar, para 100% da humanidade, no menor tempo possível, através da cooperação espontânea, sem ofensa ecológica ou prejuízo de ninguém.” (BUCKMINSTER FULLER, *apud* BFI, Online)

A ideia de dispor estas informações sobre a forma de um jogo tinha a intenção de facilitar o acesso da população em geral, tornando público um debate até então restrito à elite do poder. Buckminster Fuller acreditava que por meio de uma imprensa livre, o jogo poderia mobilizar a opinião pública ao mesmo tempo em que a visualização dos dados tornaria o debate mais acessível à toda a sociedade. Para Buckminster Fuller, o jogo representava a possibilidade de elevar à potência as habilidades e a imaginação para a formulação de valores capazes de pressionar o sistema político por meio de um debate aberto e democrático.

O jogo deveria ser instalado sob a cúpula geodésica desenhada por ele para a Feira Mundial de Montreal no ano de 1967 e, como sabemos, a geodésica foi construída e se tornou um dos ícones da arquitetura do século XX, mas o jogo foi rejeitado pela USIA – a Agência de Informação dos Estados Unidos – por ter sido considerado ‘muito revolucionário’.

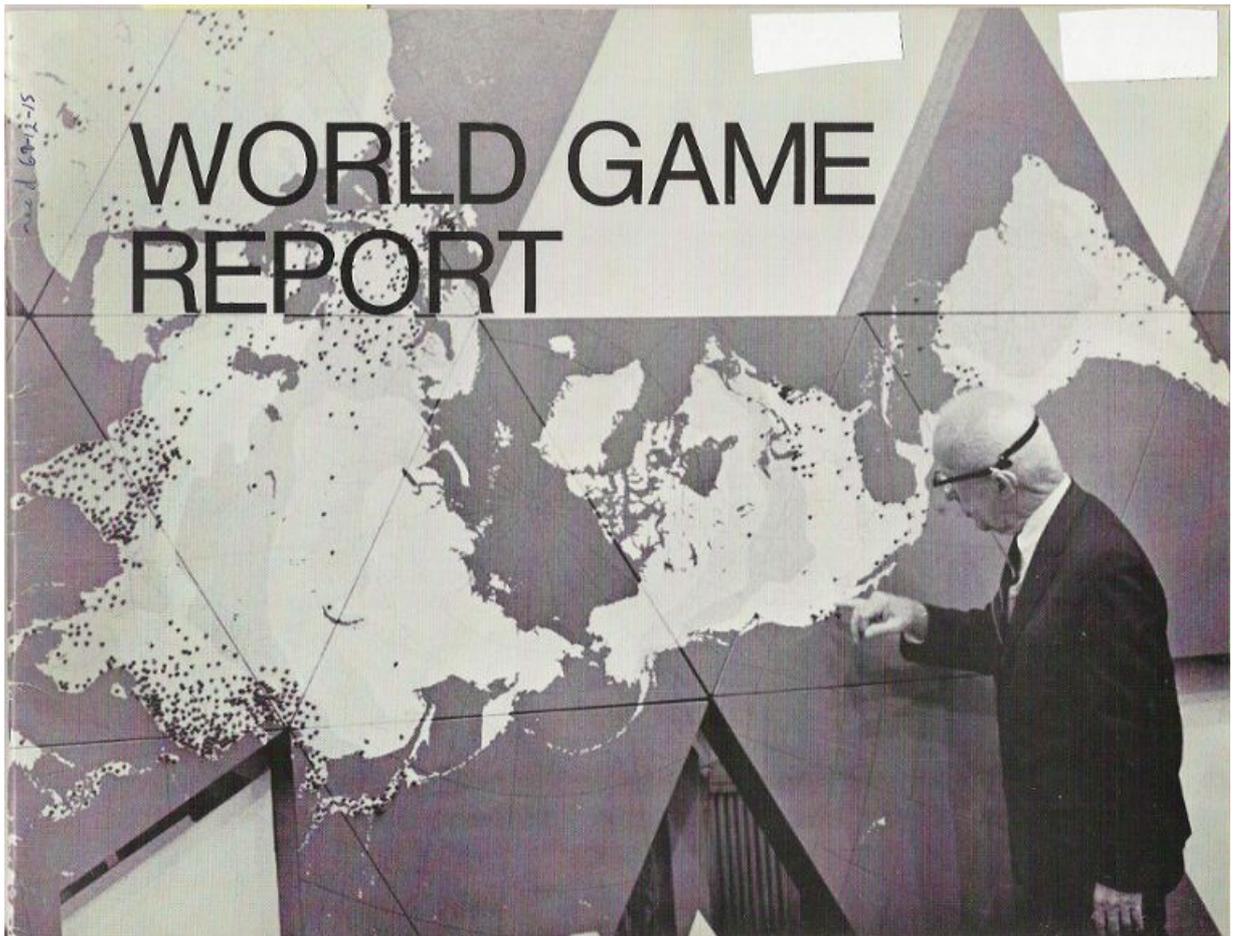


Figura 1: World Game Report, Buckminster Fuller. 1969. Fotografia: Daniel Gildesgame e Herbert Matter. Fonte: <http://www.genekeyes.com/FULLER/BF-6-later-ed.html>

## II

No início da década de 1920, circulou pelo mundo da arte em Paris e Nova York, o rumor de que Marcel Duchamp decidira abandonar sua carreira artística para dedicar-se exclusivamente ao xadrez. Embora Duchamp nunca tenha abandonado sua carreira de fato, ele participou com regularidade no circuito profissional dos torneios de xadrez.

Por meio de declarações a respeito da natureza conceitual do jogo, da sua absoluta falta de propósito e da sua total independência dos aspectos materiais da arte, Duchamp chegou a sugerir que a atividade de jogar xadrez deveria ser considerada um componente da expressão artística. A fascinação pelo jogo, por um lado, e a sua crítica ao que definia como 'arte retiniana', por outro, o levaram a afirmar que "enquanto nem todos os artistas são jogadores de xadrez, todos os jogadores de xadrez são artistas" (SAVAGE, 2008). Em mais de uma ocasião, Duchamp inseriu mensagens codificadas nos seus trabalhos, que só poderiam ser interpretadas por *experts*, jogadores de xadrez.

Em toda a sua carreira, Duchamp buscou oportunidades para combinar o xadrez com a sua prática artística. Desde a sua pintura inicial *Portrait of Chess Players*, de 1911, até *Reunion*, a performance/jogo de xadrez encenada por ele e pelo músico John Cage em 1968. A performance consistia em uma partida de xadrez entre os artistas, sobre uma placa eletrônica 'preparada' para emitir sons de acordo com o movimento das peças.

Sobre Duchamp, o próprio Cage certa vez escreveu:

[...] O que é mais chato do que Marcel Duchamp? Eu lhes pergunto. (Tenho livros sobre sua obra, mas, nunca me dei ao trabalho de lê-los). Ocupados como abelhas com nada a fazer. Ele exige que saibamos que ser um artista não é brinquedo de criança: é equivalente, em dificuldade – certamente – a jogar xadrez. Além do mais, uma obra de nossa arte não é só nossa, mas pertence também ao opositor, que está lá até o final. Anarquia? (CAGE, 2013, p.71)



Figura 02: Marcel Duchamp e John Cage jogando xadrez sobre placa preparada, assistidos por Teeny Duchamp. 1968. Fotografia: Shigeko Kubota. Fonte: <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/all-artists-are-not-chess-players-all-chess-players-are-artists-marcel>

### III

Em 1903, a *game designer* americana, ativista do movimento *Single Tax*, Elizabeth (Lizzie) J. Magie Phillips, desenvolve um jogo, com o objetivo pedagógico de ilustrar os aspectos negativos da propriedade privada. Lizzie Phillips batizou seu jogo de *The Landlord's Game*. O jogo se alinhava aos princípios do movimento *Single Tax*, que combatia a propriedade privada por entender que o valor da terra deveria pertencer igualmente a toda a humanidade. O movimento, liderado pelo economista Henry George (1839-1897) propunha a taxaçoão sobre o uso da terra, de forma que a renda gerada pelo investimento em melhorias pudesse retornar ao seu investidor, ao mesmo tempo em que prevenia contra o interesse privado no lucro sobre a propriedade.

Para Phillips o *The Landlords Game* era “uma demonstração prática do sistema atual de ‘captura de terra’ com todos os seus resultados e consequências usuais”. Conforme declarou à uma revista política: "Podia muito bem ter sido chamado de ‘Jogo da Vida’, pois contém todos os elementos de sucesso e fracasso no mundo real e, o objetivo é o mesmo que parece ter a raça humana em geral, que é a acumulação de riqueza" (Phillips *apud* PILON, 2015).

O jogo proposto por Phillips, podia ser jogado de duas formas. A primeira de orientação anti-monopolista, recompensava todos os jogadores pela riqueza criada na terra. A segunda, monopolista, tinha como objetivo criar monopólios individuais e levar os adversários à falência. Nos anos de 1930, o engenheiro da Filadélfia, Charles B. Darrow, apresentou à empresa americana Parker Brothers, uma versão do jogo de Phillips, com o nome de *Monopoly*. A versão, que suprimia o primeiro objetivo, mantendo apenas a orientação monopolista, apresentava outras alterações nas regras e no desenho do tabuleiro. Em 1935, a *Parker Brothers* comprou a patente do jogo original de Phillips pela quantia de 500 dólares. Em 1936, o *Monopoly* é lançado, tal como o conhecemos hoje. Darrow, além de receber o crédito da autoria do jogo, recebeu pelo resto de sua vida, os royalties sobre as milhões de unidades vendidas. A versão Brasileira do *Monopoly*, foi lançada pela Estrela, em 1944 com o nome de *Banco Imobiliário*.

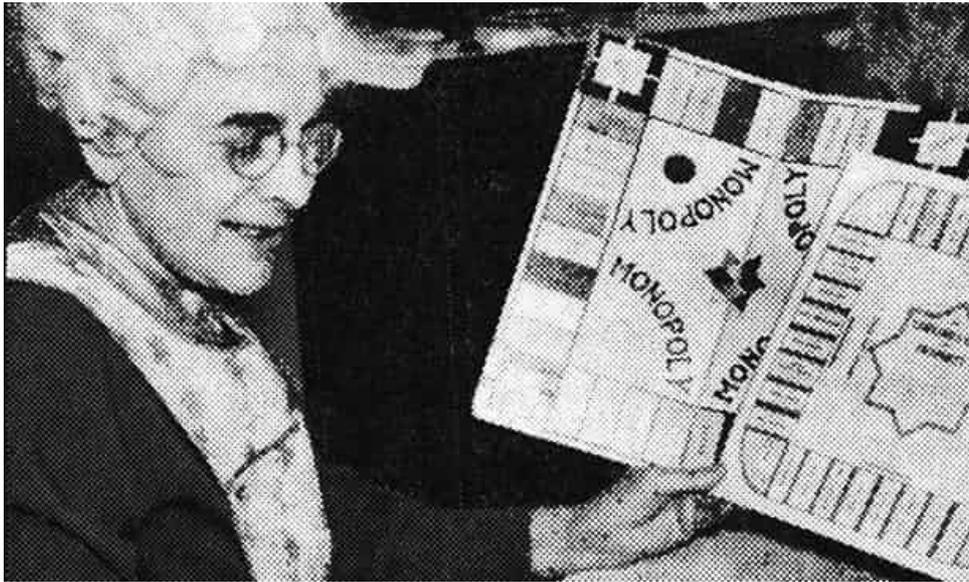


Figura 03: Lizzie Phillips e a primeira versão do Monopoly. 1936. Fotografia: Anspach Archives. Fonte: (PILON, 2015)

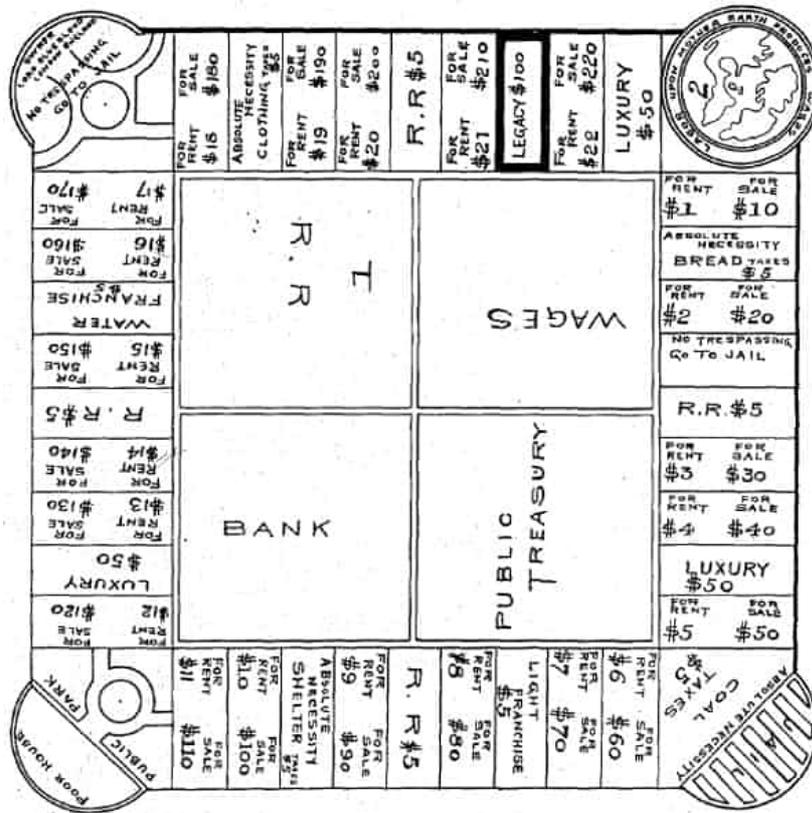


Figura 04: Tabuleiro original do *The Landlord's Game* de Lizzie Phillips, patenteado em 1903. Fotografia: United States Patent and Trademark Office. Fonte: (PILON, 2015)

# Introdução

O prólogo anterior apresenta três exemplos de jogos como uma provocação introdutória. Tratam-se de referências icônicas para o imaginário dos jogos em suas respectivas relações com a política, com a arte e com a cidade. Convém esclarecer que não são estes os jogos que se pretende discutir neste trabalho, contudo, sua inserção nestas primeiras páginas tem como objetivo conduzir o leitor ao modo de aproximação aos jogos que se procurou estabelecer durante a pesquisa. Uma aproximação que parte da experiência do jogo para questionar a sua inserção na conformação de um imaginário para a prática espacial.

Como uma provocação, os exemplos apresentados estimulam questionamentos, que ultrapassam os limites do próprio jogo. Assim, poderia se perguntar: Quais as limitações do jogo diante do otimismo utópico de Buckminster Fuller em resolver os problemas do mundo? Quais as possíveis conexões entre a prática artística de Marcel Duchamp e o jogo de xadrez? Qual a influência do *Monopoly* no imaginário de toda uma geração de jogadores e, que tipo relação este imaginário estabelece com o espaço?

Tais questionamentos não pretendem ser respondidos de imediato, a ideia é que permaneçam em aberto para que o leitor possa, ao longo deste trabalho, elaborar as suas próprias respostas. Ou melhor, para que outras perguntas também possam ser elaboradas por meio de uma reflexão que conecta os jogos à uma rede de relações que produzem (o) e são produzidas pelo espaço.

Para iniciar estas reflexões propõe-se uma introdução que parte do que se anuncia no título desta tese, *A agência dos jogos: Dissenso e emancipação na produção política do espaço*. O que será feito em seguida, por partes.

### **A agência dos jogos**

O conceito clássico de agência formulado nas ciências sociais se refere à capacidade dos indivíduos de agirem nas estruturas sociais. Encontramos nesta definição uma possibilidade de aproximação entre agência e jogo, partindo da noção básica de que as ações realizadas em um jogo são estruturadas por um conjunto de regras. O debate em torno da relação entre estrutura e agência, promovido nas ciências sociais (BORDIEU, 1977, GIDDENS, 1984), amplia as possibilidades para a compreensão da relação entre espaço e sociedade, desde uma perspectiva não determinista, na qual a estrutura passa a ser entendida tanto como meio, quanto como resultado do processo de reprodução social (GIDDENS, 1984). Nesta relação,

a prática espacial – tanto a de arquitetos e planejadores urbanos, quanto a de cidadãos ‘leigos’ que atuam na produção cotidiana do espaço – além de conformarem o espaço das relações sociais, é também conformada por estas, em uma relação recursiva de transformação mútua. Neste contexto de discussão, o jogo é entendido em uma rede de agenciamentos formada por atores humanos e não humanos (LATOUR, 2012), na qual este atua como o ativador de um processo de reconfiguração das relações entre espaço e sociedade, que tem como horizonte a emancipação de arquitetos e não arquitetos para uma atuação crítica que, ainda nesta introdução, será caracterizada como produção política do espaço. Assim este trabalho propõe uma reflexão sobre as possibilidades de agenciamento dos jogos no contexto sócio-espacial, em duas instâncias complementares: A primeira se refere à proposição de jogos que mobilizem o imaginário para uma prática espacial emancipatória, e a segunda que discute a experiência possibilitada pela ação de jogar, como um processo de conscientização quanto às relações de dominação implicadas na reprodução do imaginário formal da arquitetura e do planejamento urbano, entendido como um processo de subjetivação política.

Neste trabalho, a compreensão da agência dos jogos se aproxima da Teoria do Ator-Rede (ANT), proposta por Bruno Latour (1999a; 2012), na qual a agência é vista como algo que emerge das relações entre atores humanos e não humanos. Latour (2012) propõe um deslocamento na noção de ator – que para ele carrega um simbolismo associado à ideia de personagem, como se a atuação deste fosse independente da rede que o suporta – que passa a ser referido como ‘actante’, no sentido de tornar a sociologia menos antropocêntrica. Neste deslocamento, humanos e não humanos são entendidos como actantes em uma rede de relações, na qual atuam interferindo e influenciando o comportamento um do outro. Assim, “o ‘ator’, na expressão hifenizada ‘ator-rede’, não é a fonte de um ato e sim o alvo móvel de um amplo conjunto de entidades que enxameiam em sua direção” (LATOUR, 2012, p.75).

Os jogos deste trabalho, entendidos como actantes não humanos, serão abordados sob a perspectiva do jogo aberto apresentado por Vilém Flusser (s.d.), como um meio para o agenciamento das relações na rede sócio-espacial. Por jogo aberto, Flusser entende aquele no qual as estruturas podem ser transformadas, assim como o seu repertório (entendido como as possibilidades de ação no jogo) pode ser aumentado ou diminuído. Na formulação do conceito de jogo aberto, Flusser observa que “jogos ocorrem em jogos” (s.d., p.3) e assim “todo jogo abre uma

competência para o seu meta-jogo” (s.d., p.3). A relação entre jogo e meta-jogo possibilita um entendimento no qual o jogo pode ser visto tanto como estrutura, quanto agente de um processo no qual as ações realizadas no jogo interferem no contexto que o antecede (o meta-jogo), assim como podem transformar o próprio jogo, demandando a formulação de novos jogos.

Assim, a ‘agência dos jogos’ enunciada no título deste trabalho se refere à ação de um jogo aberto, na qual o jogo se insere no campo das relações implicadas na prática espacial. Nesse contexto, o jogo assume a posição de um ‘alvo móvel’, no sentido de que este não só atua na transformação das relações configuradas na rede sócio-espacial, mas é, também, transformado por estas.

### **Dissenso**

A noção de dissenso, sobre a qual se apoia este trabalho, é trazida por Jacques Rancière (1996a; 1996b; 2016) em suas reflexões sobre a política, na qual identifica uma contradição na própria noção de democracia, na medida em que esta pressupõe a igualdade em um todo constituído por partes essencialmente desiguais. A democracia, entendida como possibilidade de inclusão (de tudo e de todos) na comunidade política, promove um apagamento da desigualdade entre as diferentes partes do corpo social. Rancière entende que a pressuposição da igualdade tem o efeito de naturalizar a desigualdade, fazendo com que qualquer manifestação da diferença seja interpretada como um distúrbio na ordem social instituída. A democracia, entendida como “o cômputo enquanto um todo dos que não são nada” (RANCIÈRE, 1996b, p. 371) define uma comunidade, que para Rancière só pode ser entendida como uma “comunidade de litígio” (1996b, p. 371).

O dissenso tem o efeito de interromper uma lógica de dominação naturalizada nesse litígio. Para Rancière, o dissenso é algo além de uma simples valorização da diferença de opiniões, ou da luta pelo poder, e emerge como uma manifestação daquilo cuja existência só pode ser percebida pelo conflito.

É isso o que chamo dissenso: não um conflito de pontos de vista nem mesmo um conflito pelo reconhecimento, mas um conflito sobre a constituição mesma do mundo comum, sobre o que nele se vê e se ouve, sobre os títulos dos que nele falam para ser ouvidos e sobre a visibilidade dos objetos que nele são designados. (RANCIÈRE, 1996b, p. 374)

A naturalização da dominação de uma parte pela outra ocorre por meio do apagamento das diferenças em torno de um consenso sobre o que é visível e dizível, no ‘mundo comum’ partilhado. A esse processo de definição do que pode ou não ter parte em uma comunidade política Rancière vai tratar como partilha do sensível.

Denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um comum e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa portanto, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividades em que se determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha” (RANCIÈRE, 2005 p. 15).

Assim, Rancière propõe uma reconfiguração do que se entende por política ao aproximá-la da estética. O autor lança mão do duplo sentido do termo partilha (*Partage* no original francês) para estabelecer a diferenciação entre os conceitos de política e de polícia. A partilha entendida como compartilhamento, como formação de uma comunidade, está associada ao sentido da política enquanto que, a partilha como a separação de partes exclusivas é associada ao termo polícia. Nesta diferenciação a política passa a ser entendida como um processo de formação de subjetividades que se dá no plano de condições das possibilidades da experiência, da ação e do pensamento (CACHOPO, 2016). A polícia, por outro lado representa uma ordem prescritiva, que determina o que é permitido e o que não é, e define as hierarquias e posições na estrutura do poder. “A ordem da polícia estabelece aqueles que têm parte, que tomam decisões e aqueles que não têm parte, e são subordinados pelos outros” (MARQUES, 2013, p.7). A identificação de uma ordem policial sob o escopo da política possibilita uma ressignificação do termo (política) que passa a ser entendido como uma perturbação na partilha policial do sensível.

Ao ampliar assim o conceito de polícia, proponho restringir o de política. Proponho reservar a palavra política ao conjunto das atividades que vem perturbar a ordem da polícia pela inscrição de uma pressuposição que lhe é inteiramente heterogênea. Essa pressuposição é a igualdade de qualquer ser falante com qualquer outro ser falante. (RANCIÈRE, 1996b, p. 372)

É, portanto, diante da pressuposição de igualdade das condições de fala que sustenta a ideia de democracia que Rancière vai caracterizar o dissenso como um ruído, como uma perturbação na ordem instituída pela polícia. “Aquele que recusamos contar como pertencente à comunidade política, recusamos primeiramente ouvi-lo como ser falante. Ouvimos apenas ruído no que ele diz” (RANCIÈRE, 1996b, p. 373).

Para Rancière é por meio do dissenso que se torna possível alterar as posições enrijecidas pelo consenso. O consenso é a normalização do conflito e neste sentido “o consenso [...] não é nada mais que a supressão da política” (RANCIÈRE, 1996b, p. 379). O dissenso pode ser entendido como uma possibilidade de emancipação, na qual os sujeitos se constituem politicamente “por sua distinção em relação a qualquer grupo social, a qualquer parte da sociedade ou função do corpo social” (RANCIÈRE, 1996b, p.377). O processo de subjetivação “não é a simples aceitação de uma identidade, mas antes a recusa em identificar-se com uma identidade imposta pela ordem policial” (DAVIS, 2010, p. 88). O dissenso possibilita a desidentificação com as posições constituídas consensualmente. Neste sentido, o dissenso é a própria política.

Neste trabalho os jogos são entendidos como um dispositivo por meio do qual 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. Portanto, na experiência com os jogos, o dissenso é entendido como possibilidade para a emancipação daqueles que atuam na produção cotidiana do espaço por meio de um processo de desidentificação com a realidade sócio-espacial constituída e consensualmente assumida como a única possível.

### **Emancipação**

A emancipação no contexto do planejamento urbano se refere à capacidade dos agentes de se tornarem conscientes de seu papel na reprodução das práticas sociais e dos mecanismos de empoderamento que os tornam capazes de transformá-las (IRAZÁBAL, 2009). Diante desse entendimento, pode-se discutir duas possibilidades distintas e complementares para a proposição de jogos como ferramentas emancipatórias para a prática espacial.

A primeira se refere aos aspectos pedagógicos do jogo, no sentido de promover a conscientização por meio de uma reflexão crítica capaz de questionar as estruturas sociais de dominação e desnaturalizar as práticas que sustentam a sua reprodução. Para pensar o jogo enquanto proposta pedagógica para a emancipação, esta pesquisa se inspira na lição do mestre Jacotot, apresentada por Rancière em *O Mestre Ignorante* (2004), na qual o processo educador se desenvolve, não na desigualdade dos conhecimentos entre mestre e discípulo, mas antes, no plano da igualdade das inteligências. Sob esta referência, as assimetrias entre o conhecimento de mestre e discípulos são assumidas de antemão para, a partir daí buscar-se uma possibilidade de encontro no plano das inteligências como possibilidade de construção do conhecimento com uma certa autonomia. Esta perspectiva se alinha com a noção de conscientização trazida pelo pensamento de Paulo Freire (1988, 1996), no qual o homem assume um papel ativo na sua educação, que implica a formação de uma consciência crítica em relação à realidade com o objetivo de transformá-la.

Partindo da crítica ao senso comum que atribui um status de superioridade ao conhecimento técnico-científico, propõe-se a utilização de jogos no contexto de formação de arquitetos e planejadores urbanos como possibilidade de superar os modelos convencionais de atuação profissional que se justificam nessa suposta superioridade para legitimar uma prática impositiva que desconsidera as possibilidades emancipatórias do espaço produzido coletivamente. O jogo, enquanto prática não discursiva, se inscreve no campo da experiência, onde a igualdade das inteligências passa a ser condição para a construção de um conhecimento que pode se dar no encontro entre o conhecimento técnico e o conhecimento da prática espacial cotidiana. O jogo mobiliza o imaginário plural tanto dos jogadores quanto dos seus propositores, possibilitando a emergência de outros imaginários sobre os modos de produzir espaço.

A segunda possibilidade emancipatória para o jogo se refere aos aspectos da transformação possibilitado pela ação de jogar. É preciso diferenciar a transformação envolvida no jogo de uma ação diretamente realizada sobre o espaço, em um entendimento distinto daquele que geralmente associa a transformação à dimensão ativista da ação direta. No jogo, a prática transformadora se dá diante de uma mobilização do pensamento. Adorno (1995) entende que o pensamento é também uma ação prática na medida em que este incide sobre o sujeito que, além de ator é também o objeto da ação. “Pensar é um agir, teoria é

uma forma de práxis” (ADORNO, 1995). Neste sentido o agir do jogo estaria mais próximo da caracterização de um livre jogo do pensamento apresentado por Rancière em *O Espectador Emancipado* (2010), no qual a emancipação se dá diante da liberdade de interpretação possibilitada pela experiência estética. A emancipação em Rancière, assume uma dimensão política por meio dos processos de desidentificação e subjetivação.

Assim, a agência emancipatória dos jogos é discutida neste trabalho, tanto sob a perspectiva pedagógica da formação de arquitetos e planejadores enquanto propositores de jogos, quanto sob as possibilidades de transformação que se dão no plano da experiência constituinte envolvida no ato de jogar.

### **Produção política do espaço**

A relação entre os jogos e a produção do espaço da cidade pode ser abordada em duas perspectivas distintas. Uma trata a cidade como território do jogo, identificada com uma ressignificação lúdica do cotidiano, conforme propunham os situacionistas (JACQUES, 2003). Outra abordagem é aquela que reproduz no jogo o território da cidade, na qual o jogo passa a ser entendido como uma oportunidade para o debate e a reflexão sobre as questões urbanas em uma plataforma deslocada dos constrangimentos heterônomos que limitam as possibilidades de ação na cidade real.

Diante da primeira abordagem, um olhar retrospectivo para o início da cidade moderna permite observar os efeitos da consolidação do modo de produção capitalista sobre o espaço da cidade. O filósofo Michael Foucault (2008), identifica no sec. XVII a emergência de uma rede de dispositivos ou mecanismos que atravessam toda a sociedade e que operam sobre a disposição de corpos, espaços e tempo, configurando o que Foucault chamou de um ‘estado de polícia’<sup>1</sup>. O alinhamento deste estado policial à consolidação do capitalismo, subtrai do espaço da cidade e do tempo das pessoas as possibilidades de jogo, identificadas com o tempo livre, a disposição para o acaso e o encontro lúdico na cidade. A regulamentação do tempo livre, entendida como condição para a reprodução da

---

<sup>1</sup> O emprego do termo polícia por Rancière designando as práticas institucionalizadas da política, recupera a contribuição foucaultiana que associa o estado de polícia à aplicação de um conjunto de saberes nos campos da ciência das populações, higiene pública, pedagogia etc., à qual Foucault chamou de biopolítica (Foucault, 2008).

força de trabalho, encontra seu equivalente espacial na produção de espaços especializados para o esporte recreativo ou para o turismo e, com isso, o consequente abandono da rua como território de trocas e de jogos. As tentativas de reaproximação entre jogos e espaço público, em suas diversas manifestações, adquirem contornos políticos, que apontam invariavelmente para a emergência de um outro imaginário espacial. Nos anos 60, os movimentos de contracultura por um lado e a teoria crítica por outro denunciam a captura do lazer e da imaginação, por uma ideologia que tem como objetivo a criação de necessidades de consumo. Movimentos artísticos contestatórios, como o Fluxus (HOME, 1999), simulam alternativas críticas ao modo de produção, ao sistema econômico e à sociedade de consumo. A Internacional Situacionista (JACQUES, 2003) toma a cidade como território aberto à imaginação lúdica, um playground expandido que convoca à apropriação política da rua. A atualidade do pensamento por trás desses movimentos permite situar, na interseção entre jogos e espaço público, a emergência de um imaginário que aponta para uma possibilidade de se produzir espaço politicamente.

A identificação no contexto espacial de uma ordem policial (FOUCAULT, 2008) e a distinção entre os modos de atuação da polícia e da política, sob o escopo do que chamamos de política (RANCIÈRE, 1996a, 1996b, 2005), colocam em evidência que a dimensão normativa na qual situamos o nosso entendimento das políticas públicas – enquanto instrumentos de planejamento urbano – pouco tem a ver com a ideia de construção de uma comunidade de partilha conforme descrito por Rancière. Nesse sentido, estão mais próximas do conceito de polícia, na medida em que se ocupam da definição das leis e procedimentos que visam estabelecer os limites e regras para a ocupação e uso do espaço.

Nesse contexto de discussão, este trabalho parte da segunda abordagem, que reproduz no jogo o território da cidade, para propor a produção dos jogos como prática pedagógica para a formação de arquitetos e planejadores, como alternativa ao ensino convencional que tem como base a prática prescritiva do projeto e o planejamento normativo. Nessa abordagem, os jogos recuperam a possibilidade de uma esfera pública, entendida como uma instância de debate e reflexão que se configura no campo da experiência compartilhada na ação de jogar. Os jogos são entendidos como ferramentas para a produção política do espaço, no sentido em que questionam a prática convencional de arquitetos e planejadores urbanos,

propondo o compartilhamento da experiência espacial no sentido de se aproximar da prática cotidiana que produz o espaço da cidade real.

No planejamento urbano, a redução das políticas públicas aos seus aspectos normativos remete a um debate mais amplo, que identifica no cenário político atual, uma conjuntura de apagamento da dimensão dissensual da política em nome de um ordenamento policial do cotidiano, no qual o espaço é objeto e também um instrumento desta ordem. A crítica a este estado das coisas, entendida como pós-política, denuncia o alinhamento da política aos interesses neoliberais que tem como estratégia produzir um discurso consensual em torno das liberdades individuais no qual, conceitos como unidade, empatia e compreensão criam uma ilusão de que todo mundo é ouvido, visto, reconhecido e tem um lugar na mesa (DEAN, 2009).

Neste cenário, os conflitos e antagonismos desaparecem da política, sob o argumento de uma inclusão democrática de tudo e de todos, na qual a política é reduzida ao gerenciamento dos princípios que visam garantir a liberdade de reprodução do capital. Rancière (1996b) atribui a Marx (MARX; ENGELS, 2002) a importante contribuição que identifica na luta de classes a dimensão do antagonismo como possibilidade de oposição à dominação pelo capital, contudo, aponta uma contradição na concepção marxiana da política como um devir, idealizada em um projeto de 'superação do antagonismo' entre sociedade e estado (POGREBINSCHI, 2009). Para Rancière (1996b, p. 371) "a luta de classes, não está 'sob' a política, não é a realidade da divisão e da luta que desmentiria a falsa pureza da política. A luta de classes, o cômputo polêmico enquanto um todo dos que são nada, é a própria política".

Assim como Rancière, Chantal Mouffe (2005a) entende o antagonismo como uma dimensão constitutiva da própria política. Nesse sentido, Mouffe também reconhece uma dupla dimensão da política, à qual se refere pelos termos 'o político' (enquanto poder constituinte) e 'a política' que seria caracterizada pelo conjunto de práticas e discursos que procuram, a nível institucional, estabelecer uma certa ordem e organizar a coexistência humana (MOUFFE, 2005a).

O que esta distinção põe em relevo, por um lado, é que o político não se reduz a um lugar determinado na sociedade, não se limita a instituições específicas senão que é uma dimensão constitutiva da própria ordem social. Revela que essa ordem é produto de uma

relação de poder e que é sempre contingente porque está atravessada por antagonismos. (ERREJON; MOUFE, 2015, p. 31)

Se para Marx o horizonte político se configura na superação do antagonismo, associado à ideia de um 'desvanecimento' da forma estado (POGREBINSCHI, 2009), um século e meio após a sua elaboração, em lugar do desvanecimento, o que assistimos, no último quarto do século XX, foi o desmantelamento do estado de bem-estar social e o estreitamento da relação entre estado e capital no sentido da manutenção dos interesses do último. Em entrevista recente, Mouffe recorda o contexto de 1985, quando em parceria com Ernesto Laclau, apresentaram a proposta de radicalização da democracia, com a publicação de *Hegemonia e Estratégia Socialista* (1987). "No ano de 1985 dizíamos 'há que se radicalizar a democracia' agora nos cabe primeiro recuperar a democracia para depois radicalizá-la; a tarefa é muito mais difícil. Houve um claro retrocesso" (ERREJON; MOUFE, 2015, p. 18). Mouffe entende o poder, não como uma relação externa de duas identidades já constituídas, mas antes, como a potência constitutiva das identidades (2005a). Laclau e Mouffe (1987) também atualizam a leitura marxiana com a proposta de ampliar o conceito binário de classe social para a multiplicidade das identidades representadas pelos movimentos sociais (de raça, gênero, etnias, etc).

Mouffe (2005b), então, se debruça sobre a questão democrática em uma tentativa de acomodar a dimensão conflitual do antagonismo na política. "Tendo como finalidade ser aceito como legítimo, o conflito necessita adotar uma forma que não destrua a associação política" (MOUFFE, 2005b, p. 20). Para tanto, Mouffe propõe o conceito de agonismo como uma forma de acolher o conflito na política. A mudança consiste em deixar de encarar qualquer posição contrária como inimiga e passar a considerá-la como adversária. Reconhecer o adversário e conhecer seu ponto de vista permite um espaço para a negociação e para o estabelecimento de compromissos mútuos, mesmo que o potencial conflito não tenha deixado de existir. Para Mouffe, a proposição de uma democracia agonística é antes de tudo um esforço no sentido de reconhecer o antagonismo para que o conflito possa ser contemplado nas instâncias institucionais de decisão política.

Rancière propõe que a consolidação neoliberal desse estado de democracia esvaziado de antagonismos ou, de uma 'democracia de consensos' seja chamada de pós-democracia. "Esse termo nos servirá apenas para designar a prática consensual do apagamento das formas do agir democrático" (RANCIÈRE, 1996a, p.104). Jodi Dean (2009) identifica um impasse político, diante da adoção da pauta

democrática, originalmente de esquerda, também pela direita. Enquanto pauta genérica (de inclusão de tudo e de todos), o apelo à democracia tende a mascarar o antagonismo fundamental entre esquerda e direita, em torno de um consenso que dificulta a diferenciação das posições. Sobre esse impasse democrático, Dean observa que “a democracia assume assim a forma de uma fantasia de política sem política” (Dean, 2009, p.3).

No planejamento urbano, o impasse democrático pode ser identificado no consenso em torno da participação social como possibilidade de inclusão das demandas populares nas pautas das políticas públicas para a produção do espaço. Contudo, muito se discute sobre as instâncias participativas institucionais, enquanto pouca atenção é dada aos processos de conscientização envolvidos na formulação das pautas populares. Nesse sentido, Ermínia Maricato argumenta que:

Os processos pedagógicos ligados à identidade e compreensão científica e ideológica do mundo têm sido esquecidos. Nota-se uma atração muito forte pelo espaço institucional ou pela institucionalização de práticas participativas, como se isso constituísse um fim em si. (MARICATO, 2007, p. 2)

A questão da participação será retomada na seção 1.2 deste trabalho, mas por ora, é importante argumentar que, nesse cenário pós-democrático, a participação dissociada de um projeto político emancipatório, torna-se frágil à cooptação pela ordem hegemônica, na qual esta é reduzida ao expediente de legitimação de decisões tomadas em outras esferas, autorizadas pelo estado e comprometidas com a manutenção das estruturas de dominação que imaginam combater. Assim, a emancipação deve ser entendida como uma dimensão fundamental da participação democrática, sem a qual esta última se reduz a um discurso esvaziado do seu sentido político.

Em que pese a captura do discurso democrático pela política hegemônica, Dean argumenta que ainda que a democracia possa ser vista como a expressão de um lugar vazio, a verificação do impasse pós-democrático pode apontar para um conjunto de procedimentos para revisar e reformar nossa prática política. Mas ressalta que, em qualquer cenário, “a democracia [ainda] é a nossa última e melhor chance” (DEAN, 2009, p.1).

O reconhecimento desse ‘impasse democrático’ também no planejamento urbano, nos coloca diante da questão de como produzir espaço politicamente em um

contexto de despolitização da própria política? O caminho apresentado por Mouffe sugere a possibilidade de se reconhecer a dimensão constituinte do conflito na política. Para o planejamento urbano, esse caminho aponta para a necessidade de se pensar em políticas públicas capazes de acolher o dissenso como elemento desestabilizador, no sentido de ampliar o imaginário espacial enrijecido pelo ordenamento policial do espaço. Essa tarefa pode ser descrita como um projeto político emancipatório para a prática espacial. Na seção anterior, a emancipação foi caracterizada como um processo de conscientização e de subjetivação política, que pode ser ativado por meio dos jogos. Nesta tese, a agência dos jogos será caracterizada como possibilidade de emancipação de arquitetos e não arquitetos para uma prática espacial consciente.

Os jogos são entendidos como ferramentas para a produção política do espaço no sentido (e no limite) em que promovem o encontro agonístico de atores sociais em torno do debate espacial. Por um encontro agonístico, não se refere a um jogo conciliatório, mas antes, ao jogo como possibilidade para o dissenso. Os agenciamentos produzidos pelos jogos possibilitam um processo de desidentificação com o imaginário hegemônico do espaço, diante do qual outros imaginários espaciais podem emergir como possibilidade de ampliação do repertório da prática espacial de arquitetos e não arquitetos. Assim, sob a perspectiva da agência dos jogos, a produção política do espaço é entendida como uma prática espacial emancipatória, que aposta no dissenso como possibilidade de reconfiguração das relações sócio-espaciais.

### **A experiência do jogo como principal orientação da pesquisa**

Na medida em que busca identificar a possibilidade dos jogos para emancipação dos que atuam na produção cotidiana do espaço, esta pesquisa define seu objeto, não no jogo em si, mas antes, na sua agência. A agência dos jogos é entendida como possibilidade de transformação das relações envolvidas no ato de jogar, idealmente levando à emancipação dos jogadores para a prática espacial. Para tanto, a pesquisa olha para as relações ativadas pelo jogo, que podem ser, tanto as relações envolvidas na prática de jogar quanto na de produzir jogos.

Ao longo da pesquisa, o jogo será definido tanto como uma 'atividade', quanto como uma 'experiência'. Ainda que esses dois aspectos se complementem, o foco desta pesquisa se orienta pela dimensão da experiência proporcionada pelo ato de jogar. O reconhecimento desta orientação é importante para definir o universo da

pesquisa, assim como os recortes escolhidos para a construção da sua argumentação. Enquanto atividade, os jogos são limitados no tempo e no espaço e sua ação se encerra com a sua conclusão. Como experiência, a ação do jogo é dilatada em um campo de durabilidade, onde se soma a outras experiências passadas e futuras dos jogadores. Neste campo, os jogos atuam tanto no processo de constituição das subjetividades dos jogadores, quanto na transformação da relação dos jogadores com a sua prática espacial.

Uma pesquisa que estabelecesse seu foco no jogo como atividade, provavelmente se dedicaria a estudar as dinâmicas e os elementos do jogo, o que certamente contribuiria para o desenvolvimento de jogos mais eficientes. Como exemplo de desenvolvimento nesse sentido, destacam-se os estudos no campo da ludologia, um campo de estudos emergente, originado na demanda criada pelos jogos eletrônicos, no sentido de compatibilizar os aspectos técnicos do jogo com o seu caráter de entretenimento. Ludologia é um termo cunhado por Gonzalo Frasca (1999), para designar a “disciplina que estuda as atividades de jogar e brincar” (FRASCA, 1999). Embora seu foco de estudos sejam os videogames, a ludologia procura inscrever os *games* na genealogia do jogo como forma pré-eletrônica (GOMES, 2009), estendendo seu debate também aos jogos analógicos. Frasca parte do sentido atribuído por Roger Caillois (2001) ao termo *Ludus*, se referindo a uma atividade estruturada por regras explícitas, em contraste com a *Paidea* que se refere às brincadeiras não estruturadas e espontâneas (CAILLOIS, 2001). Assim, com foco nos aspectos técnicos, tais como o estudo da mecânica e dos elementos do jogo, a ludologia se afirma como um campo alternativo à narratologia, enquanto abordagem acadêmica dominante nos anos de 1990. A narratologia, compreende os jogos como estruturas para a construção de significados inserindo-os num debate de viés estruturalista e semiótico com pouca abertura para os aspectos relativos à sua jogabilidade.

Embora a abordagem dos jogos neste trabalho não se filie à ludologia, e nem tampouco à narratologia, não se descarta o entendimento do jogo enquanto ‘atividade’. Como se verá, grande parte das experiências realizadas como parte do trabalho de pesquisa, só foram possíveis por meio da produção de jogos enquanto atividades estruturadas por regras e dotadas de uma dinâmica e de elementos próprios.

No campo da arquitetura e do planejamento urbano, o entendimento dos jogos como uma atividade tem sido pautado pelo debate em torno da produção e uso de jogos

como ferramentas participativas conhecidos como *co-design* e *co-planning*. Contudo, identifica-se neste debate um atalho, na medida em que os jogos são discutidos sem um aprofundamento crítico sobre o próprio sentido da participação no contexto da produção do espaço. Por este atalho, corre-se o risco de reproduzir as formas participativas instrumentalizadas, sobre as quais já existe um amplo debate em curso, resultando em jogos previsíveis, que pouco contribuem no sentido de uma proposição transformativa para o espaço. Ainda que alguns dos jogos produzidos ou analisados nesta pesquisa possam ser caracterizados como ferramentas participativas nessas modalidades (*co-design* e *co-planning*), não se pretende seguir os passos dessa discussão, pautada pelo entendimento do jogo como atividade. Esta pesquisa entende a necessidade de um estudo voltado para a experiência envolvida no ato de jogar enquanto processo constitutivo e transformador da relação com o espaço. Assim, a discussão desenvolvida neste trabalho é pautada por uma fundamentação teórica pouco usual no estudo dos jogos, na medida em que busca construir uma base para a afirmação dos jogos enquanto ferramenta para a produção política do espaço.

A orientação para a experiência, adotada neste trabalho, implica na rejeição ao termo '*serious games*' pelo qual são caracterizados os jogos voltados para fins educacionais ou de treinamento. Precisamente por levar os jogos a sério, este estudo entende que a delimitação sugerida pelo termo, divide os jogos entre aqueles que são sérios e outros que não são. É fato que nem todos os jogos têm como objetivo promover o conhecimento ou desenvolver habilidades específicas. Contudo, é justamente essa despreensão para a eficiência que torna os jogos atrativos e facilita o engajamento. Assim, ainda que os jogos elaborados ou analisados no contexto desta pesquisa tenham como objetivo promover a reflexão e construir conhecimento sobre a prática espacial, entende-se que essa construção só é possível por ser patrocinada pela experiência desprentiosa do jogo comum. Portanto, mais do que separar os jogos em uma escala de seriedade, prefere-se uni-los pelo que estes têm em comum enquanto experiência: a imprevisibilidade dos resultados que os aproximam dos aspectos contingentes da prática cotidiana. Assim, pode-se falar em uma agência dos jogos enquanto experiência constitutiva do *habitus*, em sua relação com a prática espacial.

### **O processo da pesquisa**

A pesquisa que resultou na formulação deste trabalho pode ser compreendida pela inter-relação recursiva entre a pesquisa empírica e a fundamentação teórica que lhe

dá suporte. As discussões propostas ao longo da tese têm como principal característica a sua origem em experiências práticas realizadas dentro do contexto da pesquisa. Nesse sentido, a conformação da metodologia de pesquisa se deu por diferentes abordagens tanto para a teoria, quanto para as formas de aproximação às experiências empíricas realizadas durante o processo de pesquisa. Assim, a tese não traz uma narrativa linear do processo de pesquisa, mas se estrutura de forma a dar sentido ao que foi trabalhado durante os quatro anos de pesquisa. Nesse processo, destacam-se as distintas oportunidades de experimentar estas duas instâncias de pesquisa, a prática e a teórica.

A primeira experiência prática com o jogo coincidiu com a fase de elaboração do projeto de pesquisa para o processo seletivo do doutorado, ainda no ano de 2013. Trata-se da experiência com um jogo realizada com um grupo de jovens moradores do Aglomerado Santa Lúcia, um conjunto de favelas localizado na região centro-sul de Belo Horizonte, que naquela ocasião passava pelo processo de obras de intervenção estruturantes, conduzidas pela prefeitura de Belo Horizonte. Esta experiência despertou o interesse pelos jogos como possibilidade para a reflexão sócio-espacial no contexto em que se inserem. Posteriormente, com as reflexões colocadas em marcha na pesquisa de doutorado, a experiência com este primeiro jogo foi analisada sob a perspectiva do dissenso, configurando assim um marco inicial para a abordagem do jogo como possibilidade de emancipação dos jogadores para a prática espacial cotidiana. Em um segundo momento, a oportunidade de se refletir sobre a produção dos jogos na prática de arquitetos e planejadores foi possibilitada pela experiência com a disciplina *O jogo e a cidade*, oferecida como disciplina optativa no Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Minas Gerais, entre os anos de 2014 e 2015. A disciplina propõe a produção de jogos como interfaces para a prática espacial, com base no questionamento dos métodos convencionais do ensino da prática profissional da arquitetura e urbanismo. Uma terceira instância de proposição empírica surge como um desdobramento dos jogos realizados na disciplina *O jogo e a cidade*, como oportunidade de avaliação da experiência possibilitada pelo ato jogar. Trata-se do projeto das *Oficinas de jogos co-habitar a cidade*, um projeto realizado nos meses de outubro e novembro de 2016, com recursos da Lei Municipal de Incentivo à Cultura, com base em dois jogos produzidos pelos estudantes da disciplina *O Jogo e a Cidade*. Nas oficinas, os jogos foram jogados por grupos de jovens da periferia de Belo Horizonte com o objetivo de promover o debate sobre temas relativos ao cotidiano da cidade, partindo de uma discussão sobre a mobilidade urbana e a questão das águas na cidade. As

experiências possibilitadas por essas três instâncias de proposição empírica forneceram o material para a formulação das questões que orientaram a busca por um embasamento teórico para o trabalho de reflexão apresentado nesta tese.

Entre as diversas instâncias de reflexão teórica destacam-se as oportunidades de apresentação e compartilhamento das etapas parciais de elaboração deste trabalho. Nesse processo, a apresentação do trabalho em três congressos internacionais se configurou como uma estratégia do processo de pesquisa, para se testar as primeiras reflexões teóricas sobre as experiências empíricas realizadas. Por meio da elaboração e da apresentação de artigos foi possível debater com pesquisadores de distintas procedências – mas com interesses comuns de pesquisa – as primeiras formulações que se desdobraram na tese que se apresenta. Assim foram produzidos os seguintes trabalhos: (1) *An open game for dissent: Towards critical tools for collaborative processes of production of space*, apresentado no *29th Annual AESOP Congress: Definite Space – Fuzzy Responsibility*, realizado na cidade de Praga, em julho de 2015; (2) *Play as Democratic Means to Reconfigure the Politics of Space*, apresentado na conferência *Mediations: Art & Design, Agency and Participation in Public Space*, realizada em Londres, em novembro de 2016; e (3) *Games as dialogue tools for spatial learning: an experience in education*, apresentado no *AESOP Annual Congress: Spaces of Dialogue for Places of Dignity*, realizado em Lisboa, em julho de 2017. Outra instância de reflexão importante foi possibilitada pelo debate realizado na banca de qualificação do doutorado. Naquele momento, por meio da contribuição das professoras Ângela Marques, Silke Kapp e Ana Paula Baltazar, foram definidos os principais desdobramentos sobre a pesquisa inicial. E por último, mas não menos importante, destaca-se o estágio de doutorado sanduiche no exterior, realizado nos meses de abril a julho de 2017, na cidade de Londres, na Central Saint-Martins – University of the Arts London, sob a co-orientação do professor Jeremy Till. Nesse período foram realizados os trabalhos de reflexão sobre a utilização pedagógica do jogo no ensino para a prática espacial de arquitetos e planejadores urbanos e a síntese sobre a experiência com a disciplina *O Jogo e a Cidade* que resultaram na elaboração do artigo, citado no item (3) acima, *Games as dialogue tools for spatial learning: an experience in education*.

### **A estrutura da tese**

Em seguida serão apresentados os quatro capítulos nos quais foram organizadas as instâncias de pesquisa empírica e teórica, buscando esclarecer as diferentes abordagens que possibilitaram a construção deste trabalho de tese.

A introdução do trabalho antecipa uma discussão de cunho teórico, com o objetivo de configurar um cenário pós-democrático (RANCIÈRE, 1996a, 1996b, 2016, 2005; MOUFE, 2005a, 2005b, 2007) e apresentar a crítica pós-política diante da qual se pretende discutir os atuais limites da prática espacial. Essa configuração prévia, tem como objetivo fundamentar a reflexão que se inicia no primeiro capítulo, onde se apresenta exemplos de utilização prática dos jogos para iniciar uma discussão sobre as possibilidades emancipatórias do jogo no contexto da produção do espaço.

Assim, o capítulo 1 é um primeiro esforço de contextualização dos jogos na produção do espaço, por meio de três ensaios, que introduzem as questões fundamentais que deverão nortear a pesquisa. Nos ensaios, os jogos são tomados como uma lente crítica para se questionar o contexto espacial sobre o qual se desenvolvem.

No primeiro ensaio a experiência com o Jogo do Dissenso, realizado no Aglomerado Santa Lúcia, em Belo Horizonte, será analisada em contraponto ao processo impositivo do programa de intervenções estruturantes que estava sendo implantado na favela naquela ocasião. O jogo revela a distância entre o imaginário espacial dos jovens moradores da favela e as ações executadas pelo planejamento técnico. O objetivo desta comparação é revelar as deficiências do planejamento urbano em acolher outros modos de se produzir espaço que não aqueles validados pelo conhecimento técnico.

O segundo ensaio compara a estrutura do Estatuto da Cidade com a estrutura do jogo de mesmo nome, produzido com o objetivo de democratizar o conteúdo e as possibilidades das ferramentas urbanísticas apresentadas pelo estatuto. Partindo de uma crítica à concepção abstrata dos instrumentos do Estatuto da Cidade e da sua desvinculação com a prática espacial cotidiana, o que se pretende demonstrar é que o jogo reproduz os mesmos mecanismos de alienação identificados no estatuto. Neste sentido, a problematização do jogo, tem como objetivo iluminar os aspectos mais controversos da exploração dos jogos como ferramenta auxiliar no processo de capacitação dos agentes sócio-espaciais.

O terceiro ensaio apresenta a experiência com jogo Play Oosterwold, produzido como uma ferramenta para testar o novo plano de uso e ocupação de uma área no município de Almere, na Holanda. O plano propõe substituir o planejamento convencional por um conjunto de regras que deverão balizar um processo de autoprodução do espaço pelos futuros moradores e investidores. Identifica-se nesta

proposta um alinhamento neoliberal para a produção do espaço na medida em que transfere as responsabilidades do estado, para as corporações interessadas em investir na área. Neste contexto, o jogo é proposto como uma ferramenta para simular as possibilidades apresentadas pelo novo plano. A reflexão em torno deste exemplo busca identificar as contribuições do jogo como possibilidade de informar a concepção do planejamento urbano.

É importante destacar que os três ensaios foram produzidos como uma instância de reflexão sobre os jogos em uma etapa inicial da pesquisa. Assim, o formato ensaístico foi escolhido por possibilitar uma certa independência do texto em relação a uma estrutura de amarração com o todo da pesquisa. Ainda que esses tenham passado por uma pequena revisão, no sentido de eliminar as redundâncias ou explicações muito longas que foram reformuladas em outras partes do trabalho, a escolha por mantê-los sob a forma de ensaios na configuração final da tese tem como objetivo explicitar o processo inicial de formulação das questões que foram fundamentais na definição dos caminhos percorridos pela pesquisa, tanto em relação ao recorte teórico, quanto na escolha dos métodos que deverão balizar o desenvolvimento da pesquisa empírica.

O capítulo 2 se dedica especificamente ao debate teórico em torno dos jogos, para o qual vai buscar conceitos formulados em diferentes campos: nas ciências sociais e na antropologia (HUIZINGA, 2000; CAILLOIS, 2001, MALABY, 2008; STEVENS, 1980; BORDIEU, 1977), na filosofia (FLUSSER, s.d., 1985) e na relação entre a estética e a política (SCHILLER, 2015; RANCIÈRE, 2002, 2005, 2010<sup>a</sup>, 2010b). As teorias mobilizadas nessa instância foram selecionadas com o objetivo de iluminar as questões levantadas no capítulo 1. Os conceitos de jogos levantados nas reflexões teóricas buscam construir uma visão que coloca o sujeito como agente do processo social no qual está inserido. Esta perspectiva, quando deslocada para a prática espacial, encontra na proposta da 'agência espacial' (AWAN; SCHNEIDER; TILL 2011) uma possibilidade para a prática colaborativa entre arquitetos e não arquitetos. O diálogo entre a noção de agência espacial e os conceitos de jogos anteriormente levantados, possibilita qualificar o jogo como um meio para a agência espacial, e assim, torna-se possível nos referirmos a uma agência espacial dos jogos.

O capítulo 3 reúne duas das experiências empíricas realizadas durante a pesquisa, nas quais os jogos são discutidos pelo viés da educação, tanto no processo de formação de arquitetos e urbanistas enquanto propositores de jogos, quanto em uma

educação que se dá pelo ato de jogar, e que ultrapassa os limites da escola. A primeira traz uma discussão sobre a experiência com a disciplina *O jogo e a cidade*, que tem como proposta a produção de jogos como possibilidade para a emancipação dos atores envolvidos na produção do espaço. Esta discussão, ainda que alinhada com a perspectiva teórica que a antecede, vai demandar um outro aporte teórico, embasado por autores como Paulo Freire (1988, 1996), Ivan Illich (1985) e Rancière (2004, 2010a), no sentido de balizar a relação entre educação e emancipação. A segunda experiência consiste na proposição das *Oficina de jogos co-habitar a cidade* realizada com grupos da periferia de Belo Horizonte, diante da qual se discute o jogo diante das ‘cenas de dissenso’ que se constituem no ato de jogar. A experiência com a oficina é analisada sob a perspectiva da Teoria do Ator-rede (LATOUR 1999a, 2012), na qual o jogo, o espaço e a sociedade são compreendidos em uma rede de agenciamentos, onde o ato de jogar é o ativador do processo de reconfiguração das relações entre os atores humanos e não humanos.

O capítulo 4 propõe o encontro e a síntese das reflexões elaboradas, tanto nas instâncias teóricas quanto na observação das experiências empíricas. Esta síntese reúne várias possibilidades para a agência dos jogos, resultando na formulação do *Manifesto da Agência dos Jogos*. O manifesto apresenta os aspectos fundamentais para a proposição de jogos como ferramentas para a produção política do espaço. Além da síntese, o capítulo 4 propõe (como um dever do trabalho de pesquisa) a formação de uma rede de compartilhamento das experiências com os jogos na prática espacial, que contemple a participação de outros pesquisadores, produtores de jogos e agentes sociais interessados na prática emancipatória dos jogos. Para isso recorre às diretrizes definidas no manifesto.

As considerações finais, retomam a ideia de uma complementariedade entre a abordagem do jogo como atividade e o foco na experiência do jogo, proposto como reflexão deste trabalho. Entende-se que a partir da compreensão da dimensão da experiência envolvida no ato de jogar, é possível conceber dinâmicas e mecânicas mais apropriadas para o uso dos jogos como uma interface política para a emancipação dos atores implicados na rede sócio-espacial.

**[1] Melhor de três jogos:  
ensaios entre a teoria e a prática**

## **1.1. O Jogo do Dissenso: das racionalidades em disputa na produção do espaço**

Minha primeira experiência com o jogo no contexto sócio-espacial ocorreu no início de 2013 durante um projeto de extensão universitária que realizava atividades no Aglomerado Santa Lúcia, um conjunto formado por quatro favelas, localizado na região centro sul da cidade de Belo Horizonte. Entre as várias atividades desenvolvidas junto à comunidade do Santa Lúcia, tivemos a oportunidade – eu como orientadora de um grupo de estudantes de arquitetura e urbanismo – de desenvolver um jogo para ser jogado com um grupo de jovens moradores que participavam do programa municipal de assistência social destinado a jovens e adolescentes em áreas carentes, o Projovem. Naquela época, um vasto programa de obras de intervenção estruturante era conduzido pela prefeitura de Belo Horizonte no Aglomerado Santa Lúcia. Em que pese o alto investimento mobilizado pelo programa para a produção de habitação, saneamento, reestruturação viária e construção de parques e equipamentos públicos, o processo gerava uma série de conflitos, principalmente diante da ameaça de remoção das moradias, que deveriam ceder lugar às obras do chamado Programa Vila Viva, além do esgarçamento das relações sociais promovido pela imposição da nova ordem espacial.

A ideia de desenvolver um jogo surgiu diante de um convite para promover uma conversa entre os estudantes de arquitetura e urbanismo do projeto de pesquisa e extensão e o grupo de jovens do programa Projovem. Naquela época, sabíamos muito pouco sobre a forma como esses jovens residentes lidavam com as transformações espaciais que estavam ocorrendo no Santa Lucia por meio do programa Vila Viva. Concordamos que essa conversa deveria ser, então, uma oportunidade na qual o grupo de jovens moradores poderia desenvolver a sua própria percepção sobre o assunto, ao invés de delegar aos alunos da arquitetura o papel de conduzir a conversa. Nossa principal preocupação era que a presença dos estudantes universitários pudesse inibir a participação dos jovens locais e reduzir as possibilidades de debate, prevalecendo a nossa visão externa e pré-concebida sobre a realidade espacial da favela.

Assim, o jogo aparece como uma ferramenta para atuar como um fio condutor para o diálogo, no sentido de possibilitar aos jovens moradores discutir as questões espaciais e, de incentivar a reflexão crítica sobre as mudanças que estavam ocorrendo no espaço da favela. Esperava-se que o jogo pudesse proporcionar um ambiente em que os jovens locais pudessem se identificar como sujeitos na prática

espacial cotidiana, ao mesmo tempo em que permitia a construção de um vocabulário que pudesse sustentar um debate crítico sobre as ações promovidas pelo Programa Vila Viva. Para Johan Huizinga (2000), uma das principais características dos jogos é que eles "não são vida cotidiana ou vida real. Ao contrário, são um escape da vida real para uma esfera temporária de atividade que tem a sua própria orientação" (HUIZINGA, 2000, p. 33). Ao escolher o jogo como forma de articular ideias, queríamos trazer o cotidiano da favela para uma plataforma deslocadas dos limites constringentes do pensamento hegemônico sobre os modos de produzir espaço.

Neste ensaio, a experiência do jogo realizado com os jovens da favela será analisada em contraponto ao processo impositivo de projeto e obra do Programa Vila Viva. Ambas as experiências serão contrastadas sob a perspectiva do dissenso, caracterizada por Rancière (1996a; 1996b; 2005) como o encontro discordante de dois modos de percepção do mundo. O objetivo desta comparação é revelar as deficiências do planejamento urbano em acolher outros modos de se produzir espaço que não aqueles validados pelo conhecimento técnico.

No contexto das intervenções estruturantes do Programa Vila Viva no Aglomerado Santa Lucia, o 'encontro discordante' sobre o qual refletiremos toma a teoria unitária do espaço elaborada por Henri Lefebvre (1991) para identificar duas formas distintas de produção de espaço. Uma orientada pela perspectiva técnica que caracteriza o processo de implantação do Programa Vila Viva, e outra, que consiste na prática espacial da favela, marcada pela sobreposição de usos e pela flexibilização das relações que caracterizam a produção informal<sup>2</sup> do espaço. Embora os argumentos que sustentam esta análise pudessem estar presentes de forma intuitiva no momento de concepção do jogo, este passou a ser chamado de *Jogo do Dissenso* somente em uma reflexão posterior, quando percebeu-se que, pela sua estrutura, o jogo continha em si a dimensão conflitual do encontro dessas duas lógicas discordantes de produção do espaço.

---

<sup>2</sup> Por produção informal entendo aquela alheia aos códigos normativos que regulamentam a produção formal do espaço nas cidades.

## **O jogo do dissenso**

O jogo parte da proposição corbusiana da *Carta de Atenas* (1933), que separa as funções da cidade em três estabelecimentos humanos (habitação, lazer e trabalho) e circulação. O argumento do jogo é a desconstrução da separação ordenadora das funções na cidade, borrando os limites entre estas e flexibilizando o uso dos espaços.

Ainda que o jogo esteja estruturado em torno da referência à *Carta de Atenas*, para jogá-lo não é necessário ter conhecimento prévio do referencial teórico por trás da estrutura, este tampouco é relevante para o seu desenvolvimento. No entanto, cabe esclarecer que a adoção das referências do urbanismo moderno como estrutura do jogo, surgiu como uma espécie de autocrítica ao enquadramento formal que teimava em contaminar o nosso processo de concepção do jogo. Reconhecida a nossa própria limitação, decidiu-se adotar como estratégia o ponto de partida do enquadramento modernista e a possibilidade de sua desconstrução, na medida que os jogadores pudessem propor soluções flexíveis para o espaço imaginado por eles. A ideia era justamente problematizar a tensão entre a lógica da cidade formal proposta pelo Vila Viva e a informalidade do modo de ocupar e produzir o espaço da favela.

## **As regras do jogo**

Os jogadores devem formar quatro equipes, cada qual associada a uma das funções ordenadoras da cidade (habitação, circulação, trabalho e lazer). A cada função corresponde um grupo de cartas, organizadas em quatro cores distintas. As cartas representam usos cotidiano (ações) relacionados aos quatro grupos/funções. O jogo se desenvolve sobre uma grande cartolina branca que cumpre o papel de tabuleiro, sobre o qual os jogadores devem representar a cidade em que gostariam de viver. A cada rodada, os grupos devem escolher uma carta colorida, desde que não seja da cor representada pelo próprio grupo. Os grupos devem representar, através de desenhos e colagens, propostas de espaços que apresentem uma combinação entre a ação indicada pela carta e a função correspondente ao seu grupo. Pela estrutura do jogo, as ações disponibilizadas nas cartas, entre as três cores disponíveis, nunca coincidem com uma ação que tradicionalmente corresponde ao estabelecimento representado pelo seu grupo (ver diagrama da figura 5, em seguida).

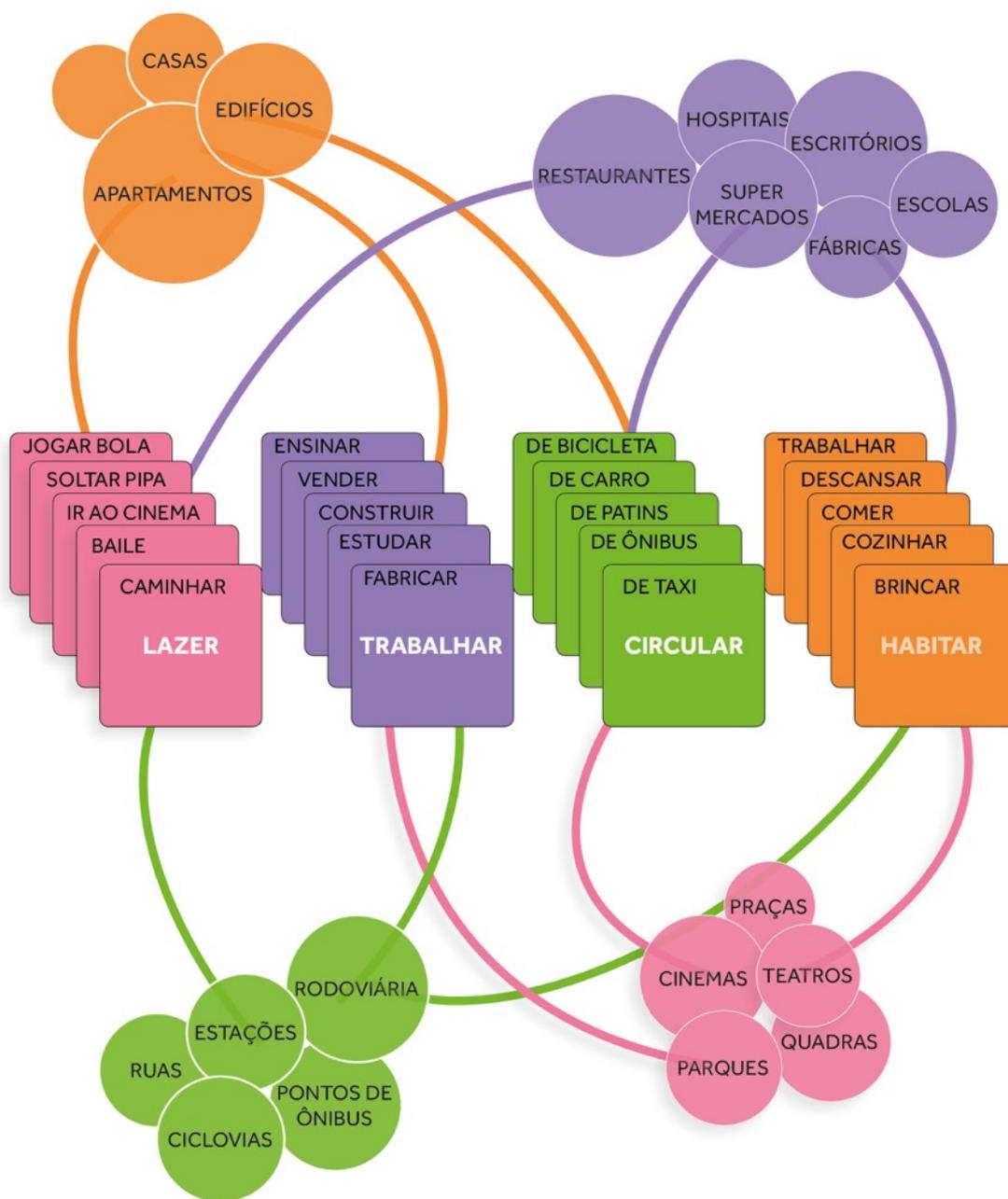


Figura 05: Jogo do Dissenso: Diagrama com exemplos de combinações possibilitadas pelas regras do jogo

### **Imaginários possibilitados pelo jogo**

As propostas, elaboradas pelos jovens durante a sessão do jogo, apresentavam soluções criativas para a sobreposição de usos demandados pelo jogo. Como proposta de espaços desenhados pelos jogadores temos por exemplo: um espaço para jogar bola em uma das estruturas da circulação (uma rua para jogar bola ou uma cesta de basquete no ponto de ônibus); espaços mistos entre comércio e moradia (foram representadas casas com bares ou lojas na parte da frente, e também casas com placas de manicure/pedicure); um espaço para cozinhar no parque, ou um espaço para descansar no supermercado. As soluções espaciais imaginadas pelos jogadores apresentavam um nível de complexidade muito maior do que aquelas introduzidas pelos projetos do programa Vila Viva. Além disso eram muito mais coerentes com os modos de perceber e produzir o espaço da favela.

Para comparar as propostas imaginadas no jogo com algumas das intervenções realizadas pelo Vila Viva, tomo como exemplo as soluções para habitação e estrutura viária. Os apartamentos que deveriam receber parte da população removida de suas casas originais, possuem dimensões mínimas, que não oferecem nenhuma flexibilidade de uso. Trata-se de uma solução absolutamente descolada do modo de vida dos moradores da favela que, quase sempre, conciliam o espaço da moradia com alguma atividade de comércio, serviço e geração de renda. Além disso, o modelo de habitação em edifícios verticais não permite algumas práticas bastante comuns nas favelas, como o cultivo de plantas e a criação de animais. Outro aspecto desconsiderado pelo Vila Viva diz respeito ao papel desempenhado pela rua como espaço de convivência. Ao privilegiar o acesso de veículos em algumas vias desconsidera-se a realidade da sobreposição de usos e a possibilidade de negociação entre carros e pedestres que são comuns nas ruas da favela.



Figura 06: Realização do Jogo do Dissenso. Março de 2013. Fonte: Arquivo da Autora



Figura 07: Tabuleiro do jogo com as propostas elaboradas. Março de 2013. Fonte: Arquivo da Autora

## **Das racionalidades em disputa na produção do espaço**

De acordo com Lefebvre “a prática espacial de uma sociedade se descobre decifrando seu espaço” (LEFEBVRE, 1991, p.38). Em sua teoria unitária do espaço, Lefebvre identifica três instâncias dialéticas que operam simultaneamente no espaço. São elas o percebido, o concebido e o vivido, que são traduzidos em termos espaciais respectivamente como a prática espacial, as representações do espaço e os espaços de representação (LEFEBVRE, 1991). No espaço de representação da favela (o vivido) podemos perceber a predominância da prática espacial (o percebido) na medida em que este espaço reflete a prática cotidiana como uma resposta intuitiva para as necessidades espaciais concretas dos seus moradores. Este espaço revela uma prática espacial dinâmica, aberta à um processo constante de transformação por meio da negociação criativa entre necessidades individuais e espaço coletivo. Para Lefebvre o espaço vivido não pode ser traduzido em códigos verbais. Em contraste, o espaço concebido (ou a representação do espaço sob a perspectiva técnica) é um espaço intelectualmente elaborado por meio de códigos verbais (LEFEBVRE, 1991). No contexto do planejamento urbano para o espaço da favela, o que se percebe é o encontro discordantes desses diferentes modos de compreender e produzir espaço. Cada um possui sua própria racionalidade, que faz com que só possam ser expressadas ou interpretadas por meio de códigos específicos.

O pensamento político de Rancière apresenta uma perspectiva capaz de abarcar a coexistência destes diferentes modos de apreensão do espaço. Rancière identifica uma base estética na política, na qual a política passa a ser entendida no campo da experiência (RANCIÈRE, 2005). Para Rancière é sob a política que se estabelece a disputa entre o que é dito o que é visto em um mundo comum. Esta disputa se dá na medida que, em nome da democracia, pressupõe-se a igualdade entre partes que são diferentes e que pensam o mundo em registros diferentes. A coexistência entre as partes só é possível por meio de uma relação litigiosa, que para Rancière é a essência da política. Rancière reconfigura o conceito de política ao trata-la como o lugar da experiência e do dissenso, em contraste com a dimensão normativa do poder, à qual associa o conceito de polícia.

Tomando como referência os pontos de tangência entre o pensamento de Rancière e o de Lefebvre, o ‘encontro discordante’ entre as duas racionalidades em disputa no contexto das intervenções do programa Vila Viva, se dá entre a lógica do espaço concebido pelo planejamento técnico e a lógica do espaço vivido pelos moradores

da favela. O que se observa no processo do Vila Viva é a imposição de uma ordem policial, que prescreve um modo de habitar e se relacionar com o espaço, que pouco tem a ver com a prática cotidiana dos moradores da favela. As diferenças entre estes dois modos de apreensão do espaço emergem sob a forma do dissenso, em um embate entre moradores e estado, que chega às vias jurídicas na tentativa de barrar o avanço das obras e os processos de remoção de moradores. A riqueza do imaginário espacial apreendido pelo Jogo do Dissenso, acentua o contraste entre a lógica do espaço cotidiano da favela e o tipo de espaço proposto pelo programa Vila Viva. Diante desse contraste, cabe questionar o processo de planejamento e execução do programa Vila Viva, no sentido de entender a impossibilidade de tradução da lógica do espaço vivido da favela para a representação do espaço concebido pela perspectiva técnica.

### **O processo de planejamento e intervenções do programa Vila Viva**

O programa Vila Viva é constituído de três etapas, apresentadas pela Prefeitura de Belo Horizonte como: planejamento, intervenções e monitoramento (PBH/URBEL, (s.d.)a). Na época em que foi realizada a experiência com o jogo do dissenso, o Vila Viva no Aglomerado Santa Lúcia, acabara de iniciar a etapa das intervenções, que consiste na elaboração do projeto executivo e nas obras de implantação do projeto. A etapa anterior, que se refere ao planejamento, define as diretrizes para o projeto executivo, por meio do instrumento de planejamento urbano conhecido como PGE (Plano Global específico). O PGE consiste no levantamento de dados, diagnóstico e propostas, elaborados com a participação da comunidade (MELO, 2009). O processo participativo do PGE pode ser questionado em cada uma das suas etapas<sup>3</sup>, que de acordo com a avaliação de Kapp e Baltazar, explicitam a “perspectiva dos planejadores em traduzir a favela para os códigos da cidade formal” (2012, p.12). Contudo, o que se pretende destacar, no momento, é a total desconexão entre a etapa de planejamento e a etapa das intervenções (projeto executivo e obras).

Dez anos separam a conclusão do PGE em 2003 (PBH/URBEL, (s.d.)c), do início das obras do Vila Viva no Aglomerado Santa Lúcia em 2013. A despreocupação com a defasagem dos dados durante este período sugere que, a participação no contexto do PGE é muito mais importante enquanto expediente de legitimação

---

<sup>3</sup> Kapp e Baltazar apresentam uma análise crítica de cada uma das etapas participativas propostas pelo PGE (KAPP; BALTAZAR, 2012).

democrática, diante da qual se autoriza a captação de recursos, do que enquanto construção efetiva de um diálogo capaz de informar o projeto executivo e as intervenções.

Uma das vantagens do Plano Global é possibilitar maior eficiência e organização na aplicação dos investimentos para evitar desperdícios. Outra delas é a captação de recursos junto aos organismos financeiros. A partir de projetos do PGE, o município já conquistou considerável volume de recursos para investimento em vilas e aglomerados junto à União e organismos financeiros nacionais e internacionais. (PBH/URBEL, (s.d.)b)

As propostas elaboradas pelo PGE, não fazem nenhuma referência ao modo particular que caracteriza a informalidade da produção do espaço da favela. Não há ali, qualquer referência ao ‘como fazer’, se limitando a enumerar ‘o que fazer’. Essa discussão fundamental sobre o modo de produção do espaço (o ‘como fazer’), fica restrita à fase de implantação, que consiste na elaboração de projetos executivos e obras, e que não prevê nenhuma forma de participação da população.

Sob a perspectiva do planejamento comunicativo/colaborativo, a abertura de canais participativos na etapa de planejamento, poderia representar uma possibilidade de aproximação entre o espaço concebido pelo projeto executivo e a prática espacial da favela. Contudo, a condução do processo participativo no PGE e a elaboração das propostas sob a perspectiva do planejamento técnico (em códigos verbais, quantificados e enumerados) não dão conta de apreender a dimensão da prática espacial do espaço vivido. Traduzindo em termos lefebvrianos, pode-se dizer que a prática do espaço vivido da favela não se expressa por códigos verbais, e com isso se torna frágil diante da elaboração discursiva que caracteriza o espaço concebido (a representação do espaço). Para Lefebvre, “o primado especulativo do concebido sobre o vivido faz desaparecer com a vida, a prática; ele responde mal ao ‘inconsciente’ do vivido como tal” (LEFEBVRE, 1991, p.34). Em relação ao planejamento comunicativo/participativo, Marcelo Lopes de Souza (2013c) entende que:

Ou bem o propósito da ‘colaboração’ é a construção de canais de diálogo e a superação de preconceitos entre diferentes grupos de interesse, nos marcos de um estilo de administração pública que encara a realização de uma maior justiça social como a mais alta prioridade, ou bem, a ‘colaboração’ não será nada mais que um

sonho de harmonia. Um sonho que além de idealista pode contribuir para a legitimação ideológica da visão capitalista de desenvolvimento urbano e para a estabilização de um estilo de governança que serve, acima de tudo, aos interesses dos grupos dominantes. Souza, 2013c, p.151)

No sentido apontado por Souza, o processo de planejamento e intervenções do programa Vila Viva impõe a lógica capitalista de desenvolvimento urbano em dois momentos cruciais. O primeiro, ocorre na etapa do planejamento, sob a tentativa de tradução da prática espacial da favela para os códigos da cidade formal. Vale lembrar que na tríade espacial proposta por Lefebvre, o espaço vivido é aquele capaz de abarcar tanto a prática espacial cotidiana quanto as representações do espaço concebido. O espaço vivido é por definição o espaço do dissenso, do encontro discordante entre estas duas lógicas de se produzir espaço. Assim, tanto a favela quanto a cidade formal são entendidas como espaços vividos, contudo, cada qual apresenta diferentes proporções entre a prática espacial e a representação do espaço. Porém, o que se percebe na cidade formal, é o gradativo apagamento da prática espacial, na medida em que esse espaço se presta melhor à apropriação da cidade pelo capital. O espaço concebido como mercadoria, possibilita a mobilização do capital tanto na sua produção quanto na sua comercialização em termos de mercado imobiliário. Em um segundo momento, a desconexão entre as etapas de planejamento e intervenção desconsidera a possibilidade de colaboração da comunidade na etapa de projeto e execução das obras. Quando se restringe o processo de concepção apenas ao imaginário técnico formal, elimina-se o repertório da prática espacial local e, assim, o resultado não poderia ser outro senão a imposição de um imaginário hegemônico, que reproduz na favela a lógica do espaço formal.

### **Do jogo para o planejamento: contribuições de uma prática não discursiva**

O jogo por sua vez pode ser qualificado como uma prática não discursiva, e por isso, mais propícia a acolher as elaborações não verbais originadas na prática do espaço vivido. Ao dar visibilidade a este modo de produzir e se relacionar com o espaço, o Jogo do Dissenso abre uma demanda para o planejamento urbano ao questioná-lo no sentido de buscar outras formas de aproximar-se da prática espacial cotidiana.

Embora o Jogo do Dissenso não tenha sido concebido como um instrumento de planejamento, acredita-se que uma reflexão sobre a sua experiência possa contribuir

no sentido de estimular o desenvolvimento de ferramentas não discursivas que habilitem o planejamento urbano a se aproximar da prática cotidiana na produção do espaço. Se por meio do jogo, pôde-se perceber a distância entre as intervenções realizadas pelo programa Vila Viva e o imaginário espacial dos jovens moradores da favela, é importante identificar no jogo, quais as características que permitiram a emergência daquele imaginário espacial?

Antes, contudo, cabe ampliar a reflexão em torno da autocrítica sobre a prevalência da perspectiva técnica como a lógica dominante no momento que nos colocamos diante de tarefa de “conceber” um jogo para aquela situação. Além de participar na elaboração do Jogo do Dissenso, o grupo de estudantes envolvidos na atividade de extensão universitária também participou da experiência, juntamente com o grupo de jovens da favela, no papel de jogadores. No momento de concepção do jogo, pudemos perceber o quanto o nosso pensamento (enquanto técnicos) estava condicionado por um imaginário formal de cidade pré-concebido no urbanismo moderno. Além da formação técnica, enquanto moradores da cidade formal, a experiência do espaço vivido pelos estudantes na cidade era diferente daquela do espaço vivido pelos moradores da favela. O encontro destas duas experiências de espaço, no tabuleiro do jogo, colocava os estudantes diante de um imaginário espacial desconhecido por eles. Ainda que o mesmo pudesse ocorrer em relação aos jovens da favela, a estrutura do jogo favorecia uma sobreposição de usos muito mais próxima da realidade do espaço vivido por eles. No entanto, os diferentes repertórios de vivências espaciais não impediram que juntos, os grupos imaginassem uma cidade possível. A possibilidade de confluência dos imaginários no jogo pode ser interpretada como uma consequência do modo de racionalidade ativada pelo ato de jogar. O jogo mobiliza uma consciência não discursiva, que prescindia dos códigos verbais demandados pela dimensão do concebido na representação técnica do espaço. A prática espacial do espaço vivido se traduz melhor jogando. Portanto é com referência a esta consciência não discursiva ativada pela atividade de jogar, que identifico três características que pretendo destacar no Jogo do Dissenso. São elas: a igualdade de condições de fala, a possibilidade de constituição de subjetividades e a desnaturalização de consensos quanto aos modos de se produzir espaço.

A primeira identifica no jogo, a criação de um ambiente favorável às trocas e compartilhamento de experiências. Pelos termos de Rancière, pode-se dizer que o jogo estabelece o princípio da “igualdade de condições de fala”, na medida em que

proporciona uma via não discursiva para a elaboração do imaginário espacial. Diante do tabuleiro os participantes são sobretudo jogadores, não existe a diferenciação entre “técnicos” e “comunidade”. O fato de que as quatro equipes foram formadas de um modo que misturava os estudantes de arquitetura e os jovens locais no mesmo time torna difícil rastrear a influência que cada grupo possa ter tido na elaboração das propostas, contudo, entende-se que a ‘igualdade condições de fala’ estava mais relacionada ao tipo de interação mobilizada pelo jogo do que necessariamente ao *background* dos jogadores. O Jogo do Dissenso não oferece, e nem cobra dos jogadores, nenhuma formulação prévia de propostas para o seu espaço, os desafios colocados pelas cartas possibilitam que as formulações de desejos para o espaço aconteçam gradualmente, de acordo com a contingência da situação. Ao contrário da lógica discursiva, que exige habilidades específicas para a formulação de uma proposta, o jogo apresenta outras vias para a elaboração dos argumentos. Por meio dos desenhos, o jogo possibilitou a interação entre as habilidades prática e discursiva, de modo que ambas se influenciaram mutuamente durante a negociação entre os companheiros de equipe. A interação entre essas duas habilidades também pode ter contribuído para amenizar as assimetrias que, eventualmente, poderiam inibir a liberdade na elaboração das propostas.

A segunda característica identificada na elaboração das propostas um processo de constituição de subjetividades, que ocorre à medida que os jogadores se identificam (ou desidentificam) com os dois modos contrastantes de se produzir espaço. Ainda que se reconheça que a estrutura do jogo induza uma sobreposição de usos, que é, por definição, mais próxima da lógica do espaço vivido da favela, esta estrutura não limita a criatividade dos jogadores, na medida em que permite uma interpretação própria das regras no sentido de viabilizar diferentes arranjos combinatórios. Como exemplo, cito o episódio em que uma jogadora foi questionada por um dos estudantes de arquitetura quando apresentou – como resposta para a combinação entre trabalho e circulação – o desenho de um ônibus, que foi colocado sobre uma rua proposta anteriormente por outra equipe. Um dos estudantes de arquitetura, que estava em um grupo adversário, argumentou que a combinação ‘ônibus + rua’ caracterizava duplamente a função de circulação, e não a sua combinação com o trabalho como demandado pela carta. Como resposta, a jogadora escreveu ao lado do seu desenho “o ônibus é o trabalho do motorista”. Este breve episódio explicita que, enquanto os moradores da favela enxergam a sobreposição de usos com naturalidade, para os estudantes de arquitetura, as regras do jogo (a formalidade) têm uma importância maior. Para o grupo de jovens da favela, o jogo possibilita a

desidentificação com as propostas impostas pelo programa Vila Viva, na medida em que valida a prática espacial local.

A terceira característica recorda o propósito inicial, de articular o debate sobre o espaço do Santa Lúcia entre os jovens, para avaliar que, o jogo cumpre o papel de desnaturalizar o consenso em torno da dimensão concebida de um modelo ideal (formal) de cidade. Contudo, é importante enfatizar que desnaturalizar o consenso, neste caso, não significa promover um consenso no sentido oposto. As propostas dos jovens da favela compartilhavam o espaço do tabuleiro com propostas dos estudantes de arquitetura. Durante o processo, era comum se ouvir comentários que faziam referência às experiências de ambos, como por exemplo: “Lá na casa de fulana é assim” ou ainda, “igual lá na minha rua”. Quando a proposta parecia ser inusitada para algum dos participantes, questionamentos do tipo: “será que tem praça desse jeito?” ou então, “mas quem vai querer morar aí?”, abriam a possibilidade para se questionar as referências, contaminar os imaginários reciprocamente e ampliar o repertório espacial de ambos os grupos.

Diante da inefetividade de uma comparação direta entre o jogo e os instrumentos do planejamento urbano, já que se tratam de instâncias que tem em sua origem objetivos completamente distintos, entende-se que a melhor contribuição que o Jogo do Dissenso pôde oferecer encontra-se no campo da resistência. Se identificamos na perspectiva técnica do planejamento o dispositivo consensual que opera por meio do apagamento das qualidades espaciais do espaço vivido da favela, identificamos no jogo o seu contra-dispositivo. O Jogo do Dissenso promove a desidentificação com o modelo consensual da cidade formal na medida em que explicita a prática cotidiana da favela como um modo legítimo de produção espacial.

Ainda no registro da resistência, a experiência com o Jogo do Dissenso aponta para a possibilidade de se pensar em jogos, como uma ferramenta de formação de vocabulário, capaz de empoderar os jogadores para uma argumentação mais equilibrada diante das instâncias comunicativas-instrumentais do planejamento. Por vocabulário não me refiro apenas a um léxico de termos técnico e conceitos do planejamento urbano, mas antes, a um repertório de ações que, desde que praticadas no jogo, deixam de habitar a esfera abstrata das possibilidades utópicas, e passam a valer como possibilidades real, que de alguma forma já foram colocadas à prova no campo da experiência promovida pelo jogo. O reconhecimento da prática espacial da favela é um primeiro passo para uma possível tradução dos seus códigos em um discurso inteligível para o planejamento urbano.

## 1.2. O jogo do Estatuto da Cidade: as armadilhas no jogo da política Urbana

O *Jogo do Estatuto da Cidade* consiste em um jogo de papéis (Role Playing Game), criado pelo Instituto Polis<sup>4</sup> em 2006, com o objetivo de democratizar o conteúdo do Estatuto da Cidade, de modo a torná-lo acessível a um maior número de agentes que atuam na produção do espaço das cidades.

O Estatuto da Cidade é a denominação oficial da lei 10.257 aprovada em julho de 2001, que regulamenta o capítulo de política urbana da constituição brasileira<sup>5</sup>. A aprovação do estatuto da cidade foi comemorada como uma importante conquista dos movimentos sociais organizados em torno da luta por moradia e regularização da terra urbana, que apostavam no efeito redistributivo e incluyente que seria possibilitado pela nova legislação. Acreditava-se que os instrumentos de planejamento urbano disponibilizados pelo estatuto possibilitariam um maior controle do poder público sobre o mercado de terras, a partir da definição de parâmetros para o cumprimento da função social da propriedade. Esses parâmetros possibilitariam também, maior agilidade nos processos de regularização fundiária. Outra novidade do estatuto foi a apresentação de uma série de instrumentos para o planejamento participativo, com o objetivo de democratizar a gestão das cidades.

Porém, para que os instrumentos do Estatuto da Cidade pudessem ser aplicados, estes deveriam, antes, estar previstos nos planos diretores das cidades. Nesse sentido o estatuto também define a obrigatoriedade de um plano diretor para todo município com mais de vinte mil habitantes. Assim, os anos que se seguiram à aprovação do estatuto mobilizaram um grande esforço, por parte de prefeituras e planejadores, para a elaboração e aprovação de planos diretores. No entanto, o acompanhamento da maioria dos processos de aprovação dos planos diretores pelos demais atores sociais ocorreu de forma tímida. A grande maioria dos planos diretores foi elaborada sem nenhuma consulta à sociedade, ou qualquer tipo de levantamento, por parte das prefeituras, no sentido de identificar as principais

---

<sup>4</sup> O Instituto Polis é uma ONG dedicada ao estudo e formulação de políticas públicas municipais e estratégias de desenvolvimento local.

<sup>5</sup> A aprovação do Estatuto da cidade em 2001 foi comemorada como a consolidação de uma antiga demanda dos movimentos sociais organizados em torno da luta por moradia e regularização da terra, dentre os quais estavam incluídas entidades de assessoria jurídica, ONGs, universidades, associações de classe, entre outros. Nos anos de 1980, estes movimentos se articularam para formular uma Emenda Popular de Reforma Urbana que foi apresentada ao Congresso Constituinte, tendo como resultado a inclusão de um capítulo específico para a política urbana (artigos 182 e 183) na constituição de 1988.

demandas populares, para que estas pudessem ser incluídas nos planos diretores. Além disso os primeiros planos diretores aprovados demonstravam pouca desenvoltura na aplicação dos instrumentos do estatuto, no sentido de promover a inclusão social por meio do acesso à moradia e à terra urbana. Na visão do Instituto Polis “a simples existência de uma nova moldura legal não garante por si só a democratização do acesso à terra e às cidades brasileiras” (CYMBALISTA; SANTORO; POLLINI, 2006, p.2). O principal obstáculo para a ampla e efetiva utilização dos instrumentos de regulação urbanística do Estatuto da Cidade encontra-se no desconhecimento destes por parte da sociedade.

[...] no Brasil, as práticas tradicionais empurraram a regulação urbanística para um campo de especialistas e eruditos, com pouca ou nenhuma relação com os diversos atores sociais que interferem na política urbana, ou que precisam dessa intervenção. As potencialidades do Estatuto da Cidade só resultarão em benefícios para as cidades e sua população – especialmente os grupos mais vulneráveis – se seus conteúdos forem conhecidos e instrumentalizados pelo conjunto da sociedade. É imperativa, portanto, a disseminação do conhecimento das possibilidades da Lei. (CYMBALISTA; SANTORO; POLLINI, 2006, p.2).

O *Jogo do Estatuto da Cidade* foi produzido, portanto, com o objetivo de ‘disseminar o conhecimento’ das possibilidades trazidas pela nova legislação. O jogo é uma das peças que compõe o *Kit das Cidades*, um conjunto de ferramentas didáticas produzido pelo Instituto Polis para ser utilizado em atividades de capacitação cujo objetivo é familiarizar os participantes com o conteúdo do Estatuto da Cidade.

### **As regras do Jogo do Estatuto da Cidade**

O jogo do estatuto da cidade apresenta três versões, ambientadas em três cidade fictícias distintas, que apresentam algumas situações urbanas conflituosas, tais como: déficit habitacional, ocupação irregular de áreas de preservação, construção de grandes equipamentos privados, especulação imobiliária, degradação de áreas centrais e mobilidade urbana. Cada versão consiste em: um tabuleiro com uma representação de cidade, um conjunto de cartas que corresponde aos instrumentos do Estatuto da Cidade, um conjunto de cartas que representa personagens, e um manual. O jogo funciona como uma espécie de RPG (Role Playing Game) onde cada jogador representa um dos personagens do respectivo conjunto de cartas.

Estas cartas estabelecem o perfil e os interesses de diferentes atores urbanos. Um mediador deve apresentar as principais características da cidade e auxiliar os jogadores a entenderem o conteúdo das cartas que contém os instrumentos disponibilizados pelo estatuto da cidade. As cartas de instrumentos devem ser utilizadas na negociação dos conflitos que podem ser escolhidos pelo grupo de jogadores dentre as nove opções de situações-problemas apresentadas no manual. É estabelecido um tempo para que a negociação ocorra.

### **Sobre a injogabilidade do Estatuto da Cidade: *gamification* ou pós-democracia?**

Se na ocasião da criação do jogo, o principal desafio, na visão dos seus criadores, era a apropriação dos instrumentos do Estatuto da Cidade pela sociedade, hoje, passados quinze anos da aprovação da legislação, o que se pode constatar é que, os instrumentos de regulação urbanística do estatuto não lograram as transformações sociais esperadas na realidade das cidades. Dentre as diversas críticas que buscam motivos externos para justificar as dificuldades de aplicação do estatuto destaco a visão de Flávio Villaça:

Uma característica do Estatuto – como de muitas leis no Brasil – é que ele vem de cima para baixo, vem da razão pura para a prática social, do pensamento para a sociedade. Assim, em vez de emanarem da sociedade (virem de baixo para cima), muitas leis pretendem corrigi-la pela implantação do “certo”, vindo de cima para baixo. Muito do Estatuto da Cidade procura dirimir hipotéticas dúvidas ou polêmicas originadas na razão abstrata e não na prática social, originadas nas disputas e contestações levadas aos tribunais. (VILLAÇA, 2012)

O argumento de Villaça desloca o debate em torno do Estatuto da Cidade da sua problematização superficial – atribuída ao simples desconhecimento do seu conteúdo pela sociedade – para uma crítica estrutural que o insere no contexto de uma configuração pós-democrática da política, especificamente neste caso, das políticas que orientam a produção do espaço urbano. Na introdução deste trabalho, a noção de pós-democracia elaborada por Rancière foi apresentada como “a prática consensual do apagamento das formas do agir democrático” (RANCIÈRE, 1996a, p. 104). Conforme observado por Villaça, a concepção ‘de cima para baixo’ do Estatuto da Cidade, por mais bem intencionada que seja, desconsidera os conflitos originados na prática social e, com isso, dificulta a sua apropriação por quem de fato

necessita acessar os seus instrumentos. Sob a perspectiva da pós-democracia, pode-se dizer que o dissenso, presente na prática social, é apagado na formulação política do estatuto, o que representa uma enorme contradição diante de uma legislação conquistada como resultado da mobilização popular.

Tendo a pós-democracia como pano de fundo para a discussão que se propõe, este ensaio pretende problematizar o Estatuto da Cidade, tomando como referência o jogo proposto pelo Instituto Polis. O jogo pretende ser uma aproximação simplificada ao conteúdo do Estatuto da Cidade, o que de fato acontece, contudo, entende-se que ele reproduz também, em outra escala e por outros meios, o aspecto contraditório do estatuto levantado por Villaça, aquele que dissocia a ação prática da formulação de conteúdo.

Não é minha intenção, contudo, desqualificar as intenções por trás da proposta do jogo, até mesmo porque este trabalho de pesquisa é uma aposta no papel emancipatório do jogo por meio da democratização do debate sobre a cidade. Neste sentido, a problematização do jogo, tem como objetivo iluminar os aspectos mais controversos da exploração dos jogos como ferramenta auxiliar no processo emancipatório, na medida em que se entende a emancipação como algo além da mera assimilação de conteúdos. A discussão que se segue, parte das dificuldades levantadas na experiência com o jogo para identificar alguns aspectos da sua dinâmica que o aproximam dos problemas estruturais identificados no Estatuto da Cidade. Assim, o jogo será usado como uma lente para a verificação dos artifícios que dissimulam a conjuntura pós-democrática à que estão submetidas as políticas públicas que regulamentam a produção do espaço das cidades.

Ao longo desta pesquisa, o Jogo do Estatuto da Cidade foi testado por três diferentes grupos de estudantes da graduação participantes da disciplina *O jogo e a Cidade* (que será apresentada em detalhe no capítulo 3). A intenção era avaliar as características e o desempenho do jogo diante do seu objetivo de divulgação das possibilidades trazidas pelos instrumentos do estatuto. Nas três ocasiões, os grupos apresentaram muita dificuldade em estabelecer uma dinâmica compatível com a ideia de jogo. O principal argumento foi o de que todo o tempo do jogo foi gasto no estudo do conteúdo das cartas de instrumentos. Além de extenso, a complexidade do conteúdo indicava que para jogar era necessário ter algum conhecimento prévio do estatuto. Não se tratava de um conhecimento à ser assimilado durante o desenvolvimento do jogo, mas algo que já era pressuposto pela estrutura do jogo para que se pudesse chegar à etapa de negociação. Já nesta etapa inicial, a

mensagem era clara: quem não sabe, não pode jogar. Em uma das ocasiões, um estudante, que se dedicara a estudar profundamente o conteúdo das cartas, assumiu o papel de mediador, indicando aos demais jogadores quais os instrumentos poderiam ser utilizados na negociação. Neste caso, a mensagem poderia ser atualizada para: quem não sabe, não tem autonomia para jogar. Sob este aspecto, é honesto que o jogo estabeleça como pré-requisito um conhecimento mínimo como condição para a autonomia nas negociações, mas, por outro lado, é também um jogo contraditório, no sentido de que nega aos jogadores a autonomia para a construção de um entendimento próprio do conteúdo disponibilizado pelas cartas.

Na ausência de uma 'dinâmica compatível com a ideia de jogo', o *Jogo do Estatuto da Cidade* lança mão de um artifício conhecido como *gamification* como expediente para promover o engajamento dos jogadores. A *gamification* é um recurso utilizado pela maioria dos chamados *serious games* como uma forma de envolver a realidade de um caráter lúdico sem, contudo, oferecer uma estrutura que possibilite uma articulação orgânica entre jogadores e elementos do jogo. Colocado em outros termos a *gamification* é uma espécie de armadilha, que promete a experiência do jogo, mas não é um jogo. A *gamification* se limita à superfície dos fatos.

Nos jogos que se orientam por um objetivo pedagógico, é sempre difícil precisar o limite entre jogo e *gamification*, assim como é precipitado avaliar negativamente a *gamification*. Cada caso é um caso. No *Jogo do Estatuto da Cidade*, a *gamification* pode ser identificada na ausência de elementos que introduzam no jogo, o aspecto da indeterminação. Não há no jogo, nenhuma possibilidade de acaso, que geralmente é colocado pela imprevisibilidade dos dados, ou combinações aleatórias de cartas. No *Jogo do Estatuto da Cidade* a *gamification* se refere à utilização dos recursos característicos dos jogos, como cartas e tabuleiros, apenas como suporte ou ilustração, sem que haja uma dinâmica que os justifique. Após definidos os papéis que serão representados por cada jogador, todos os elementos do jogo já estão dados. Ou seja, a negociação não se dá sob a perspectiva da contingência, que poderia ser introduzida por um evento indeterminado, ela ocorre sob a forma de um debate, no qual as opções já estão dadas de antemão.

Esta predeterminação das possibilidades, tem muito a dizer sobre a estrutura do próprio Estatuto da Cidade. A dificuldade em se conceber um jogo que relacione os seus elementos de forma orgânica reproduz a dissociação entre os instrumentos do estatuto e as demandas provenientes de uma prática social contingente. A

*gamification* caracteriza um 'jogo sem jogo', assim como a pós-democracia caracteriza a 'política sem política' (DEAN, 2009, p.3).



Figura 08: Jogo do Estatuto da Cidade. Tabuleiro. Fonte: <http://polis.org.br/publicacoes/jogo-do-estatuto-da-cidade-santo-expedito/>



Figura 09: Jogo do Estatuto da Cidade. Cartas personagens. Fonte: <http://polis.org.br/publicacoes/jogo-do-estatuto-da-cidade-santo-expedito/>

No *Jogo do Estatuto da Cidade* a *gamification* se caracteriza também pelo apelo cômico na caracterização dos personagens que representam os agentes da disputa espacial. Prefeito, empresários do setor imobiliário, ativistas, promotores e representantes da sociedade civil são representados de forma caricatural, assim como os interesses representados por cada um são banalizados em clichês bastante óbvios. Se os personagens são fictícios, no jogo eles são interpretados por pessoas reais em uma dinâmica de RPG. Assim, entende-se que este tipo de representação infantiliza os jogadores e, com isso, contribui para dissimular a perversidade da assimetria de poder que existe entre os diferentes agentes que atuam na cidade real. Ainda que se argumente que no jogo este recurso é utilizado meramente com o objetivo de superar os obstáculos sociais em nome da jogabilidade, o fato de camuflar as assimetrias, contribui com a construção de uma ilusão de igualdade, sendo que, na realidade, este talvez seja o maior obstáculo a ser superado pelo Estatuto da Cidade. Como um exercício de reflexão, pode se perguntar, em que medida, o Jogo do Estatuto da Cidade (e também o próprio Estatuto da Cidade) possibilitam um jogo equilibrado entre os atores/ interesses que disputam a produção do espaço da cidade?

Uma resposta otimista à questão elaborada acima atribuiria aos instrumentos de participação popular – que desde a aprovação do Estatuto da Cidade passaram a ser obrigatórios para a aprovação de diretrizes do planejamento da cidade – o papel de sustentar este equilíbrio de forças, na medida em que pretendem promover a democratização da gestão urbana. As instâncias participativas previstas no Estatuto da Cidade contemplam instrumentos tais como conselhos de desenvolvimento urbano, consultas e audiências públicas, plebiscito, estudos de impacto de vizinhança e orçamento participativo.

### **Participação ou participacionismo?**

Diante dos instrumentos participativos previstos no Estatuto da Cidade, propõe-se, assim como na seção anterior, usar a lente dos jogos para comparar as instâncias participativas previstas no Estatuto da Cidade ao artifício da *gamification*.

O modelo de avaliação da participação proposto por Sherry Arnstein (1969), é bastante esclarecedor da diferença entre formas reais de participação cidadã e o 'participacionismo' entendido como expediente de legitimação de decisões que já foram tomadas em outras instâncias, de cima para baixo. Neste modelo Arnstein reúne oito situações nas quais identifica tipos de participação e de não-participação,

e os classifica em um esquema ao qual chamou de “a escada da participação”. Na escada, cada degrau equivale a um diferente nível de participação na seguinte ordem (1) manipulação, (2) terapia, (3) informação, (4) consulta, (5) apaziguamento, (6) parceria, (7) delegação de poder e (8) controle cidadão. Os níveis (1) e (2) são entendidos como não-participação. Os níveis (3), (4) e (5) são classificados como *‘tokenismo’*, que corresponde a alguma abertura para a opinião cidadã, mas sem nenhuma garantia de que as suas ideias serão colocadas em prática. A expressão *tokenismo* deriva do termo inglês *token*, traduzido para o português como símbolo. Estes níveis representam, portanto, uma participação simbólica, cujo verdadeiro propósito é sustentar uma aparência democrática por meio de pequenas concessões, desde que não comprometam a manutenção das estruturas de poder. Os níveis (6), (7) e (8) são aqueles que representam uma real transferência de poder para os cidadãos. Seja pela possibilidade de negociação direta com o poder público (parceria), pela possibilidade de autogestão (delegação de poder) ou por um ambiente de decisão onde os cidadãos têm a maioria dos votos decisórios (controle cidadão).

De acordo com a escada de Arnstein, verifica-se que os tipos de participação disponibilizados pelos instrumentos do estatuto da cidade são, em realidade, diferentes formas de *tokenismo*; tratam-se de instâncias meramente consultivas. Ainda que a consulta possa ter alguma influência sobre o processo decisório, esta por si só não garante o compromisso de que as opiniões consultadas serão acatadas como políticas de transformação do espaço das cidades. A consulta submete as propostas formuladas pela comunidade às instâncias do poder legislativo ou executivo para a sua aprovação final. Além da possibilidade de filtrar ou alterar o conteúdo das propostas elaboradas coletivamente, cabe também às instâncias de poder superior, a responsabilidade por estabelecer as regras dos processos participativos.

Com relação a esse processo auto referenciado na própria estrutura do poder, Kapp e Baltazar entendem que a participação se torna contraditória à noção de autonomia.

Autonomia é a capacidade dos indivíduos e, acima de tudo, da coletividade de estabelecer seus próprios modos de ação e interação, desde que não restrinjam o dos outros. Ser autônomo significa ser governado por normas auto-definidas. Em contraste, a ideia de participação indica que as pessoas estão autorizadas a participar na

tomada de decisões sem poder alterar suas normas. (KAPP; BALTAZAR, 2012, p.1)

Sob este aspecto, a participação se aproxima do artifício da *gamification*, na medida em que afasta dos jogadores a possibilidade de interagir com as estruturas do jogo, o que no contexto do Estatuto da Cidade, poderia representar uma abertura para a transformação da lógica hegemônica de produção do espaço.

Passada mais de uma década da aprovação do Estatuto da Cidade, Raquel Rolnik reconhece o mesmo desequilíbrio que apontamos no jogo do Estatuto da Cidade, uma vez que a promessa de democratização da gestão urbana, anunciada pelos instrumentos participativos do estatuto, se mostrou insuficiente para garantir o acesso à moradia e ao solo urbano. Assim, na impossibilidade de funcionar como instrumento de políticas públicas, os parâmetros legais estabelecidos pelo Estatuto da Cidade têm servido apenas como salvaguarda de direitos básicos, por meio da judicialização das disputas urbanas

Considerando o esvaziamento dos espaços de pactuação participativa da sociedade, as vozes que ainda defendem um modelo de desenvolvimento urbano baseado na afirmação de direitos nestes espaços tem se utilizado dos instrumentos do Estatuto da Cidade como forma de resistência no campo jurídico. Assim, ZEIS tem sido utilizada para impedir remoções, a exigibilidade de processo participativos e planos diretores aprovados para barrar aprovações de planos e projetos definidos sem discussão, entre outros. (ROLNIK, 2013, p.9)

### **1.3. Play Oosterwold: Um jogo para se testar as regras do jogo**

O jogo Play Oosterwold foi produzido em 2012 pelo estúdio holandês Play the City. Trata-se de um jogo de simulação de comportamento concebido como uma ferramenta de diálogo com o novo plano de uso e ocupação do solo de Oosterwold, uma área localizada na no município de Almere, que se situa a aproximadamente 40 quilômetros da capital Amsterdam.

Portanto, neste ensaio, a referência ao jogo será tratada em dois contextos. O primeiro é o plano de uso e ocupação do solo proposto para a região de Oosterwold. Trata-se de um plano inovador, que apresenta um nível de flexibilização bastante distinto dos planos tradicionais. Este se aproxima da ideia de jogo, na medida em que propõe uma configuração gradual do espaço, por meio da interação e negociação entre os moradores e investidores da região. O segundo é o jogo Play Oosterwold desenvolvido pelo estúdio Play the City como uma ferramenta de simulação do comportamento dos futuros investidores e moradores da cidade de Oosterwold. O jogo foi encomendado pela agência governamental de desenvolvimento e tem como objetivo refletir sobre as regras do planejamento de Oosterwold antes do seu lançamento no mercado imobiliário. Neste contexto, entendeu-se que as configurações espaciais ativadas pelo jogo serviriam como uma avaliação prévia das diretrizes e parâmetros definidos no plano, possibilitando uma calibragem mais equilibrada das regras, de acordo com as respostas elaboradas pelos futuros moradores, investidores e jogadores em geral. Neste sentido, plano e jogo passam a ser entendidos em uma relação de jogo e meta-jogo. O plano é o jogo por trás do jogo.

#### **O planejamento como jogo: reconfigurando os papéis na produção do espaço**

A região de Almere foi criada nos anos 60, utilizando-se da tecnologia de diques em um projeto de extensão do território holandês sobre o mar. Atualmente a região apresenta as últimas parcelas ainda não ocupada de todo o país. O novo plano, que foi chamado de Almere 2.0, foi desenvolvido em uma parceria entre o estúdio de arquitetura MVRDV e a Agência do governo para o desenvolvimento imobiliário, que o apresentaram em 2009. Almere 2.0 é um plano que pretende guiar o desenvolvimento da região até o ano de 2030 e faz parte de um projeto (Almere 2030) que propõe diferentes estratégias de ocupação para as quatro áreas que conformam o território de Almere, dentre as quais situa-se a região de Oosterwold.

O novo plano consiste na substituição dos parâmetros legais do plano original (elaborado em 1977), por um conjunto de regras que deverão balizar a negociação entre agências de serviços, investidores e moradores. A expectativa é de que as regras propostas possam levar os futuros agentes a conformar um subúrbio de baixa densidade, com um misto de negócios e fazendas de cultivo, de forma a propiciar um modo de vida sustentável e autogerido. As regras estabelecem parâmetros para assegurar que o caráter rural da área seja mantido. Os parâmetros para Oosterwold estabelecem uma ocupação de 18% de área construída, 8% destinada às vias, 13% de espaços públicos verde, 2% de superfície de água e 59% de agricultura urbana (MVRD, 2015). Respeitando esses parâmetros, os atores envolvidos no desenvolvimento da cidade podem negociar no intuito de propor as configurações de usos, vizinhanças e traçados urbanos da forma como melhor entenderem. Nesta negociação os moradores são os responsáveis pela execução e manutenção da infraestrutura urbana, tal como construção das vias locais; produção de energia limpa; captação, abastecimento e drenagem de água; coleta de esgoto e gestão de resíduos sólidos. A ideia é que a infraestrutura seja construída gradualmente, à medida em que o espaço vai sendo ocupado com a conformação dos lotes e a implantação de diferentes tipos de uso. A implantação e gestão das áreas verdes para uso público (parques e jardins públicos) também é delegada à iniciativa privada que poderá propor formas de viabilizar o investimento, como por exemplo a compensação por um aumento do coeficiente de aproveitamento (dos 0,5% previstos podendo chegar até 1%)

A estratégia de ocupação proposta para a área de Oosterwold é apresentada sob a perspectiva do urbanismo DIY (*Do it Yourself*). Este conceito de intervenção urbana tem como princípio as iniciativas de baixo para cima, que partem da organização da comunidade para o planejamento e a autoprodução, com o objetivo de melhorar o seu próprio espaço. Contudo, na região de Oosterwold ainda não existe uma comunidade organizada, por se tratar de área muito pouco ocupada. Assim, um dos objetivos do plano (e do jogo) é a articulação da comunidade em torno de um planejamento coletivo.

O plano Almere 2.0 propõe uma reconfiguração do papel do estado na produção e manutenção do espaço. Esta reconfiguração é apresentada pelo governo como uma substituição do seu papel de administrador para o de articulador. Se por um lado, a transferência da responsabilidade, do estado para a esfera privada, pode ser entendida como uma forma de delegação de poder, por outro, percebe-se o

alinhamento com uma agenda neoliberal de estado mínimo, que se reflete na produção do espaço. Vale lembrar que o plano foi lançado em 2009, apenas um ano depois da crise que afetou a economia dos países do primeiro mundo no ano de 2008.

Em seguida, serão apresentadas as dinâmicas do jogo, assim como as situações recorrentes, identificadas pelos organizadores, durante as sessões com o jogo Play Oosterwold. Ao final, será proposta uma reflexão sobre estas situações no sentido de identificar questões que atravessam a relação entre o jogo e o plano de Oosterwold.

### **O jogo Play Oosterwold**

O jogo foi testado por um período de quase três anos, de 2012 a 2014, em 50 sessões das quais participaram mais de mil jogadores. O perfil dos grupos participantes foi bastante variável, contemplando desde instituições governamentais, planejadores, pessoas interessadas em investir e morar em Oosterwold, empresários de várias escalas e até grupos de estudantes. O jogo se desenvolve em uma dinâmica de RPG (jogo de papéis) que promove a interação entre três tipos de agentes: futuros ocupantes (moradores, trabalhadores e investidores de várias escalas); o banco (responsável pelo controle de caixa e fluxo de investimento); e a administração local. Estes três grupos foram traduzidos nas cartas de personagens (PLAY THE CITY, s.d.). Um aspecto interessante, em relação aos demais jogos de papéis, é que os jogadores podem escolher representar os seus próprios papéis, assim, moradores e investidores podem jogar como uma forma de simular as possibilidades reais para os seus interesses.

Uma vez definidos os personagens, cada jogador deve escrever no seu cartão de avatar a proposta de negócio que pretende desenvolver na cidade. O banco concederá um empréstimo de acordo com a renda estimada para o personagem. Os jogadores recebem informações sobre as regras e os elementos do jogo (os diferentes tipos de parcelamento, as peças do jogo e as fases de construção do jogo). Os jogadores são responsáveis pela construção das vias públicas entre os seus terrenos e da infraestrutura que se refere ao provimento de água, energia renovável, captação e retenção de águas pluviais, processamento de lixo e esgoto e também pela gestão dos recursos naturais de forma a proporcionar o equilíbrio sustentável da cidade. É estabelecido um tempo de interação entre os jogadores para a alocação dos terrenos e construções, e para a negociação de formas

colaborativas para viabilizar a construção da infraestrutura, que pode ser coletiva ou individual. Durante este período é permitido aos jogadores alterar a localização, ou até mesmo o perfil do seu empreendimento, quantas vezes for necessário para que os diferentes usos propostos possam conviver de forma equilibrada.



Figura 10: Uma das sessões do Jogo do Play Oosterwold. Fevereiro de 2013. Fonte: <http://www.playthecity.nl>



Figura 11: Imagem de divulgação do plano de Oosterwold pelo MVRDV. Fonte: <https://www.mvrdv.nl>

Durante o período de teste com o jogo foi possível identificar determinados padrões de comportamento no modo como os participantes interpretavam as regras e implementavam o plano de Oosterwold. São eles:

**Organização autárquica para a vida e trabalho:** O desafio da construção e gestão da infraestrutura fez com que alguns grupos se organizassem em um modelo de autarquia que tentava conciliar o trabalho com um modo de vida sustentável. Por autarquia, entende-se que a comunidade possui autonomia na gestão dos recursos naturais e da infraestrutura na qual investiram por meio de um contrato de concessão firmado com o estado. O alto custo do investimento inicial demandou a negociação entre os moradores na busca pela otimização dos equipamentos de infraestrutura e da utilização racional dos recursos naturais. Este cenário transforma os futuros habitantes de Oosterwold em empreendedores na medida em que reforça a necessidade de tornar a vida local sustentável. Assim, os proprietários tentam conciliar a sua necessidade de moradia com as atividades de geração de renda. O jogo permitiu testar a sustentabilidade das propostas de ocupação nos seus aspectos econômicos e sociais, bem como revelar as possíveis relações simbióticas e parasitárias que poderiam se estabelecer entre as iniciativas propostas (PLAY THE CITY, s.d.).

**Diferentes modos de viver:** Os programas propostos foram ousados variando desde grandes fazendas que combinavam as funções de negócios, educação, lazer e moradia, até pequenas áreas de cultivo hidropônico integrado a casas alimentadas por energia solar, centros de ensino a distância dentro de fazendas de bioengenharia, moradias individuais, e até mesmo cervejarias ligadas a iniciativas de habitação coletiva. Esta diversidade de programas que surgiu durante as sessões do jogo demonstram a ampliação do imaginário em relação ao modo de vida e as diferentes possibilidades de organização social e modos de produção que variam entre iniciativas individuais e organizações coletivas para habitação e geração de renda (PLAY THE CITY, s.d.).

**Organização coletiva:** A responsabilidade pela implantação e gestão da infraestrutura fez com que os jogadores naturalmente se organizassem em grupos para propor soluções eficientes. Esta organização resultou também em sugestões para a reformulação das regras previstas no plano de Oosterwold. Os jogadores constataram que a regra que definia a parcela de responsabilidades com base em porcentagens não funcionou bem no jogo e, dificilmente funcionaria na realidade onde a complexidade tende a ser maior e as oportunidades de interações menores.

Segundo os organizadores, este debate serviu para aconselhar que o plano de Oosterwold desenvolva regras mais simples e claras em relação à infraestrutura. Além disso, os jogadores entenderam que a oportunidade de encontro e negociação entre eles foi determinante para que, juntos, pudessem encontrar soluções eficientes para a cidade. Isso levou os jogadores a questionar como promover esta interação entre os futuros habitantes durante a implementação real de Oosterwold (PLAY THE CITY, s.d.).

**Aglomeração e reutilização:** Na maioria das experiências, a ocupação ocorreu de forma a gerar massa de construções, com pouca exploração das possibilidades oferecidas pelo modelo de parcelamento. Os jogadores que tinham suas iniciativas espalhadas nas primeiras fases do jogo, buscaram agrupar os programas de usos complementares, bem como compartilhar iniciativas. Buscou-se também a reutilização das infraestruturas existentes afim de evitar novas construções (PLAY THE CITY, s.d.).

**Parques públicos de propriedade privada:** O plano de Oosterwold, apresenta uma nova noção de espaço público: os parques abertos ao público (áreas verdes), mas de propriedade privada. Assim, o espaço público que costumava ser de propriedade do estado, passa a ser vendido aos empresários e, por contrato, deve ser mantido por eles. No jogo, esta regra fez com que os jogadores evitassem as parcelas com uma alta porcentagem de áreas verdes públicas ao mesmo tempo em que desencadeou a invenção de usos nos quais as áreas verdes pudessem gerar renda, como por exemplo, campos de golfe semi-públicos, explorados como um negócio (PLAY THE CITY, s.d.).

### **Considerações sobre os resultados apresentados pelo jogo**

Em que pese a perspectiva de um alinhamento neoliberal por trás da proposta para o plano de Oosterwold, ainda é difícil avaliar em que medida essa proposta de transferência de poder e de responsabilidades, do estado para a sociedade, pode contribuir de fato com a melhoria da qualidade do espaço autoproduzido. Contudo, a relação entre o jogo e o plano de uso e ocupação de Oosterwold trás algumas contribuições importantes para o debate sobre o papel do jogo enquanto ferramenta auxiliar no planejamento urbano. Em seguida serão apresentados alguns aspectos percebidos nos resultados apresentado pelo jogo que podem ajudar a alimentar este debate.

**Planejamento como um jogo aberto:** Ainda que o plano de Oosterwold apresente uma maior flexibilidade em relação ao planejamento convencional, por estar estruturado sobre regras que permitem a negociação entre os agentes envolvidos na produção do espaço, estas regras apresentam parâmetro bastante restritivos, que condicionam os futuros proprietários a atuarem dentro limites muito bem definidos. Flusser (s.d.) entende como jogo aberto, aquele que permite o aumento do seu repertório e a modificação de suas estruturas. Neste sentido, a realização do jogo Play Oosterwold como uma etapa de testes, possibilitou alguma abertura para que o plano de uso e ocupação pudesse rever suas regras e limites. Por meio do jogo, o repertório proposto pelo plano pôde ser aumentado, por meio das soluções apresentadas pelos jogadores. A transformação das regras do plano não é garantida pelo simples aumento do repertório no jogo, contudo, dentro da estrutura do jogo, os jogadores se apropriaram de algumas regras de maneiras diferentes daquelas previstas no plano original. De acordo com a análise de Henrique Gazzola “por se tratar de um jogo de tabuleiro que envolve interações reais cara-a-cara, as discussões acabam tendo maior liberdade e não se conformam necessariamente às regras e dinâmicas previamente delimitadas” (GAZZOLA, 2017, p.201). Este tipo de interação possibilitou aos jogadores a proposição de alterações nas regras e melhorias no plano, como por exemplo, a solicitação para a revisão da regra das porcentagens para o custeio da infra-estrutura, e também, a proposição de instâncias de negociação entre os futuros habitantes durante a implementação real de Oosterwold. Assim, enquanto instância experimental, o jogo informa o plano no sentido de equilibrá-lo, tendo como referência a prática espacial dos atores envolvidos em várias escalas.

**Sobre os imaginários possibilitados pelo jogo:** No item relativo aos ‘diferentes modos de viver’, foram apresentadas iniciativas criativas quanto as possibilidades de conciliar as necessidades de moradia, trabalho e lazer. Contudo, esta criatividade está mais ligada à viabilidade econômica do cotidiano, do que à organização do espaço em si. Na visão dos organizadores, a exploração formal do espaço deixava muito a desejar em termos de liberdade e criatividade quando comparado aos cenários imaginados pelos arquitetos do MVRDV.

O forte imaginário criado pelo MVRDV, os designers do plano, não foi captado pelos diferentes jogadores no que se refere à liberdade e criatividade que os enclaves vivos poderiam projetar sobre os lotes urbanos por diversos motivos; os proprietários de terra e agências do

estado interpretaram o modelo de parcelamento disperso como ineficiente e pouco realista, enquanto os investidores e empresários concentraram sua criatividade no seu próprio programa individual ou no compartilhamento dos serviços públicos. (PLAY THE CITY, s.d.)

A observação desta pouca desenvoltura na formulação do espaço, sugere que alguma colaboração técnica no sentido do desenho urbano, poderia contribuir com alguma melhoria na qualidade do espaço proposto. Com isso, não se quer sugerir uma participação convencional de arquitetos e urbanistas na elaboração do plano, mas antes a sua inclusão enquanto uma das instâncias de negociação no jogo (talvez incluídos no grupo da administração local). Com isso, imagina-se a possibilidade de uma contaminação mútua entre os imaginários dos jogadores e dos técnicos, no sentido de traduzir a criatividade dos habitantes/empreendedores em espaços compatíveis com este imaginário criativo.

**Autonomia:** em sua análise sobre a interface (jogo) Play Oosterwold, Gazzola (2017) aponta para a diferença entre a delegação de poder sugerida pelo plano e a instância de reflexão e capacitação promovida pelo jogo.

Portanto, no que concerne ao poder de decidir, a interface – assim como o plano – contribui para a construção da autonomia individual e coletiva por meio da descentralização territorial de decisões. Já no que se refere à capacidade de decidir, possibilita um melhor entendimento do processo de desenvolvimento urbano da área ao simular, com agentes reais, as dinâmicas que poderiam se desdobrar da combinação das regras do plano e da interação entre os jogadores. (GAZZOLA, 2017, p.200).

Neste sentido, a noção de autonomia, entendida apenas como liberdade para a ação, é complementada pela noção de capacitação para a ação. No jogo, a abrangência da capacitação não se refere apenas aos futuros habitantes, mas antes, a todos os agentes envolvidos na elaboração e implementação do plano. Enquanto jogadores, todas as partes (governo local, agências de financiamento e futuros habitantes) estão igualmente implicados em um processo de interação que tende a transformar os pressupostos representados por de cada um.

**Interesse Individual x interesse coletivo:** O jogo permitiu identificar relações tanto positivas quanto negativas (relações simbióticas e parasitárias) entre os diversos programas propostos nas simulações. Os temas de maior controvérsia, foram identificados nos modos de apropriação privada dos recursos naturais e na

exploração econômica, tanto da infraestrutura como das áreas verdes para uso coletivo, como forma de viabilizar o investimento. Sob este aspecto, a ausência do estado, enquanto instância comprometida com o equilíbrio das relações no espaço, configura uma deficiência ainda não resolvida pelo plano. Ainda que a reação orgânica dos futuros moradores e investidores, no sentido de otimizar os custos e buscar mais eficiência para os recursos infra estruturais, seja vista de maneira positiva pelos organizadores do jogo, os mesmos argumentam que seria importante uma mediação por parte do estado, para garantir que na implantação real da cidade “o interesse público prevaleça sobre os interesses individuais” (PLAY THE CITY, 2015).

#### **1.4. Entre o jogo e a realidade: questões para o meta-jogo**

Os exemplos analisados neste capítulo propõem o exercício de se olhar para o jogo desde uma perspectiva que o insere dentro do seu meta-jogo, ou seja, do contexto das relações que se estabelecem nas estruturas que o antecedem. Conforme observado por Flusser, “jogos ocorrem em jogos” (s.d., p.3). Esta relação entre o jogo e o meta-jogo aparece de forma mais explícita no exemplo do jogo Play Oosterwold, na medida em que este é elaborado com o claro propósito de informar as regras do planejamento urbano. Contudo na visão de Flusser a relação entre jogo e meta-jogo, remete a um efeito cascata, no qual um jogo ‘maior’ estará sempre a conter um outro jogo, como em uma boneca russa infinita. Assim, o Jogo do Dissenso, o jogo do Estatuto da Cidade e o Play Oosterwold têm como meta-jogo comum, o contexto das relações estabelecidas na produção do espaço. E dentro deste contexto maior, cada qual dialoga com seu meta-jogo imediato, entendidos respectivamente como: o programa de intervenções do Vila Viva no Aglomerado Santa Lúcia, o contexto pós democrático de formulação do Estatuto da Cidade e o plano Almere 2.0. Este último poderia, também, estender-se ao contexto neoliberal de encolhimento do estado na produção do espaço, contudo, no recorte proposto para a análise, decidiu-se focar no diálogo entre o jogo e o plano de Oosterwold, por entrever nesta relação alguns aspectos relevantes para refletir sobre as possibilidades do jogo como interface para balizar as ações do planejamento urbano.

É, portanto, no diálogo entre o jogo e o seu meta-jogo, que neste capítulo formulam-se algumas questões que deverão orientar o desenvolvimento da pesquisa. Assim, o Jogo do Dissenso aponta para o aspecto não discursivo do jogo como possibilidade de aproximação da prática espacial cotidiana e coloca para o planejamento urbano o desafio de acolher outros modos de se produzir espaço para além daqueles validados pelo conhecimento técnico.

A análise do jogo do estatuto da cidade questiona os processos de formulação das políticas que orientam a produção do espaço urbano em uma esfera afastada da realidade contingente da prática cotidiana. E ainda propõe uma análise crítica do próprio jogo, no sentido de iluminar os aspectos mais controversos da exploração dos jogos como ferramenta de capacitação.

Entre os três exemplos analisados, o jogo Play Oosterwold foi aquele que possibilitou um diálogo mais direto com o planejamento urbano, por tratar-se de um

jogo formulado especificamente com este objetivo. Neste diálogo identifica-se três contribuições e um desafio para a inserção de jogos como ferramenta auxiliar do planejamento. Entre as contribuições destacam-se: (1) a apropriação e transformação das regras pelos jogadores possibilitada pela interação presencial; (2) a possibilidade de equilibrar interesse público e interesses individuais na medida em que o jogo explicita as ações das partes interessadas e suas respectivas consequências materializadas no espaço; (3) a possibilidade de articular 'poder de decisão' e 'capacidade de decisão' na medida em que permite aos jogadores experimentarem os efeitos das decisões tomadas. Como desafio, para se repensar a estrutura do jogo, levanta-se a possibilidade de prover instâncias de diálogo entre arquitetos/planejadores e futuros moradores/investidores de Oosterwold no sentido de possibilitar a contaminação dos imaginários de ambas as partes quanto as possibilidades de ocupação do espaço.

Assim, com base nos pontos de tangência entre as questões levantadas nas três análises cabe-se perguntar em que medida os jogos pode contribuir para reconfigurar as relações entre arquitetos e não arquitetos? Entre o conhecimento técnico e a prática espacial cotidiana? Entre as instâncias de formulação das políticas de planejamento e a realidade dissensual e contingente da produção do espaço?

## **[2] Conceitos de jogo**

O conceito de jogo como uma ferramenta teórica tem sido utilizado em diferentes campos disciplinares, especialmente nas ciências humanas e sociais, desde a arte e a literatura até a economia ou a pedagogia. Embora o esforço por definir um conceito de jogo geralmente gire em torno dos seus aspectos cognitivos e sociais as diversas interpretações encontradas na literatura refletem os interesses e as influências da disciplina na qual se desenvolve.

Tendo em vista que o objetivo desta pesquisa não é construir mais um conceito de jogo, mas antes identificar no jogo a sua capacidade de agência no contexto da produção do espaço, este capítulo recorre a algumas definições de jogos com o propósito de reunir um espectro de possibilidades para a formulação da agência espacial dos jogos. A escolha dos conceitos aqui apresentados orientou-se pelas questões levantadas na reflexão sobre a prática dos jogos promovida no capítulo anterior. Este recorte sem dúvida, deixará de fora algumas contribuições importantes para os estudos dos jogos. Não se trata de esgotar o assunto, mas antes de formar um repertório que visa deslocar o foco de um debate já bastante avançado entre os estudiosos dos jogos, para uma outra perspectiva, que busca no jogo uma possibilidade de emancipação para a prática espacial. Ainda que esta seleção seja limitada, acredita-se que a mobilização dos conceitos aqui apresentados possibilitará a construção de outras alternativas para a abordagem dos jogos no contexto da produção do espaço.

Por se tratar de uma reunião de recortes originados em contextos distintos, os conceitos de jogo que alimentam este debate podem parecer contraditórios tanto em suas definições quanto em seus aspectos metodológicos, e mesmo que em alguns momentos apresentem alguns pontos de tangência, tratam-se de abordagens distintas, formuladas independentemente umas das outras. É preciso esclarecer que não se trata de escolher qual a abordagem que mais se aproxima do nosso entendimento de jogo, haja visto que tal entendimento tampouco está fechado. Trata-se, antes, de disponibilizar uma constelação de conceitos que se complementam e informam a construção de um sentido para a agência espacial dos jogos.

Três conceitos de jogos ou, o debate sobre jogos em três contextos distintos, formam o corpo desta seleção, à qual se soma uma quarta proposição. Começaremos com a retórica sobre o jogo no campo dos estudos antropológicos, que parte da influente caracterização de jogo proposta por Huizinga como objeto de contestações e atualizações, que, quase um século mais tarde nos permite inserir o

jogo no contexto das relações sociais, no qual este se qualifica como uma disposição, mais do que uma atividade ou um comportamento. Em um segundo momento, o conceito de um livre jogo da estética, formulado por Friederich Schiller em 1795 e recentemente atualizado por Rancière, promove a aproximação entre estética e política para identificar no livre jogo, a possibilidade de reconfiguração do que chamou de 'partilha do sensível' (RANCIÈRE, 2005). O terceiro debate se dá sobre o conceito de jogo aberto formulado por Flusser, que será apresentado em paralelo à noção de 'caixa preta', a fim de caracterizar o aparelho político da atualidade diante da perspectiva de transformação, por meio do dissenso como formulação política. Nos três contextos descritos, a ideia de jogo aparece como uma possibilidade de emancipação pela via da inclusão do sujeito como agente dos processos sociais no qual está inserido. O meio social configura uma rede de actantes humanos e não humanos, na qual o jogo também atua, e sob esta perspectiva, torna-se possível nos referirmos a uma agência dos jogos. Assim, o quarto e último debate se desloca da retórica do jogo para introduzir o conceito de agência espacial desenvolvido por Nishat Awan, Tatjana Schneider e Jeremy Till (2011). A aproximação entre jogo e agência espacial tem como objetivo caracterizar o jogo como uma possibilidade de agência espacial, ou da mesma forma, qualificar a agência espacial do jogo.

## 2.1. Contribuições da antropologia: a dimensão da experiência e as possibilidades do jogo como disposição.

O estudo dos jogos no campo das ciências sociais é profundamente marcado pela publicação em 1938 de *Homo Ludens*, um estudo antropológico e filosófico sobre os jogos apresentado por Huizinga. Neste estudo, Huizinga identifica o jogo como um fenômeno cultural “existente antes da própria cultura” (2000, p.7) e profundamente enraizado em toda a realidade humana. Para Huizinga, é do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia. Huizinga reconhece que a formulação de um conceito de jogo como uma forma isolada não se deu de forma semelhante entre as diversas culturas. “Há diversos indícios que mostram que a abstração de um conceito geral de jogo foi, em algumas culturas, tão tardia e secundária como foi primária e fundamental a função do jogo” (2000, p.24). O seu estudo é, em grande parte, um esforço em oferecer uma definição de jogo que se oponha à visão determinista ou utilitarista. Neste debate, Huizinga se vale da aproximação entre jogo e ritual para concluir que “se [...] aceitarmos a identidade essencial e original do jogo e do ritual, limitamo-nos a reconhecer o lugar santificado como um campo de jogo, sem chegar a colocar a ilusória questão do por que e para que” (2000, p.18, grifo nosso).

Huizinga oferece algumas definições de jogo que se tornaram clássicas para o estudo dos jogos, não só na antropologia, como em diversos campos do conhecimento. Contudo é importante contextualizar as teorias de Huizinga em seu tempo e sob a influência de um modo de pensar característico em termos metodológicos. Dentre as definições apresentadas no estudo encontramos:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2000, p.13-14, grifo nosso)

Ou ainda,

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, 2000, p.24, grifo nosso)

Em ambas as passagens o jogo é definido como uma 'atividade', tema este que será retomado em seguida para problematizar a polarização entre atividade e experiência, que se desenvolve em estudos posteriores que partem desta qualificação primeira proposta por Huizinga. Neste momento é importante destacar a forma com a qual Huizinga constrói seu conceito de jogo em contraste com aquilo que (no seu entendimento) lhe é heterogêneo. Dessa forma, se estabelece uma dialética de oposições entre o que é sério e o que não é; entre jogo e vida cotidiana; e, entre jogo e trabalho, na medida em que o jogo é desligado de interesses materiais e não permite a obtenção de lucro.

É possível perceber que o tema das oposições habita o pensamento de Huizinga quando este afirma que:

Quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma separação entre a forma a que chamamos "jogo" e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo. E sua exclusão do domínio das grandes oposições entre categorias não se detém aí. O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude. (HUIZINGA, 2000, p.9)

Ainda que Huizinga se mostre preocupado em afirmar que o jogo não se define pelas grandes categorias dialéticas, ele acaba por estabelecer novas dicotomias em um procedimento similar àquele que tenta negar, provavelmente sem perceber a dimensão que as oposições que acabara de consolidar poderiam tomar em seu desenvolvimento futuro.

Entre os seguidores de Huizinga destaca-se o relevante trabalho de Caillois (2001), o qual se sustenta no primeiro para construir as suas teorias sobre os jogos, publicada em 1958 com o título *Les jeux et les Homes*<sup>6</sup>. Caillois discute as definições

---

<sup>6</sup> A tradução para o inglês, de 1961 recebeu o título de *Man, Play and Games*.

de jogo apresentadas por Huizinga e propõe atualizá-las em seis características essenciais:

1. É livre. Ou, não é obrigatório.
2. É separado da rotina da vida, ocupando seu próprio espaço e tempo.
3. É incerto, de modo que os resultados do jogo não podem ser pré-determinados já que envolve a iniciativa de cada jogador.
4. É improdutivo, não produz bens ou riqueza.
5. É regido por regras que suspendem leis e comportamentos comuns e que devem ser seguidas pelos jogadores.
6. O jogo envolve faz de conta, que confirma aos jogadores a existência de realidades imaginadas e que podem ser contrastadas à "vida real".

(CAILLOIS, 2001, pp.9-10)

Na quarta definição, Caillois reafirma o caráter improdutivo do jogo, que reforça a oposição entre este e o trabalho apresentada previamente por Huizinga. Não sem antes considerar o caráter particular dos jogos de azar e a dificuldade em identificar sua função cultural quando comparados aos jogos de competição. Contudo, argumenta que se algumas formas de jogos de azar podem apresentar lucro ou prejuízo, “isso não elimina o fato de que jogar por dinheiro permanece completamente improdutivo” (2001, p.5). O montante ganho pelo vencedor será no máximo, o mesmo perdido pela outra parte. Há uma troca, mas nenhum bem é produzido.

A dicotomia entre trabalho e jogo<sup>7</sup> é questionada pela primeira vez por Philips Stevens (1978), sob o argumento de que esta “não é simplesmente uma falsa dicotomia, mas aquela cujas dimensões, se não forem reveladas, bloquearão o caminho de um avanço significativo em vários aspectos do nosso campo de estudo” (STEVENS, 1978, p.18). Em um artigo apresentado durante o 4º encontro anual da TAASP (The Association for the Anthropological Study of Play) em 1978, Stevens elabora uma análise que identifica algumas coincidências entre jogo e trabalho no campo da experiência. O argumento de Stevens se sustenta com a introdução do conceito de “Flow” desenvolvido nos anos 70 por Mihaly Csikszentmihalyi e seu

---

<sup>7</sup> No original, em inglês, questiona-se a oposição entre *work* e *play*. O termo inglês ‘*play*’ oferece uma variedade maior de sentidos do que a tradução para o português adotada neste trabalho como ‘jogo’. Na tradução inversa, o termo ‘jogo’ estaria limitado ao sentido de ‘*game*’, que se refere apenas aos jogos de partida. Não é este o caso.

grupo na universidade de Chicago. Ao estudar as relações entre recompensa e motivação, Csikszentmihalyi estabelece duas dimensões de recompensa no trabalho às quais chamou de recompensas extrínsecas e recompensas intrínsecas. Para além das recompensas extrínsecas caracterizadas, por exemplo, pela remuneração ou pagamento pela realização de um trabalho, a pesquisa de Csikszentmihalyi registrou um grande número de relatos que descreviam um prazeroso estado de imersão observado durante a execução de uma performance profissional. Em muitos casos, a recompensa proporcionada por este estado era considerada mais relevante do que a remuneração ou pagamento pelo trabalho realizado. A este estado de imersão Csikszentmihalyi deu o nome de “flow”(1978). A experiência do “flow” foi identificada em atividades que possuíam as seguintes características comuns: Ser uma atividade estruturada, isolada de estímulos exteriores; ter critérios claros para avaliação do desempenho; proporcionar resultados concretos; e conter uma série de desafios. Um estado de “flow” foi assim descrito por Csikszentmihalyi:

Quando uma pessoa está envolvida em uma atividade que tenha as características descritas acima, ela experimentará uma contração do campo perceptivo, uma maior concentração na tarefa em questão, um sentimento de controle que a leva à exaltação e, finalmente, a uma perda de autoconsciência que às vezes resulta em um sentimento de transcendência, ou um estado de fusão entre a atividade e o ambiente. (CSIKSZENTMIHALYI, *apud* Stevens, 1978, p.19)

Stevens identifica este estado de imersão descrito por Csikszentmihalyi, como uma das características do jogo descritas por Huizinga, especificamente quando se refere ao jogo como “[uma atividade] capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (HUIZINGA, 2000, p.13). Ainda que Huizinga se refira ao jogo como uma ‘atividade’, o que ele descreve no trecho acima é um aspecto da ‘experiência’ proporcionada pelo jogo. Assim Stevens argumenta que a dicotomia entre jogo e trabalho é derivada de um equívoco metodológico que confunde a forma com a experiência, ou o ato de jogar com a experiência do ato.

Para Stevens, o debate em torno da definição do que pode ou não ser considerado jogo tem dado muita ênfase a questões como a seriedade ou à produtividade para estabelecer a distinção entre jogo e trabalho, enquanto pouco se discute a experiência envolvida no ato de jogar. A perspectiva da experiência abre a possibilidade de se reconhecer gradações de jogo nas atividades cotidianas. Stevens entende que não existe uma delimitação clara entre jogo e trabalho e que os conceitos tampouco são excludentes. O que os estudos de Csikszentmihaly

demonstram é que ambos compartilham a ‘experiência’ como um denominador comum. Assim pode-se discutir aspectos como a jogabilidade no trabalho, ou a seriedade no jogo. O jogo, enquanto experiência, torna mais flexível, também, a relação entre jogo e produtividade. Afinal, o que pode ser entendido como produtivo no campo da experiência?

### **2.1.1. A abordagem materialista e o apagamento da experiência**

Em um estudo recente Thomas Malaby (2008), identifica a oposição entre jogo e trabalho como uma característica do que chamou de uma ‘abordagem materialista’ do jogo na qual situa os estudos de Huizinga e Caillois. Malaby irá contrapor a abordagem materialista a outras abordagens que se formaram ao longo do séc XX sem, contudo, negar a grande influência que esta abordagem terá para o estudo dos jogos daquele momento em diante.

A abordagem materialista parte do entendimento do jogo como ‘atividade’ para defini-lo em uma relação dialética com o que se supõe como sendo o seu oposto. Assim se estabelecem as dicotomias: jogo x trabalho, jogo x realidade, jogo x seriedade, jogo x ritual e etc. Talvez, essa abordagem estaria melhor apresentada como sendo uma ‘abordagem (in)materialista’, na medida em que exclui o jogo de qualquer perspectiva material. A identificação por Stevens de um equívoco metodológico que confunde a forma (material) com a experiência (imaterial), reforça a crítica ao materialismo histórico (e dialético) quanto à necessidade de desfazer as dicotomias, presentes no conhecimento científico e no senso comum, que nos levam a pensar a ação humana de forma dual. Na abordagem materialista, a polarização entre o jogo e outras ‘atividades’ têm como consequência o apagamento da experiência que, de acordo com Stevens, é o elemento capaz de articular jogo e vida cotidiana.

Ainda que no texto de Huizinga, forma e experiência se encontrem sobrepostas sob o conceito de atividade, a apropriação do seu trabalho como fonte primária para futuros desenvolvimentos tende a apagar a dimensão da experiência, na medida em que reforçam a polarização dos opostos para discutir o jogo em outros contextos. Contudo, se por um lado o ‘texto’ de Huizinga parece privilegiar a forma do jogo enquanto atividade – e daí as oposições entre outras formas heterogêneas – o conjunto do seu estudo se mostra mais iluminado ao situar a experiência do jogo na origem da própria cultura, ao contrário de uma visão limitada do jogo como uma atividade, entre outras manifestações culturais (Huizinga 2000).

As ressalvas à abordagem materialista elaboradas acima não têm como objetivo estabelecer uma nova dicotomia entre o entendimento do jogo enquanto ‘atividade’ e a sua identificação no campo da ‘experiência’. Não se trata, portanto, de uma observação excludente, mas antes de uma reflexão, alinhada com a tradição da antropologia em dissolver ideias naturalizadas, no sentido de possibilitar a coexistência entre a abordagem materialista e outras abordagens para o jogo. Este trabalho propõe a reconciliação entre ‘atividade’ e ‘experiência’ presentes no texto original de Huizinga. Sob a perspectiva da experiência, jogo, seriedade, trabalho e realidade deixam de atuar em esferas separadas e torna-se possível reconhecer as possibilidades dos jogos que ocorrem na intercessão entre estas esferas.

### **2.1.2. Experiência: indeterminação, disposição e *habitus***

Nem só da oposição com trabalho, se alimentou o debate antropológico em torno dos jogos no século XX. Além da abordagem materialista, Malaby (2008) reconhece uma outra tendência na compreensão dos jogos, à qual chamou de abordagem representacionalista, ou, o jogo como representação. Esta abordagem é exemplificada pela antropologia interpretativa de Clifford Geertz (1973), que toma o jogo como representação de uma ordem social intrínseca, na qual desempenha um papel na formação de significados culturais mais profundos.

Em seu ensaio “Deep play: Notes on the Balinese cockfight”, Geertz (1973) observa os rituais de apostas em torno da briga de galos e a forma como estes reproduzem a estrutura social das comunidades balinesas tradicionais. Geertz apresenta o jogo como o comentário dos balineses sobre si mesmos na medida em que este reproduz as redes de relações de parentesco e de poder na aldeia. Apesar de legalmente proibida, a briga de galos possui uma grande importância simbólica para aquela cultura, e por isso, é praticada clandestinamente. Em que pese a importância simbólica do jogo como produtor de significados culturais, enquanto representação, a briga de galos apenas reafirma uma hierarquia social que antecede o jogo. Não há ali nenhuma margem para a alteração das estruturas sociais que representa.

“[...] muito mais está em jogo do que o ganho material: a saber, a estima, a honra, a dignidade, o respeito - em uma palavra, status, embora em Bali esta seja uma palavra profundamente carregada. O status está em jogo simbolicamente, pois (exceto por poucos casos de jogadores adictos arruinados) o status de ninguém é realmente

alterado pelo resultado de uma briga de galos; é somente aquele momento de afirmação ou insulto” (GEERTZ, 1973, p. 427-428)

Embora a contribuição de Geertz tenha sido extremamente importante para os estudos antropológicos sobre o jogo, por oferecer um contraponto à abordagem materialista, quando tomada isoladamente, esta abordagem do jogo é tão reducionista quanto aquelas que definem o jogo pela ausência de produtividade. Neste sentido Malaby (2008) argumenta que sob a perspectiva da Geertz, os jogos se tornam a representação estática de uma ordem social imutável, que independe de seus resultados. Segundo Malaby, esta abordagem desconsidera um elemento vital para se compreender a experiência do jogo. Este elemento é a indeterminação.

Para Malaby (2008), é a indeterminação que legitima o jogo na medida em que não permite antever os seus resultados. A imprevisibilidade dos resultados é o que concede aos jogos uma capacidade inerente de “driblar a previsibilidade e frustrar seu uso instrumental” (MALABY, 2008, p.11). Além disso, uma abordagem que reconhece a indeterminação conecta os jogos a outros domínios de experiência, mostrando como eles contêm os mesmos tipos de indeterminação e contingências que caracterizam a experiência cotidiana. “Ao serem indeterminados em seus resultados os jogos abarcam (ainda que de uma maneira imaginativa) a abertura da vida cotidiana” (MALABY, 2008, p.4).

Partindo da noção de jogo como experiência e do seu componente indeterminado, Malaby propõe uma outra abordagem para o jogo. Nesta abordagem o jogo é entendido como uma ‘disposição’ (MALABY, 2008). Sob a influência do pragmatismo filosófico e sua concepção de um mundo contingente, Malaby caracteriza o jogo pela sua “prontidão para o imprevisto” (MALABY, 2008, p.2). Esta visão nos permite relacionar o jogo a um modo particular de experiência, uma postura disposicional em direção ao indeterminado.

O entendimento do jogo como disposição se aproxima do conceito de *habitus* desenvolvido por Bordieu (1977) no que se refere à capacidade de agir diante do indeterminado. Na teoria prática de Bordieu, o *habitus* representa um esforço em desfazer uma oposição primária entre ‘agente’ e ‘estrutura’ social. Bordieu define o *habitus* como um “sistema de disposições” que orientam a ação (1977, p. 81). O *habitus* reflete o modo como a sociedade influencia os modos de pensar, agir e sentir dos atores sociais; ao mesmo tempo em que é influenciada pelas reações criativas dos atores diante das contingências do meio social. O *habitus* é a

“interiorização da exterioridade” e a “exteriorização da interioridade” (BORDIEU, 1977, pp. 75-76).

Esta aproximação entre o jogo e a teoria prática de Bordieu é bastante promissora no contexto desta pesquisa, que tem como objetivo qualificar a agência dos jogos. A teoria prática reconhece o ator como um agente inserido nos processos sociais com os quais se relaciona, tanto no papel de transformador quanto no de transformado. Assim, da mesma forma que o ator é o sujeito de uma ação sobre o meio ele é também é o objeto da ação do meio. Esta mobilidade das posições entre agente e estrutura, implicados na configuração do *habitus*, será tomada como uma abertura para se pensar nos jogos como agentes de um processo de formação de subjetividades (ou de ‘individuação’), que tem como reflexo a transformação da realidade social sobre a qual atuam os sujeitos do jogo.

### **2.1.3. Disposição para o outro: agonismo**

Contudo, há uma leve distinção entre o que Malaby descreve como disposição para o jogo da ideia de disposição presente no conceito de *habitus*. Se este último trata de uma disposição ‘diante’ do indeterminado, a disposição para o jogo pode ser entendida como uma disposição ‘para’ o indeterminado. Ainda que o *habitus* estabeleça uma relação recursiva entre o agente e a estrutura, esta parte de um sujeito que está ao mesmo tempo constituído e também em processo de constituição. Não se sabe se o ovo veio antes da galinha, nesta formulação, o que importa é que ambos existem. De outro modo, a disposição identificada por Malaby se aproxima da descrição de Flusser sobre uma ‘crença zero’ diante do jogo. “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. Assim a complexidade da noção de ‘estrutura social’ ou a abstração da ideia de uma “contingência do mundo”, presentes na teoria prática de Bordieu, encontram a noção de alteridade, de um outro que é diferente de mim. O jogo, portanto, é

também uma disposição para o outro, que implica no reconhecimento do adversário e em uma abertura para ser afetado pelas suas ações.

Esta disposição para o outro vai de encontro à caracterização proposta por Mouffe, de um modelo agonístico de democracia apresentado na introdução deste trabalho. O agonismo pode ser entendido como uma possibilidade para a co-existência política entre sujeitos plurais. A proposta de Mouffe consiste em uma conversão de antagonismo em agonismo, que ocorre quando se se deixa de considerar os opositores como inimigos para compreendê-los como adversários (MOUFFE, 2005).

Neste sentido, pode-se dizer que o modelo agonístico de Mouffe aproxima a ideia de democracia da noção de jogo. O radical grego *agón* é lembrado tanto por Huizinga quanto por Caillois para descrever a dimensão competitiva do jogo. Contudo, Huizinga observa uma outra dimensão para o *agón*:

“A palavra *agón* definia a competição de um ponto de vista inteiramente diferente. Seu sentido original parece ter sido o de ‘reunião’ (compare-se com *ágora*, a praça do mercado, palavra relacionada com *agón*)” (HUIZINGA, 2000, p. 38).

O jogo, enquanto disposição para o outro compreende tanto a dimensão agonística da competição quanto a da reunião. Ainda que a reunião, remeta à possibilidade de diálogo e negociação, é importante reconhecer na democracia a noção de competição como condição da possibilidade para a formação de identidades políticas. Reconhecer as adversidades na democracia implica na legitimação dos antagonismos e na aceitação do conflito como condição da coexistência política de identidades plurais.

## 2.2. O livre jogo da estética

Para caracterizar o regime estético da arte, em contraste com o que chamou de regime ético e regime representativo, Rancière (2005, 2002, 2010a, 2010b) recorre ao pensamento de Schiller (2015), sobre o qual vai construir o seu conceito de um livre jogo que se estabelece na relação entre a obra e o espectador. Em ‘A educação estética do homem em uma série de cartas’, publicadas pela primeira vez em 1795, Schiller estabelece uma aproximação entre estética e política que toma a forma de um projeto para uma nova sociedade. As cartas apresentam uma reflexão movida pelo desencanto de Schiller com os anos de barbárie que se seguiram à Revolução Francesa. Neste sentido, as cartas respondem a uma indagação filosófica sobre aquele momento político e propõe a formação de um novo homem, como um projeto que se levaria a cabo por meio da educação estética.

Na obra de Schiller a aproximação entre estética e política recai sobre uma forma particular de experiência sensorial, entendida como o jogo estético, por meio do qual o autor imagina ser possível encontrar um caminho para a emancipação intelectual do homem. Em sua XV carta Schiller anuncia que:

“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).

Schiller constrói seu argumento, com base na identificação prévia de dois impulsos fundamentais do homem: o ‘impulso sensível’ ou material e o ‘impulso formal’ ou racional. O impulso sensível caracteriza as comunidades primitivas e selvagens, já o impulso racional nasce ao confrontar o primeiro impulso, tornando possível uma organização da sociedade, o avanço nas ciências e o refinamento nos costumes (SCHILLER, 2015). Mas é na XV carta que Schiller atribui ao jogo o papel de articular a conexão entre estes dois impulsos por meio de um terceiro impulso, ao qual chamou de ‘impulso lúdico’.

A crítica de Schiller ao seu tempo, identifica um desequilíbrio entre o impulso formal e o impulso sensível, com a tendência de suprimir o segundo em nome da afirmação de uma suposta superioridade da razão. Schiller entende que a excessiva racionalização do trabalho promove o afastamento entre homem e natureza e como consequência, tende a minar a energia vital que caracteriza o sensível. Schiller

define este desequilíbrio como o estado de barbárie no qual situa a sociedade da sua época.

O homem, entretanto, pode ser oposto a si mesmo de duas maneiras: como selvagem, quando seus sentimentos imperam sobre seus princípios, ou como bárbaro, quando seus princípios destroem seus sentimentos. O selvagem despreza a arte e reconhece a natureza como sua soberana irrestrita; o bárbaro escarnece e desonra a natureza, mas continua sendo escravo de seu escravo por um modo frequentemente mais desprezível que o do selvagem. (SCHILLER, 2015, p. 31)

Schiller atribui ao impulso lúdico a tarefa de restabelecer o equilíbrio entre os dois impulsos fundamentais. Não o predomínio de um sobre o outro, mas a sua consonância. O impulso lúdico ou o estado de jogo é que permitiria ao homem desenvolver-se em sua plenitude. “Deve haver uma comunidade entre impulso formal e material, isto é, deve haver um impulso lúdico, pois que apenas a unidade de realidade e forma, de contingência e necessidade, de passividade e liberdade completa o conceito de humanidade” (SCHILLER, 2015, pp.73-74).

Se ao impulso lúdico é atribuído uma dimensão política no combate à barbárie, a sua dimensão estética não é menos significativa, e se dá de forma intrínseca à sua própria natureza. Segundo Schiller, o impulso lúdico se manifesta como um estado de suspensão possibilitado pela experiência na contemplação do belo. É um estado de jogo, no qual o homem joga com os seus impulsos fundamentais, um jogo entre razão e sensibilidade. É portanto, atribuído à estética o papel de promover a emancipação do homem por meio da conciliação das faculdades intelectuais e sensíveis. Estendido para o plano coletivo, a educação estética toma dimensões políticas na medida em que é por meio do jogo livre da contemplação que se forma um novo homem e, assim, uma nova sociedade.

Para iluminar esta reflexão, Schiller traz a imagem da escultura clássica da Juno Ludovisi. Sua análise não se refere aos atributos clássicos da beleza feminina nem tampouco às habilidades do artista na execução da obra. O alcance da obra é identificado por Schiller em sua qualidade de “autossuficiência celestial”, de uma figura que “repousa e habita em si mesma” (2015, p.77). É precisamente sob a contemplação de uma figura que não se define por atributos mundanos que a imaginação encontra as condições para jogar de forma livre.

Com base no reconhecimento deste estado de liberdade contemplativa é que Rancière constrói seu argumento da 'autonomia da experiência estética'. Não se trata de uma autonomia da obra de arte, mas a autonomia da interpretação de quem a olha. Em *O Espectador emancipado* (2010a), Rancière recupera esta ideia de autonomia pela via contemplativa como possibilidade de emancipação. Para Rancière a emancipação “começa quando dispensamos a oposição entre olhar e agir e entendemos que a distribuição do próprio visível faz parte da configuração de dominação e sujeição” (2010, p.115). A emancipação se dá diante da liberdade de interpretação possibilitada pela contemplação. Assim a contemplação é entendida como uma ação. Olhar é agir. A livre interpretação do olhar habilita um processo de formação e de subjetivação que é em suma, uma reconfiguração do mundo sensível. O livre jogo da estética embaralha uma distribuição primeira à qual Rancière entende como a 'partilha do sensível'. “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, 2010a, p.120). Se a partilha autoriza a exclusão e a desigualdade, o livre jogo entre a obra e o espectador promove o seu reordenamento por meio de uma mútua afetação, pautada pela ruptura entre a força da regra e o estado de liberdade.

### **2.2.1. A síntese de Duchamp**

O debate em torno do livre jogo da estética, nos oferece uma abertura para retomar a provocação levantada no prólogo deste trabalho, que relata a inclinação de Duchamp pelo xadrez, entendido por ele como uma das mais elevadas formas de arte (SAVAGE, 2008).

A afinidade de Duchamp com o jogo pode ser observada em vários momentos da sua produção. Já nas primeiras obras do artista, Otávio Paz identifica um esforço em substituir a “pintura-pintura” por uma “pintura-ideia” (PAZ, 2010). Não se trata de produzir uma imagem, mas antes de jogar com as possibilidades da imagem e com isso produzir uma reflexão sobre o papel da imagem no contexto da arte. A ideia de jogo também se faz presente nos jogos de palavras, que reafirmam a sua proximidade com a poesia surrealista, e que aparecem tanto na nomeação de suas obras, quanto nos trocadilhos para serem lidos em movimento nas placas rotatórias do seu *Anémic Cinéma*.

Mais tarde, a substituição da pintura pelos ready-made refletem o desconforto do artista com uma visão utilitária da obra e sua apropriação no circuito comercial da

arte. Duchamp define a pintura como 'obra retiniana', se referindo a uma superficialidade do modo de apreensão da imagem, em oposição aos desafios intelectuais do ready-made. A radicalidade do ready-made consiste precisamente em suprimir da arte, qualquer possibilidade de desvio do que Duchamp entende como sendo seu objetivo primeiro: a arte como operação do intelecto. Nesta passagem da pintura para o ready-made, Duchamp sintetiza a concepção do jogo livre da estética. Ao trocar a pintura por objetos sem qualquer atributo particular, que não seja o estranhamento causado pelo seu deslocamento, Duchamp restringe a experiência da obra à sua essência, ao seu estado de jogo.

Contudo, Duchamp vai ainda mais longe ao incluir a indeterminação, uma característica essencial dos jogos, como um fator diretamente implicado na própria concepção do objeto de arte. Na tentativa de libertar a obra de qualquer interpretação com base em seus atributos materiais ou em um juízo do gosto, Duchamp estabelece um ritual aleatório para a escolha dos ready-made. Assim são definidos antecipadamente o dia, a hora e o minuto, no qual se dará o encontro com o objeto. Sobre este processo, Duchamp explica que:

O grande problema era o ato de escolher. Tinha que eleger um objeto sem que este me impressionasse e sem a menor intervenção, dentro do possível, de qualquer ideia ou propósito de deleite estético. Era necessário reduzir o meu gosto pessoal a zero. É difícilimo escolher um objeto que não nos interesse absolutamente, e não só no dia em que o elegemos mas para sempre e que, por fim, não tenha a possibilidade de tornar-se algo belo, agradável ou feio [...]. (DUCHAMP, *apud* PAZ, 2010, p.29)

Com isso, Duchamp acredita estar emancipando a obra de qualquer intencionalidade do artista. Assim, é na imprevisibilidade do jogo que Duchamp encontra um procedimento capaz de sintetizar o seu argumento por uma arte desencarnada da sua materialidade, na qual sobrevive apenas o efêmero e o transitório que caracterizam as operações intelectuais. Na obra de Duchamp, a possibilidade de emancipação pela experiência estética se confunde com a emancipação do próprio objeto da arte. Assim, embora as comparações entre o xadrez e arte, em seu tom provocativo, possam parecer um gesto de rebeldia do artista, a aproximação à sua obra pelo viés do jogo revela a coerência com a radicalidade de seu projeto de levar à cabo a experiência emancipatória da arte como jogo.

### 2.3. O jogo aberto e o aparelho político

Assim como Duchamp, Flusser, além de filósofo, era também um grande entusiasta do jogo de xadrez. Não só o xadrez, mas os jogos em geral são um tema recorrente em sua obra. Flusser considera “a capacidade humana de jogar e de brincar como aquilo que dignifica o homem e o distingue dos animais (e talvez também dos aparelhos) que o cercam” (s.d., p.1). As noções de jogo e de aparelho são desenvolvidas por Flusser como modelos filosóficos que situam a capacidade criativa do homem como possibilidade emancipatória diante de uma atualidade cercada de automatismos (1985). Para Flusser, o *homo ludens*, em contraste com o *homo faber* (que caracteriza o trabalhador, o homem moderno), representa a proposta de um novo homem (1998), por sua capacidade de jogar com os aparelhos (1985).

Na introdução deste trabalho, o conceito de jogo aberto elaborado por Flusser foi apresentado com o objetivo de aproximar os conceitos de jogo e agência, diante de uma relação de recursividade entre agência e estrutura identificada na teoria da estruturação de Anthony Giddens (1984). Nesta seção, o conceito de jogo aberto será retomado à discussão após a apresentação de uma outra concepção de Flusser para os jogos, elaborada na sua *Filosofia da Caixa Preta* (1985).

A possibilidade de jogar com os aparelhos aparece na proposição de Flusser para uma filosofia da fotografia (1985), na qual Flusser toma o aparelho fotográfico como um “modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro imediato” (1985, p. 13), incluindo no que entende por ‘aparelho’ uma extensa gama de processos que vão desde os grandes aparelhos administrativos, até os microchips. Já na sua introdução, Flusser esclarece que a elaboração de uma filosofia da fotografia tem a intenção de “contribuir para um diálogo filosófico sobre o aparelho em função do qual vive a atualidade” (1985, p. 4). Sob esta premissa é que, no contexto desta pesquisa, a noção de aparelho será tomada para se imaginar um ‘aparelho político’ no qual a dimensão da caixa preta que caracteriza os aparelhos será comparada à configuração pós-democrática, sob a qual Rancière (1996a) compreende a atualidade.

Flusser caracteriza a caixa preta como um aparelho cujo funcionamento é desconhecido. Na caixa preta “o que se vê é apenas input e output. Quem vê input e output vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da *caixa*

*preta*” (FLUSSER, 1985, p. 11). A natureza da caixa preta pode ser entendida como uma reunião de saberes secretos, acessíveis apenas aos seus programadores. Para operá-lo, basta apenas saber como aciona-lo. O aparelho se encarrega de tomar as decisões que estão previamente programadas. Diante da caixa preta, o livre arbítrio é uma ilusão que segue uma determinação prévia. Só é permitido querer o que o programa me permite querer.

Neste sentido, a ilusão de liberdade proporcionada pela caixa preta se aproxima da caracterização da pós-democracia, apresentada na introdução deste trabalho, como “uma fantasia de política sem política” (Dean, 2009, p.3). Se na pós-democracia o “apagamento das formas do agir democrático” (RANCIÈRE, 1996a, p.104) se manifesta por meio do consenso em torno da noção de liberdade como cortina que esconde a dimensão conflitual da política, na caixa preta, a ideia de liberdade proporcionada pelo aparelho esconde também as restrições para a ação, que se realizam por meio de um programa prescritivo encarregado de tomar todas as decisões.

Contudo, é justamente na relação entre o homem e o aparelho, que Flusser vai construir um caminho para se discutir a liberdade a partir (e apesar) das restrições da caixa preta. Assim, se por um lado a caixa preta aparece como um aparelho restritivo, o pensamento flusseriano evolui de forma otimista por entender que, por outro lado, “os aparelhos emancipam o homem para o jogo” (FLUSSER, 1985, p. 37). Da relação entre o aparelho e a emancipação, Flusser recupera a perspectiva marxista para lembrar que,

os aparelhos foram inventados para emancipar o homem da necessidade do trabalho; trabalham automaticamente para ele. O aparelho fotográfico produz imagens automaticamente, e o homem não mais precisa movimentar pincéis esforçando-se para vencer a resistência do mundo objetivo. Simultaneamente, os aparelhos emancipam o homem para o jogo. Ao invés de movimentar o pincel, o fotógrafo pode brincar com o aparelho. No entanto, certos homens se apoderam dos aparelhos desviando a intenção de seus inventores em seu próprio proveito. Atualmente os aparelhos obedecem a decisões de seus proprietários e alienam a sociedade. (FLUSSER, 1985, p. 37)

Assim, Flusser reconhece que ao mesmo tempo que os aparelhos libertam, estes são também dispositivos de alienação da sociedade. É nesta dupla configuração do

aparelho, que Flusser entende a emancipação como a possibilidade de se jogar ‘contra’ o aparelho. Ainda que para Flusser o homem contemporâneo seja um ‘funcionário’ dos aparelhos, este poderá também usá-los em seu proveito ao invés de somente deixar-se dominar pela função aparelhística. Para Flusser, o homem emancipado (o fotógrafo) “não brinca *com* seu brinquedo, mas *contra* ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas” (FLUSSER, 1985, p. 15). Ainda que a dimensão da caixa preta seja intransponível, é ela que viabiliza o jogo e, portanto, a possibilidade de emancipação.

Não fosse o aparelho fotográfico caixa preta, de nada serviria ao jogo do fotógrafo: seria jogo infantil, monótono. A pretidão da caixa é seu desafio, porque, embora o fotógrafo se perca em sua barriga preta, consegue, curiosamente, dominá-la. O aparelho funciona, efetiva e curiosamente em função da intenção do fotógrafo. Isto porque o fotógrafo domina o input e o output da caixa: sabe com que alimentá-la e como fazer para que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho, sem, no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. Pelo domínio do input e do output, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado (FLUSSER, 1985, p. 15)

Na perspectiva da pós-política (RANCIÈRE, 1996a,1996b; MOUFFE, 2005a), os aparelhos de que fala Flusser podem adquirir tanto os contornos de um aparelho policial, quanto os de um aparelho da política. O aparelho como polícia corresponde à dimensão da caixa preta, na medida em que segue um programa prescritivo, formulado com base em uma divisão prévia das posições e de do papel de cada um na hierarquia social. Neste aparelho só cabe ao ‘funcionário’, atuar dentro dos limites que lhe foram designados. A possibilidade da política surge na medida em que ‘o fotógrafo’ joga contra o aparelho. Sob a perspectiva da caixa preta a política encontra a sua dimensão agonística e conflitual. Para Flusser “Liberdade é jogar conta o aparelho. E isso é possível” (1985, p.41).

Na obra de Flusser, a noção de caixa preta e o conceito de jogo aberto apresentam duas possibilidades distintas para o jogo. Na primeira, Flusser constrói o caminho para discutir a liberdade como possibilidade de jogar ‘contra’ o aparelho. A filosofia da fotografia é uma crítica ao funcionalismo, que coloca o problema da liberdade de

forma nova. Assim como na dimensão conflitual da política, a liberdade para Flusser se dá diante da desidentificação com o programa prescritivo do aparelho. Neste sentido, a emancipação não implica na eliminação da caixa preta, mas antes em um processo de aprendizado das possibilidades de usá-la a seu favor. Já na formulação do jogo aberto, o horizonte emancipatório se verifica na possibilidade de transformação das estruturas, é, portanto, um outro caminho. Em seguida, o conceito de jogo aberto será deslocado para o contexto das relações sócio-espaciais, para, à exemplo da análise anterior, promover um diálogo entre a abordagem filosófica de Flusser sobre o jogo e a crítica pós-política de Rancière.

Flusser descreve os jogos como sistemas compostos de elementos combináveis de acordo com regras. A combinação destes elementos forma o repertório do jogo, que é articulado por meio de regras, que Flusser chama de estrutura. A totalidade das combinações possíveis do repertório é a competência do jogo e a totalidade das combinações realizadas, o seu universo (FLUSSER, s.d.). Segundo Flusser “jogos abertos permitem aumento ou diminuição de repertório e modificação de estruturas” (s.d., p. 3). Dessa forma, o jogo aberto pode ser entendido como uma possibilidade de transformação das estruturas heterônomas que conformam a prática espacial, por meio da democratização (aumento) do repertório de jogo.

Contudo é preciso relativizar a distância entre a micro-escala de realização do jogo e a macro-escala das estruturas sociais de produção do espaço. A ponte entre estas diferentes escalas de atuação pode ser melhor explicada por meio da relação entre jogo e meta jogo, já levantada no capítulo 1 (seção 1.4). Flusser entende que “jogos ocorrem em jogos” e que “todo jogo abre uma competência para o seu meta-jogo” (s.d., p.3). No contexto sócio-espacial, esta perspectiva de conexão entre diferentes escalas de jogos, na qual cada jogo contém (ao mesmo tempo em que está contido por) outros jogos, aponta para um entendimento de que uma ação de transformação, ainda que realizada em um nível local, abre uma possibilidade de reconfiguração do contexto no qual se insere. Uma abordagem aberta do jogo, entende que, assim como os processos sociais, os jogos são estruturas dinâmicas e recursivas e que, ainda que ambas as estruturas (a social e a do jogo) tendam para a sua reprodução, elas carregam, na relação com seu meta-jogo, a possibilidade de mudança.

Em um jogo aberto Flusser entende que “repertórios são aumentados por transformação de ruídos em elementos do jogo” (s.d., p.3). Tomando o repertório do jogo como conjunto de possibilidades para a prática espacial, entendemos por ruído, uma prática espacial dissonante, que vêm reconfigurar as estruturas do jogo. O

pensamento de Flusser se alinha ao de Rancière (1996a), quando ambos lançam mão da ideia de 'ruído' como um tipo de interferência de outra ordem, não contemplada nas regras pré-configuradas nos respectivos contextos do jogo e da política. Para Rancière, o 'ruído' é o dissenso, ou dito de outra forma, o ruído são as vozes abafadas por uma estrutura política excludente, programada para reproduzir as estruturas sociais de dominação, onde o dissenso se torna inteligível para a ordem hegemônica. Assim, sob a perspectiva da crítica pós política, o jogo aberto é, portanto, um jogo capaz de traduzir ruídos em discursos coerentes, ou seja, de absorver e dissenso como elemento transformador de sua estrutura. No que se refere ao uso dos jogos, no contexto da produção do espaço, é por meio do dissenso que outros imaginários espaciais podem ampliar o repertório do jogo, no sentido de transformar o que antes era visto como ruído em elemento do jogo. Assim, o jogo aberto se configura como uma possibilidade de transformação da prática espacial heterônoma, na medida em que acolhe práticas não-hegemônicas e as legitima como possibilidades reais para a produção do espaço.

## 2.4. Jogo como agência espacial

Os conceitos de jogo mobilizados nas seções anteriores – o jogo como disposição, o livre jogo da estética e o jogo aberto – corroboram para a construção do entendimento do jogo como possibilidade de emancipação quer seja pela via de um encontro agonístico com o outro, pela reconfiguração da partilha do sensível ou pela possibilidade de expandir o imaginário espacial pela via do dissenso. Essas possibilidades configuram um conjunto de características específicas do jogo que podem ser entendidas como a agência dos jogos. Nesta seção, será apresentado o conceito de agência espacial desenvolvido por Awan, Schneider e Till (2011), com o objetivo de aproximar as características levantadas anteriormente do contexto da prática espacial e com isso, construir um argumento para qualificar os jogos como possibilidade de agência espacial.

O conceito de agência espacial se alinha à proposição da agência dos jogos na medida em que partem do conceito de agência formulado nas ciências sociais como “a habilidade do indivíduo de agir independente dos constrangimentos estruturais da sociedade” (AWAN; SCHNEIDER; TILL, 2011, p.30). Os autores esclarecem que apesar da recente inclusão do termo agência no discurso da arquitetura, a sua origem nas teorias sociais e políticas permitem relacionar as possibilidades de ação na prática espacial com o conceito de estrutura que, por sua vez se refere ao modo como a sociedade é organizada. Contudo, a teoria social clássica, estabelece uma relação polarizada entre agente e estrutura, na qual grande parte dos esforços se concentram em definir qual dos dois tem a primazia sobre o outro. Diante da retórica sobre o conceito de agência, os autores questionam se “as ações acumuladas dos indivíduos constituem as estruturas sociais globais, ou estas são tão esmagadoras que não permitem margem para a ação individual e a liberdade?” (AWAN; SCHNEIDER; TILL, 2011, p.30).

Uma outra visão da relação entre agência e estrutura tem como base a teoria da estruturação de Giddens (1984) que reconhece a necessidade de superar a dualidade entre agência e estrutura e, neste sentido, sugere uma nova dualidade: a dualidade da estrutura. Esta dualidade se refere à natureza bipolar da estrutura social, que passa a ser entendida tanto como meio como resultado da agência social. Para Giddens, a estrutura deveria ser considerada como “regras e recursos implicados de forma recursiva na reprodução social” (1984, p. xxxi). Awan, Schneider e Till adotam a visão de Giddens para qualificar uma agência espacial que não é nem impotente e nem todo-poderosa frente às estruturas sociais que

condicionam a prática espacial, trata-se de uma negociação das condições existentes com a finalidade de transformá-las (AWAN; SCHNEIDER; TILL, 2011).

Portanto, antes de avançarmos na apresentação da agência espacial, propõe-se uma reflexão em torno da relação entre espaço e sociedade, no sentido de situar a arquitetura e o planejamento urbano no contexto das relações sócio-espaciais, onde as estruturas sociais, além de conformarem, são também conformadas pela prática espacial.

#### **2.4.1. A perspectiva sócio-espacial e a crítica à prática convencional da arquitetura**

A relação entre espaço e sociedade é sintetizada na afirmação de Lefebvre de que “O espaço (social) é um produto (social)” (1991, p.26). A teoria do espaço social de Lefebvre expande o campo de abrangência dos estudos espaciais para o âmbito das relações sociais e das forças produtivas envolvidas no processo de produção do espaço. Para a arquitetura e o planejamento urbano, esta perspectiva de interação entre espaço e sociedade representa um avanço no sentido de flexibilizar os limites disciplinares dos estudos espaciais, conforme defendido pela geografia humana. Contudo, a formulação de Lefebvre, ainda que entenda o espaço diante das relações sociais de produção que o conformam, concentra o seu foco no espaço, e não em uma relação de reciprocidade entre espaço e sociedade. Uma boa atualização para a equação lefebvriana é apresentada por Souza (2013), na expressão sócio-espacial, cuja forma hifenizada, segundo o autor, sugere uma igual importância entre espaço e sociedade na compreensão de suas relações. Segundo Souza:

Para se compreender e elucidar o espaço, não basta compreender e elucidar o espaço. É preciso interessar-se, profundamente, e não somente epidermicamente, também pelas relações sociais. É necessário interessar-se pela *sociedade concreta*, em que relações e espaço são inseparáveis, mesmo que não se confundam. E é aqui que entra em cena o sócio-espacial, no qual o “sócio” longe de apenas qualificar o “espacial”, é para além de uma redução do adjetivo “social” um indicativo de que se está falando, direta e plenamente, também das relações sociais. (Souza, 2013, p.16)

A partir da dupla ênfase reivindicada por Souza, para além do entendimento de que o espaço constitui e é constituído pela sociedade, entende-se também que a

sociedade é constituída e constitui o espaço. Esta relação de mão dupla, é compartilhada pela perspectiva de Milton Santos (1991), que entende que, a sociedade além de produzir, é conformada pelo espaço na medida em que este pode ser entendido pelo que “oferece a alguns e recusa a outros, pela seleção de localização feita entre as atividades e entre os homens” (SANTOS, 1978, p.171).

No que se refere à prática da arquitetura e do planejamento urbano, o entendimento desta relação de reciprocidade entre espaço e sociedade oferece um contraponto crítico ao modo convencional de atuação de arquitetos e planejadores que consideram o espaço como matéria a ser transformada em um produto, por meio da intervenção técnica. No modo convencional de atuação, o espaço produzido tecnicamente se transforma em produto, em objeto a ser negociado sob a forma de mercadoria.

A teoria crítica da arquitetura elaborada por Sérgio Ferro identifica na forma mercadoria do objeto arquitetônico a subordinação do campo ao modo de produção capitalista. Em seu livro *O canteiro e o Desenho* (2005), Ferro denuncia o processo de dominação que se inicia no canteiro de obras, no qual o desenho técnico se torna um instrumento para a alienação do trabalho no canteiro. A codificação do desenho técnico é entendida como um fator de expropriação do conhecimento empírico dos trabalhadores, na medida em que não permite a inclusão destes saberes na rotina do trabalho e, dessa forma, promove o apagamento desse saber, diante da afirmação do conhecimento técnico como único meio válido para a produção espacial. Nesse sentido, o desenho se torna um instrumento de dominação para a produção de mais valia.

Para além do canteiro, as questões relativas ao cotidiano das cidades, tais como a mobilidade, os espaços públicos, as políticas de habitação, ou os modos de ocupar e habitar a cidade, são retiradas do debate público na medida em que são tratadas como monopólio do campo profissional da arquitetura e do planejamento urbano. Dessa forma, o modelo de atuação convencional do arquiteto colabora com a reprodução das relações sociais de dominação. Não só o desenho técnico, mas grande parte da produção de imagens elaboradas pela arquitetura tem como efeito a conformação de um imaginário de cidade que tem como referência um espaço concebido sob a forma de mercadoria. A consolidação deste imaginário espacial, distanciado da prática cotidiana, desconsidera a dimensão do valor de uso do espaço que se conforma na prática espacial cotidiana. Desta forma, as imagens produzidas tecnicamente, ao invés de contribuírem para a democratização do

conhecimento espacial, desempenham um papel prescritivo que restringe a possibilidade de formulação de outros imaginários espaciais, em nome de um consenso em torno dos modos de viver e produzir o espaço da cidade.

O espaço-mercadoria inscreve a prática convencional da arquitetura e do planejamento urbano sob uma ordem heterônoma, na qual os problemas colocados para o campo profissional são definidos por uma configuração de forças econômicas e políticas, nas quais o arquiteto ou planejador se limita a atuar como um técnico facilitador de decisões tomadas em outras esferas. A condição heterônoma da arquitetura é mascarada por uma imagem de liberdade criativa atribuída à arquitetura, que nada mais é do que uma compreensão superficial do campo, pautada apenas em seus aspectos plásticos e formais que, nem sempre coincidem com os interesses das pessoas por melhores condições de vida na cidade.

Se por um lado, a formulação lefebvriana do espaço como produto condiciona a conformação deste ao modo de produção capitalista e aos processos de alienação que lhe são próprios, o próprio Lefebvre oferece uma perspectiva mais otimista ao reavaliar o que se entende como 'produto', atribuindo uma dupla possibilidade para a ação de produzir:

A dupla acepção do termo decorre de que 'os homens' em sociedade produzem ora coisas (produtos), ora obras (todo o resto). As coisas são enumeradas, contadas, apreciadas em dinheiro, trocadas. E as obras? Dificilmente. Produzir, em sentido amplo, é produzir ciência, arte, relações entre seres humanos, tempo e espaço, acontecimentos, história, instituições, a própria sociedade, a cidade, o Estado, em uma palavra: tudo. A produção de produtos é impessoal; a produção de obras não se compreende se ela não depende de sujeitos. (LEFEBVRE, 1973, p. 79-80)

Nesta dupla caracterização, o espaço produzido pode ser entendido tanto como 'produtos' quanto 'obras'. Enquanto produto a arquitetura se limita à uma prática reativa aos condicionantes do mercado, ao passo que enquanto obra a arquitetura passa a ser entendida como ação, como intervenção no campo das relações que conformam o espaço socialmente produzido. Neste sentido, a produção de obras, oferece uma perspectiva para a transformação das estruturas sociais de dominação por meio de uma prática espacial que escapa aos interesses do mercado, na medida em que se orienta pelo valor de uso do espaço como contraponto à noção de valor

de troca envolvida na ideia de espaço-mercadoria. Assim, cabe retomar a concepção sócio-espacial de Souza (2013), na qual o espaço é também produtor das relações sociais e não somente um produto destas. A perspectiva sócio-espacial aproxima a produção de obras da ideia de *práxis* enquanto ação que visa a transformação da realidade social.

#### **2.4.2. Outros modos de se produzir espaço**

No projeto *Spatial Agency* (2011), Awan, Schneider e Till buscam caracterizar uma outra prática espacial que se aproxima mais do entendimento da arquitetura enquanto obra do que enquanto produto. Esta mudança de paradigma é trazida pelos autores nos termos de Latour (2004) para caracterizar uma mudança do entendimento da arquitetura como ‘questão de fato’ para uma arquitetura como ‘questão de interesse’.

Como matéria de fato, os edifícios podem ser sujeitos a regras e métodos, e podem ser tratados como objetos em seus próprios termos. Como matérias de interesse, eles entram em redes sociais incorporadas, em que as consequências da arquitetura são de muito mais importância do que os objetos arquitetônicos. (AWAN; SCHNEIDER; TILL, 2011, p.33)

A agência espacial, portanto, pode ser melhor compreendida por uma abordagem processual, na qual, ainda que a prática espacial possa ter como consequência a produção de objetos arquitetônicos, não são estes que constituem o seu foco. Enquanto processo, a agência espacial tende a privilegiar as relações sócio-espaciais, definindo seu foco nos meios implicados na prática espacial. Assim, os meios para a agência espacial podem variar desde formas de ativismo político até a produção de ferramentas pedagógicas para empoderar e capacitar as pessoas para atuarem colaborativamente pela transformação do seu espaço. A agência espacial busca superar o modelo convencional de atuação, que se justifica na autoridade técnico-científica, por meio da construção de redes de colaboração, na qual arquitetos e não-arquitetos buscam construir coletivamente um outro modo de se produzir arquitetura.

Enquanto a autoridade técnico-científica sustenta uma relação de poder que é exercida de uma parte sobre a outra, na agência espacial, esta relação é orientada no sentido do empoderamento coletivo. Este processo de empoderamento tem a sua origem no compartilhamento de experiências para construir o que os autores

chamam de 'conhecimento mútuo'. O termo, proposto por Giddens (1984), é retomado na concepção da agência espacial para caracterizar a construção de um conhecimento que é negociável, flexível e sobretudo compartilhado com outros.

O conhecimento mútuo não é determinado por normas profissionais e expectativas, é antes encontrado na troca, na negociação, pelo palpite e pela intuição. O conhecimento mútuo significa o abandono das hierarquias incorporadas na maioria das relações profissionais ("eu sei mais do que você") em vez disso acolhe contribuições de todos em um espírito de empreendimento compartilhado. (AWAN; SCHNEIDER; TILL, 2011, p.32).

Os autores destacam o caráter prático do conhecimento mútuo em contraste com o que Giddens entende como 'consciência discursiva', na qual os problemas são explicitados e explicados. A consciência discursiva, caracteriza o conhecimento acadêmico e também o discurso da prática convencional embasada pelo conhecimento técnico. Apesar de opostos, na agência espacial estas duas formas de conhecimento, o discursivo e o prático, não são excludentes, mas se influenciam mutuamente. Portanto, não se trata de negar as contribuições que o conhecimento profissional pode representar, mas antes, de torná-lo permeável à experiência da prática cotidiana.

O campo discursivo permite o desenvolvimento do conhecimento para além das demandas imediatas do cotidiano enquanto o conhecimento mútuo é sobre o emprego prático do conhecimento no cotidiano. Um precisa do outro. Sem o realismo do conhecimento mútuo a consciência discursiva flutua livre nas esferas da pureza impossível. Sem o discursivo o conhecimento mútuo perde qualquer senso de distância e visão e é derrubado por qualquer demanda de uma condição particular. (AWAN; SCHNEIDER; TILL, 2011, p.32).

O conhecimento mútuo abre uma via não discursiva para a troca no sentido em que este se realiza pela ação, pelo emprego prático do conhecimento no cotidiano. Esta troca se dá por meio da experiência de uma ação coletiva possibilitada pelas redes de colaboração. A experiência compartilhada, muito mais do que simples acúmulo de conhecimentos, propicia as condições para o descondicionamento do imaginário espacial no que diz respeito aos modos de se apropriar, usufruir e produzir espaços. Descondicionar o imaginário significa ir além da reprodução dos modos

hegemônicos de produção espacial. Não me refiro aqui à originalidade nas formas ou à inovação de materiais e sistemas construtivos, mas antes, a um processo de estranhamento e desnaturalização de práticas sócio-espaciais consensualmente admitidas como as únicas possíveis.

### **2.4.3. Condições para uma agência espacial dos jogos**

No intuito de qualificar o jogo como uma possibilidade (ou um meio) para a agência espacial, buscaremos identificar nas três abordagens conceituais elaboradas nas seções anteriores deste capítulo (jogo como disposição, livre jogo e jogo aberto) as condições para uma agência espacial dos jogos.

Primeiramente, o entendimento do jogo como disposição para negociar com o outro, facilita a formação de redes de colaboração. Awan, Schneider e Till entendem que a formulação do conhecimento mútuo de Guiddens “indica a disposição dos agentes espaciais em compartilhar seu conhecimento de uma maneira aberta e também de respeitar o conhecimento do outro” (2011, p.33). Assim o conhecimento amador tem tanto potencial quanto os métodos de um suposto *expert*. O conhecimento mútuo expande os meios em que o conhecimento pode ser colocado e desenvolvido. Assim as ações adquirem tanta importância quanto os métodos convencionais, entre os quais o desenho.

Em segundo, a importância da ação enquanto prática não discursiva, remete ao conceito do livre jogo formulado por Rancière. Ainda que no jogo estético a ação seja representada pelo olhar, a possibilidade de uma livre interpretação do que se observa vai de encontro à noção de um conhecimento formulado no campo da experiência sensorial, que pode ter lugar no compartilhamento da prática cotidiana. Assim, a agência espacial também tem implicações na reconfiguração da partilha que autoriza quem pode ou não produzir espaço, na separação entre aqueles que sabem e os que não sabem. Não se trata de ignorar a assimetria entre os conhecimentos de arquitetos e não arquitetos, mas antes, do reconhecimento de uma instância de elaboração não discursiva como possibilidade de apreensão da dimensão social da prática espacial.

Em terceiro lugar, entende-se que um jogo que se pretenda qualificar como um meio para a agência espacial deve ser um jogo aberto nos termos estabelecidos por Flusser (s.d.). A aproximação entre a agência espacial e o conceito de jogo aberto remete à relação recursiva entre estrutura e agência formulada por Giddens (1983) e

adotada como princípio para a agência espacial. Assim como em um jogo, na agência espacial, as estruturas sociais são entendidas como regras e recursos igualmente implicados nos processos de produção do espaço. Portanto, a ampliação dos recursos da prática espacial (seus atores, conhecimentos e práticas) tem como consequência a transformação das estruturas que conformam as relações sociais de produção. No jogo aberto, “repertórios são aumentados por transformação de ruídos em elementos do jogo” (FLUSSER, s.d., p.3). Os ruídos, entendidos como manifestação do dissenso, possibilitam a ampliação do imaginário espacial, na medida em que são incorporados como recursos por meio da ação do conhecimento mútuo. Enquanto repertório do jogo, um imaginário espacial expandido, representa a possibilidade de transformação das estruturas que restringem a prática espacial. Sob a perspectiva do jogo aberto, a agência espacial pode ser entendida como uma prática espacial aberta, orientada no sentido da transformação das estruturas sócio-espaciais de dominação.

Embora os três conceitos de jogos acima dialoguem com a noção de agência espacial, o entendimento de uma agência dos jogos, com base nestes mesmos conceitos, vai além da formulação da agência espacial, pelo menos no que diz respeito a sua formulação conceitual. Portanto, ainda que os jogos possam ser entendidos como um meio para a agência espacial, a agência dos jogos se distingue pela dimensão da subjetivação política como possibilidade de emancipação. Assim, a disposição para o encontro agonístico com o outro, a reconfiguração da partilha do sensível ou a possibilidade de expandir o imaginário espacial pela via do dissenso são formulações específicas da agência dos jogos, que vêm somar-se ao conceito de agência espacial, para caracterizar uma agência espacial dos jogos como possibilidade para a produção política do espaço.

## **[3] O papel dos jogos na educação para a prática espacial**

Este capítulo discute o papel pedagógico dos jogos enquanto interface para uma prática espacial emancipatória. Nesta ideia estão contidas duas possibilidades: uma que se refere à prática de se produzir jogos, e outra que se refere ao aprendizado espacial envolvido no ato de jogar. Em ambas as possibilidades, a emancipação é resultado de um processo participativo que tem como objetivo a democratização do conhecimento espacial.

Na introdução deste trabalho levantou-se, pelo argumento de Maricato (2007), o negligenciamento dos aspectos pedagógicos envolvidos na participação, diante de um debate que, atualmente, tem se concentrado nos seus aspectos institucionais, ou seja, na institucionalização das práticas participativas. No que diz respeito à participação envolvida no contexto da produção do espaço Till (2005) coloca a necessidade de se superar um modelo de participação placatória (Arnstein, 1969) no sentido de buscar possibilidades para uma participação transformativa. Por uma participação transformativa Till entende tanto a transformação das pessoas envolvidas no processo participativo, quanto enxerga neste processo a oportunidade de transformação da própria prática profissional da arquitetura (Till, 2005). Neste capítulo, os aspectos pedagógicos do jogo serão discutidos diante das duas possibilidades de transformação levantadas por Till, tomando como base a reflexão sobre duas experiências empíricas realizadas durante o desenvolvimento da pesquisa.

A primeira foi realizada por meio da disciplina *O jogo e a cidade*, oferecida como disciplina optativa no Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Minas Gerais, entre os anos de 2014 e 2015. A disciplina parte de um questionamento sobre os métodos convencionais do ensino da arquitetura e urbanismo, para propor a produção de jogos como interfaces participativas para a prática espacial, diferenciando-se do modelo convencional de ensino que tem como base a prática do projeto. A segunda consiste nas *Oficinas de Jogos Co-habitar a Cidade*, um projeto realizado com recursos da lei municipal de incentivo à cultura, na qual dois jogos, entre aqueles produzidos na disciplina, foram desenvolvidos como suporte para a realização das oficinas. As oficinas contaram com a participação de grupos de jovens da periferia de Belo Horizonte, tendo como objetivo compartilhar experiências e conhecimentos sobre temas relativos ao cotidiano da cidade, tais como a mobilidade urbana e a questão das águas na cidade.

Em ambas as experiências a transformação é entendida pelo viés da emancipação, tanto dos estudantes envolvidos no processo de produção dos jogos, quanto dos jogadores que participam da experiência do ato de jogar.

Portanto, na organização deste capítulo, a primeira seção será dedicada a discutir os fundamentos para um processo pedagógico com base no uso dos jogos. Para tanto, o pensamento dos educadores Freire (1988; 1996) e Illich (1985) será aproximado da perspectiva emancipatória formulada por Rancière (2004; 2010a).

A segunda seção apresenta a disciplina *O jogo e a cidade*, seus aspectos metodológicos, bem como os jogos produzidos pelos estudantes como trabalho prático. A metodologia elaborada para a disciplina sintetiza a investigação das ações que foram o princípio da configuração de uma possível agência dos jogos. Após a apresentação dos jogos propostos pelos estudantes, estes serão analisados com o objetivo de levantar as possibilidades de uma agência emancipatória dos jogos.

A terceira seção traz a experiência das *Oficinas de jogos co-habitar a cidade*, o processo envolvido na produção das oficinas e dos jogos utilizados como interface para a democratização do conhecimento espacial. Esta seção propõe uma reflexão sobre a experiência envolvida no ato de jogar, na qual o dissenso emerge tanto como possibilidade de reconfiguração das relações sócio-espaciais dos participantes quanto como elemento de transformação do próprio jogo.

### **3.1. Fundamentos para uma pedagogia do jogo**

No contexto da arquitetura e do planejamento urbano, entende-se que um processo pedagógico com base no uso dos jogos tem como objetivo não somente a formação profissional de arquitetos e urbanistas, mas também a democratização do conhecimento espacial para além dos limites da escola. Souza (2013a) entende a importância da democratização do conhecimento espacial no sentido de qualificar os cidadãos para a participação nos debates e decisões que dizem respeito ao destino de suas cidades.

A discussão dos problemas urbanos, assim como a das suas possíveis soluções, não deve ficar restrita ao circuito altamente seletivo do diálogo entre pesquisadores e técnicos, nem deve a divulgação junto a uma audiência de não-especialistas se limitar ao tratamento, comumente superficial e descontextualizado, encontrado na grande imprensa. É necessário que aqueles profissionalmente envolvidos com análise, planejamento e gestão urbanos disponibilizem seu saber para uma audiência mais ampla, assim contribuindo para refinar a opinião pública e qualificar os cidadãos para participarem de debates e decisões sobre o destino de suas cidades com mais conhecimento de causa. (SOUZA, 2013a).

Para além da participação nos processos decisórios institucionais, acredita-se que o uso pedagógico dos jogos fora do ambiente de formação técnica poderia contribuir para a conscientização dos cidadãos sobre o seu papel na produção cotidiana na cidade e como as suas escolhas individuais repercutem no ambiente das cidades entendida na sua dimensão holística. Além disso, a 'disponibilização do saber' para além do circuito dos especialistas se aproxima da ideia de construção do conhecimento mútuo proposto por Giddens (1984) e adotado como uma característica da agência espacial. Neste sentido, o uso de jogos como interfaces participativas no contexto da cidade e seus usuários, além de possibilitar a democratização do conhecimento, tem como resultado, a ampliação do imaginário espacial daqueles que atuam na produção cotidiana do espaço, sejam eles especialistas ou não.

A ideia de uma educação tornada acessível à sociedade, fora do ambiente escolar, se alinha ao pensamento de Illich (1985), cuja crítica ao ensino convencional pretende mostrar que a aprendizagem prescinde de qualquer tipo de instituições que encerram os saberes e os delimitam. Em sentido contrário aos princípios da

especialização profissional, Illich entende que a separação entre educação e vida cotidiana tem como consequência uma formação fragmentada e descontextualizada, que alimenta a reprodução daquilo que Illich entende como “o principal equívoco do nosso tempo”: aquele que transforma necessidades básicas em demandas por bens cientificamente produzidos.

O aluno é, desse modo, ‘escolarizado’ a confundir ensino com aprendizagem, obtenção de graus com educação, diploma com competência, fluência no falar com capacidade de dizer algo novo. Sua imaginação é ‘escolarizada’ a aceitar serviço em vez de valor. Identifica erroneamente cuidar da saúde com tratamento médico, melhoria da vida comunitária com assistência social, segurança com proteção policial, segurança nacional com aparato militar, trabalho produtivo com concorrência desleal. (Illich, 1985, p.18)

Estendendo o pensamento de Illich, para a ‘escolarização’ do imaginário espacial – tanto de arquitetos e planejadores urbanos quanto da sociedade em geral – poderia se argumentar que, o sistema convencional de ensino profissional identifica, erroneamente, o valor de uso da cidade com o valor de troca dos espaços produzidos como ‘mercadoria’. No sentido de ‘desescolarizar’ o pensamento, Illich defende os processos de autoaprendizagem que podem se dar com o apoio de redes de relações criadas intencionalmente (porém numa intencionalidade fluida e informal). As chamadas “redes de aprendizado” tem como propósito constituir “redes educativas que aumentem a oportunidade de cada um transformar cada momento da sua vida num outro de aprendizagem, de partilha e de interesse” (Illich, 1985, p.14).

A proposição do uso pedagógico dos jogos para a democratização do conhecimento espacial se aproxima da ideia de constituir redes informais de aprendizado proposta por Illich, tendo como horizonte a emancipação intelectual dos jogadores no que diz respeito à produção do seu espaço coletivo. No que se refere à emancipação, é importante esclarecer que o uso pedagógico dos jogos vai além da divulgação, ou de uma mera ‘disponibilização do saber’ sugeridos por Souza (2013a). Não que esta não seja também importante no contexto apresentado pelo autor, contudo, tratam-se de propostas diferentes. O processo emancipatório pela via do jogo se dá por meio da experiência que implica a participação ativa dos jogadores. Assim não se trata de tomar o jogo como uma ferramenta para a transmissão do conhecimento técnico. Rancière entende a emancipação como um processo constitutivo que se dá pela via

da experiência na qual os sujeitos tomam posição na medida em que se desidentificam com os valores naturalizados (2010a). Neste sentido é preciso diferenciar o processo de formação e de subjetivação que se dá por meio da experiência coletiva do ato de jogar, daquilo que Freire chamou de “educação bancária” (1988). Freire se refere à educação bancária como um modelo de ensino que parte do pressuposto de que o aluno nada sabe, e que todo o conhecimento será transmitido por um mestre. Neste modelo, o educador, tal como em uma operação bancária, deposita seu conhecimento no aluno. Nesta operação que tem o educador como o sujeito da ação de ensinar, o aprendiz se torna o objeto, cujo papel é apenas o de receber o conhecimento.

Sob este aspecto o pensamento de Rancière coincide com o de Freire na medida em que ambos entendem o processo emancipatório, como aquele em que o homem é o sujeito da sua própria educação. Para Rancière, é preciso saber diferenciar ‘emancipação dos homens’ de ‘instrução do povo’ (2002). Rancière propõe uma reflexão sobre a emancipação intelectual com base na experiência do educador Joseph Jacotot, que no sec. XIX desenvolveu um método para a educação universal no qual se assume a igualdade das inteligências entre mestre e discípulo como ponto de partida para uma educação emancipadora (RANCIÈRE, 2002). Tal método se opõe ao sistema convencional de ensino, que tem como meta reduzir a desigualdade entre o saber daquele que ensina e o daqueles que aprendem. O método de Jacotot se diferencia do ensino convencional na medida em que propõe a construção de possibilidades para o conhecimento (cria estruturas para o aprendizado), enquanto o último busca estabelecer um teto para o conhecimento (o do mestre) que deve ser atingido pelo aprendiz. Enquanto Freire afirma que “educar não é transmitir conhecimento” (1996), Rancière contrasta o método emancipatório de Jacotot ao “método explicativo” (2002), adotado no sistema convencional de ensino. Assim, um processo semelhante ao que Freire trata por “educação bancária” (1988) é entendido como “embrutecimento” por Rancière (2002).

Em um jogo emancipatório o objetivo tampouco é transferir conhecimentos, mas antes, estabelecer um vocabulário comum, que dê conta do dissenso e da pluralidade dos imaginários e desejos dos jogadores. Assim, o princípio da igualdade se faz presente de duas formas: a primeira, reconhece que qualquer pessoa, independente da sua formação profissional ou grau de escolaridade possui uma experiência espacial a ser considerada, e a segunda é aquela que iguala todos os participantes na condição de jogadores. Neste sentido o processo de aprendizagem proporcionado pelo jogo contempla pessoas com os mais diversos *backgrounds*,

tomando como ponto de partida aquilo que todos têm em comum: todos conhecem, vivem e experimentam o espaço e a cidade em suas necessidades cotidianas. Não se pretende, contudo, afirmar que o conhecimento espacial de arquitetos e planejadores seja equivalente ao dos cidadãos leigos, não se trata de comparar essas duas esferas, mas sim de construir um conhecimento comum, para que cada qual possa se desenvolver e amadurecer diante do contato com a experiência do outro. Os jogos devem atuar como uma plataforma para o compartilhamento de experiências espaciais, alinhados com a proposta de Illich para a criação intencional de redes de aprendizado.

Assim, a proposição do uso pedagógico dos jogos no contexto sócio-espacial não diz respeito somente à emancipação intelectual dos jogadores. Entende-se que os jogos podem contribuir também para a formação de arquitetos e planejadores no sentido de expandir os horizontes para a prática profissional. Uma atuação profissional que se dedique a produzir jogos como interfaces para a prática espacial participativa é também uma possibilidade de emancipação do próprio campo profissional da arquitetura e do planejamento urbano. Os jogos, como possibilidade de ampliação do imaginário espacial dos agentes envolvidos na produção do espaço, colaboram no sentido da superação dos limites heterônomos de uma prática voltada para a produção de mais valia por meio do espaço. O compartilhamento de um imaginário que envolva outros modos de produção, apropriação e uso do espaço, implica um processo de conscientização sobre o valor de uso do espaço, ampliando assim as possibilidades de uma prática orientada pelos interesses da comunidade e não do mercado.

### **3.2. O jogo e a cidade: A experiência do jogo no ensino da arquitetura e urbanismo**

A disciplina *O Jogo e a Cidade* foi oferecida como disciplina optativa no Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Minas Gerais, durante três semestres consecutivos, (2º semestre de 2014, 1º e 2º semestres de 2015), e contou com a participação docente da pesquisadora Laís Grossi no primeiro semestre de 2015.

A disciplina propõe a produção de jogos como interfaces para a prática espacial diferenciando-se do modelo convencional de ensino que tem como base a prática do projeto. A proposta pedagógica da disciplina visa o desenvolvimento de um processo de pensamento sobre o espaço, que parte do entendimento das relações sócio-espaciais, para propor uma reconfiguração crítica das relações envolvidas na prática profissional. Com base na caracterização lefebvriana do conceito de 'produção', propõe-se o deslocamento da produção do espaço enquanto objeto (mercadoria) para a produção de obras, entendidas como ações para a transformação da realidade sócio-espacial. Assim, os jogos produzidos na disciplina têm como objetivo desencadear um processo que, nos moldes do que foi levantado na seção anterior, deve ser emancipatório tanto para arquitetos quanto para os ditos usuários do espaço. Isso implica repensar o treinamento do arquiteto, visando a experiência de uma ação compartilhada como possibilidade para uma prática desvinculada dos limites heterônomos da profissão.

Conforme observado por Till, o ensino convencional entende o projeto como uma resposta para problemas pré-concebidos. “Na educação, o estúdio de arquitetura representa um exemplo de aprendizado com base no problema, o espaço ao qual os alunos se dedicam apresenta um ‘problema’, para o qual, por meio do design criativo e reflexivo, devem chegar a uma ‘solução’” (TILL, 2005, p.35). Essa lógica confunde liberdade criativa com autonomia do arquiteto, na medida em que define uma prática reativa a problemas pré-concebidos em outras esferas, ao invés de incentivar uma problematização propositiva que pode ser elaborada coletivamente com a participação dos usuários.

Os jogos, portanto, são entendidos na disciplina como uma ação problematizadora, tanto para os estudantes – que não têm respostas prontas para problemas – quanto para os jogadores. A problematização, em oposição à lógica reativa do projeto, passa a ser uma estratégia adotada pelos estudantes, no sentido de inserir os

jogadores no processo de reflexão e construção do conhecimento mútuo, para que os próprios usuários possam dar continuidade aos processos de autoprodução do espaço. Assim, a construção do jogo desafia os estudantes a identificar nódulos de tensão presentes na realidade sócio-espacial, não como problemas para serem 'resolvidos' durante o jogo, mas antes como elementos estruturantes de uma dinâmica que possibilite um ambiente de negociação e de compartilhamento. Os jogos não devem ser vistos apenas como uma ferramenta auxiliar na concepção de um projeto de arquitetura ou planejamento urbano (co-design e co-planning) mas antes como dispositivos para continuidade da problematização pelos diretamente interessados na produção do espaço.

Neste sentido, o objetivo dos jogos não é resolver impasses concretos, mas antes, tematizar dissensos, problematizar alternativas e construir um entendimento em torno de outras possibilidades para a prática espacial de arquitetos e não-arquitetos. Com isso pretende-se também ampliar as perspectivas dos estudantes para outras possibilidades de atuação profissional para além dos limites heterônomos da prática do projeto orientado para a produção de objetos arquitetônicos e de prescrições de uso do espaço urbano.

### **3.2.1. Aspectos metodológicos da disciplina**

A disciplina se organiza em três momentos. No primeiro momento são apresentadas as perspectivas teóricas e alguns conceitos de jogos para a caracterização de uma agência espacial dos jogos. Nesta etapa propõe-se uma reflexão sobre a participação no contexto pós-democrático, e discute-se criticamente o processo convencional de projeto como solução de problemas preconcebidos. O jogo é apresentado como um meio para a agência espacial, diante da perspectiva do jogo aberto como possibilidade não prescritiva para uma prática espacial emancipatória.

Em uma segunda etapa, propõe-se a análise de alguns jogos existentes, que lidam com a questão espacial, para tentar avaliar quais seriam os atributos desejáveis em um jogo para habilitar a participação, no sentido da emancipação. Essa avaliação pretende configurar o papel de um arquiteto produtor de jogos para a participação das pessoas diretamente envolvidas com o espaço em questão. Neste contexto o arquiteto deixa de ser aquele que toma as decisões e passa a articular dispositivos para que as decisões possam ser tomadas coletivamente. Essa etapa tem como objetivo a formação de um repertório, tanto prático quanto crítico, que deverá ser

mobilizado na etapa seguinte quando os alunos deverão desenvolver seus próprios jogos.

Como repertório prático, consideram-se os aspectos que caracterizam o jogo enquanto uma 'atividade'. Assim, busca-se identificar em cada jogo quais são os meios utilizados? Como se organiza a estrutura do jogo? Qual é a sua dinâmica? E os seus elementos? E como consequência, qual o tipo de interação possibilitado pelo jogo?

Como repertório crítico, cabe refletir sobre a experiência possibilitada pelo jogo e os agenciamentos ativados no sentido de reconfigurar a rede das relações envolvidas no ato de jogar. Quais as relações ativadas pelo jogo? Qual a relação entre o jogo e o seu meta-jogo? E como estas relações são estruturadas pelo jogo?

Durante essa etapa, procuramos nomear características comuns a alguns jogos, nas quais se buscava identificar – em gradações distintas – uma possível agência emancipatória no jogo. A identificação dessas características foi uma etapa fundamental para a construção de conceitos que tornassem a discussão e avaliação dos jogos um pouco menos subjetiva. Assim, foram definidos alguns critérios que se complementam no sentido de uma agência emancipatória dos jogos. Estes critérios foram organizados em três grupos referindo-se respectivamente à atuação do jogo em quatro campos de ação, sejam eles: (1) mobilização, (2) comunicação, (3) conscientização, e (4) construção.

Deste modo, mobilização, comunicação, conscientização e construção são entendidos como condições para um processo emancipatório que pode ser ativado pelo jogo. Os quatro campos de agência identificados acima, se desdobram em outros critérios, mais específicos de cada campo.

**1) mobilização:** se refere à capacidade de (a) promover o engajamento, (b) estabelecer condições de igualdade de fala, e (c) proporcionar um ambiente agonístico de negociação.

**2) comunicação:** se refere à capacidade de (a) compartilhar saberes e experiências, (b) traduzir códigos específicos, (c) formação de vocabulário, e (d) ampliar o debate público.

**3) conscientização:** se refere à capacidade de (a) promover o estranhamento e a desnaturalização de situações tomadas como imutáveis pelo senso comum, (b)

constituição de sujeitos políticos entendidos como um processo de empoderamento que implica a tomada de posição diante da realidade.

**4) construção:** se refere à capacidade de (a) revelar ou fomentar outros imaginários espaciais, (b) possibilitar a autonomia das pessoas em construírem as suas próprias regras ou modos de interação, e (c) compartilhar a responsabilidade entre as partes pela produção e cuidados com o espaço comum.

Entende-se que todos os critérios acima favorecem o processo emancipatório, contudo, o atendimento a um, ou vários desses critérios, não é garantia de um jogo que possa ser entendido como sendo emancipatório. A emancipação não é algo que se possa avaliar de forma imediata, como consequência da ação do jogo. No capítulo 2, o jogo foi definido como sendo tanto uma atividade como uma experiência. Como atividade, a ação do jogo se encerra no momento em que a partida acaba. Pode se verificar aí, algum aprendizado, ou um efeito articulador que aproxima as pessoas para futuras ações coletivas. Contudo, é no campo da experiência que o jogo imprime a sua ação para além do momento da partida. A durabilidade da ação do jogo é que permite que o jogador relacione a experiência vivida no jogo com as suas próprias experiências de vida, proporcionando um campo de reflexão que atua na reconfiguração das posições diante das questões levantadas pelo jogo. Uma das qualidades importantes do jogo é que, as posições que o sujeito assume durante a sua realização são fluidas, e não necessariamente correspondem a um posicionamento que será adotado no futuro. A distância entre o jogo e a realidade é que permite o espaço para uma reorientação do sujeito mediante à reflexão que foi despertada naquela primeira experiência. Assim a emancipação pode ser entendida como um horizonte para o jogo, contrariando a expectativa pela sua realização imediata.

O terceiro e último momento da disciplina corresponde à elaboração dos jogos, partindo dos critérios para uma agência emancipatória levantados acima. Nessa etapa, os estudantes são convidados a sugerir temas de seu interesse enquanto pesquisa ou desdobramentos de trabalhos desenvolvidos em outras disciplinas. Com base nos temas sugeridos são formados grupos de interesses comuns. Cada grupo deve elaborar um jogo que seja capaz de articular os atores envolvidos na situação/tema escolhida pelo grupo. O trabalho envolvido na produção dos jogos consiste em identificar na realidade de cada tema, possibilidades e limites para a ação. No jogo, possibilidades e limites serão transformados em repertório e estrutura respectivamente.

Não existem resultados pré-estabelecidos para o jogo, o que se espera do seu processo é que o descolamento da realidade proporcionado pelo jogo permita compartilhar diferentes visões de mundo e descondicionar o pensamento no sentido de desnaturalizar as condições sociais reproduzidas por uma prática espacial acrítica. Com isso, pretende-se deslocar o foco na prática da “solução” de problemas para a “problematização” de soluções. Como consequência, os jogos deverão possibilitar a emergência de outros imaginários para os modos de produção, apropriação e uso do espaço.

Em seguida serão apresentados os doze jogos produzidos durante os três semestres em que a disciplina aconteceu.

### **3.2.2. Os jogos produzidos na disciplina**

## Manzo Ngunzu Kaiango

Larissa Reis, Larissa Rodrigues, Marllon Morais, Wallace Moreira  
1º semestre 2015

**Contexto:** Remodelação do terreiro da comunidade quilombola Manzo Ngunzu Kaiango

**Objetivos:** O jogo Manzo Ngunzu Kaiango foi concebido como uma ferramenta de tradução entre a comunidade quilombola e a equipe de arquitetos envolvidos no projeto de recuperação de seu terreiro de candomblé. O jogo procura relacionar a configuração espacial e simbólica do terreiro ao sentido sagrado de cada um de seus orixás.



Figura 12: Sessão do jogo realizada na comunidade quilombola Manzo Ngunzu Kaiango. Julho de 2015. Foto: Laís Grossi

**Dinâmica do jogo:** O jogo Manzo Ngunzu Kaiango é composto por um tabuleiro e um conjunto de cartas, divididas em cartas de mão e cartas de mesa. O tabuleiro representa o terreiro onde os espaços sagrados (representados pelas cartas de mesa) devem ser organizados. As cartas de mão correspondem a cada um dos orixás, nelas constam informações sobre a sua origem, o seu papel na estrutura sagrada do candomblé e a sua associação com o espaço ritual. Além dos orixás algumas cartas de mão são coringas e contém perguntas sobre aspectos culturais do candomblé, estas só podem ser descartadas quando o jogador conseguir responder à questão colocada pela carta. O objetivo de cada jogador é acabar com as cartas de mão que só poderão descer à mesa quando encontrarem o espaço equivalente no tabuleiro. Se na sua vez o jogador não puder descer uma carta de mão, ele deverá retirar uma carta de mesa e dispô-la em seu respectivo local no tabuleiro.



Figura 13: Jogo Manzo Ngunzu Kaiango. Exemplos de cartas de mesa (circulares) e cartas de mão (retangulares). Fonte: Arquivos da autora.

## O que você gostaria de fazer na escola dos seus sonhos?

Isabela Izidoro  
2º semestre 2014

**Contexto:** Projeto para a nova sede da escola de Arquitetura e Design no campus Pampulha da UFMG

**Objetivos:** O jogo se insere no contexto da construção de um novo edifício para a Escola de Arquitetura e Design (EAD) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). A mudança da sede da EAD, localizada em um bairro central da cidade, havia sido decidida previamente por meio de uma consulta pública à comunidade acadêmica. A proposta consiste em uma interface que tem como objetivo levantar as demandas e desejos dos estudantes e funcionários que deverão orientar o projeto do edifício.

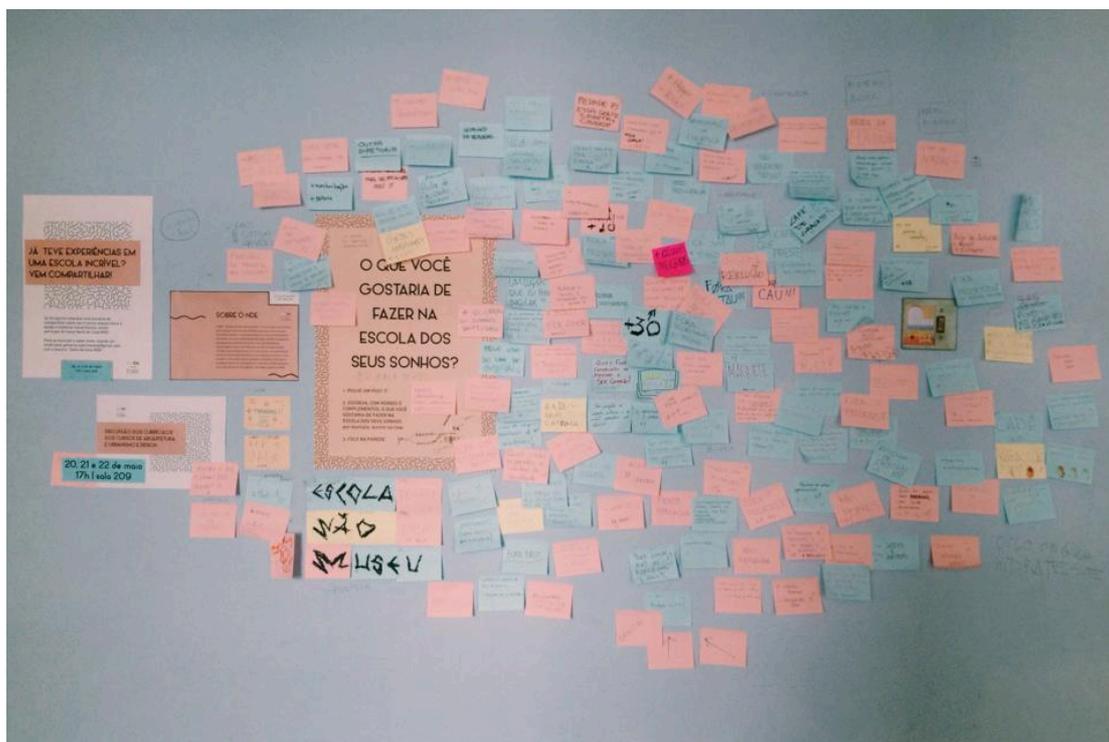


Figura 14: Paineil/Interface instalado no corredor da escola de Arquitetura. Novembro de 2014.

Foto: Isabela Izidoro

### **Dinâmica do jogo:**

A interface consiste em um mural de ideias e uma plataforma on-line que seria produzida em uma segunda etapa que não chegou a ser realizada. Para o mural de ideias um cartaz/folheto foi colocado no mural de ladrilhos, um local de grande circulação de pessoas na escola de arquitetura. O cartaz/folheto consiste em um sistema de dobraduras que quando aberto, uma das faces se apresenta como um cartaz com a pergunta “O que você gostaria de fazer na escola dos seus sonhos?”. Quando dobrado, o folheto funciona como uma espécie de livreto com informações e instruções para a participação. Foram disponibilizados também post-its com cores diferentes para alunos, professores, funcionários e visitantes. O cartaz orientava as pessoas a formularem seus desejos para a nova escola sob o enunciado de uma ação, como por exemplo “dormir na rede”. A interface pretendia ampliar o imaginário de possibilidades espaciais para a nova escola por meio do exercício de se pensar em usos antes de se pensar em espaços acabados. Tanto o mural de ideias quanto a plataforma on-line apostavam no debate compartilhado como um incentivo ao engajamento e à contaminação de imaginários entre os diversos usuários da nova escola.

## #Movimenta

Amanda Patrícia, Clara Brasil, Gabriel Meyer, Jonas Alves, Lorena Alves, Thiago Rezende, Paula Gomes

2º semestre 2015

**Contexto:** Movimentos sociais

**Objetivos:** O jogo introduz para os jogadores as pautas dos principais movimentos sociais atuantes na cidade de Belo Horizonte, proporcionando uma discussão crítica em torno das relações possíveis entre estes e a sua inserção no contexto urbano atual.



Figura 15: Sessão do jogo #Movimenta realizada na Escola de Arquitetura. Novembro de 2015. Foto da Autora.

## Dinâmica do jogo:

Trata-se de um jogo de argumentação que tem como base dois grupos de cartas: as cartas movimento e as cartas reviravolta. As cartas movimentos são explicativas e apresentam, cada uma, a proposta de um movimento social atuante na cidade de Belo Horizonte. Os diversos movimentos levantados pelos estudantes estão organizados em quatro cores relacionadas ao seu campo de atuação podendo ser questões de meio ambiente, mobilidade urbana, moradia ou patrimônio material e imaterial. As cartas reviravoltas colocam questões cotidianas da cidade ou questões legais que se relacionam com as pautas dos movimentos. A cada rodada o jogador deve elaborar um argumento que relacione o conteúdo de uma carta reviravolta com o das cartas movimento que estiverem em sua mão ou abertas na mesa. Pontua o jogador que tiver a sua argumentação aprovada pelos demais jogadores.



Figura 16: Jogo #Movimenta. Exemplos de carta movimento. Fonte da autora.

## Mobilijogo

André Bastos Inoue, André Siqueira, Carolina Mattos, Eduarda Assis, Vitor Mattos  
1º semestre 2015

**Contexto:** Reflexão sobre o sistema de mobilidade urbana

**Objetivos:** O Mobilijogo tem como objetivo promover a conscientização dos jogadores sobre as implicações que determinados modos de deslocamento tem na qualidade de vida das pessoas que convivem em uma cidade. O jogo procura destacar a responsabilidade de cada cidadão como uma parte do coletivo que conforma o cenário da mobilidade urbana da cidade. Durante o jogo são apresentadas diversas situações do cotidiano onde o jogador deve refletir sobre as suas escolhas de mobilidade.



Figura 17: Sessão do Mobilijogo realizada na Escola de Arquitetura. Junho de 2015. Foto da Autora.

## Dinâmica do jogo:

Cada jogador recebe uma carta objetivo que simula um dia na vida de uma pessoa em que ela deve se deslocar entre três locais da cidade definidos no tabuleiro. Ao iniciar cada jogada, o jogador deve escolher qual será o seu modal de transporte, pagar os mobilipontos referentes ao deslocamento de acordo com o modal e retirar uma mobilicarta relativa a este modal. Os mobilipontos são calculados por uma equação que considera os custos financeiros diretos, os custos derivados da sobrecarga na malha viária, os impactos causados no meio ambiente e reflexos na saúde física e mental dos cidadãos atribuídos a cada modal. A distancia percorrida a cada jogada é definida pelos dados, sendo que cada uma das pistas disponíveis corresponde à velocidade de deslocamento de cada modal. O conteúdo das mobilicartas simulam algumas condições que fazem com que o tempo gasto no percurso e o custo em mobilipontos sejam diferentes a cada rodada. Vence o jogador que conseguir cumprir o seu objetivo primeiro.

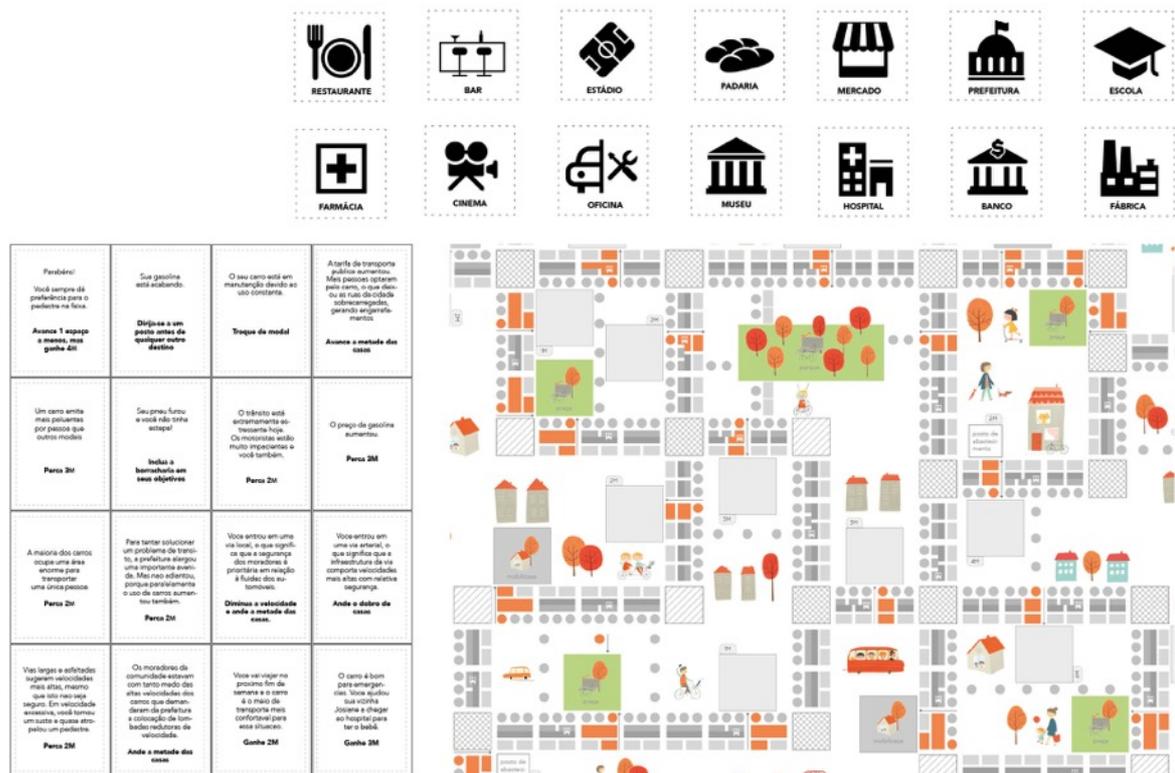


Figura 18: Mobilijogo. Exemplos de fichas de lugares (acima), Mobilicartas (esquerda), e tabuleiro (direita). Fonte: Arquivos da autora.

## Rio

Aline Franceschini, Emília Mendes, Frederico Almeida

2º semestre 2015

**Contexto:** Reflexão sobre a dinâmica das águas urbanas.

**Objetivos:** O jogo busca conscientizar os jogadores sobre a importância de uma gestão responsável das águas e efluentes urbanos e sobre a forma como a produção do espaço da cidade afeta os recursos hídricos. Por meio de uma dinâmica de ações individuais com consequências coletivas, o jogo pretende ilustrar as responsabilidades e as implicações das iniciativas de diversos agentes (cidadão, empreendedor imobiliário e poder público) sobre os rios urbanos enquanto recurso não só de abastecimento, mas de conformação da paisagem urbana.



Figura 19: Sessão do jogo Rio realizada na Escola de Arquitetura. Novembro de 2015. Foto da Autora.

**Dinâmica do jogo:** O jogo consiste em um tabuleiro que simula uma cidade cortada por um rio. O rio representado no tabuleiro possui um marcador que indica o volume de água e o nível de poluição. Estes vão sendo atualizado durante o jogo de acordo com os índices referentes ao tipo de uso e ocupação dos imóveis que vão sendo construídos na cidade e também com eventos naturais e ações humanas indicadas pelas cartas do acaso. Portanto a qualidade e o aproveitamento racional da água urbana pelo coletivo é percebida como uma variável que depende de um conjunto de ações individuais. Vence o jogador que conseguir realizar os desafios da carta cidadã, que só pode ser cumprido quando o tabuleiro apresenta uma configuração compatível com o desafio.



Figura 20: Jogo Rio. Exemplos de carta cidadã (acima) e carta acaso (abaixo). Fonte: Arquivos da Autora.

## Ocupe o Lote

Bruna Costa e Letícia Lafetá  
1º semestre 2015

**Contexto:** reflexão sobre a relação entre a propriedade privada e a configuração do espaço coletivo das cidades.

**Objetivos:** O jogo propõe uma reflexão sobre a lógica da propriedade privada por meio de uma avaliação dos efeitos das ações individuais no espaço da cidade. O jogo problematiza questões como o adensamento populacional, a sobrecarga das vias e a especulação imobiliária como contraponto às ações que privilegiam o uso coletivo da cidade como a construção de equipamentos públicos, a oferta de serviços privados de utilidade cotidiana e ações de gentileza urbana.



Figura 21: Sessão do jogo Ocupe o Lote realizada na Escola de Arquitetura. Junho de 2015. Foto da Autora.

**Dinâmica do jogo:** O tabuleiro simula a divisão em lotes e ruas de uma cidade planejada com base na lógica da propriedade privada. Cada jogador recebe uma carta objetivo que estabelece uma meta de ocupação e uma quantidade de pontos a serem adquiridos de acordo com suas ações. Com a ajuda dos dados o jogador deve se locomover sobre o tabuleiro e ocupar um lote a cada jogada. O tipo de ocupação é determinado pelas cartas que devem ser retiradas a cada jogada. O conteúdo das cartas se alternam entre duas categorias de uso e ocupação. As de cor vermelha favorecem a especulação imobiliária ou determinados usos com impactos negativos para a cidade. Neste caso, pontua-se o jogador da vez e subtraem-se pontos dos demais jogadores. As cartas verdes propõem ocupações compatíveis com o crescimento sustentável da cidade, na qual todos os jogadores são recompensados. A pontuação negativa ou positiva varia de acordo com o raio de alcance do impacto gerado pelo uso e ocupação proposto em proporções distintas na escala da rua, do bairro e da cidade.

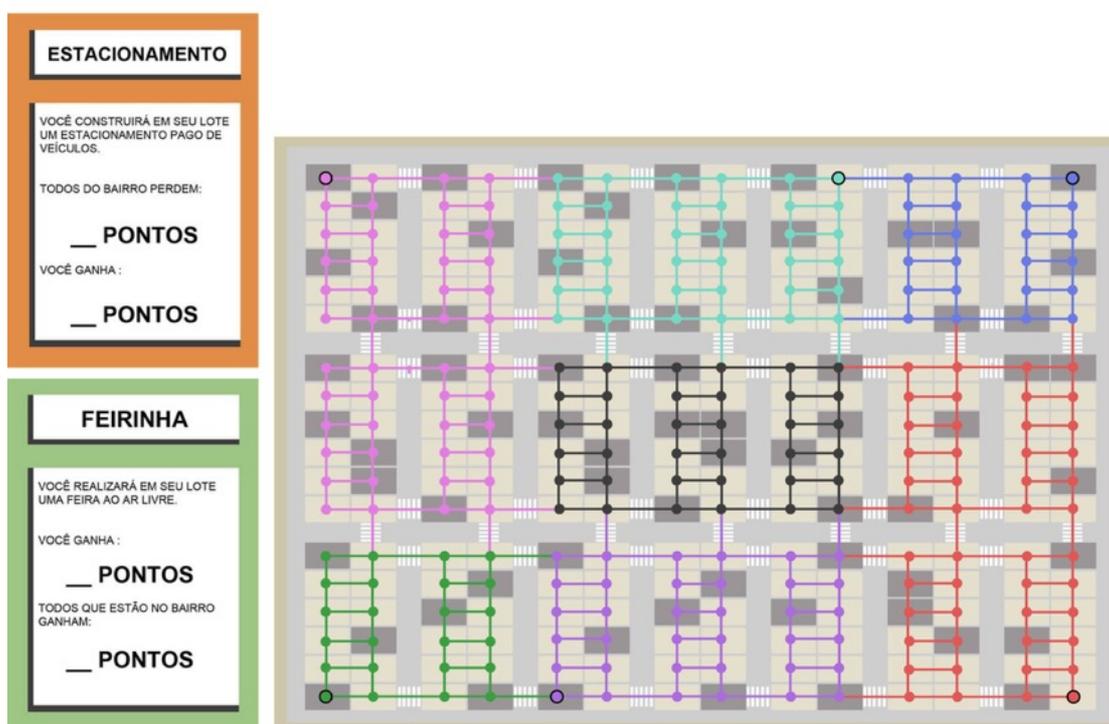


Figura 22: Jogo Ocupe o Lote. Exemplos de cartas verde e vermelha (esquerda) e tabuleiro (direita).  
Fonte: Arquivos da Autora.

## Ocupe<sup>8</sup>

Tiago Cicero Alves  
2º semestre 2014

**Contexto:** Ocupações urbanas

**Objetivos:** Ocupe é um jogo de tabuleiro produzido para mobilizar o imaginário dos moradores de uma ocupação urbana nos estágios iniciais do processo de formação do seu espaço. O objetivo do jogo é promover a reflexão sobre outras formas possíveis de organização espacial, para além da reprodução dos modelos espaciais da cidade formal. As cartas do jogo simulam situações cotidianas vividas em uma ocupação urbana e as peças permitem aos jogadores experimentarem diferentes formas de configuração espacial sobre o tabuleiro.



Figura 23: Sessão do jogo Ocupe realizada na ocupação Paulo Freire. 2015. Foto: Tiago Cicero.

<sup>8</sup> O jogo Ocupe foi parcialmente desenvolvido na disciplina *O jogo e a cidade*. O jogo é parte do trabalho de conclusão de curso (TCC) de Tiago Cicero Alves, orientado pela professora Ana Paula Baltazar. O trabalho completo pode ser consultado em (ALVES, 2014).

**Dinâmica do Jogo:** É preciso esclarecer que não se trata de um jogo para *co-design* ou *co-planning*, mas antes de um jogo para mobilizar o imaginário dos moradores sobre as possibilidades de ocupação do espaço, sem vincular-se à configuração futura do assentamento. Assim, procurou-se diferenciar o jogo da realidade, começando pelo seu tabuleiro. Este é formado por um grid sobre o qual os jogadores deverão dispor as peças. Nas extremidades são representados dois pontos de água e dois pontos de energia. O jogo possui várias peças que representam casas, estabelecimentos comerciais, espaços coletivos e equipamentos comunitários como praças, parques, escolas, creches, centro ecumênico e centro comunitário. Outro grupo de peças representam os elementos infra estruturais como trechos de vias e as ligações hidráulicas e elétricas, de esgoto e drenagem pluvial. Um conjunto de cartas apresenta as situações cotidianas mais comuns em uma ocupação urbana. As cartas se organizam em cinco grupos de cores distintas que se referem a situações de: chegada de novas famílias, problematizações infra estruturais, ações externas, ações internas e assembleias. Cada jogador inicia o jogo como uma nova família e deve localizar a sua casa e dotá-la de acesso e instalações de água luz e esgoto. A cada jogada um jogador lança um dado de cores que indicará o grupo do qual se deve retirar uma carta. Este dado possui duas faces que se referem ao grupo de cartas de nova família por ser esta a situação mais comum de alteração do espaço físico de uma ocupação. Com base na situação descrita pela carta o jogador pode acrescentar ou alterar as configurações do tabuleiro para atender os requisitos colocados pela carta. O jogo é desenhado para que as decisões individuais ampliem o imaginário acerca do impacto coletivo favorecendo as decisões que promovam a qualidade do espaço coletivo.



Figura 24: Jogo Ocupe. Caixa com peças, cartas e tabuleiro. Foto: Tiago Cicero

## Geopolíticas

Luís Marques, Luiz Fortini, Luiza Diniz, Mariana Lima e Nuno Neves  
2º semestre 2015

**Contexto:** Reflexão sobre as barreiras sócio espaciais na cidade

**Objetivos:** O Jogo problematiza a segregação espacial em espaços de uso público, sejam eles de propriedade privada ou não. O debate promovido pelas situações colocadas pelas cartas questiona as características que restringem ou desencorajam a utilização de determinados espaços por determinados grupos, sejam estas características físicas ou simbólicas. O objetivo é a desnaturalização das barreiras sócio-espaciais.

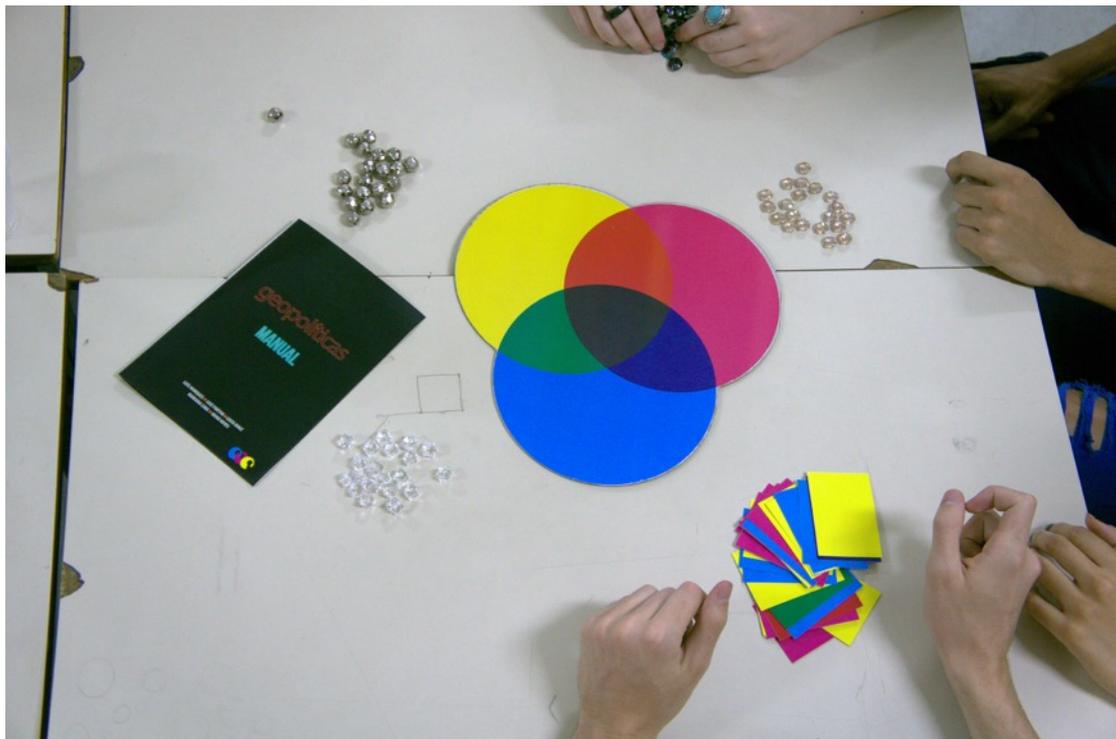


Figura 26: Sessão do jogo geopolíticas realizada na Escola de Arquitetura. Novembro de 2015. Foto da Autora.

**Dinâmica do jogo:** O jogo é composto por cartas e um tabuleiro representado por um diagrama CMYK. As cartas podem ser de dois tipos: cartas propostas e cartas barreiras. As situações apresentadas nas cartas referem-se à dispositivos de segregação (barreiras) que podem ser de ordem simbólica ou imaterial (aspectos sociais, económicos, ideológicos, étnicos, culturais ou de gênero) ou barreiras físicas relativas ao controle e acessibilidade aos espaços. As cartas orientam o debate coletivo no sentido de identificar quais os elementos segregadores (barreiras), para que se possa propor uma contra-barreira. As melhores interpretações são escolhidas pelo conjunto dos jogadores. No tabuleiro CMYK as cores primárias serão ocupadas de acordo com a cor de referência das cartas. À medida que adquirem pontos, os jogadores podem realizar combinações que permitem avançar para as zonas de cores secundárias até alcançar o centro do tabuleiro. Vence quem chegar primeiro ao centro negro do tabuleiro.

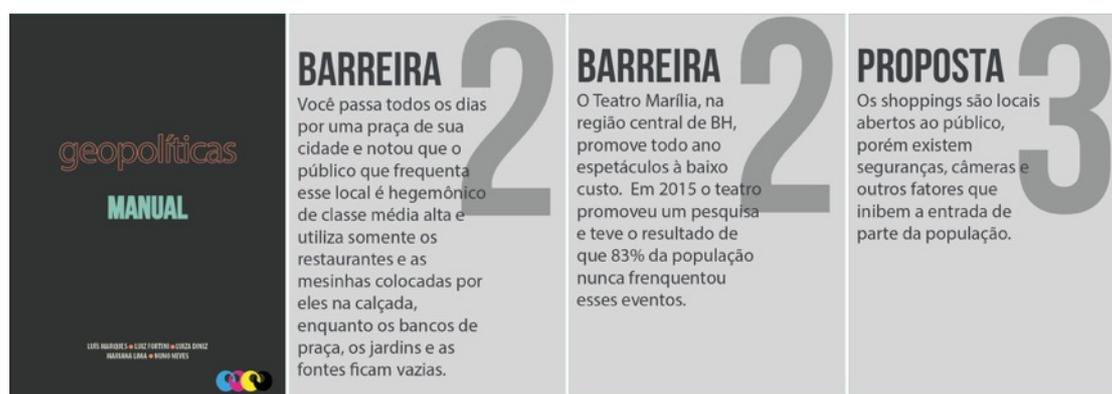


Figura 27: Jogo Geopolíticas. Manual e exemplos de cartas barreira e carta proposta. Fonte: Arquivos da Autora.

## Jogo de Glaura

Maria Cecília Rocha e Maria Laura Vilhena  
**2º semestre 2015**

**Contexto:** Glaura, distrito de Ouro Preto, MG.

**Objetivos:** O jogo tem como objetivo ativar a reflexão entre os moradores de Glaura sobre as implicações do processo de transformação que vem ocorrendo na cidade devido à implantação de um condomínio de casas de fim de semana nos arredores do vilarejo. Com isso, pretende-se desnaturalizar as relações de servidão entre moradores e sítiantes que se estendem também aos processos de gentrificação do centro da cidade, e problematizar a (in)sustentabilidade do modelo de crescimento defendido pelo interesse imobiliário.



Figura 27: Sessão do Jogo de Glaura realizada na Escola de Arquitetura. Novembro de 2015. Foto da Autora.

**Dinâmica do jogo:** O jogo se utiliza de uma combinação de cartas para determinar um modo de representação com o qual um jogador deve comunicar-se com o seu grupo em uma dinâmica de adivinhação. O jogo é formado por dois conjuntos de cartas, um dado com indicação de cores, um dado com indicação de ações (desenho, descrição ou mímica) e uma ampulheta para marcar o tempo. Pode ser jogado por até quatro equipes de até 5 pessoas cada. As cartas dos dois baralhos trazem enunciados simples, que se relacionam aos impactos e demandas percebidos pelos moradores de Glaura, e registrados por meio de entrevistas preliminares realizadas pelo grupo. Dentre eles encontram-se referências a lugares específicos, eventos, grupos de moradores, demandas por serviços e infraestrutura. Para jogar, uma equipe de cada vez deve retirar uma carta de cada baralho e lançar o dado de cores. De acordo com a cor sorteada, deve-se associar as duas palavras correspondentes em cada uma das cartas retiradas. Apenas um jogador da equipe escreverá uma terceira palavra relacionada a esta associação em um pedaço de papel que deve ser mantido escondido do restante da equipe. O dado de ações definirá a forma como o jogador deve representar esta palavra que deverá ser adivinhada pelo restante da equipe no limite de tempo determinado pela ampulheta.

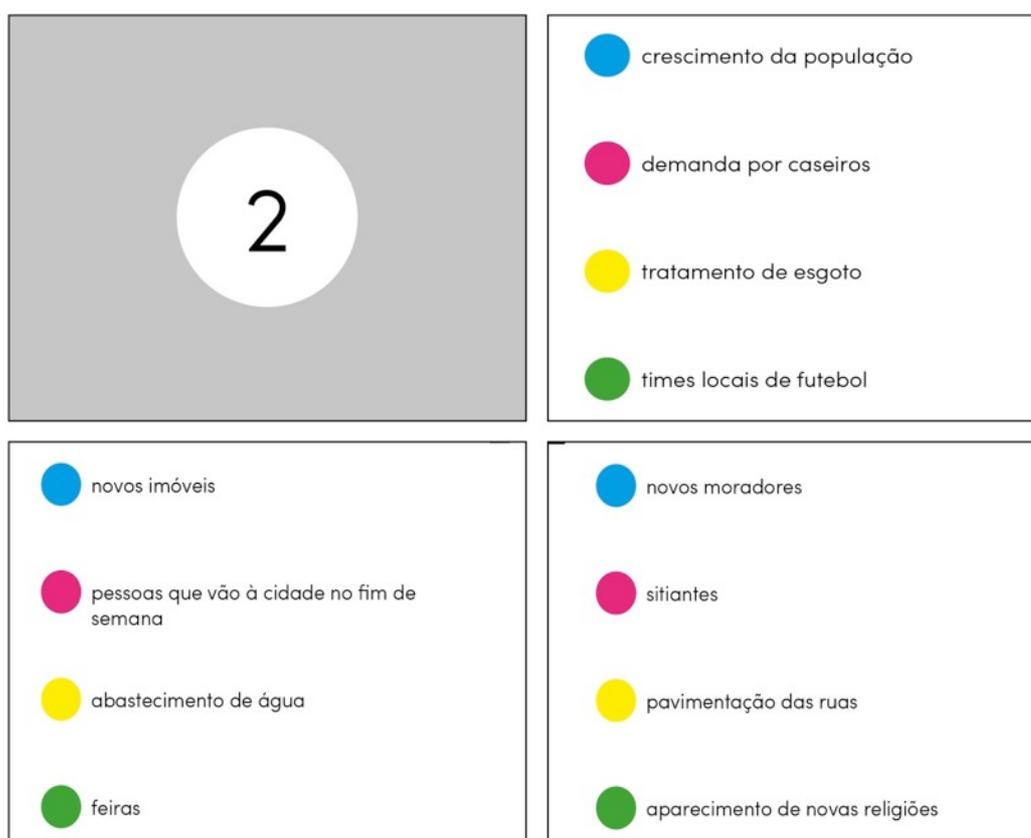


Figura 28: Jogo de Glaura. Cartas. Fonte: Arquivos da Autora.

## Oportunidade

Otávio Monteiro e Sophia Carvalho

2º semestre 2015

**Contexto:** A cidade como espaço para apropriação lúdica.

**Objetivos:** Este jogo propõe uma ressignificação para a noção de “oportunidade” expressa nos anúncios imobiliários encontrados pela cidade. Para tanto, toma o território da cidade como tabuleiro do jogo. A cidade como oportunidade de jogo se contrapõe à ideia da cidade como mercado imobiliário.



Figura 29: Oportunidade na cidade. Imagens: Otávio Monteiro

## Dinâmica do jogo:

O jogo se desenvolve na cidade como uma espécie de caça palavras. Os jogadores devem encontrar anúncios imobiliários de compra, venda e aluga-se. Estes anúncios funcionarão como chaves para a ativação do imaginário utópico e para a proposição de usos compartilhados dos espaços. Qualquer pessoa que queira se envolver no jogo deverá compartilhar nas redes sociais uma foto com o anuncio encontrado acompanhado de uma proposta real ou fictícia para a ativação daquele espaço como oportunidade de uso coletivo.



Figura 30: Oportunidade no instagram. Imagens: Otávio Monteiro

## Caça ao Tesouro

Belisa Murta, Felipe Carnevalli, Marcela Rosemburg, Victor Lagoeiro

2º semestre 2014

**Contexto:** Bairro Calafate, Belo Horizonte, MG.

**Objetivos:** O jogo busca reconfigurar, ainda que temporariamente a relação dos moradores do bairro com o seu espaço cotidiano. Caça ao Tesouro é uma sessão publicada no jornal local *Fala Calafate*. A ideia é que a cada edição seja publicado um enigma espacial para ser desvendado pelos moradores.



Na nossa primeira edição, a caça ao tesouro desafia todos os leitores a encontrar o lindo ladrilho hidráulico da foto ao lado, que está incrustado em uma de nossas ruas. Tem pistas de onde seja?

O primeiro leitor a encontrar a peça e enviar um email com a localização para [fala@bairrocalafate.org](mailto:fala@bairrocalafate.org) pode escolher entre ganhar um creme de açaí 500 g em plena Rua Platina ou um corte de cabelo no Salão Platina!

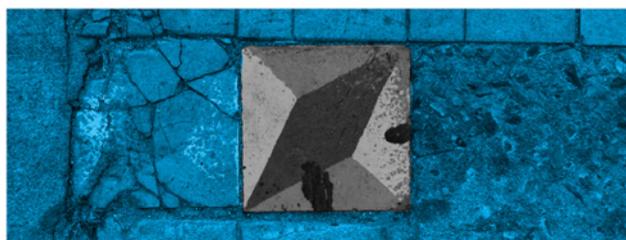


Figura 31: Caça ao Tesouro. Seção publicada no jornal local Fala Calafate. Novembro de 2014. Fonte: Arquivos da Autora

### Dinâmica do jogo:

A sessão Caça ao Tesouro do jornal Fala Calafate propõe um enigma que transforma o bairro em um tabuleiro de jogo. No primeiro número publicado o jogo desafiava os moradores a encontrarem uma determinada peça de ladrilho hidráulico que estaria incrustada em uma das calçadas do bairro. Os primeiros leitores a desvendarem o enigma deveriam informar a localização da peça, por um e-mail enviado ao jornal. Como recompensa seriam premiados com uma “calaficha”. A calaficha é uma espécie de moeda local que poderia ser trocada em determinados estabelecimentos comerciais do bairro. Além desta primeira versão do *Caça ao Tesouro*, o projeto previa a continuação da coluna no jornal, trazendo a cada publicação novos enigmas. A solução dos enigmas envolve a experiência compartilhada do espaço coletivo, com o objetivo de criar entre os moradores uma rede de interação movida pelo escrutínio afetivo do próprio território.

## Torre da Memória

Alice Rennó, Ana Pitzer, André Inoue e Marllon Morais  
2º semestre 2015

**Contexto:** Glaura, distrito de Ouro Preto, MG

**Objetivos:** O jogo pretende resgatar as memórias e experiências dos moradores da localidade de Glaura e, a partir destas, incentivar a idealização de um futuro possível no que diz respeito à relação entre a comunidade e os espaços do vilarejo. A estrutura do jogo possibilita que as memórias e imaginários se articulem de forma espontânea na construção de narrativas sobre o lugar. O jogo pretende atuar como um ativador da contação de histórias, possibilitando, além da coleta de informações, o estreitamento dos vínculos afetivos entre a comunidade e o seu espaço.

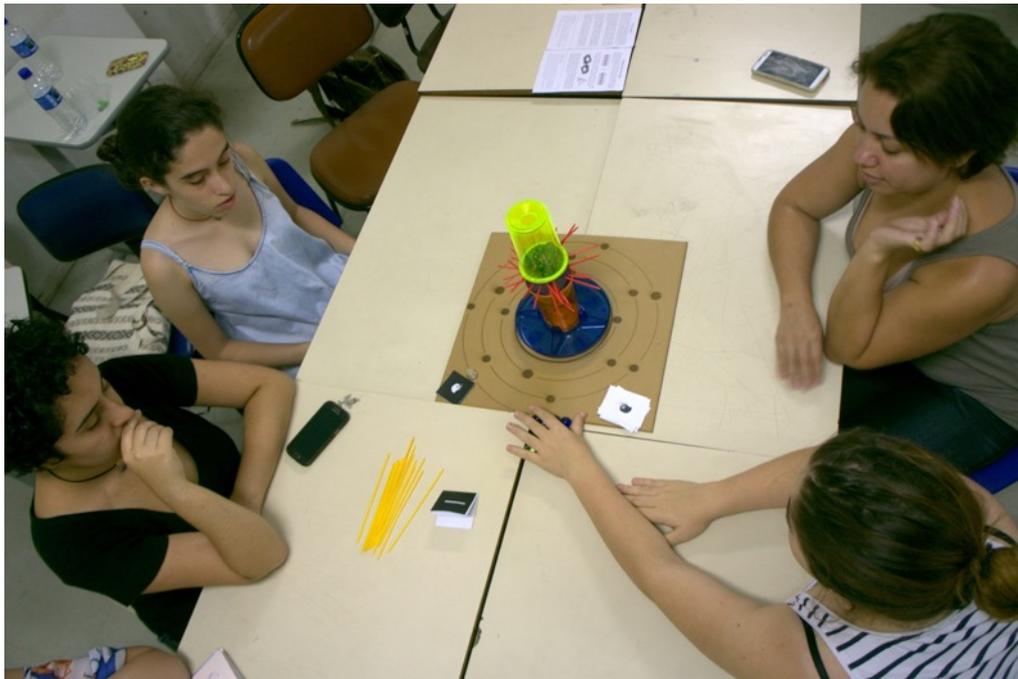


Figura 32: Sessão do jogo Torre da Memória realizada na Escola de Arquitetura. Novembro de 2015.  
Foto da Autora.

### Dinâmica do jogo:

O jogo é formado por um tabuleiro, uma torre contendo bolinhas de gude sustentadas por varetas, 4 cartas pretas e 12 cartas brancas. Quatro jogadores ou equipes tomam parte no jogo. Cada equipe recebe uma das cartas pretas que contém, cada uma, indicações que podem ser de: lugar, ação, envolvidos, sensação. O primeiro jogador deve relatar uma memória que se relacione com a indicação da carta preta, as equipes seguintes devem completar a narrativa orientada pela sua carta preta e com base na sua memória ou ficção. A cada jogada o pino é movido uma casa no tabuleiro até completar o percurso pelas três casas circulares, quando uma nova narrativa será iniciada. Ao entrar em uma casa circular uma carta branca, contendo uma pergunta desafio deve ser retirada. As perguntas das cartas brancas pretendem problematizar os eventos relatados, sobre seus aspectos inclusivos e suas implicações no cotidiano da cidade. De acordo com a resposta, positiva ou negativa, a carta define quantas varetas ou bolinhas devem ser retiradas ou colocadas na torre. O jogo acaba quando o pino chega ao centro do tabuleiro (todos ganham) ou quando todas as bolinhas caem da torre (todos perdem).



Figura 33: Jogo Torre da Memória. Exemplo de cartas branca e preta. Fonte: Arquivos da Autora.

### **3.2.3. Considerações sobre o processo e os resultados dos jogos produzidos na disciplina**

Antes de prosseguir com as considerações sobre os jogos apresentados, vale a pena esclarecer que este estudo não tem como objetivo nem a análise e nem a avaliação individual de cada jogo, mas sim do conjunto. Por este motivo é que, na seção anterior, optou-se por apresentar a totalidade dos trabalhos produzidos na disciplina. Embora exista uma considerável variação relativa à qualidade, nenhum trabalho foi deixado de fora. Não se trata de escolher os melhores exemplos, mas antes de demonstrar que é possível, por meio dos jogos, problematizar os mais diferentes temas levantados pelos estudantes.

Assim, considerando-se o todo da disciplina, propõe-se primeiramente discutir alguns aspectos pontuais que foram relevantes no processo de produção dos jogos, para em seguida propor uma análise dos jogos produzidos pelos estudantes à luz das noções de uma educação para a emancipação que se estende para além dos limites da escola, tomando como base as reflexões levantadas na seção 3.1 deste capítulo. Certamente, ficarão de fora desta reflexão uma série de fragilidades e contradições que existem nos jogos, ainda que se entenda a relevância que estas poderiam ter para o debate metodológico de uma disciplina baseada na prática de se produzir jogos. Não se trata de omissão, mas antes de uma opção clara por estabelecer o objeto da análise no conjunto produzido e não na particularidade.

O deslocamento possibilitado pela prática de produzir jogos, em lugar de produzir projetos, colocou em evidência alguns vícios incorporados na formação dos estudantes que, no contexto da disciplina, possibilitaram uma discussão enriquecedora para o processo como um todo. Sobre a prática convencional da arquitetura, é comum que se considere a afirmação de que um bom arquiteto deve se colocar no lugar do usuário do espaço a ser projetado. Além do fato de que tal pressuposto contribui para mascarar a dimensão prescritiva da prática projetual, não se questiona os limites desse posicionamento quando se trata de espaços coletivos, marcados pelo pluralismo dos sujeitos que coabitam a cidade. Sob este aspecto, o jogo apresenta a possibilidade de substituir a figura do usuário individual – que o arquiteto tenta simular desde o seu suposto lugar de resolvidor de problemas – pelo coletivo dos jogadores, devolvendo a estes a tarefa de formularem uma problematização própria diante de seus desejos e necessidades. Dessa forma, o

suposto usuário, desprovido de identidade, tal qual um modulator corbusiano<sup>9</sup>, perde a sua conotação genérica e estática e passa a ser percebido diante de um conjunto de subjetividades em processo constante de transformação. Não se trata de tentar simular um sujeito abstrato, mas antes de se estabelecer uma rede na qual o arquiteto/planejador é apenas uma, entre tantas subjetividades envolvidas no processo de problematização que antecede a concepção do espaço. Com isso são transformados também os critérios qualitativos de avaliação espacial. De acordo com Garry Stevens (2002), o campo profissional da arquitetura desempenha um papel na formação do gosto e das preferências que, ainda que entendidos como aspectos subjetivos, conformam um repertório de referências que determinam as escolhas e legitimam a lógica de reprodução da dominação no processo de produção do espaço. A experiência coletiva do jogo faz com que os diferentes repertórios sejam colocados para dialogar e com isso promove uma contaminação das experiências que reconfigura a hierarquia do gosto e das qualidades relevantes e desejadas para o espaço. A desconstrução da figura do usuário e o seu deslocamento para o papel de jogador é simetricamente representado pela inversão dos papéis entre arquiteto/urbanista e cidadão. Como cidadão o arquiteto/urbanista é levado a pensar o espaço desde uma perspectiva de perto e de dentro. Por outro lado, enquanto planejadores, os jogadores são colocados diante do desafio de pensar as suas ações diante do contexto abrangente da cidade e do interesse coletivo.

Contudo, a simples substituição da prática projetual para a proposição de jogos, não garante por si só a ruptura com a orientação prescritiva, que parece estar incorporada ao *habitus* da prática profissional de arquitetos e planejadores. No processo de concepção dos jogos, não foram poucas as situações onde os estudantes, em suas primeiras formulações, tomavam seus próprios preconceitos como base para a formulação de um jogo que confundia educação com doutrinação. Ou dito de outro modo, enxergavam no jogo, pela sua capacidade de mobilização, uma oportunidade para promover a sua visão particular de alguma questão espacial.

---

<sup>9</sup> O modulator é um sistema de proporções, desenvolvido pelo arquiteto franco-suíço Le Corbusier, para ser aplicado na concepção de edifícios, visando um aproveitamento racional dos espaços. O sistema toma como referência as medidas de um indivíduo imaginário de 1,75 m de altura em sua primeira versão (modulor azul) e mais tarde, 1,83m de altura (modulor vermelho). Quando nos referimos ao homem corbusiano (ou ao modulor), evocamos a caracterização abstrata de um homem genérico, representado pela imagem de uma silhueta masculina e de porte atlético, sobre a qual Le Corbusier ilustra o sistema de proporções antropomórficas. (LE CORBUSIER, 2010)

Este debate foi levantado no processo de concepção de alguns jogos da disciplina, onde se verificou uma orientação no sentido de um desfecho politicamente correto para o jogo, alinhado com a postura ativista de alguns grupos de estudantes. É o caso, por exemplo, do processo de concepção do Mobilijogo, onde alguns integrantes do grupo eram simpatizantes do movimento Tarifa Zero<sup>10</sup>. Como reflexo do posicionamento crítico dos seus autores, as versões iniciais do jogo privilegiavam os modais de transporte coletivo, de bicicleta ou a pé, em detrimento do transporte individual por carro. O debate em torno desta pré-orientação no jogo foi extremamente rico para o amadurecimento desta e das demais propostas. Olhando de volta para a fundamentação teórica da disciplina, os alunos entenderam que o comprometimento do jogo com um posicionamento pré-concebido eliminava, por meio de sua estrutura, a possibilidade de um resultado indeterminado. Neste sentido, um jogo que restringe a possibilidade de indeterminação dos seus resultados, se aproxima do caráter prescritivo da prática convencional, da qual buscamos nos diferenciar ao propor uma prática não projetual. Assim, na sua versão final entendeu-se que, a melhor contribuição que o jogo poderia dar para a questão da mobilidade urbana era deixar que os jogadores percebessem por si mesmos, as consequências que a dependência pelo transporte individual por carro pode trazer para a cidade.

Nesse momento, os jogos passaram a ser entendidos como um ensaio para a vida em comunidade. Ainda que os resultados alcançados no tabuleiro não fossem sempre aqueles esperados pelos propositores do jogo, buscamos mobilizar no jogo, a possibilidade de colocar a prática cotidiana em uma perspectiva democrática, no sentido de considerar outras possibilidades além daquelas que entendemos como as mais adequadas. O jogo, portanto, antes de representar uma cartilha de boas práticas espaciais, passa a ser entendido como uma oportunidade para a negociação e a reflexão dos jogadores sobre as próprias práticas, tendo como horizonte a construção de um pacto coletivo pela qualidade do espaço da cidade.

Sob esta perspectiva, buscou-se identificar, em uma análise posterior dos jogos propostos na disciplina *O jogo e a cidade*, características comuns que pudessem qualificar uma agência emancipatória dos jogos, entendida como estratégias construídas pelos próprios estudantes para reconfigurar a rede de relações no

---

<sup>10</sup> O movimento tarifa zero é um movimento social autônomo, que luta pela qualidade e acessibilidade do transporte gratuito, tendo como principal bandeira, a gratuidade deste.

espaço, no sentido de superar a determinação do treinamento convencional. Para tanto, os jogos foram organizados em quatro grupos, nomeados com base nas possibilidades emancipatórias identificadas na proposta de cada um deles. Os grupos ficaram assim definidos: (1) ferramentas para o diálogo, (2) ensaios para a autonomia na prática cotidiana, (3) jogos de estranhamento e desnaturalização, e (4) constituição de vínculos entre jogadores e a cidade.

Esta organização permite aproximar em um mesmo grupo, jogos referentes a contextos e escalas distintas: alguns circunscritos a um local específico e outros que pensam a cidade como um todo; alguns com foco em determinados temas e outros que relacionam a diversidade dos aspectos que caracterizam o espaço cotidiano. A nomeação dos grupos permite trazer à luz questões implícitas nos jogos que só podem ser percebidos por detrás da superfície dos seus temas ou escalas. A tentativa de agrupar os jogos sob diferentes aspectos de uma agência emancipatória, não pretende engessá-los em categorias estanques. As características que dão nomes aos grupos estão muitas vezes presentes em jogos de outro grupo. Os nomes escolhidos para tematizar os grupos se referem a características preponderante em cada jogo, mas não excluem outras possibilidades de leitura ou agrupamento.

Tablela 1: Agrupamento dos jogos

Ferramentas para o diálogo	Manzo Ngunzu Kaiango
	O que você gostaria de fazer na escola dos seus sonhos?
Ensaio para a autonomia na prática cotidiana	Mobilijogo
	Rio
	Ocupe o Lote
	Ocupe
Jogos de estranhamento e desnaturalização	Geopolíticas
	Jogo de Glaura
	# Movimenta
Constituição de vínculos entre jogadores e a cidade	Oportunidade
	Caça ao Tesouro
	Torre da Memória

Os jogos do primeiro grupo, classificado como *Ferramentas para o diálogo*, têm como objetivo comum proporcionar canais de comunicação para balizar a troca de informações para a construção coletiva de conhecimento. Para Freire (1996), o contrário da transferência de conhecimento poderia ser entendido como um processo capaz de instigar o interlocutor para que “como sujeito cognoscente, se torne capaz de inteligir e comunicar o inteligido” (FREIRE, 1996, p.45). Neste sentido, os jogos deste grupo atuam como ativadores de um diálogo que pretende se qualificar à medida em que coloca em contato a diversidade da experiência dos jogadores. No jogo do *Manzo*, o diálogo é possibilitado por meio de um esforço em traduzir o imaginário simbólico do candomblé para que este possa ser discutido em termos espaciais. Já a interface para coletar os desejos para o edifício da nova sede da Escola de Arquitetura atua no sentido de instigar um debate público. Neste caso, os *inputs* trazidos pela comunidade de usuários amadurecem à medida que são discutidos coletivamente. Em ambos os casos, o esforço dialógico tem mais a ver com a construção de um vocabulário comum do que com a obtenção de consensos.

Neste grupo, ambos os jogos reconhecem a escuta como processo ativador do conhecimento mútuo. Para Freire (1996), escutar significa “a disponibilidade permanente por parte do sujeito que escuta para a abertura à fala do outro, ao gesto do outro, às diferenças do outro. Isto não quer dizer, evidentemente, que escutar exija de quem realmente escuta sua redução ao outro que fala. Isto não seria escuta, mas auto-anulação” (FREIRE, 1996, p.45). A escuta como disponibilidade em Freire, coincide com a perspectiva antropológica de Malaby (2008) que associa o ato de jogar com uma disposição para o indeterminado. A noção de disposição, anteriormente associada a uma abertura agonística para ser transformado pelo outro, indica também a possibilidade de tomada de posição. A ideia de posição, antecedida pelo prefixo negativo ‘dis’, indicar a ausência de um posicionamento prévio, enquanto o sufixo ‘dade’ indica um estado. Assim, a escuta como disponibilidade, indica um estado de reposicionamento, um processo constituinte, onde os sujeitos são chamados a se posicionar diante do outro. Para Freire, é através da escuta que se torna possível discordar. “A verdadeira escuta não diminui em mim, em nada, a capacidade de exercer o direito de discordar, de me opor, de me posicionar. Pelo contrário, é escutando bem que me preparo para melhor me colocar ou melhor me situar do ponto de vista das ideias” (FREIRE, 1996, p.45). Os jogos agrupados como ferramentas para o diálogo têm como característica comum a proposição de uma estrutura aberta que possibilite aos jogadores dialogar com os outros, sem, contudo, pretender a condução de quem escuta ao ponto de vista do

outro. Nestes jogos, a estrutura organiza, seja pela reunião, compartilhamento ou tradução, informações sobre as quais, cada jogador pode se apoiar para a formulação de um pensamento próprio.

Outro conceito caro à Freire é a ideia de autonomia presente no segundo grupo, nomeado como *Ensaaios para a autonomia na prática cotidiana*. Os quatro jogos deste grupo têm em comum o fato de proporcionarem uma estrutura na qual o jogador é solicitado à tomar decisões e, ao mesmo tempo, é confrontado pelas consequências de suas escolhas. Para Freire, a autonomia não é algo dado à princípio “ninguém é autônomo primeiro para depois decidir. A autonomia vai se constituindo na experiência de várias, inúmeras decisões, que vão sendo tomadas” (1996, p.41). Os jogos deste grupo se baseiam na simulação de um determinado contexto urbano onde os jogadores são convidados a atuar individualmente, sem perder a perspectiva do todo. Ali, os jogadores têm a oportunidade de avaliar a sua prática cotidiana no campo ampliado do espaço coletivo. Três jogos têm a cidade como campo de atuação, onde o equilíbrio entre as ações individuais e o interesse coletivo pela qualidade do espaço pode ser entendido como uma espécie de ecologia urbana. O *Mobilijogo* coloca o jogador como co-responsável pela qualidade da mobilidade urbana; o jogo *Rio* pretende explicitar a relação entre a forma de se ocupar a cidade e os recursos hídricos disponíveis; e o jogo *Ocupe o Lote* coloca em evidência a disputa entre interesses individuais e coletivos diante da lógica da propriedade privada. Já o jogo *Ocupe*, este permite que os moradores de uma ocupação urbana, em estágio inicial de construção, avaliem as diferentes possibilidades de configuração espacial para o seu espaço. A agência emancipatória, que atravessa os quatro jogos deste grupo, trabalha no sentido encontrar um equilíbrio entre a autonomia individual e o espaço coletivo.

O terceiro grupo, que reúne *Jogos de estranhamento e desnaturalização*, é caracterizado pelo objetivo comum de desestabilizar os consensos em torno dos modos hegemônicos de se produzir e utilizar o espaço coletivo da cidade. Com base em uma dinâmica de argumentação e de compartilhamento de experiências, estes jogos buscam provocar o estranhamento quanto às situações de desigualdade e segregação espacial que estão naturalizadas no espaço da cidade. *Geopolíticas* questiona as barreiras sociais que se manifestam por meio do espaço; o *Jogo de Glaura* propõe um exercício prospectivo, ao demandar que os jogadores imaginem o tipo de relação social que pode se estabelecer, diante da iminência da implantação de um grande empreendimento imobiliário na região; e o *#Movimenta* tenta

relacionar situações conflituosas na cidade com a pauta de diversos movimentos sociais. Os três jogos buscam descolonizar o imaginário espacial por meio da desnaturalização das práticas sócio-espaciais incorporadas que são consensualmente normalizadas. Os jogos deste grupo, se apoiam no dissenso como processo de desidentificação com o *status quo* e também como possibilidade de formulação de outros imaginários espaciais, capazes de acolher a diversidade de interesses e a pluralidade de identidades que coabitam a cidade.

O quarto e último grupo, nomeado como *Constituição de vínculos entre jogadores e a cidade*, reúne os jogos que procuram ativar a dimensão afetiva do espaço, como forma de resistência à lógica da cidade como produto. *Oportunidade* e *Caça ao Tesouro* – à maneira situacionista – tomam a cidade real como o tabuleiro, onde se estabelece uma ação que envolve o deslocamento do corpo e dos sentidos. Ambos exploram a natureza lúdica do espaço em sua materialidade para propor uma reconfiguração simbólica das relações com o espaço. Já o jogo *Torre da Memória* busca resgatar os vínculos afetivos entre a comunidade e o seu espaço, por meio da construção de uma memória coletiva da cidade. Participar nestes jogos, implica experimentar o espaço de forma lúdica, seja pela possibilidade de reinventar as relações com seus signos cotidianos, ou pela construção de um imaginário utópico para o passado e o futuro da cidade.

### **3.3. As oficinas de jogos co-habitar a cidade**

Os resultados apresentados na disciplina *O jogo e a Cidade* despertaram o interesse em dar continuidade ao desenvolvimento de alguns jogos para que pudessem ser levados para além do ambiente acadêmico. A oportunidade de dar continuidade à experiência com os jogos surgiu com a elaboração do projeto *Oficinas de jogos co-habitar a cidade*, que foi apresentado ao edital Descentra Cultura 2015, da Lei Municipal de Incentivo à Cultura. O projeto foi apresentado por mim e aprovado para ser realizado entre os meses de setembro e novembro de 2016. Para a sua realização foram escolhidos os jogos *Rio e Mobilijogo*. A escolha por desenvolver estes dois jogos, entre os demais produzidos na disciplina, se deu por tratar-se de jogos que, por lidarem com a cidade em seus aspectos mais cotidianos, apresentavam a possibilidades de participação de um público diversificado, diferente daqueles jogos que foram produzidos para um contexto específico. Em comum, estes dois jogos apresentam uma abordagem que amplia as perspectivas para a disputa entre interesse individual e interesse coletivo presentes no cotidiano espacial da cidade. Desta forma, são os jogos que melhor se adequavam à proposta dentro das possibilidades do edital.

Na próxima seção (3.3.1) serão apresentados alguns aspectos do processo de preparação das oficinas, bem como, seus objetivos, a participação dos estudantes, o processo de produção dos jogos, os locais de realização e o público participante.

Nas seções seguintes (3.3.2 e 3.3.3), propõe-se uma reflexão sobre a experiência com as *Oficinas co-habitar a cidade*, por meio da identificação das “cenas de dissenso” (Rancière 1996b, 2010a) que se instauram no ato de jogar. Essa seção dialoga com a *Teoria do Ator-rede*, proposta por Latour (2012, 1999a) para caracterizar o processo de reconfiguração das redes de relações ativadas pelo ato de jogar.

#### **3.3.1. O processo de preparação das oficinas**

Na apresentação do projeto para a Fundação Municipal de Cultura (órgão responsável pelo Edital Descentra) os objetivos das oficinas foram assim definidos:

As oficinas de jogos co-habitar a cidade pretendem promover uma reflexão crítica sobre a forma como nos apropriamos e nos relacionamos com o espaço urbano em nossas necessidades cotidianas por moradia, abastecimento e deslocamento. Por meio de

jogos de tabuleiro que simulam situações urbanas, os jogadores são convidados a refletir sobre seus hábitos e rotinas na cidade e as implicações das suas escolhas sobre o espaço coletivo e o sistema infra estrutural da cidade.

Os jogos surgem como uma possibilidade de encontro e debate público entre os diferentes sujeitos que, em sua relação cotidiana com a cidade, conformam e são conformados pelas dinâmicas urbanas. As oficinas de jogos co-habitar a cidade pretendem promover o encontro com o outro, o respeito à alteridade e o compartilhamento de experiências distintas na cidade. Os jogos realizados nas oficinas possibilitam um ambiente de ensaio e reflexão sobre a prática espacial cotidiana no sentido de deslocar a disputa por interesses individuais no espaço urbano para um outro tipo de competição, que tem como princípio a articulação de compromissos mútuos pela melhoria da qualidade de vida na cidade. O compartilhamento das distintas experiências na cidade, por meio dos jogos, favorece a ampliação do imaginário espacial com relação às possibilidades de produção, uso, ocupação e fruição da cidade. (ASSIS, 2015)

Após a aprovação do projeto, os jogos Rio e Mobilijogo, cuja versão original havia sido produzida na disciplina, foram aperfeiçoados e desenvolvidos para serem jogados nas oficinas.

### **A participação dos estudantes**

Para a realização do projeto foi composta uma equipe formada por um grupo de estudantes que participaram da disciplina *O jogo e a cidade*. O grupo convidado para integrar a equipe das oficinas foi composto pelos estudantes autores da primeira versão dos jogos Rio e Mobilijogo, bem como outros, que por seu engajamento, tiveram uma participação importante na disciplina. Assim o projeto das oficinas contou com a colaboração de Aline Franceschini, André Bastos Inoue (Inoue), André Siqueira (Dré), Eduarda Assis (Duda), Frederico Almeida (Fred), Isabela Izidoro (Isa), Marllon Morais, Vitor Mattos. Este grupo atuou na reformulação dos jogos e também diretamente nas oficinas, como monitores.

Além do grupo de estudantes, o projeto contou com a colaboração de Alexandre Campos (Tande) na produção, divulgação, registro audiovisual e monitoria em uma

das oficinas, além da minha participação na concepção, coordenação, produção, monitoria e prestação de contas do projeto junto à Fundação Municipal de Cultura.

### **Os locais de realização das oficinas**

O Edital *Descentra* tem como objetivo descentralizar a oferta cultural que atualmente se concentra na região centro-sul de Belo Horizonte, por meio do incentivo à realização de projetos culturais nos equipamentos públicos da periferia da cidade. Portanto, em atendimento ao edital, o projeto das oficinas foi proposto para acontecer em quatro centros culturais, em diferentes regionais da cidade, com a previsão de uma oficina em cada centro cultural. São eles o Centro Cultural Pampulha, localizado na região da Pampulha; o Centro Cultural Vila Fátima, localizado no conjunto de favelas do Aglomerado da Serra, na região centro-sul de Belo Horizonte; o Centro Cultural Zilah Spósito, localizado junto às ocupações Zilah Spósito e Rosa Leão, na região norte de Belo Horizonte; e o Centro Cultural Liberalino Alves de Oliveira, localizado no mercado da Lagoinha, região noroeste da cidade. Os locais foram definidos levando em consideração a participação do programa Projovem, que será descrita em seguida.

### **O público participante**

O projeto, desde a sua elaboração contou com a anuência do programa Projovem, mantido pela Secretaria Municipal Adjunta de Assistência Social (SMAAS), da prefeitura de Belo Horizonte. O *Projovem* é um programa de formação complementar para jovens e adolescentes com idade entre 14 e 17 anos, desenvolvido nas áreas com os menores índices de desenvolvimento humano (IDH) da cidade de Belo Horizonte. O programa se diferencia das demais propostas de formação para jovens carentes, geralmente voltadas para a formação profissionalizante de mão de obra, por propor atividades de convivência voltadas para o desenvolvimento da experiência sensível dos adolescentes, por meio de práticas artísticas como a fotografia, o cinema, a literatura a música e a poesia. Neste contexto de aproximação com a arte, os grupos que participam do programa em cada local onde este é oferecido se autodenominam ‘coletivos’. Nas Oficinas de jogos co-habitar a cidade, metade das vagas foram reservadas para o *Projovem* que participou em três das quatro oficinas propostas, com os coletivos Apolônia, Lagoa, Vila Fátima, Santa Rita, Arthur de Sá, Zilah Spósito, Biquinhas e Vila Maria. Os coletivos se organizaram para que cada um pudesse participar da oficina no Centro

Cultural mais próximo de sua sede, conforme pode ser verificado na tabela 2 (abaixo) contendo o resumo da organização das oficinas.

Apenas na oficina do Centro Cultural Liberalino Alves de Oliveira, não havia previsão para a participação do *Projovem*, por isso houve um esforço maior de divulgação do evento nas escolas públicas da vizinhança e nas entidades parceira do centro cultural. Assim, na oficina realizada nesse centro, participaram: um grupo de crianças atendidas pela ONG *Pedra Viva*, alunos do curso de formação em padaria (*Projeto Pão Escola*), um grupo de jovens em regime de semiliberdade do programa socioeducativo *Casa de Semi-liberdade Venda Nova*, além de alguns estudantes de escolas públicas da região da Lagoinha. Também na oficina realizada no Centro Cultural Zilah Spósito, houve uma considerável participação de estudantes das escolas públicas da vizinhança, que dividiram o espaço com três coletivos do *Projovem*.

### Resumo da organização

A articulação entre os lugares, datas, equipe e participantes descritos acima encontra-se resumida no quadro abaixo:

Tabela 2: Resumo da organização das oficinas

Local	Data	Equipe	Nº de participantes	Grupos participantes
C.C. Pampulha	04/11/2016	Ana, Tande, Marllon, Inoue, Vitor, Duda	21	. Projovem - Coletivo Apolônia . ProJovem- Coletivo Lagoa
C.C.Vila Fátima	08/11/16	Ana, Tande, Isa, Duda, Dré	16	. Projovem - Coletivo Vila Fátima . Projovem - Coletivo Santa Rita . Projovem - Coletivo Arthur de Sá
C.C. Liberalino Alves de Oliveira	10/11/16	Ana, Tande, Fred, Inoue Marllon, Vitor, Dré, Isa	28	. ONG Instituto Pedra Viva . Projeto Pão Escola . Programa socioeducativo: Casa de semi-liberdade Venda Nova . Estudantes das escolas públicas da vizinhança
C.C. Zilah Spósito	11/11/16	Ana, Tande, Isa, Fred, Dré, Marllon	32	. ProJovem - Coletivo Zilah Spósito . ProJovem - Coletivo Biquinhas . ProJovem - Coletivo Vila Maria . Estudantes das escolas públicas da vizinhança

## O Processo de produção dos jogos

O projeto previa a revisão e o aperfeiçoamento dos jogos *Rio* e *Mobilijogo*, contudo, após uma avaliação preliminar, optou-se por uma reelaboração destes. O *Mobilijogo*, manteve a sua estrutura original, sendo que as alterações se limitaram ao design gráfico, ao aumento do conteúdo e a uma calibragem mais apurada dos movimentos e pontuação. Já o *Rio*, manteve apenas a sua intenção original, passando por uma reelaboração completa da estrutura, das regras, do conteúdo e do design gráfico. Neste processo, os grupos optaram por abandonar a autoria original e passaram a trabalhar, todos os integrantes da equipe, na reelaboração dos dois jogos. Houve uma divisão das tarefas no sentido de organizar o trabalho, contudo, a concepção de cada aspecto do jogo foi discutida e compartilhada entre todos.

O processo se deu de forma iterativa, sendo que os primeiros rascunhos dos jogos eram testados em partidas simuladas entre o próprio grupo, onde eram avaliados e retornavam para que fossem produzidos os ajustes necessários.

Cabe destacar neste processo, o cuidado particular com o design gráfico, principalmente no que diz respeito à representação da cidade, de edifícios e de pessoas que compunha as cartas e tabuleiro dos jogos. A primeira versão do *Rio* não contava com um repertório de imagens, que foram introduzidas na nova versão. Quanto ao *Mobilijogo* as imagens desempenhavam um papel importante na representação da cidade no tabuleiro. No processo de reelaboração, o grupo optou por desenvolver uma nova proposta, na qual cada desenho foi cuidadosamente pensado, com a intenção de se evitar os estereótipos comuns na representação de pessoas e edifícios.

Assim casas e edifícios foram desenhadas com um aspecto que poderia se identificar tanto com as casas de uma cidade formal, quanto com as construções de uma favela ou dos bairros mais pobres da cidade. A representação das pessoas, buscou fugir dos padrões que se restringem à representação de mulheres de vestidos e cabelos longos e homens de calças e cabelos curtos. Assim, na medida em que foi possível, considerando o espaço do tabuleiro, as pessoas foram representadas de forma mais natural, e apareceram também outros tipos físicos e etários, como pessoas gordas, idosos com a postura curvada e crianças.



Figura 34: Exemplos de representações de edificações do Mobilijogo. 2016. Fonte: Arquivos da autora.



Figura 35: Exemplos de representações de pessoas do Mobilijogo. 2016. Fonte: Arquivos da autora.

Uma preocupação no mesmo sentido foi levantada em relação à representação do território no tabuleiro do jogo, para que este apresentasse uma imagem de cidade que pudesse ser associada tanto à cidade formal, quanto aos espaços informais. Contudo, no *Mobilijogo* foi difícil responder a esta expectativa devido à necessidade de se definir uma faixa de circulação para cada modal de transporte. Assim, os testes com um traçado não ortogonal, não apresentaram boa legibilidade dos percursos. Porém, no *Rio*, a neutralidade do tabuleiro pôde ser contemplada por uma proposta que apresenta apenas o rio e uma insinuação do relevo que define as

bacias de cada afluente. No *Rio*, a ocupação do território é uma prerrogativa do jogo que se dá no desenvolvimento das ações requeridas pelas cartas, porém, de forma livre. O jogador pode dispor os edifícios e equipamentos da cidade da maneira que preferir.

Após finalizada a etapa de testes e revisão, os jogos foram impressos em gráfica rápida, e montados manualmente. Foi produzida uma tiragem de quatro unidades de cada jogo, totalizando um total de 8 jogos para a utilização nas oficinas.



Figura 36: Tabuleiro dos jogos Mobilijogo (acima) e Rio (abaixo) sendo jogados durante as oficinas. 2016. Fonte: Arquivos da autora.

## Resumo das regras do jogo

Em seguida, será apresentada uma breve explicação sobre o funcionamento dos jogos Rio e Mobilijogo, no intuito de facilitar o acompanhamento da discussão sobre a experiência do jogo que se propõe na próxima seção. Em ambos os jogos, a descrição da sua dinâmica será precedida de uma apresentação do que chamamos de pré-jogo. O pré-jogo constitui uma instância de preparação para o jogo, onde se inicia um processo de discussão em torno de decisões que os jogadores devem tomar para configurar o tabuleiro do jogo. Para uma complementação desta apresentação, o livreto de regras dos dois jogos poderá ser consultado nos apêndices, ao final desse trabalho.

### O jogo Rio

**Pré-jogo:** No Rio, a discussão inicial dá no sentido de definir o enquadramento que se quer para o rio da cidade. O enquadramento é um parâmetro estabelecido pela Agência Nacional de Águas (ANA) para definir a qualidade das águas com base em uma média entre o padrão atual de um rio, o padrão desejado, e o padrão possível. O jogo apresenta três classes de enquadramento, que vão influenciar o nível de dificuldade do jogo. Assim a classe 1 requer um rio mais limpo, o que dificulta o jogo; a classe 2 permite um nível intermediário de jogo; e na classe 3, o rio é o mais sujo, portanto é uma categoria mais permissiva para o jogo.<sup>11</sup>

**Dinâmica do jogo:** O tabuleiro do jogo representa uma simulação de bacias hidrográficas dos afluentes de um rio principal. Nesse rio estão representadas três escalas de marcação (uma para cada enquadramento), correspondendo aos níveis de água e de poluição do rio que deverão ser indicados por uma peça de marcação que vai sendo movimentada ao longo do rio à medida em que os níveis são alterados pelas ações realizadas durante o jogo. Para jogar, o jogador deve retirar uma *carta acaso* que traz informações sobre eventos que alteram o rio (nível da água ou nível de poluição), após mover a peça marcadora o jogador deve realizar mais duas ações que podem ser: ou baixar uma das cartas que tem em mão (cartas de atividade laranja), ou comprar uma carta da mesa para baixar (carta de atividade azul). Ambas as cartas correspondem a uma atividade ou uso que será implantada no território do tabuleiro. Portanto, a cada carta de atividade utilizada, uma ficha de

---

<sup>11</sup> Ver caracterização dos enquadramentos no livreto de regras do Rio no Apêndice I, ao final deste volume.

ocupação correspondente deve ser colocada no tabuleiro. As cartas de atividade (azul e laranja) também trazem indicações de alteração do nível de água e poluição do rio, de acordo com o uso proposto. Assim, os marcadores devem ser constantemente alterados, sendo que as cartas só podem ser baixadas quando a alteração de nível provocada pela atividade for possível, dentro dos limites estabelecidos pelo enquadramento. Ao longo do jogo, uma cidade com todos os seus equipamentos e atividades vai sendo conformada, sem perder de vista a capacidade do rio de suportar tais usos. Vence o jogador que primeiro conseguir baixar todas as cartas da mão (cartas de atividade laranja).

### **O Mobilijogo**

**Pré-jogo:** No Mobilijogo, os jogadores podem escolher como dispor os edifícios e equipamentos da cidade antes do início do jogo, quando ainda não conhecem os objetivos individuais. Esta disposição pode influenciar os resultados, tornando mais fácil ou mais difícil o cumprimento das tarefas. No entanto, como é realizada antes de que os jogadores conheçam seus objetivos, estes não podem tomar as decisões em benefício próprio, cabendo discutir somente qual a configuração da cidade que desejam.

**Dinâmica do jogo:** O tabuleiro simula uma cidade pela qual os jogadores devem se locomover, escolhendo o meio de transporte mais adequado para cada situação. Cada meio de transporte corresponde a uma faixa no tabuleiro, cujo número de casas a serem deslocadas simulam a velocidade de cada modal. No início do jogo, cada jogador recebe uma quantidade de *mobilipontos* e uma carta objetivo. Os *mobilipontos* são representados por pecinhas que deverão ser usadas para pagar o deslocamento, em seu valor estão contabilizados: bem-estar, energia e custo financeiro, estimados para o deslocamento. A *carta objetivo* simula um dia na vida do jogador, ao longo do qual ele deve se deslocar entre três locais da cidade. Para jogar, deve-se lançar os dados, que definirão quantas casas o jogador poderá andar no seu deslocamento em direção aos locais definidos na *carta objetivo*. Para se deslocar, o jogador deve definir antes, qual modal de transporte irá utilizar, e então tirar uma *mobilicarta* referente a este modal. A *mobilicarta* introduz um evento, que pode atrasar ou adiantar o deslocamento e também define o custo da viagem, estimado em *mobilipontos*. Vence o jogador que conseguir cumprir o seu objetivo primeiro.

### **3.3.2. Emergências: configuração das cenas de dissenso**

A experiência com os jogos apresentou várias possibilidades de abordagens para a análise do resultado. Dentre os aspectos mais relevantes, destaca-se a capacidade dos jogos de acolher a prática espacial dos jogadores, que se revela nos diferentes modos de apropriação do espaço representado pelos elementos do jogo (tabuleiro e cartas). Sob este aspecto, avalia-se que os dois jogos, mesmo que apresentem uma determinada pré-configuração, funcionaram como jogos abertos, na medida em que possibilitaram que o jogo fosse jogado, ainda que com significativas diferenças quanto aos modos de percepção e apropriação do espaço que foram imaginadas no processo de produção dos jogos. No contexto de um jogo aberto, a prática espacial dos jogadores pode ser interpretada como ruídos para a prescrição prevista no jogo, revelando a dimensão dissensual destas com relação ao modo hegemônico de compreensão do espaço.

Esta capacidade do jogo de acolher outros modos de percepção e uso do espaço, sugere a aproximação do jogo com alguns processos e métodos das ciências sociais, na medida em que possibilita a compreensão e interpretação da prática espacial dos grupos de jogadores. Contudo, não é este o objetivo desta pesquisa. Os jogos, desenvolvidos para as oficinas, não têm como propósito promover um estudo 'do outro', mas antes, promover o encontro 'com o outro'. Da mesma forma, o interesse desta pesquisa não é o 'outro' enquanto objeto da pesquisa, mas antes, as relações entre sujeitos e as relações sujeito-espaço, que são ativadas pela ação de jogar. Assim, no contexto da comparação com as metodologias das ciências sociais, o jogo não é um meio para a observação participante, e sim, o agente de uma participação que pretende ser transformativa.

Na caracterização da agência dos jogos com base na Teoria do Ator-Rede (ANT) proposta por Latour (1999a, 2012), o jogo é entendido como actante, na medida em que possibilita a reconfiguração das relações na rede, na qual estão inseridos tanto os atores humanos (jogadores, produtores dos jogos e, em segundo plano, outros agentes da produção espacial) quanto os não-humanos (os jogos, o espaço do jogo e seus elementos tais como os edifícios, o rio, o sistema de mobilidade urbana e, em segundo plano, o espaço e os elementos reais da cidade). Contudo, ainda que a Teoria do Ator-Rede seja tomada como fundamentação teórica para qualificar a agência dos jogos, a análise da experiência com as oficinas não seguirá a metodologia proposta por Latour para a utilização da ANT, conhecida como

“mapeamento das controvérsias”<sup>12</sup> (VENTURINI, 2010a; 2010b). Não caberia aqui, levantar maiores considerações sobre um método que não se pretende utilizar, exceto por uma boa justificativa. Assim, a referência ao mapeamento das controvérsias se justifica pela contribuição que a própria definição do termo ‘controvérsias’ que qualifica o método, pode oferecer (por contraste) para a caracterização do dissenso que buscaremos identificar no jogo.

Controvérsias são situações em que os atores discordam (ou melhor concordam que discordam). A noção de discórdia deve ser tomada no sentido mais amplo: as controvérsias começam quando os atores descobrem que não podem se ignorar e as controvérsias terminam quando os atores conseguem desenvolver um sólido compromisso para viver juntos. Qualquer coisa entre esses dois extremos (o consenso frio de um não-reconhecimento recíproco e o consenso ameno de acordos e alianças) pode ser chamado de controvérsia. (VENTURINI, 2010a, p. 262)

Esta definição de controvérsia é bastante explicativa da dimensão do dissenso na medida em que os conceitos se diferenciam. A disputa revelada pelo jogo não é a de um desentendimento publicamente reconhecido. Para serem controvérsias, segundo a definição acima, deveriam ter o reconhecimento prévio, por ambas as partes, da existência de uma disputa quanto aos diferentes modos e entendimentos da prática espacial. E não é o que ocorre. Nos jogos das *Oficinas co-habitar a cidade*, o reconhecimento desta disputa não é apriorístico, ele emerge como uma ruptura na estrutura do jogo, por meio de práticas que não haviam sido sequer imaginadas, e que modificam o jogo na medida em que expandem as possibilidades de apropriação do território/tabuleiro e redistribuem as posições de fala dos participantes. Assim, a análise da experiência com os jogos nas oficinas pretende identificar o dissenso, tanto nas práticas quanto nos diálogos que emergem no jogo, como o elemento transformador das relações na rede configurada pelos jogos.

Nesta proposta de análise, o jogo é entendido como uma interface capaz de instaurar “cenas de dissenso” (Rancière, 1996b, 2010a) como possibilidade para a

---

<sup>12</sup> O mapeamento de controvérsias é um conjunto de técnicas para investigar disputas públicas, originalmente, mas não exclusivamente, em torno de questões tecnológicas. Foi apresentada por Latour como um exercício didático da Teoria do Ator-Rede (ANT), e gradualmente evoluiu como um método de pesquisa completo (VENTURINI, 2010b). Em um determinado momento desta pesquisa, cogitou-se o uso da cartografia de controvérsias para a análise desta experiência com os jogos. Esta hipótese foi abandonada, entre outros motivos, pela própria definição de controvérsia apresentada a seguir.

emancipação daqueles envolvidos com a prática do jogo, tanto no papel de jogadores, quanto no de produtores de jogos. As cenas de dissenso, segundo Rancière, representam a possibilidade de verificação da desigualdade, quando uma ‘cena’ de conflito se instaura diante da igualdade pressuposta, “e essa cena não é apenas a oposição de dois grupos, é a reunião conflituosa de dois mundos sensíveis” (Rancière, 1996b, p. 374). Na interpretação de Ângela Marques (2011) sobre o pensamento de Rancière,

“Cenas de dissenso” constituem-se [...] quando ações de sujeitos que não eram, até então, contadas como interlocuções irrompem e provocam rupturas na unidade daquilo que é dado e na evidência do visível, para desenhar uma nova topografia do possível. São essas cenas polêmicas que permitem a oposição de um mundo comum a outro, a redistribuição de objetos e de imagens que formam um mundo comum já dado, ou a criação de situações aptas a modificar nosso olhar e nossas atitudes com relação ao ambiente coletivo. (Marques, 2011, pp. 32-33)

Na experiência com as oficinas, as cenas de dissenso se verificam nos modos como os jogadores se apropriam e modificam o jogo de maneira impensável desde a nossa perspectiva hegemônica. Com relação aos jogos, entendidos e concebidos como estruturas abertas, já era esperado que estes pudesse acolher os diferentes modos de compreensão e apropriação do espaço. Assim, no contexto do jogo aberto, as cenas de dissenso instauradas pelos jogos, não constituem um dissenso para o jogo em si (ou um dissenso dentro do jogo), mas antes, para o seu meta-jogo entendido como o contexto hegemônico da produção do espaço. Também, o fato de haver sido previsto não diminui o efeito transformador do encontro de dois mundos comuns possibilitados pelos jogos, nestes, as cenas de dissenso operam em uma via de mão dupla, na medida em que, não apenas os jogadores são transformados pela experiência do jogo, mas também, a nossa percepção enquanto produtores do jogo é transformada pelo imprevisível, pelo imaginário emergente das formas com que os jogadores se apropriam do jogo.

Para descrever as cenas de dissenso possibilitadas pela experiência com os jogos Rio e Mobilijogo durante as oficinas, propõe-se recorrer ao relato dos monitores, que foi registrado em gravações das conversas realizadas logo após cada uma das oficinas. A experiência com as oficinas foi também registrada por meio de fotografias, gravações em áudio das sessões de jogos e relatórios dos monitores, contudo, as cenas de dissenso instauradas pelo jogo, precisamente por seu caráter

imprevisível, se percebem com maior nitidez por meio do relato oral dos monitores, registrado nas rodas de conversa entre a equipe logo após as sessões de jogos. O compartilhamento informal da experiência vivida pelos monitores resultou em um material rico de informações, que por estarem contextualizadas nas falas, se mostrou interessante para a reconstituição das cenas de dissenso ativadas pelos jogos e presenciadas pelos monitores.

Em seguida, serão apresentados alguns fragmentos dessa conversa, cuja transcrição foi agrupada por temas, no sentido de organizar as diversas camadas de discussão presentes no diálogo. Esse agrupamento temático é o resultado de um trabalho de edição, que tem como objetivo facilitar a leitura das transcrições, aproximando os fragmentos que se referem a questões similares, mesmo que tenham ocorrido em dias ou sessões diferentes. Assim, os fragmentos de conversa não correspondem necessariamente à ordem em que apareceram na discussão, e serão precedidos, quando necessário, por uma contextualização mínima inserida entre colchetes no corpo da transcrição. Vale destacar que nem todas as falas se referem à reconstituição das cenas de dissenso, algumas são importantes para contextualizar o exercício de reflexão sobre a cidade possibilitado pelo jogo.

Esta seção apresenta um primeiro bloco de transcrição das gravações, outro bloco será apresentado na seção seguinte. Neste primeiro bloco, os fragmentos foram agrupados pelos temas: (1) Modos de percepção, apropriação e uso do território, (2) Interesse individual X interesse coletivo, e (3) Processos de afirmação e [des]identificação.

### **(1) Modos de percepção, apropriação e uso do território**

[ O diálogo refere-se à forma como os jogadores se apropriaram do tabuleiro no jogo Rio, reproduzindo a configuração espacial desde a sua perspectiva particular de moradores da favela ]

**Marllon:** *No meu [grupo], o que foi incrível, foi que eles começaram... eles já se sentaram junto com quem era mais próximo e eles fizeram o morro de cada um, a 'boca' de cada um. Então toda vez que eles iam descer uma carta eles já desciam naquele lugar lá, então eu tentava explicar "não, aqui já tem uma rede coletora, então coloca a rede coletora do outro lado do rio, que ainda não tem" e eles não queriam "não, a gente vai colocar tudo aqui na nossa boca".*

**Ana:** *A gente nunca imaginou que o Rio fosse permitir isso, esse tipo de apropriação do tabuleiro. Do território que é o tabuleiro.*

**Ana:** *Em todos os testes a gente nunca jogou desse jeito, nunca imaginou que pudesse ser jogado assim.*

**Inoue:** *Isso aconteceu hoje com uma dupla. O menino tava com a menina, aí ele começou a jogar assim também. “Ah não, isso aqui é nosso, é nossa boca aqui” a boca é aqui e ali é tipo assim “o supermercado é nosso também, então os alemão vão chegar, aí vai ter troca de tiro”*

**Ana:** *E eles chamavam de nossa boca?*

**Marllon:** *É*

.....

[ Sobre as diferentes configurações espaciais no jogo Rio ]

**Fred:** *Eu fiquei muito impressionado com a construção da cidade. Tipo “vou por uma escola”. Aí todos: “não, num põe aqui não!!! Mas aqui já tem uma escola!” Assim, a construção da cidade era altamente discutida! Acho que mais do que o próprio Rio!*

**Ana:** *No da Isa eu vi isso também. Vou por o cinema aqui. Aí o menino: “Dentro do rio? Dentro do rio não!” Isso por que a beiradinha da carta estava encostando no azul.*

**Tande:** *Também, no nosso tava super setorizado, “isso aqui é indústria”...*

**Ana:** *Eles fizeram um zoneamento de uso? Mas, então não foi só de ‘bocas’ tipo, esse aqui é o meu pedaço... então foi distrito industrial...*

**Tande:** *É, tinha um distrito industrial.... Mas começou assim: O cara colocou uma casa, aí o outro: “Ah! Eu quero ser seu vizinho” aí, vizinho aqui, depois o cara colocou uma usina ali “o rio já tá sujo mesmo!” E assim eles foram e setorizaram a cidade inteira. “Então aqui tá faltando escola”, “onde põe a mercearia”, “Ah, a mercearia é perto das casas”.*

**Ana:** *Esse efeito colateral do rio a gente não esperava. E isso é muito bom, essa discussão do quê que é perto do quê.*

**Tande:** *Eu fiquei com vontade de conversar com eles depois, mas aí a gente acabou e tinha que liberar a mesa, mas assim, eu queria mostrar pra eles que cidade que eles tinham desenhado.*

**Marllon:** *Toda vez que jogasse o rio era bom tirar uma foto de cima, pra ver como que muda né!*

**Ana:** *Nossa... que ideia boa!*

**Marllon:** *Eles ficavam muito tempo imaginando onde colocar cada coisa, tipo tudo que era educação, cultura eles colocavam de um lado. Fábrica, prefeitura pro outro lado.*

.....

[ Sobre a etapa de preparação do tabuleiro (pré-jogo) no Mobilijogo ]

**Vítor:** *Da outra vez, no Mobilijogo eu falei pra eles distribuírem as cartinhas aleatoriamente no tabuleiro, e dessa vez eu falei pra eles distribuírem do jeito que eles quisessem, do jeito que eles mais gostassem. E uma coisa super*

*legal que aconteceu, foi que eles colocaram, por exemplo, a biblioteca do lado da escola, e a Isabelli, a menina que ganhou, ela tirou um objetivo que era, primeiro ir na biblioteca e depois na escola. Então foi super bom pra ela, sabe? E eles pensaram em o quê que devia ficar em quê lugar. Então eu lembro que a Maria Clara, que era a mais velha que tava no grupo, ela falou, “Ah, o cassino, o cassino tem que ficar num lugar legal, então ela escolheu no tabuleiro onde ela achava mais bonitinho. “Ah, e a prefeitura, a prefeitura tem que ficar no centro”.*

**Ana:** *Esse começo do Mobilijogo, que não é jogo ainda, é muito legal, porque bota os meninos pra pensar a cidade, né?*

**Dré:** *Na terça isso aconteceu comigo, um menino colocou a escola longe, parece que ele não gostava da escola...*

.....

Neste primeiro bloco que reflete os modos de percepção, apropriação e uso do território, destacam-se duas abordagens do espaço dos jogos pelos jogadores. Uma diz respeito à reprodução da lógica espacial da favela na conformação do espaço do jogo. No jogo Rio em mais de uma ocasião, os jogadores reproduzem a lógica territorialista, de um espaço marcado pela relação dos moradores com o tráfico de drogas, percebida pelo uso da expressão “boca” para se referir a um recorte no território, que define o pertencimento dos moradores à uma determinada área e a um grupo específico. Esta abordagem sequer havia sido imaginada nas etapas de preparação do jogo, onde estes foram jogados diversas vezes com o objetivo de testar as diferentes formas de jogar. A configuração proposta aparece de forma dissensual para a nossa perspectiva hegemônica do espaço, contudo, em alguma medida, os jogadores também são confrontados por uma perspectiva diferente da deles, no momento em que o monitor (Marllon) questiona porque a rede coletora estava sendo colocada em um local onde já existia uma outra. Esta contra perspectiva é também uma abertura para que os jogadores questionem a própria lógica territorialista, que vai ser contraposta às necessidades da cidade para além dos limites de pertencimento individual.

Uma outra abordagem, pode ser percebida como um exercício de reflexão sobre a cidade e seus fluxos. Em algumas sessões os jogadores experimentaram diferentes formas de “setorização da cidade”, o que por princípio não corresponde à lógica contingente de produção do espaço informal. Esta setorização, em alguns momentos funcional (equipamentos culturais de um lado, industriais do outro), em outros afetiva (o menino não gosta da escola, então ela é colocada longe), não significa que o jogo esteja transmitindo a lógica formal de produção do espaço, mas

apenas a possibilidade de experimentar diferentes configurações espaciais e com isso despertar a curiosidade sobre a cidade e as suas dinâmicas.

## **(2) Interesse individual X interesse coletivo**

[ Sobre a etapa de preparação do jogo Rio, a definição do enquadramento e a escolha entre um jogo mais fácil ou um rio mais limpo ]

**Fred:** *Agora, essa preparação é legal mesmo, hoje eu reparei, no enquadramento, na hora de discutir o enquadramento... eu não achei muito simples não, foi complexo, mas eu acho que no final eles entenderam. Depois aconteceu um negócio que não tinha ficado muito bem explicado, mas eu achei engraçado porque eles escolheram o enquadramento mais limpo, né, pro rio. Querem o rio limpo.*

**Ana:** *Até agora todos né?*

**Inoue:** *Todos.... Ah não! Sexta feira teve um que escolheu o 2.*

**Ana:** *Mas o que eu acho mais legal é eles perceberem que isso é uma escolha.*

**Inoue:** *Mas esse pessoal que escolheu o enquadramento 2 na sexta feira, acho que isso vem de outros jogos que eles jogaram, então quando eles viram, eles pensaram assim "ah, então existe um fácil, um médio e um difícil", aí eles escolheram o 2 porque seria, tipo assim, um nível médio de jogo.*

**Ana:** *Eu percebi em todos os dias pelas coisas que vocês me contaram, que tem horas que eles pensam em estratégia, que eles racionalizam e pensam pra ganhar, e tem horas que eles pensam no bem da cidade.*

.....

[ Sobre a preocupação coletiva com a qualidade da água no jogo Rio ]

**Tande:** *E o que era muito doido porque mesmo num lugar [um grupo] muito selvagem, o objetivo do jogo era manter o rio limpo, manter o rio saudável. Toda hora que alguém fazia alguma merda você via os caras colocarem a mão na cabeça!*

**Isa:** *Mas eu acho que faz diferença que isso seja uma escolha*

**Tande:** *Mas onde você acha que a gente jogou? A gente jogou no rio mais sujo. Os caras escolheram o Rio mais sujão.*

**Isa:** *Eles tavam afim de avacalhar, né?*

**Fred:** *No nosso, a gente quase escolheu o enquadramento mais sujo, mas eu achei legal porque no início eles não entenderam que você podia escolher o Rio que você quer. Então eles escolheram o mais sujo, porque aí dá pra limpar mais, porque o 1 já tá limpo, então a gente não precisa limpar.*

.....

[ Sobre a relação entre ganhar o jogo e manter a qualidade da água no jogo Rio ]

**Ana:** *Mas sobre aquilo que você falou dos objetivos, tem aqui no livrinho de regras. O objetivo é baixar todas as cartas primeiro, mas tem aqui: “parabéns, você conseguiu estabelecer uma relação de respeito com o rio da sua cidade”. Então tá, tem o objetivo imediato pra ganhar, mas ele só acontece se o rio tiver limpo. Então é aquilo que a Isa falou, você pode jogar só pra baixar, ou pode jogar pra manter o rio limpo. Mas se você conseguiu baixar todas as cartas laranjas, você só vai conseguir se o rio estiver dentro do enquadramento, né? Então assim... não deixa de ser o objetivo também.*

**Isa:** *Eu sei, mas então é porque são dois objetivos, o objetivo coletivo e o objetivo individual.*

**Marllon:** *E o legal é que o objetivo coletivo tá no jogo inteiro.*

**Ana:** *E as pessoas alternam de comportamento.*

**Fred:** *Porque você não pode deixar o rio ruim, tem que manter a jogabilidade, que é um objetivo assim: “eu preciso fazer isso pra poder jogar e cumprir o meu objetivo”.*

**Tande:** *Mas o nó que eu vejo, é que várias vezes, (e é muito legal, não estou falando o contrário), é que rolou aquela estória: o menino tinha uma indústria, uma usina hidroelétrica e sei lá o quê, e ele baixou várias coisas porque outra cartinha [do acaso] mandou ele baixar. E aí o cara não queria fazer mais estrago nenhum, então chegava na vez do cara, ele podia baixar, o rio estava bom, e ele “não, não, não, vou deixar...”, sabe? Então, esse objetivo que é de manter o rio estável, a qualidade do Rio, ele não ganha no final do jogo, vamos dizer assim.*

**Ana:** *Então! É muito mais legal ele aparecer assim...*

**Isa:** *É o processo inteiro*

**Tande:** *Eu sei, mas é porque eu fico achando que podia ter um objetivo em que isso fosse explícito....*

.....

Neste bloco, a disputa entre os interesses individuais e os interesses coletivos aparece como uma escolha. O jogo, na sua preparação inicial coloca a possibilidade de escolher o enquadramento, o que pode facilitar ou dificultar o jogo, da mesma maneira para todos os jogadores. Sobre esta escolha os jogadores lidam de formas diferentes, alguns grupos entendem que se começarem com um rio mais sujo haverá mais possibilidade de mudar, outros preferem jogar no nível mais difícil que pressupõe um rio mais limpo. Outros ainda, talvez até por não conseguirem antever as consequências desta escolha inicial, optam por um nível intermediário. Em todas as sessões com o jogo Rio esta discussão ocupou um bom tempo antes do início

propriamente dito do jogo. Ainda assim, entende-se que como no último caso (em que foi escolhido o nível intermediário), os dois primeiros tampouco conhecem, no momento da escolha, as reais implicações que a escolha de cada enquadramento pode ter para o jogo, mas é interessante observar como a possibilidade da escolha, por si só, mobiliza a atenção dos jogadores. E é importante que eles consigam fazer a conexão, no pós-jogo da vida real, que a qualidade da água dos rios urbanos é consequência de uma escolha coletiva.

Mas não só a definição do enquadramento mobiliza a atenção dos jogadores, pelos relatos percebe-se que algumas vezes, um jogador abria mão da possibilidade de baixar uma carta para não poluir o rio, mesmo que isto fosse contra o objetivo de ganhar o jogo. Em outras, o próprio grupo se sentia afetado pela ação de um jogador que comprometesse o equilíbrio do rio, “Toda hora que alguém fazia alguma merda você via os caras colocarem a mão na cabeça!”.

O fato deste bloco apresentar somente comentários que se referem ao jogo Rio, indica que este, por ser um jogo mais aberto que o Mobilijogo, oferece maiores possibilidade para o engajamento dos jogadores, na medida em que cabe a eles defenderem a qualidade da água do Rio. Neste sentido, percebe-se que o grau de abertura do jogo é um fator determinante para uma participação consciente, na qual os jogadores se sentem, de fato, responsáveis pelo bem comum.

### **(3) Processos de afirmação e [des]identificação**

[ Com referência à sessão do Mobilijogo com os jovens do programa de semi-liberdade ]

**Marllon:** *Tinha a carta: “você foi na farmácia”, aí o menino fala “acho que vou assaltar essa farmácia” ou, na carta: “você foi assaltado”, aí, “é mais fácil eu assaltar do que ser assaltado”.*

**Marllon:** *Mas isso acontece no começo do jogo né, que eles fazem estas piadas, parece que é pra aterrorizar, pra botar terror pra uma pessoa que não é...*

**Ana:** *Tem uma afirmação de identidade, né? Que aparece o tempo todo, principalmente com os meninos mais velhos.*

**Marllon:** *Depois eles param de fazer, mas no início do jogo, todos os lugares, eles passavam, e aí: “vou assaltar esse lugar! ” Farmácia, oficina... todos! Quando eles viam que tinha um lugar pra entrar, eles queriam entrar pra assaltar, e pra ver se eu ia dar mobilipontos pra eles.*

[ Ainda sobre o Mobilijogo mas referindo-se a outro grupo de jogadores ]

**Dré:** *Uma vez que eu joguei, tinha aquela [carta]: “Você não tinha dinheiro do ônibus e aí alguém pagou pra você”. Aí eles falavam “isso nunca acontece”, sabe?*

**Marllon e Isa:** *[quase juntos] Nossa, isso já aconteceu tantas vezes comigo!*

**Dré:** *Comigo também!*

.....

[ Sobre a disposição das identidades. (contexto de jogo indefinido) ]

**Marllon:** *Me perguntaram se a minha faculdade era pública ou se eu era filhinho de papai. Eles fazem confusão com colégio público...*

**Vitor:** *Hoje a gente se apresentou, escreveu o nome nas etiquetas, e assim... eu dei uma insistida pra eles não me chamarem de “fêssor” e me chamarem de Vitor, mas toda hora eles me chamavam de fêssor, mas depois eles lembravam e me chamavam de Vitor, e assim... deu uma outra dinâmica.*

....

[ Sobre a possibilidade de escolhas no contexto do Mobilijogo ]

**Marllon:** *Eu achei bonitinho, porque todos que eu perguntei... eu sempre tive uma conversinha, né? Sobre como que eles andam, qual que é o meio de transporte. Aí eles falaram que sempre andam a pé e de ônibus. E eu perguntei, “bicicleta não?” Eles falaram que não. Aí, [no jogo] eles ficavam sempre querendo ir de bicicleta. Parece que se é uma coisa que eles nunca têm, eles ficavam só querendo isso.*

**Dré:** *É só que hoje ninguém queria andar de carro.*

**Ana:** *Gente! Mas no primeiro dia, na Pampulha, não lembro se foi na mesa do Vitor ou da Duda, mas os meninos só queriam andar de carro.*

**Dré:** *É porque na minha mesa eles entenderam que de carro gastava mais mobilipontos. Eles entenderam que tinha que por gasolina, estacionamento....*

.....

Nos fragmentos acima, as cenas de dissenso, tematizadas como processos de afirmação e [des]identificação, emergem na distribuição das identidades pré-concebidas diante das formulações: “eu assalto”; “você é filhinho de papai”; “você é ‘fêssor’”. Nos jogos, e neste caso mais especificamente no Mobilijogo, essas cenas nos dão conta de uma realidade pré-configurada, onde só os estudantes universitários (ao contrário dos meninos da favela) têm a oportunidade de experimentar a generosidade alheia quando se veem sem dinheiro para a

passagem. Contudo, se o encontro, agenciado pelo jogo, faz com que o ordenamento policial do mundo salte diante dos olhos, o dissenso, aparece para o jogo como uma possibilidade, ainda que momentânea, de reconfiguração dos papéis sociais enrijecidos. Se por um lado, o discurso de apresentação dos jogadores é o do reconhecimento da diferença, por outro, a experiência, enquanto disposição para jogar, pressupõe a igualdade. Assim, é diante dessa pressuposição de igualdade, que se pode experimentar, por meio do jogo, outros modos de ser e estar no mundo. Pode-se experimentar ir de bicicleta ao invés do ônibus, assim como também pode-se experimentar ser assaltado ao invés de assaltar. Aqui a dimensão emancipatória do dissenso se verifica como possibilidade de desidentificação com uma realidade pré-configurada.

Com isso não se quer dizer que o jovem assaltante deixará de assaltar depois do jogo, mas também não se pode negar a potência que uma carta que diz “você foi assaltado”, tem para a experiência de quem costuma ocupar o lugar do assaltante. Esta inversão de papéis possibilita ao assaltante uma reflexão sobre o que é estar do outro lado da relação. Não se trata de uma ação no sentido da recuperação de um jovem infrator, mas antes, da possibilidade de experimentar uma posição que lhe é negada socialmente, quando até mesmo ele próprio, de antemão, se apresenta como um sujeito assaltante no círculo das relações de convivência do jogo.

Nos três blocos de transcrição dessa seção, buscou-se identificar, seja por meio das cenas de dissenso ou nos exercícios de reflexão ativados pelo jogo, a possibilidade de reconfiguração das relações entre sujeitos e espaço. Na próxima seção, este mesmo procedimento de análise dos diálogos busca identificar, na experiência do jogo, um processo que tem como consequência a transformação do próprio jogo

### **3.3.3. Mudar o jogo: flexibilização e transformação**

No jogo aberto caracterizado por Flusser (s.d.), o repertório do jogo pode ser transformado pela incorporação de ruídos como elementos do jogo. Na experiência com as oficinas de jogos co-habitar a cidade, o dissenso aparece como um ruído, não só para a compreensão hegemônica do espaço, como também, para a estrutura do jogo, nas situações onde esta configurava algum tipo de prescrição para a apropriação do jogo. Assim, o ruído percebido pelos monitores na experiência vivida com os jogos abre uma demanda para a transformação do próprio jogo, no sentido

de incorporar o repertório espacial trazido pelos jogadores como elementos dos jogos.

Na caracterização das relações entre actantes humanos e não humanos da Teoria do Ator-Rede, ambos são igualmente entendidos como agentes do processo social, na medida em que agem mutuamente, interferindo e influenciando o comportamento um do outro. Assim, “o ‘ator’, na expressão hifenizada ‘ator-rede’, não é a fonte de um ato e sim o alvo móvel de um amplo conjunto de entidades que enxameiam em sua direção” (LATOURET, 2012, p.75). Contudo, a diferença entre os agentes humanos e não humanos é que o não humano pode ser ajustado pelo humano de acordo com a sua necessidade (LATOURET, 2012). Assim, o jogo aberto, entendido como actante não humano, não só transforma as relações na rede, mas também é transformado pela sua relação com os outros actantes. Nesse sentido, a agência dos jogos se configura como possibilidade de transformação do próprio jogo, o que foi verificado na experiência com as *Oficinas de jogos co-habitar a cidade*.

É sob esta perspectiva, que eu retomo a edição das transcrições, em dois novos agrupamentos: (4) Flexibilização: Sobre a possibilidade de ‘roubar’ no jogo, e (5) Transformação: contaminação, iteração e meta-jogo. Este recorte busca identificar nos diálogos, os momentos em que os jogos (enquanto alvo móvel na relação ator-rede), são demandados à transformação pela ação dos jogadores, diante das quais, os monitores discutem as possibilidades de transformação do próprio jogo.

#### **(4) Flexibilização: Sobre a possibilidade de ‘roubar’ no jogo**

[ No contexto do Mobilijogo, os monitores relatam os momentos em que os jogadores trapaceavam escondido ]

***Dré:** Porque isso contamina a mesa inteira. Tipo, um começou a roubar e aí todo mundo começou a roubar. Eu tive que pegar tudo e ficar assim, com as cartinhas comigo, senão eles ficavam escolhendo a melhor.*

[ Na mesma conversa, referindo-se ao jogo Rio ]

***Tande:** É, na minha [mesa] rolou uma roubadinha também. O cara pegou duas cartas acaso, olhou qual era a melhor e aí devolveu.*

***Fred:** Na minha rolou uma tentativa.*

***Ana:** Mas eu até acho que roubar super faz parte do jogo, assim,... claro que é papel dos outros negociar isso. “Não, isso não pode,” não sei o quê e tal, mas essa tentativa de...*

***Tande:** É, mas era pra melhorar o rio, então tava valendo demais! [risos]*

**Isa:** *Ontem tinha uma menina também, no nosso grupo, que toda hora roubava. Você reparou? Nossa, ela sempre andava tipo dois a mais, sabe. [Risos] [aqui, andar se refere ao marcador de qualidade do rio]*

**Isa:** *era pra melhorar o rio, mas... Ela era discreta, mas uma hora eu falei, “Ó, eu tô vendo, viu?”*

**Dré:** *Às vezes eu deixo, mas o problema de deixar é que todo mundo percebe...*

**Ana:** *É, e aí você perde a moral né?*

**Marllon:** *[referindo-se ao Mobilijogo] mas comigo, eu vi o menino andando a mais e deixei, mas aí na próxima eu fui junto com ele, e falei, “ah! É nesse aqui!”. Pra também não ter que ficar chamando atenção toda hora.*

**Fred:** *e teve uma vez que eu roubei*

*[Muitos risos de todos]*

**Isa:** *sério?*

**Fred:** *Pô, deu três secas seguidas, eu falei “não”, aí eu falei, “ah deu seca aqui, todo mundo vai ter que perder” aí, deu aquele burburinho, aí eu pulei, meio que ignorei [a carta acaso].*

**Tande:** *Ah, assim eu roubei também. Numa hora que deu muita seca e eu ignorei.*

**Isa:** *é porque se o jogo ficar triste demais...*

.....

[ No contexto do jogo Rio, referindo-se a uma decisão coletiva de mudar o enquadramento no meio do jogo ]

**Tande:** *no nosso o rio mudou de classe*

**Isa:** *mudar de classe é uma regra nova!*

*[Risos]*

.....

Nos diálogos acima os monitores relatam pequenas fraudes, cometidas tanto por eles quanto pelos jogadores, durante as sessões. Em poucas ocasiões as fraudes são para obter vantagem sobre os demais jogadores no sentido de ganhar o jogo. Na maioria das situações, o ato de “roubar” no jogo se refere a um acordo tácito, mesmo que não discutido entre os jogadores, no sentido de compensar algum desequilíbrio do jogo nos seus aspectos prescritivos. Assim, percebe-se no gesto de “roubar” um primeiro movimento no sentido da flexibilização das estruturas do jogo.

## (5) Transformação: contaminação, iteração e meta-jogo

[ No contexto do Mobilijogo, identifica-se a desigualdade entre o cotidiano dos estudantes universitários e dos moradores da favela ]

**Marllon:** *Sabe aquela ideia da carta em branco? Fiquei pensando que seria bom... não sei se para os objetivos..., mas por exemplo, nas cartas dos modais, tem umas coisas que são meio fora da realidade deles, do habitat deles, sabe?*

**Isa:** *Tipo assim: você viajou para um encontro de estudante...*

**Marllon:** *No litoral...*

**Ana:** *Por um lado, eu acho isso importante, porque é uma troca de experiências, de vivências de cidade, mas por outro, pode ser um tanto unilateral, porque essas cartinhas foram feitas pela gente. São o universo que a gente frequenta. Então acaba indo do jogo para eles. Agora tem o outro lado também, porque emerge nas conversas e comentários, só que [este] não fica registrado.*

.....

[ Sobre o jogo Rio, referindo-se à necessidade de equalizar melhor o número de cartas ]

**Isa:** *É porque eu acho que a gente colocou errado o número de cartas, porque a gente colocou meio que igual, o tanto que ganha e o tanto que perde, só que na verdade, tudo que você constrói gasta, então tinha que ter mais das que ganha.*

**Tande:** *É, isso é legal porque isso é iteração, né? Assim... vocês estão vendo isso, então volta e escreve mais umas cartas.*

**Dré:** *Interação?*

**Ana:** *Iteração, sem o “n”. É essa ideia de um design que vai e volta... Igual quando a gente tava testando os jogos, jogava e depois corrigia.*

**Tande:** *Iteração é o ‘loop’, ela vai e volta. Então é isso que vocês fizeram, vocês fizeram um jogo e os caras tão jogando, aí você percebe que está faltando estas cartas, aí você volta pro desenho e faz mais umas, aí joga, “ah, tá sobrando isso”, né? Então é esse processo.*

**Dré:** *Não acaba né?*

**Tande:** *Acaba porque você põe limite, mas é isso!*

**Ana:** *Então, as pessoas que estão jogando acabam sendo co-designers do jogo...*

**Tande:** *É tipo um refinamento, sabe?*

.....

[ Inspirados por questões percebidas nos jogos (primeiramente o Rio e na última fala o Mobilijogo) os monitores levantam possibilidades para a produção de novos jogos ]

**Tande:** *Sabe uma hora o que eu fiquei pensando? Sem solução, só um comentário... pensei na cidade vizinha... tem a ver com a ideia de divisa.... É que a própria divisão física entre estados é através de um rio. Então você tem um rio que é fronteira, aqui é um estado, do outro lado é outro. Mas isso não é nem de longe o jeito mais decente de administrar, seria muito mais legal se o controle fosse por bacias. Né? Então, esse estado aqui é a bacia do velhas, esse aqui é a bacia de sei lá o quê, e tal... se as divisas fossem por bacias, cuidar das águas ia ser muito mais fácil...*

**Fred:** *Eu acho que isso dá até um novo jogo... assim... “administrando bacia”!*

**Isa:** *Eu acho que a gente devia pegar todos estes temas do Rio, e fazer de cada tema um jogo.*

**Fred:** *dava pra fazer uma coleção.*

**Ana:** *A gente também falou de deriva no Mobilijogo. Dava pra fazer um jogo de deriva, sei lá... sabe? Fazer um jogo situacionista de tabuleiro....*

.....

Nesse último bloco, apontam-se as necessidades de transformação dos jogos, por meio da contaminação, da iteração e da possibilidade de criação de outros jogos inspirada pela relação entre jogo e meta-jogo. Por contaminação, entende-se um processo que está além do conteúdo das falas deste bloco. Este se refere ao encontro dos imaginários e das práticas cotidianas entre jogadores e equipe produtora dos jogos. Assim surge a necessidade, não só de ajustar os jogos, como também de ampliar seu repertório para acolher a realidade trazida pelos jogadores. Daí a referência à “carta em branco” como possibilidade de inserir outras rotinas no cotidiano representado no Mobilijogo. A referência a um processo iterativo caracteriza a necessidade de adaptação do jogo à realidade em que foi jogado, contudo, mais que adaptar-se, neste processo, o repertório do jogo é ampliado pela incorporação de outros imaginários espaciais. A possibilidade de criação de outros jogos, remete à relação entre jogo e meta-jogo apresentada por Flusser na caracterização do jogo aberto. “Todo jogo abre uma competência para o seu meta-jogo” (Flusser, s.d., p.3). Assim, os produtores dos jogos são levados a questionar a organização do espaço real (fronteiras e limites do território na conformação dos estados federativos), e a propor outros jogos como possibilidade de diálogo e reflexão sobre o espaço constituído de forma arbitrária pela divisão policial do mundo comum.



Figura 37: Oficinas co-habitar a cidade no Centro Cultural Pampulha. Novembro de 2016. Fotografia: Alexandre Campos.



Figura 38: Oficinas co-habitar a cidade no Centro Cultural Vila Fátima. Novembro de 2016. Fotografia: Alexandre Campos.



Figura 39: Oficinas co-habitar a cidade no Centro Cultural Liberalino Alves de Oliveira. Novembro de 2016. Fotografia: Alexandre Campos.



Figura 40: Oficinas co-habitar a cidade no Centro Cultural Zilah Spósito. Novembro de 2016.  
Fotografia: Alexandre Campos.

## **[4] A Agência dos Jogos**

Este capítulo apresenta uma dupla inserção do termo “agência” nesta pesquisa. Até o momento trabalhou-se com as definições de agência oriundas das ciências sociais para qualificar a ação dos jogos. Contudo, numa rápida pesquisa ao dicionário pode-se encontrar um duplo sentido para o termo, que pode referir-se tanto à (1) capacidade de agir; quanto a um (2) local ou estabelecimento que se destina à prestação de serviço (HOUAISS, Online). O primeiro significado tem sido discutido desde o início deste trabalho e será retomado na próxima seção (seção 4.1), que leva o mesmo nome do capítulo, porém grafado em letras minúsculas. Primeiramente, será apresentada uma síntese que reúne as várias possibilidades de agência que surgiram ao longo deste trabalho, tanto no nível conceitual levantado pela pesquisa teórica, quanto em um nível prático que se revelou na pesquisa empírica. A visualização conjunta destes vários níveis servirá de base para a formulação do *Manifesto da Agência dos Jogos* que será apresentado na última seção (seção 4.2). O manifesto tem como objetivo enumerar de forma clara e direta os principais atributos de um jogo, do qual se espera uma agência emancipatória e transformativa no contexto da produção do espaço. O manifesto foi concebido com o objetivo de facilitar o acesso das pessoas que se interessam pelo tema dos jogos, às reflexões elaboradas neste trabalho de pesquisa. São apresentados dez princípios para uma caracterização dos jogos como ‘ferramentas para a produção política do espaço’, em uma elaboração curta e direta. Apesar do teor, que pode soar ambicioso no manifesto, entende-se que um manifesto é também uma provocação. Assim, o manifesto, que pode ser apresentado em um contexto separado do corpo da tese, pode funcionar como um convite para aqueles que pretendem aprofundar-se mais no tema dos jogos como um meio para a agência espacial. O manifesto anuncia os principais aspectos que poderão ser rastreados em uma leitura completa deste trabalho.

O segundo significado para o termo agência, que se refere a um ‘local ou estabelecimento que se destina à prestação de serviço’, inspirou uma outra possibilidade de desdobramento desta pesquisa. Durante o período em que a pesquisa se desenvolveu, foram vários os encontros e descobertas de uma grande quantidade de pessoas e iniciativas que tem trabalhado com jogos inseridos no contexto espacial da cidade, tanto com propósitos educativos, quanto participativos. Assim a ‘*Agência dos Jogos*’ grafado com as iniciais em maiúscula, como no título deste capítulo, se refere a um projeto de articulação entre estas iniciativas para produzir uma rede de compartilhamento das experiências com os jogos, bem como promover outros jogos. Enquanto projeto, a *Agência dos Jogos* é um devir deste

trabalho de pesquisa, resultado de um movimento reflexivo posto em marcha com a pesquisa, e que se desdobra para além do texto acadêmico. Assim, outros projetos, à exemplo das *Oficinas de jogos co-habitar a cidade*, poderão ser desenvolvidos; outros jogos poderão ser produzidos; encontros de produtores de jogos poderão ser organizados sobre a forma de seminários e colóquios; publicações ou exposições podem reunir e divulgar as iniciativas com jogos. As possibilidades e os formatos são vários, porém, o objetivo central desta *Agência dos Jogos* é atuar como uma plataforma de compartilhamento de experiências empíricas sobre a utilização de jogos no contexto da prática espacial, e construir uma rede de reflexão crítica constante, que contemple a participação de outros pesquisadores, produtores de jogos e agentes sociais interessados na prática emancipatória dos jogos.

#### 4.1. A agência dos jogos

A caracterização da agência dos jogos sob a perspectiva da Teoria do Ator-rede (ANT) insere os jogos em uma rede de relações atravessada por diferentes formas de agenciamento. Assim, ao longo desta pesquisa, tratou-se de identificar diferentes perspectivas para a agência dos jogos, entendidas como possibilidades de atuação destes no sentido da reconfiguração das redes de relações nas quais se insere. Estas possibilidades foram descritas no capítulo 2 deste trabalho, enquanto formulações teóricas, e no capítulo 3, tanto como proposições para a produção de jogos, quanto como observação empírica dos agenciamentos possibilitados pela ação de jogar. Em seguida propõe-se uma sistematização destas possibilidades de agenciamento em quatro níveis distintos entendidos como: (1) agenciamentos no nível conceitual, (2) agenciamentos como diretrizes para a produção dos jogos, (3) agenciamentos para a prática espacial, ou, a agência espacial dos jogos, e (4) agenciamento e transformação.

A aproximação com a teoria mobilizada nos conceitos de jogos levantados no capítulo 2, possibilitou a caracterização do jogo como experiência, do livre jogo da estética e do jogo aberto. Nesta etapa da pesquisa, é possível identificar algumas possibilidades de agenciamento que correspondem às diferentes conceituações dos jogos. O quadro abaixo identifica para cada um dos conceitos de jogo uma diferente possibilidade de agenciamento. Nesta configuração, disposição, desidentificação e dissenso são entendidos como meios de um processo de reconfiguração das relações entre os actantes na rede, no sentido de possibilitar respectivamente: a convivência agonística, a constituição de subjetividades e a ampliação do imaginário.

Tabela 3: Agenciamentos no nível conceitual

conceito de jogo	jogo como experiência	livre jogo	jogo aberto
meio	disposição	desidentificação	dissenso
possibilidades	coexistência agonística	constituição de subjetividades	ampliação do imaginário

Na seção 3.2.1 do capítulo 3, ao se definir as diretrizes para a produção dos jogos na disciplina *O Jogo e a Cidade*, levantaram-se outras possibilidades de agenciamentos, correspondentes às ações de mobilização, comunicação, conscientização e construção, como referências para balizar a produção dos jogos pelos estudantes. A diversidade das propostas levantados nesta etapa, e resumidas neste quadro, tem como objetivo ampliar o leque de possibilidades para que os estudantes (produtores de jogos) pudessem escolher entre várias formas de agenciamento para a construção dos seus próprios jogos.

Tabela 4: Agenciamentos como diretrizes para a produção dos jogos

mobilização	comunicação	conscientização	construção
engajamento	debate público	estranhamento e a desnaturalização	imaginário espacial
igualdade de fala	vocabulário		autonomia
agonismo	tradução	empoderamento	responsabilidade compartilhada
	conhecimento mútuo		

Já na seção 3.2.3., a análise dos jogos produzidos pelos estudantes, definiu outras formas de agenciamento espacial, que podem ser entendidas como o resultado emancipatório de uma ação primeira, perpetrada pelo ato de jogar. Aqui é possível perceber a mobilidade dos actantes na relação ator-rede, na medida em que as transformações produzidas por um primeiro agenciamento (do jogo produzido pelos estudantes) se tornam possibilidades para uma prática espacial emancipada capaz de produzir novos agenciamentos.

Tabela 5: Agenciamentos para a prática espacial, ou, a agência espacial dos jogos

campo de ação do jogo	ação na prática espacial
comunicação	dialogar com outros atores
construção	atuar autonomamente
conscientização	desnaturalizar hierarquias e pré-conceitos
mobilização	engajar-se com o espaço

As transformações levantadas na análise dos jogos, realizada com base nos diálogos dos monitores, nas últimas seções do capítulo 3 (seções 3.3.2 e 3.3.3), possibilitam uma nova configuração dos agenciamentos que, no quadro abaixo, foram organizados no sentido de promover o encontro entre a fundamentação teórica deste trabalho e os resultados da observação empírica sobre a experiência de jogar. As cenas de dissenso que se instauram na ação de jogar, produzem as condições para um novo deslocamento na rede, na qual monitores, jogadores e até mesmo o próprio jogo, enquanto alvos móveis da agência dos jogos, são ao mesmo tempo sujeitos e objetos da ação de transformação. As cenas de dissenso se configuram como um meio, no qual a prática e o imaginário espacial dos actantes se contaminam mutuamente. Assim, em um jogo de disposições, atores se desidentificam com as suas posições pressupostas por meio de um jogo livre; as regras do jogo vão sendo flexibilizadas diante de uma negociação do que é ou não é lícito na relação com o jogo; as estruturas se modificam iterativamente em um jogo aberto; até o momento em que o jogo já não cabe mais nos limites da sua competência e, no diálogo com o seu meta-jogo, percebe-se a necessidade de se criar outros jogos.

Tabela 6: Agenciamento e transformação

actante	meio	transformação
disposição	cenas de dissenso	contaminação
livre jogo		desidentificação
jogo aberto		flexibilização e iteração
meta-jogo		outros jogos

As sínteses elaboradas acima, apresentam diferentes formas de descrever os agenciamentos de acordo com os níveis em que são ativados. No conjunto das descrições, as ações, os meios e os actantes se sobrepõe, se alternam e se complementam em diferentes possibilidades de agenciamento. Esta mobilidade dos agenciamentos possibilita a formação de diferentes redes de associações e com isso, diferentes agrupamentos. Nesta síntese, a precisão de como se agrupa é menos relevante do que a visualização do quê se agrupa.

A identificação das diferentes formas de agenciamento possibilitadas pela experiência com os jogos, tem como objetivo contribuir para a prática da arquitetura e do planejamento urbano, no sentido de revelar outros meios para a atuação profissional, na contramão da prática convencional prescritiva do projeto que determina os modos de usar e produzir espaço. A prescrição, contudo, não é um problema apenas da prática convencional do projeto. No contexto atual da prática profissional da arquitetura e do planejamento, discute-se cada vez mais a possibilidade de utilização de jogos como ferramentas de *co-design* e *co-planning*, enquanto pouco se discute os limites prescritivos dos próprios jogos.

A formulação da agência dos jogos busca contribuir para o debate sobre a produção e uso dos jogos no contexto espacial, trazendo a dimensão da experiência como elemento fundamental para a abordagem de um jogo que tem a emancipação como horizonte. Nessa abordagem, o reconhecimento do jogo como disposição, do livre jogo da estética e do jogo aberto, mais do que fundamentos teóricos da pesquisa, constituem as bases para uma prática dos jogos entendida como ferramentas para a produção política do espaço.

Portanto, é com base nos agenciamentos possibilitados por essa abordagem, e com o objetivo de introduzi-los no debate emergente sobre a produção e o uso de jogos no contexto espacial, que se elaborou o manifesto da Agência dos Jogos apresentado em seguida. O manifesto é também uma síntese dos principais entendimentos possibilitados por este trabalho de pesquisa.

## 4.2. Manifesto da Agência dos Jogos

**1. Jogos são política.** As possibilidades dos jogos enumeradas neste manifesto se referem, especificamente, à uma prática espacial na qual os jogos são entendidos como ferramentas para a produção 'política' do espaço. A política, no contexto da pesquisa que resultou neste manifesto, é entendida como um processo de formação de subjetividades que se dá no plano da experiência de uma prática espacial compartilhada, em oposição à dimensão heterônoma presente tanto na regulação normativa do espaço quanto na configuração de forças econômicas e sociais que condicionam a sua produção.

**2. Jogos produzem agenciamentos.** Os jogos atuam em uma rede de relações, na qual humanos e não humanos agem mutuamente, interferindo e influenciando o comportamento um do outro, em uma reconfiguração recursiva da rede socio-espacial.

**3. Jogos atuam no campo da experiência.** Em contraste com o entendimento dos jogos como uma atividade limitada no tempo e espaço, a dimensão da experiência, enquanto ampliação do campo de durabilidade da ação, inscreve os jogos em um sistema de disposições para ações passadas e futuras, que são potencialmente transformadas pelo jogo.

**4. Jogos são indeterminados.** Jogar pressupõe uma disposição para o indeterminado e para o encontro agonístico com o outro. Somente a indeterminação legitima o jogo enquanto jogo, em oposição à previsibilidade que caracteriza o uso instrumentalizado dos jogos, conhecido como *gamification*.

**5. Jogos produzem conhecimento.** O jogo, enquanto prática não discursiva, proporciona o ambiente para a construção do conhecimento mútuo. O conhecimento mútuo implica uma dupla afetação entre o conhecimento técnico e o conhecimento da prática cotidiana.

**6. Jogos instauram cenas de dissenso.** As cenas de dissenso que emergem no jogo revelam a invisibilidade de sujeitos e práticas sequer imaginadas na compreensão hegemônica do espaço. O dissenso emerge como um ruído para o jogo, e demanda a sua reconfiguração, no sentido de acolher outros modos de se produzir espaço.

**7. Jogos podem ser emancipatórios.** Os jogos emancipatórios são aqueles capazes de iniciar um processo de estranhamento e a desnaturalização do espaço social constituído, possibilitando a desidentificação dos jogadores com suas posições pressupostas no mundo.

**8. Jogos podem ser transformadores.** Os jogos pressupõem dos jogadores, a disposição para ser afetado pelo encontro com o outro. Neste encontro, o indivíduo é levado a questionar a sua própria prática ao vê-la refletida no jogo, como também é questionado pela contraposição ao imaginário espacial que se revela na prática e no discurso do outro.

**9. Jogos podem ser transformados.** Enquanto alvo móvel na rede de relações na qual se insere, o jogo transforma, mas também é transformado pela necessidade de acolher em seu repertório outros imaginários espaciais revelados na experiência ao jogar. A transformação do jogo se dá por meio da flexibilização das regras, ou por um processo iterativo de adaptação dos seus elementos.

**10. Jogos produzem outros jogos.** Os jogos ocorrem em jogos. Toda ação realizada em um jogo gera uma reflexão que abre uma competência para um outro campo de ações e reflexões. Assim quando as possibilidades ações ultrapassam os limites do jogo, surge a necessidade de se criar outros jogos.

## **[5] Considerações finais: a pesquisa como jogo aberto**

O levantamento das diferentes possibilidades de agenciamentos realizado no capítulo anterior e a formulação do Manifesto da Agência dos Jogos, oferecem uma síntese das principais questões discutidas neste trabalho. Assim, cabe a estas considerações finais esclarecer alguns aspectos particulares, que remetem ao processo e às escolhas realizadas ao longo da pesquisa, no sentido de reforçar a sua tese – entendida no sentido literal do termo, como uma proposição sustentada por um posicionamento crítico – e contextualizar seus objetivos.

A tese deste trabalho pode ser compreendida por meio da síntese realizada no Manifesto da Agência dos Jogos. A necessidade de elaboração desta síntese surgiu do reconhecimento do caráter particular da abordagem dos jogos adotada neste trabalho. As pesquisas recentes sobre os jogos no contexto da produção do espaço, tem dado muita ênfase ao potencial dos jogos como ferramentas para o engajamento cidadão nos processos participativos de planejamento e projeto do espaço. Contudo, nesse contexto de proposição de jogos, os pressupostos fundamentais, que justificam a necessidade de se buscar nos jogos outras possibilidades para a prática espacial, têm sido negligenciados. Estes pressupostos podem ser resumidos em algumas questões que se referem à participação e à sua relação com o planejamento e projeto do espaço. Nesse sentido, deve-se perguntar: Como a participação pode ser transformativa? De que forma esta pode contribuir para qualificar o debate em torno das decisões sobre o espaço da cidade? O jogo não pode ser apenas a isca para o engajamento em uma instância participativa, para que, depois, arquitetos e planejadores continuem reproduzindo suas práticas prescritivas de projeto. Portanto, cabe questionar também, de que forma a participação pode transformar os processos de planejamento e projeto do espaço, no sentido de acolher a pluralidade dos desejos e imaginários para a cidade?

Assim, o trabalho define seu foco em uma instância de debate que deveria anteceder a discussão sobre os aspectos práticos da concepção dos jogos. O objetivo é cobrir um atalho tomado pelo atual debate em torno dos jogos, que se concentra em discutir como devem ser os jogos, sem antes entender o porquê da utilização dos jogos. Esse debate (ou a ausência deste debate) nas pesquisas sobre jogos remete (ou deveria remeter) à relação entre o jogo e o meta-jogo, tantas vezes mobilizada nos argumentos desta tese.

O interesse em compreender os jogos desde uma perspectiva mais ampla, foi despertado antes mesmo do início da pesquisa de doutorado, com a experiência do jogo realizado no Aglomerado Santa Lúcia, posteriormente batizado de Jogo do

Dissenso. Naquela ocasião, para além do objetivo inicial, que era o de promover o debate com os jovens da favela, pôde-se perceber que havia mais coisas entre o jogo e a realidade sócio-espacial daquele lugar, do que se poderia discutir em apenas uma sessão de jogos. Este reconhecimento teve um importante papel na transformação do meu olhar sobre o jogo, a partir do momento em que o jogo deixou de ser visto com um fim em si mesmo e passou a ser compreendido como um meio para a ativação de um processo emancipatório que ultrapassa os limites da sua realização. Assim, o foco de interesse sobre os jogos foi deslocado da materialidade do jogo para o campo da experiência proporcionada pelo ato de jogar.

Ainda naquela ocasião, eu não teria os argumentos para justificar as escolhas que posteriormente orientaram o processo de pesquisa, a não ser uma certeza intuitiva de que, o sentido de se produzir jogos como ferramentas auxiliares de compreensão do espaço deveria ser buscado no contexto sócio-espacial no qual o jogo se insere. Este entendimento inaugura o olhar que atravessa um processo de pesquisa que se propõe a discutir os jogos empiricamente, desde uma perspectiva que é ao mesmo tempo, a da experiência possibilitada pela ação de jogar, mas que não perde de vista a rede de relações sócio-espaciais na qual o jogo atua. Assim, partindo da experiência com o jogo, o foco de interesse da pesquisa vai se definindo em torno da agência dos jogos, entendida como possibilidade de reconfiguração das posições dos sujeitos actantes na rede.

Nesse processo de pesquisa, a experiência empírica é também a base para a definição da sua fundamentação teórica, em uma relação recursiva que pode ser comparado à dinâmica do jogo aberto formulada por Flusser (s.d). A teoria demandada pela observação da relação entre o jogo e o seu meta-jogo vai aos poucos conformando uma estrutura aberta, que modifica o olhar da pesquisadora ao mesmo tempo em que se deixa modificar para acomodar um novo posicionamento. Assim, a escrita se desenvolve em um processo iterativo em ciclos de pequenas transformações ao final das quais percebe-se uma transformação radical na maneira de olhar para os jogos, para a atuação profissional de arquitetos e planejadores, para a prática docente e, sobretudo, para o próprio processo de pesquisa.

Destacam-se nesse processo transformativo, as contribuições da antropologia no sentido de deslocar a abordagem do jogo, dos seus aspectos materiais para o campo da experiência. O encontro com a possibilidade deste deslocamento revelou-se fundamental para a confirmação daquela intuição primeira, que indicava no jogo outras possibilidades de compartilhamento do mundo comum. Mas, se por um lado a

experiência proporcionada pelo ato de jogar constitui a base para a argumentação em torno das possibilidades emancipatórias do jogo, é a relação entre o jogo e o meta-jogo que consolida os efeitos transformadores desta experiência.

Com base nessa ideia do jogo por trás do jogo, cabe retomar, como encerramento, os três exemplos trazidos no prólogo que abre este trabalho de reflexão sobre os jogos. O encontro com essas referências aconteceu naturalmente durante o processo de pesquisa, assim como várias outras referências a jogos que, ainda que possam ter contribuído para a reflexão e preparação deste trabalho, por motivos diversos, não foram incluídas na configuração final do texto da tese. Contudo, a decisão de incluir os três exemplos como provocação inicial, se deu diante do entendimento de que não se tratava da importância do jogo em questão, mas antes, da dimensão paradigmática do contexto no qual o jogo aparece como protagonista.

Assim, a disputa em torno do reconhecimento autoral do *Monopoly*, abre uma via de comparação com os processos de cooptação das iniciativas e ideias originais voltadas para o bem comum, e a sua instrumentalização no sentido de atender a outros interesses. No caso do *Monopoly* não se tratava necessariamente de nenhum interesse ideológico, senão do interesse no lucro com a comercialização do jogo enquanto entretenimento. Ainda assim, a apropriação do jogo descontextualizada do seu sentido original justificou a alteração dos seus objetivos, gerando uma interpretação equivocada da mensagem original idealizada por Lizzie Phillips. E ainda que, neste caso, os interesses na comercialização do jogo não representem uma apropriação ideológica *a priori*, não se pode desprezar a influência do *Monopoly* na conformação do imaginário de várias gerações de jogadores, que encontraram no jogo, os ecos de uma já naturalizada abordagem do espaço enquanto valor de troca.

A relação de Duchamp com o jogo de xadrez, entre os três exemplos do prólogo, foi o único que recebeu um espaço para reflexão no corpo principal da pesquisa. Não se que dizer, com isso, que este seja mais importante do que os demais exemplos introdutórios. Se naquele momento coube evocar essa referência, foi apenas pela proximidade do exemplo com a discussão sobre o livre jogo da estética no pensamento de Schiller (2015) e de Rancière (2010). Ainda assim, cabe destacar que, como nos outros exemplos, o interesse deste para a pesquisa não está no jogo de xadrez em si, mas antes, na relação do jogo com o pensamento e com a prática de um dos mais influentes artistas do século XX.

O World Game de Buckminster Fuller pode ser tomado para uma reflexão sobre os limites do jogo diante da sua intenção de “resolver os problemas do mundo”. De fato, nunca saberemos qual teria sido a repercussão do World Game caso este tivesse sido realizado, mas a sua proposta não deixa de ser coerente com o pensamento holístico que caracteriza o legado da obra de Buckminster Fuller, na maioria, também não realizada. Contudo, a ideia por trás do World Game se alinha com a argumentação deste trabalho sob um aspecto, talvez um tanto aquém da repercussão imaginada por Buckminster Fuller. A agência dos jogos não pode ser avaliada pelos seus resultados imediatos, mas antes pela capacidade do jogo em mobilizar o imaginário das pessoas com relação às questões levantadas por este. Mas ao contrário do World Game, os jogos produzidos e analisados neste trabalho não têm a pretensão de mudar o mundo. Estes só podem ser compreendidos na escala da produção de uma infra-política do cotidiano. O jogo é político não porque tem o potencial de transformar o real, mas justamente porque, como jogo, produz agenciamentos e articula o encontro entre sujeitos plurais, permitindo aos próprios jogadores questionar as hierarquias e hegemonias consensualmente naturalizadas.

Um jogo emancipatório, na sua dimensão política, consiste na proposição de estruturas abertas, que ao contrário de pretenderem abarcar todos os aspectos da realidade, implicam uma capacidade de síntese e de redução dos elementos do jogo ao estritamente necessário para possibilitar a livre apropriação pelos jogadores e a sua transformação por meio da incorporação de ruídos em um repertório plural. Assim, o trabalho de síntese implicado na produção dos jogos demanda um processo oposto àquele mobilizado pelo ato de jogar. Este processo é comparado por Flusser à filosofia, no sentido de que esta implica a eliminação de redundâncias e a subtração de ruídos para tornar o todo mais compreensível. “Elementos são eliminados quando redundantes ou quando perniciosos ao jogo. A eliminação não diminui a competência do jogo, mas torna-a mais eficiente por mais concentrada” (Flusser, s.d, p. 3). No sentido contrário ao pensamento filosófico, é a experiência compartilhada no jogo que possibilitará a transformação de ruídos em elementos do jogo. Flusser compara esta operação de transformação ao que se entende por poesia. Rancière, provavelmente entenderia como política.

# **Referências Bibliográficas**

ADORNO, T. Notas marginais sobre teoria e práxis. In: ADORNO, T. *Palavras e Sinais: Modelos críticos 2*. Petrópolis: Vozes, 1995. pp. 203-229.

ALVES, T. C. *Ocupe*. Trabalho de Conclusão de Curso de Arquitetura e Urbanismo orientado por Ana Paula Baltazar. Belo Horizonte: Escola de Arquitetura da UFMG, 2014.

ARENDT, H. *A Condição Humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

ARNSTEIN, S. A Ladder of Citizen Participation. *Journal of the Institute of American Planners* v.34, n.4, 1969. pp. 216–224.

ASSIS, A. P. *Oficinas de Jogos co-habitar a cidade. Formulário para apresentação de projetos culturais*. Edital Descentra Cultura. Lei Municipal de incentivo à Cultura. Belo Horizonte: Fundação Municipal de Cultura, 2015.

AWAN, N.; SCHNEIDER, T.; TILL, J. *Spatial Agency: Other Ways of Doing Architecture*. London: Routledge, 2011.

BALTAZAR, A. P. A sedução da imagem na arquitetura: Materamoris como alternativa pós-histórica. In: DUARTE, R. et al. (Org.). *Imagem, imaginação, fantasia: 20 anos sem Vilém Flusser*. Belo Horizonte: Editora Relicário, 2014. pp. 9-19.

BFI. World Game. In: *Buckminster Fuller Institute*. [Online] Disponível em: <<https://bfi.org/about-fuller/big-ideas/world-game>>. Acesso em: 20 março 2016.

BLUNDELL-JONES, P.; PETRESCU, D.; TILL, J. (eds). *Architecture and Participation*. New York: Routledge. 2005.

BORDIEU, P. *Outline of a theory of practice*. London: Cambridge University Press, 1977.

BRASIL. Estatuto da Cidade: guia para implementação pelos municípios e cidadãos. Brasília: Câmara dos Deputados, 2002 [Online] disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/documentos-e-pesquisa/publicacoes/edicoes/paginas-individuais-dos-livros/estatuto-da-cidade-1>> Acesso em: 4 fevereiro 2015.

CACHOPO, J.P. *Estética & política segundo Jacques Rancière*. [Vídeo] Palestra promovida pela Linha de Pesquisa Estética e Filosofia da Arte do PPG-Filosofia da FAFICH-UFMG e pela ABRE - Associação Brasileira de Estética.

Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=4cDaicrEBso> >  
Acesso em: 11 junho 2016.

CAGE, J. *De segunda a um ano*. Tradução Rogério Duprat, revisada por Augusto de Campos. Rio de Janeiro: Cobogó, 1995.

CAILLOIS, R. *Man, play and games*. Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CYMBALISTA, R.; SANTORO, P.; POLLINI, P. *Estatuto da Cidade: o desafio da capacitação de atores sociais*. 2006. [Online] Disponível em: <<http://polis.org.br/publicacoes/estatuto-da-cidade-o-desafio-da-capacitacao-de-atores-sociais/>> Acesso em: 3 fevereiro 2016.

COOKE, B.; KOTHARI, U. *Participation: the new tyranny?* London, New York: Zed Books, 2001.

DAVIS, O. *Jacques Rancière*. Cambridge: Polity Press, 2010.

DEAN, J. *Politics without politics*. [Online]. *Erasmus MC: University Medical Center Rotterdam*, 2009. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1765/15161>> Acesso em: 03 Junho 2017.

ERREJÓN I.; MOUFFE, C. *Construir pueblo: hegemonía y radicalización de la democracia*. Barcelona: Icaria, 2015.

FERRO, S. *O Canteiro e o Desenho*. São Paulo: Prolivros, 2005.

FLUSSER, V. *Jogos*. Manuscrito não publicado. Berlin: Vilém Flusser Archiv, (s.d.).

FLUSSER, V. *Nosso programa*. In: FLUSSER, V. *Pós-História: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Duas Cidades, 1983. pp. 25-31.

FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta*. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, V. *Fenomenologia do brasileiro: em busca de um novo homem*. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998.

FOUCAULT, M. *Nascimento da Biopolítica. Curso no Collège de France (1978-1979)*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FRASCA, G. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Parnasso, v.1, n.3, 1999. [Online] Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em: 12 agosto 2016.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e terra, 1996.

GAZZOLA, H. *Parametrização, zoneamento e produção autônoma do espaço urbano*. Dissertação de Mestrado, UFMG, Belo Horizonte, 2017.

GEERTZ, C. *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books, 1973.

GIDDENS, A. *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*. Berkeley: University of California Press, 1984.

GOMES, R. Narratologia & Ludologia: um novo round. In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, 2009. P. 181-189. Disponível em: < [www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21\\_09.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf) >. Acesso em: 19 setembro 2017

HARVEY D. *Rebel Cities*. London, New York: Verso, 2012.

HARVEY D. *Social Justice and the City*. London: Edward Arnold, 1973.

HOME, S. *Assalto à cultura: Utopia, subversão, guerrilha na (anti)arte do século XX*. São Paulo: Conrad, 1999.

HOUAISS, A. Agência. In: *Grande Dicionário Houaiss*. [Online]. Disponível em:< <https://houaiss.uol.com.br/pub/apps/www/v3-3/html/index.php#1> >. Acessado em: 02 agosto 2016

HUGHES, J.; SADLER, S. *Non Plan: Essays on Freedom, Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism*. Oxford: Architectural Press, 2000.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000. [Online]. Disponível em: < [http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_HomoLudens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf) > Acesso em: 03 novembro 2013.

ILLICH, I. *Sociedade sem escolas*. Petrópolis: Vozes, 1985.

IRAZÁBAL, C. Realizing Planning's Emancipatory Promise: Learning from Regime Theory to Strengthen Communicative Action. *Planning Theory*; v. 8, n. 2, pp.115-139, 2009. Disponível em: <<http://plt.sagepub.com/cgi/content/abstract/8/2/115>>

Acesso em: 3 dez. 2015.

JACQUES, P.B. Breve histórico da Internacional Situacionista. [Online] In: *Arquitextos*, 2003. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.035/696>>. Acesso em: 10 novembro 2017.

KAPP, S. Por que Teoria Crítica da Arquitetura? Uma explicação e uma aporia. In: MALARD, M. L. *Cinco textos sobre arquitetura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. Disponível em: <[http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/05\\_biblioteca/acervo/kapp\\_por\\_que\\_teorica.htm](http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/05_biblioteca/acervo/kapp_por_que_teorica.htm)>. Acesso em: 27 setembro 2014.

KAPP, S.; BALTAZAR, A. The paradox of participation: a case study on urban planning in favelas and a plea for autonomy. *Bulletin of Latin American Research*, v. 31, n. 2, 2002.

KAPP, S.; BALTAZAR, A. P.; MORADO, D. Architecture as Critical Exercise: Little pointers towards alternative practices. In: *Field. A free journal for Architecture*, v. 2, n.1, pp. 7-29, 2008. Disponível em: <[http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/05\\_biblioteca\\_2/arquivos/Architecture\\_as\\_Critical\\_Exercise\\_MOM.pdf](http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/05_biblioteca_2/arquivos/Architecture_as_Critical_Exercise_MOM.pdf)>. Acesso em: 21 março 2015.

KNABB, K. (ed.). *Situationist International Anthology*. Berkeley: Bureau of Public Secrets, 2006

LACLAU, E.; MOUFFE, C. *Hegemonía y estrategia socialista: Hacia la radicalización de la democracia*. Madrid: Siglo XXI, 1987.

LATOUR, B. On Recalling ANT. In: LAW, J.; HASSARD, J. (eds) *Actor Network Theory and After*. Oxford: Blackwell, 1999a. pp. 15–25.

LATOUR, B. O curto-circuito da economia. [Online] *Folha de São Paulo São Paulo*, Domingo, 07 de fevereiro de 1999(b). Disponível em:

<<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs07029903.htm>>. Acesso em: 21 agosto 2017.

LATOUR, B. Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern. In: *Critical Inquiry - Special issue on the Future of Critique*. Vol 30, nº 2, 2004. pp.25-248. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/89-CRITICAL-INQUIRY-GB.pdf>. Acesso em: 29 abril 2017.

LATOUR, B. *Reagregando o social: Uma introdução à teoria do ator-rede*. Salvador: Edufba, 2012; Bauru: Edusc, 2012.

LE CORBUSIER. *O Modulor: ensaio sobre uma medida harmônica à escala humana aplicável universalmente à arquitetura e à mecânica*. Tradução, prefácio e notas: Marta Sequeira. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

LEFEBVRE, H. *A Reprodução das Relações de Produção*. Porto: Publicações Escorpião, 1973.

LEFEBVRE, H. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell, 1991.

LEFEBVRE, H. *O direito à cidade*. São Paulo: Centauro, 2001.

LELO, T. V.; MARQUES, A. C. S. Democracia e pós-democracia no pensamento político de Jacques Rancière a partir das noções de igualdade, ética e dissenso. *Revista Brasileira de Ciência Política*, v. 1, n. 15, 2014. pp. 349-374. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/rbcp/article/view/13085>>. Acesso em: 21 março 2016.

LÉVY, P. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

LOPES, J. M.; KAPP, S.; BALTAZAR, A. P. Por partes: o novo fundamentalismo participacionista nos programas de moradia para os pobres. In: *Anais SILACC 2010 – Simpósio Ibero Americano "Cidades e Cultura: novas espacialidades e territorialidades urbanas"*. São Carlos: USP-SC, 2010.

MALABY, T. *Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience*. 2008. [Online] Disponível em: <<https://ssrn.com/abstract=1315542>>. Acesso em: 23 maio 2017.

MARICATO, E. Nunca fomos tão participativos. In: *Carta Maior*. 26 nov. 2007. [Online] Disponível em: < <http://cartamaior.com.br/?/Opiniaio/Nunca-fomos-tao-participativos/20899>>. Acesso em: 12 junho 2014.

MARQUES, A. C. S.; SENNA, G. A política e a estética em Lixo Extraordinário: dano, dissenso e desidentificação. In: *Revista Novos Olhares*, v. 2, n. 2, 2013. pp. 6-17. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/69823>>. Acesso em: 9 fevereiro 2015.

MARQUES, A. C. S. Comunicação, estética e política: a partilha do sensível promovida pelo dissenso, pela resistência e pela comunidade. In: *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 22, p. 25-39, dez. 2011. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/download/7047/6056>> Acesso em: 15 setembro 2017.

MARX, K. O Capital: crítica da economia política. São Paulo: Nova Cultural, 1988.

MARX, K.; ENGELS, F. *The Communist Manifesto*. London: Penguin, 2002

MELO, I. D. O. *O espaço da política e as políticas do espaço*. Dissertação de Mestrado, UFMG, Belo Horizonte, 2009.

MIESSEN, M. *The Violence of Participation*. New York, Berlin: Sternberg Press, 2007.

MIESSEN, M. *The Nightmare of Participation (Crossbench Praxis as a Mode of Criticality)*. New York, Berlin: Sternberg Press, 2010.

MOUFFE, C. *The Democratic Paradox*. London: Verso, 2005a.

MOUFFE, C. *On the Political*. Londres: Routledge, 2005b.

MOUFFE, C. Artistic Activism and Agonistic Spaces. In: *Art & Research*, v. 1, n. 2, 2007. pp. 1-5. Disponível em: <<http://www.artandresearch.org.uk/v1n2/pdfs/mouffe.pdf>>. Acesso em: 5 abril 2015.

MVRDV. ALMERE OOSTERWOLD. [Online] Disponível em: <<https://www.mvrdv.nl/projects/oosterwold/>> Acesso em: 20 janeiro 2016.

NAUMANN, F.; BAILEY, B. *Marcel Duchamp: The Art of Chess*. New York: Readymade Press, 2009.

PAZ, O. *Marcel Duchamp ou o castelo da pureza*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

PBH/URBEL. Fases do Vila Viva. [Online] (s.d.)a Disponível em: <[http://portalpbh.pbh.gov.br/pbh/ecp/comunidade.do?evento=portlet&pldPlc=ecpTaxonomiaMenuPortal&app=urbel&tax=8178&lang=pt\\_BR&pg=5580&taxp=0&idConteudo=46922&chPlc=46922](http://portalpbh.pbh.gov.br/pbh/ecp/comunidade.do?evento=portlet&pldPlc=ecpTaxonomiaMenuPortal&app=urbel&tax=8178&lang=pt_BR&pg=5580&taxp=0&idConteudo=46922&chPlc=46922)>. Acessado em: 7 outubro 2016

PBH/URBEL. PGE – Planejamento. [Online] (s.d.)b Disponível em: <[http://portalpbh.pbh.gov.br/pbh/ecp/comunidade.do?evento=portlet&pldPlc=ecpTaxonomiaMenuPortal&app=urbel&tax=8173&lang=pt\\_BR&pg=5580&taxp=0&](http://portalpbh.pbh.gov.br/pbh/ecp/comunidade.do?evento=portlet&pldPlc=ecpTaxonomiaMenuPortal&app=urbel&tax=8173&lang=pt_BR&pg=5580&taxp=0&)>. Acessado em: 7 outubro 2016

PBH/URBEL. Dados do PGE. [Online] (s.d.)c Disponível em: <[http://portalpbh.pbh.gov.br/pbh/ecp/comunidade.do?evento=portlet&pldPlc=ecpTaxonomiaMenuPortal&app=urbel&tax=8178&lang=pt\\_BR&pg=5580&taxp=0&idConteudo=46921&chPlc=46921](http://portalpbh.pbh.gov.br/pbh/ecp/comunidade.do?evento=portlet&pldPlc=ecpTaxonomiaMenuPortal&app=urbel&tax=8178&lang=pt_BR&pg=5580&taxp=0&idConteudo=46921&chPlc=46921)>. Acessado em: 7 outubro 2016

PLAY THE CITY. *Play Oosterwold: City Games simulate DIY New Town*. [Online] (s.d.). Disponível em: <<http://www.playthecity.nl/17219/en/play-oosterwold>>. Acesso em: 20 janeiro 2016.

PILON, M. The secret history of Monopoly: the capitalist board game's leftwing origins. In: *The Guardian*, 11 de abril de 2015. [Online] Disponível em: <<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/apr/11/secret-history-monopoly-capitalist-game-leftwing-origins>>. Acesso em: 02 setembro 2017.

POGREBINSCHI, T. *O enigma do político. Marx contra a política Moderna*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

POLIS, INSTITUTO. *Kit das Cidades - Jogo de Estatuto da Cidade*. Polis, FAPESP, FAU PUC Campinas. São Paulo, 2005. Disponível em: <[www.polis.org.br](http://www.polis.org.br)> Acesso em: 29 março 2014.

RANCIÈRE, J. *O desentendimento*. São Paulo: Editora 34, 1996a.

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

RANCIÈRE, J. The Aesthetic Revolution and its Outcomes. *New Left Review*, 14, mar/abr, 2002, pp.133-151.

RANCIÈRE, J. Ten Thesis on Politics. In: *Dissensus on Politics and Aesthetics*. London: Bloomsbury, 2016, pp.35-52.

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

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

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, 2010a. pp. 107-122.

RANCIÈRE, J. A estética como Política. Tradução de Augustin de Tugny. In: *Devires: Cinema e Humanidades*, v. 7, n. 2. Belo Horizonte: UFMG, 2010b, pp. 14-36. Disponível em: [http://issuu.com/revistadevires/docs/devires\\_v7n2](http://issuu.com/revistadevires/docs/devires_v7n2). Acesso em: 8/12/2016.

ROLNIK, R. Ten years of the city statute in brazil: from the struggle for urban reform to the world cup cities. In: *International journal of urban sustainable development*, v. 1. 2013. pp. 1-11.

SANTOS, M. *Por uma Geografia Nova*. São Paulo: Hucitec, Edusp, 1978.

SANTOS, B. S.; MENESES, M. P. G.; NUNES, J. A. Introdução: Para ampliar o cânone da ciência: a diversidade epistemológica do mundo. In: SANTOS, B. S. (Org.). *Semear outras soluções: os caminhos da biodiversidade e dos conhecimentos rivais*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005. pp. 21-122.

SAVAGE, A. 'All artists are not chess players - all chess players are artists' Marcel Duchamp. In: *Tate Etc.* v. 12, 2008. [Online] Disponível em: < <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/tate-etc-issue-12> >, Acessado em: 07 junho 2017.

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

SOUZA, M. L. Ação direta e luta institucional: complementaridade ou antítese? In: *Passa Palavra*, 27 abril 2012. Disponível em: <<http://www.passapalavra.info/2012/04/56901>>. Acesso em: 15 dez. 2015.

SOUZA, M. L. *ABC do desenvolvimento urbano*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013a.

SOUZA, M. L. *Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013b.

SOUZA, M. L. *Mudar a cidade: uma introdução crítica ao planejamento e à gestão urbanos*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013c.

SPATIAL AGENCY. Disponível em: <<http://www.spatialagency.net/>>. Acesso em: 13 janeiro 2016.

STEVENS, P. Play and Work: A False Dichotomy? In: SCHWARTZMAN, H. B. (ed.) *Play and Culture*. West Point, NY: Leisure Press. 1980. pp. 316-323.

STEVENS, G. *The favored circle: the social foundations of architectural distinctions*. Cambridge: MIT Press, 2002.

SWYNGEDOUW, E. Interrogating post-democratization: Reclaiming egalitarian political spaces. In: *Political Geography*, v. XXX. 2011. pp. 1-11. Disponível em: <<http://www.cades.be/ckfinder/userfiles/files/PoliticalGeographyPostDemocracy.pdf>>. Acesso em: 12 agosto 2015.

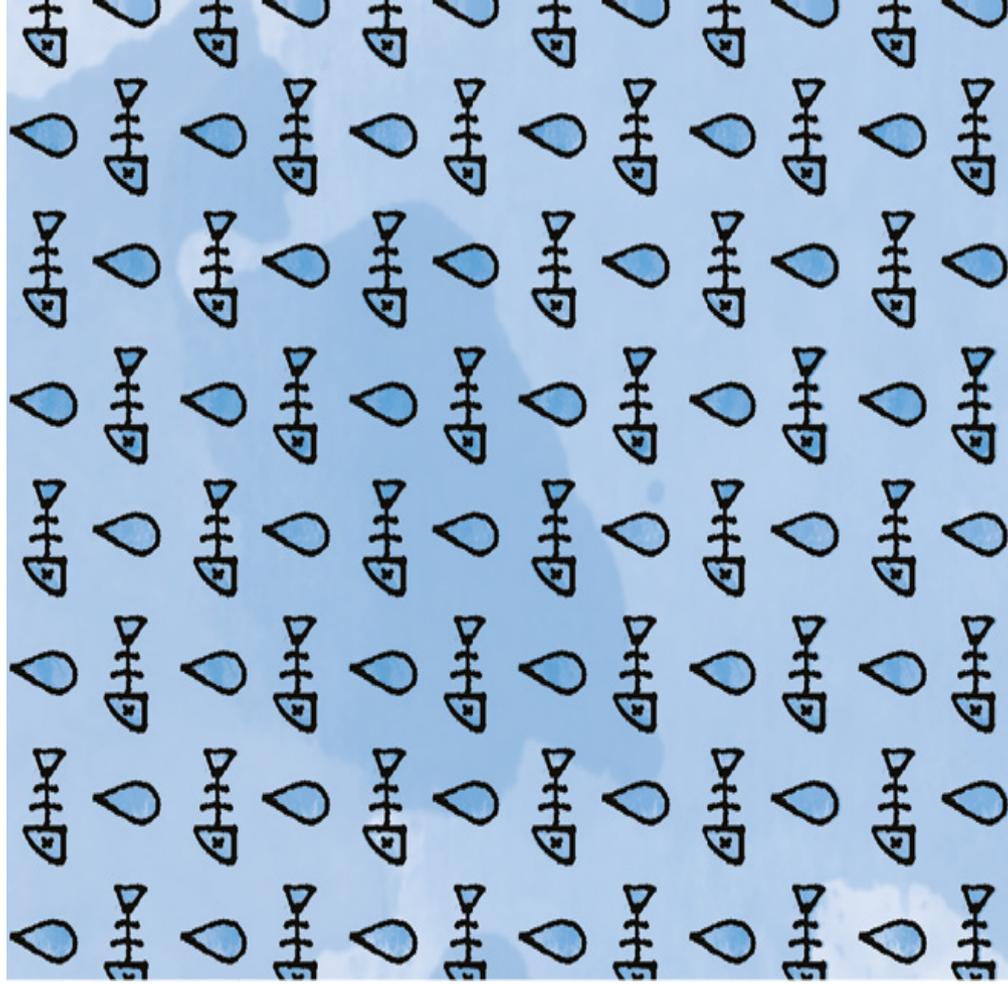
TILL, J. The Negotiation of Hope. In: Blundell-Jones, P.; Petrescu, D.; Till, J. (eds) *Architecture and Participation*. New York: Routledge, 2005. pp. 25-44.

VENTURINI, T. Diving in Magma. How to explore controversies with actor network theory. In: *Public Understanding of Science*, v. 19, n.3, 2010a. pp. 258–273. Disponível em: <<http://www.tommasoventurini.it/wp/wp-content/uploads/2011/08/DivingInMagma.pdf>>. Acesso em: 22 agosto 2017.

VENTURINI, T. Building on faults: how to represent controversies with digital methods. In: *Public Understanding of Science*, v. 20, n.10, 2010b. pp. 1–17. Disponível em: <[http://www.tommasoventurini.it/wp/wp-content/uploads/2011/08/TV\\_BuildingOnFaults\\_FullText.pdf](http://www.tommasoventurini.it/wp/wp-content/uploads/2011/08/TV_BuildingOnFaults_FullText.pdf)>. Acesso em: 22 agosto 2017.

VILLAÇA, F. Estatuto da cidade: para que serve?. In: *Carta Maior*, 19 outubro 2012. [Online] Disponível em: <<http://cartamaior.com.br/?/Editoria/Politica/Estatuto-da-cidade-para-que-serve-%0d%0a/4/26206>>. Acesso em: 2 fevereiro 2016.

# **Apêndice I: Regras Rio**



## RIO

Qual foi a última vez em que você se refrescou num Rio ou Cachoeira na sua cidade?

Essa pergunta pode parecer estranha para muitos de nós. Afinal, na maioria das grandes cidades brasileiras, o tratamento que se dá aos cursos d'água é parecido: se enxerga os Rios, Ribeirões e Córregos apenas como lugar de se jogar lixo e esgoto e os transforma num problema que deve ser escondido e apagado. Mas, muito pelo contrário, quem deve ser canalizado é o esgoto, e as nossas águas podem fazer parte do dia-dia e da paisagem da cidade. Podem cortar parques e criar piscinas naturais, podem acompanhar avenidas e deixar o clima mais fresquinho, deixar praças mais agradáveis com fontes e chafarizes, criar praias onde possamos nos encontrar com os amigos e um monte de outras coisas.

Além de pensar nessas e em outras possibilidades, nesse jogo vamos conversar sobre como a ocupação das cidades - com a construção de casas, ruas, indústrias, parques etc. - interfere nas águas, que já estavam ali no território muito antes de as pessoas se instalarem. Vamos lá?!

# RIO REGRAS

de 2 a 6 jogadores\_a partir de 12 anos

## GLOSSÁRIO

**Bacia hidrográfica:** É um sistema em que as águas da chuva e das nascentes correm dos pontos mais altos para os pontos mais baixos, formando uma rede de cursos d'água. Por ser um sistema, tudo o que acontece ali transforma seu funcionamento, desde os fenômenos naturais até a ação humana.

**Bica:** Queda d'água onde houve interferência humana. A água é despejada, geralmente, por um cano.

**Canalização:** Cobrir e moldar o terreno do curso d'água com alguma superfície impermeável, geralmente concreto. Não significa que os esgotos serão tratados nem os lixos retirados dos Rios, pelo contrário: prejudica o ciclo da água e a natureza, aumenta as enchentes e afasta os Rios das pessoas.

**Córrego:** Curso d'água menor que um Ribeirão e um Rio.

**Esgoto:** Água depois de usada na cozinha, no banho, na lavagem de roupas etc.

**Erosão:** Desgaste do solo ou de rochas e transporte de parte deles para lugares mais baixos. Pode acontecer pela ação dos ventos, das águas, do homem etc.

**Lençol freático:** Reservatório subterrâneo de águas.

**Mata ciliar:** Vegetação nas margens dos cursos d'água que protege o solo da erosão e ajuda a água a infiltrar para recarregar os lençóis freáticos.

**Mina d'água:** Fonte de água, natural ou depois de sofrer interferência humana.

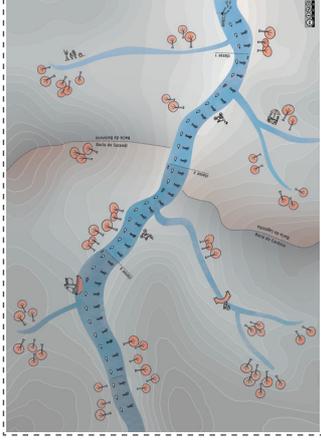
**Nascente:** Fonte de água natural que brota do lençol freático. Pode ou não variar durante o ano e a época de chuvas.

**Ribeirão:** Curso d'água menor que um Rio.

**Rio:** Curso d'água natural que corre de uma parte mais alta para uma mais baixa e que deságua em outro rio (nesse caso, se chama afluente), no mar ou num lago.

## COMPONENTES

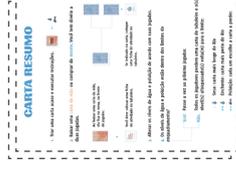
1 Tabuleiro



2 marcadores de níveis de água e de poluição



6 cartas-resumo



46 cartas acaso



39 cartas de atividade laranja



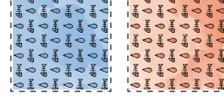
33 cartas de atividade azul



18 cartas de ação coletiva

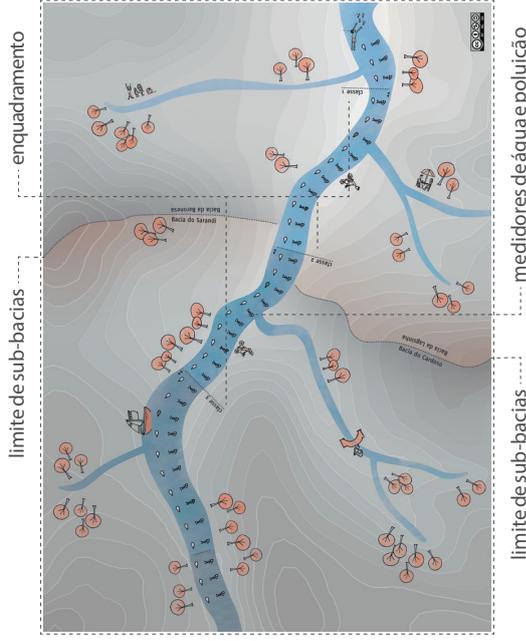


71 fichas de ocupação



## Tabuleiro

O tabuleiro representa um recorte da Bacia Hidrográfica do Rio onde construiremos uma cidade. As cartas-acaso e as cartas de ação coletiva, que conheceremos mais para frente, podem representar situações do sistema da Bacia Hidrográfica que acontecem fora do recorte do tabuleiro mas que mesmo assim influenciam a região.



**Medidores de nível de água e de poluição:** a cada jogada, os níveis de água e de poluição podem ser influenciados pelas ações e novas construções no tabuleiro. Os níveis devem ser indicados pelos marcadores.

**Sub-bacias:** existem quatro sub-bacias hidrográficas no tabuleiro: Bacia do Córrego Sarandi, do Córrego do Cardoso, do Córrego da Lagoinha e do Córrego da Baronesa. Durante o jogo, os limites das sub-bacias podem influenciar na área de atuação das construções.

**Enquadramento:** O enquadramento serve para definir o nível de qualidade que queremos para o Rio da nossa cidade. No jogo Rio, é possível escolher entre 3 classes de enquadramento. Esta definição deverá ser feita coletivamente pelos jogadores antes do início do jogo.

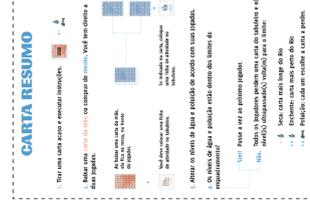
**\_Classe 3:** É a menos exigente das três, ou seja, a qualidade das águas do Rio é bem baixa. Nesse caso, só podemos navegar ou contemplar o Rio.

**\_Classe 2:** Aqui, além de navegar e contemplar, podemos usar as águas para beber depois de um tratamento avançado, para o lazer sem contato direto com a água, para irrigar as plantações e, ainda, para dar de beber aos animais.

**\_Classe 1:** É a mais exigente das três, ou seja, onde queremos o Rio mais limpo. Além dos usos das classes 2 e 3, podemos também pescar, beber água depois de um tratamento simplificado, comer alimentos crus regados com essa água, nadar ou praticar outras atividades de lazer que tenham contato direto com a água e, também, a vida aquática do Rio estará protegida.

## Cartas-resumo

As cartas-resumo trazem um passo-a-passo das jogadas e podem ajudar os jogadores a se lembrar do que devem fazer.



### Cartas-acaso (cartas de mesa)

As cartas-acaso apresentam elementos-surpresa que interferem na situação da Bacia Hidrográfica. Esses elementos podem ou não interferir nas atividades construídas no tabuleiro.

alteração no nível de água

alteração no nível de poluição

**GARTA ACASO**

Mineradoras se instalaram na cidade. Você sabia que mineradoras utilizam, em uma quantidade de água suficiente para abastecer uma cidade com 500 mil habitantes no mesmo período de tempo?

O próximo pagador que possuir a carta-acaso deverá pagar a multa e modificar os níveis de água e poluição de acordo com ela.

alteração no nível de água

alteração no nível de poluição

outras instruções

### Cartas de atividade azul (cartas de mesa)

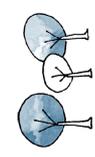
As cartas de atividade azul definem atividades que podem ser construídas na cidade. Cada atividade interfere nos níveis de água e poluição do Rio e, ao baixar esta carta, você deve colocar a ficha de ocupação correspondente no tabuleiro.

alteração no nível de água

alteração no nível de poluição

instrução para construção no tabuleiro

**PARQUE**



Ótimo! Uma área verde da cidade foi transformada em parque. Ali existem algumas nascentes e elas são importantes para que elas continuem saudáveis e abasteçam o Rio. Coloque a ficha correspondente no tabuleiro.

### Cartas de ação coletiva (cartas de mesa)

As cartas de ação coletiva apresentam situações em que a atuação da comunidade gera reflexos na situação da Bacia Hidrográfica.

alteração no nível de água

alteração no nível de poluição

**MANIFESTAÇÃO**



Os moradores organizaram uma manifestação para impedir a construção de um condomínio em um terreno com nascentes. Parabéns! A ação de vocês preservará o território para as gerações e os cursos d'água da subbacia.

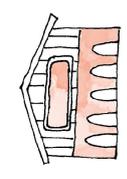
### Cartas de atividade laranja (cartas de mão)

As cartas de atividade laranja – assim como as cartas de atividade azul – definem que tipo de atividade você irá construir na cidade. Estas atividades também interferem no nível de água e de poluição do Rio e têm uma ficha de ocupação correspondente que deve ser colocada no tabuleiro.

alteração no nível de água

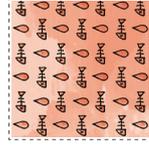
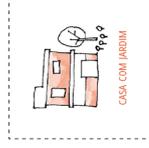
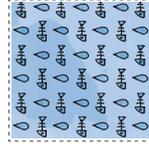
alteração no nível de poluição

**CINEMA DE RUA**



## Fichas de atividade

As fichas de atividade são colocadas no tabuleiro representando as cartas de atividade azul e laranja.



## PREPARAÇÃO

1. Definir coletivamente o enquadramento (nível de qualidade que queremos para o Rio) de acordo com os critérios:

**Classe 3:** É a menos exigente das três, ou seja, a qualidade das águas do Rio é bem baixa. Nesse caso, só podemos navegar ou contemplar o Rio.

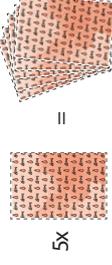
**Classe 2:** Aqui, além de navegar e contemplar, podemos usar as águas para beber depois de um tratamento avançado, para o lazer sem contato direto com a água, para irrigar as plantações e, ainda, para dar de beber aos animais.

**Classe 1:** É a mais exigente das três, ou seja, onde queremos o Rio mais limpo. Além dos usos das classes 2 e 3, podemos também pescar, beber água depois de um tratamento simplificado, comer alimentos crus regados com essa água, nadar ou praticar outras atividades de lazer que tenham contato direto com a água e, também, a vida aquática do Rio estará protegida.

2. Posicionar os marcadores de nível de água e de poluição na classe escolhida, no medidor mais escuro.



3. As cartas de atividade laranja devem ser embaralhadas e cada jogador recebe 5 delas. Cada jogador deve ter um espaço à sua frente para deixar as cartas que descer da mão.



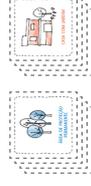
4. As cartas de atividade azul e as cartas de ação coletiva devem ser embaralhadas e colocadas sobre a mesa num único monte.



5. As cartas-acaso devem ser embaralhadas e colocadas sobre a mesa.



6. As fichas de atividade ficam em dois montes sobre a mesa, um de fichas azuis e outro de fichas laranja (tudo bem se não houver espaço suficiente e elas ficarem juntas, mas assim fica mais fácil de encontrar cada ficha durante o jogo).



7. Os jogadores distribuem as cartas-resumo, decidem quem será o primeiro a começar e qual será o sentido das jogadas.

# COMO JOGAR

## Objetivo

O principal objetivo do jogador é baixar todas as cartas de atividade laranja que estão em sua mão.

## Ordem das jogadas

A cada jogada, o jogador deve:

1. Tirar uma carta-acaso, lê-la em voz alta e executar a instrução.



2. Realizar duas ações:

- \_ Baixar carta laranja ou comprar cartal azul;
  - \_ colocar ficha de atividade no tabuleiro, se necessário; e alterar níveis de água e poluição de acordo com a jogada.
- AÇÃO 1**
- \_ Baixar carta laranja ou comprar cartal azul;
  - \_ colocar ficha de atividade no tabuleiro, se necessário; e alterar níveis de água e poluição de acordo com a jogada.
- AÇÃO 2**

3. Verificar se os níveis de água e poluição estão dentro dos limites do enquadramento.

## Baixar carta laranja

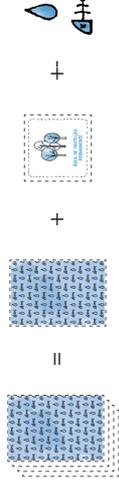
O jogador baixa a carta na mesa, próximo a si e fora do tabuleiro, e pega uma ficha de atividade correspondente à atividade. A ficha de atividade deve ser colocada no tabuleiro, onde o jogador deseja e onde houver espaço, e os níveis de água e poluição devem ser alterados.

As atividades não podem ser colocadas em cima de outras construções nem em cima de cursos d'água, a não ser que os mesmos estejam canalizados. Quando não houver mais espaço numa sub-bacia, as novas atividades devem ser construídas em outro local.



## Comprar carta azul

Atividade azul: Caso esteja escrito na carta, a ficha de atividade correspondente à atividade deve ser colocada no tabuleiro, imediatamente ou em próximas rodadas (nesse caso, o jogador fica com ela na mão), e os níveis de água e poluição são alterados no momento da construção.



Ação coletiva: Quando não há indicação para construção no tabuleiro, os níveis de água e poluição devem ser alterados imediatamente.



## Limite do enquadramento estourado

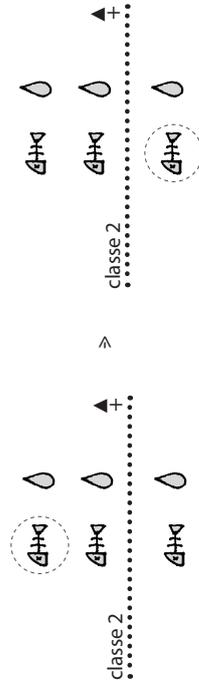
Ao fim da jogada, caso os níveis de água e/ou poluição estejam fora dos limites estabelecidos pelo enquadramento, todos os jogadores que tiverem colocado fichas laranjas no tabuleiro devem retirar uma ficha e voltar com a carta laranja correspondente para a mão.

+  Se o limite ultrapassado for maior que o nível de água estabelecido, acontece uma enchente e cada jogador deve retirar a sua ficha mais próxima do Rio;

-  Se o limite ultrapassado for menor que o nível de água, a cidade passa por uma época de seca e os jogadores perdem uma ficha mais distante do Rio;

+  Se o nível de poluição ultrapassar o enquadramento, os jogadores perdem uma ficha a sua escolha. O nível de poluição só estoura para mais. Poluição abaixo do enquadramento é bem-vinda e deve ser comemorada por todos!

Após estourar um limite, o marcador deve ser recolocado no limite do enquadramento. No exemplo abaixo, o enquadramento escolhido foi classe 1 e o limite de poluição estourou.



### Vencedor

Ganha o jogo quem baixar todas as cartas de atividade laranja primeiro.

Parabéns!!! você conseguiu estabelecer uma relação de respeito entre as suas atividades e o Rio da sua cidade!

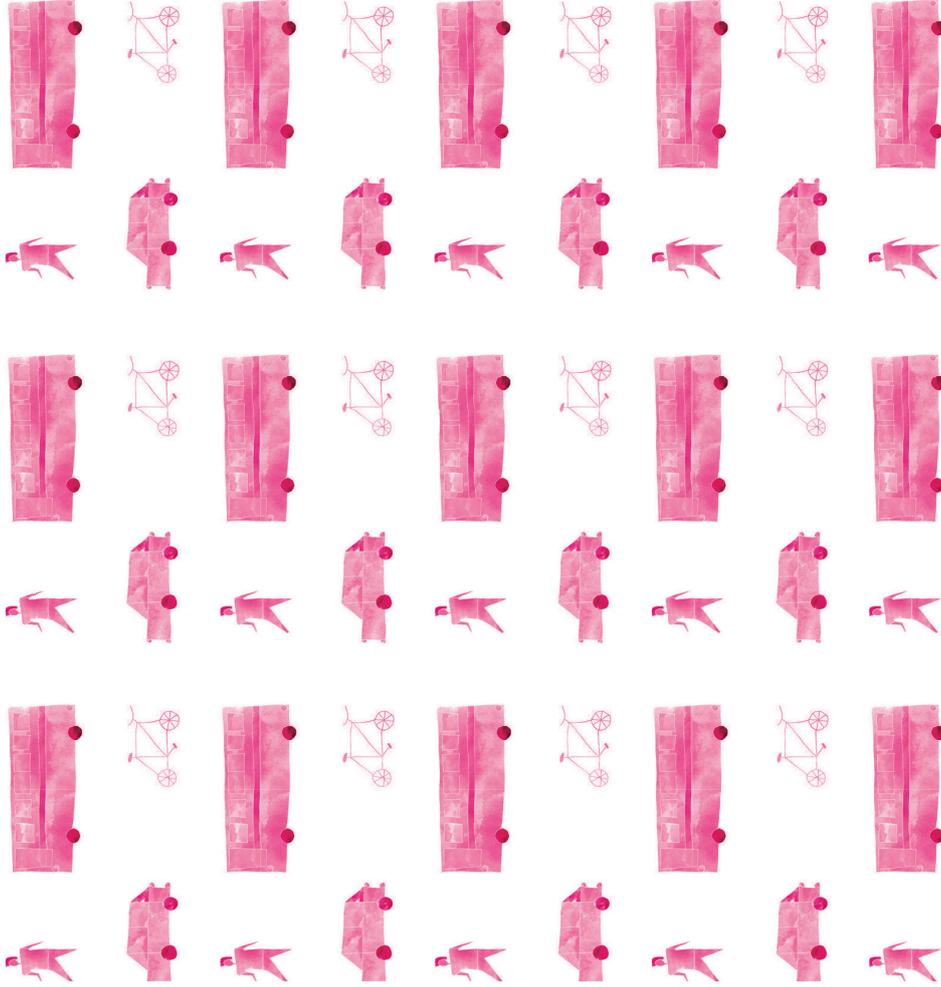
\*Caso os jogadores decidam, a partida pode ser encerrada em um tempo estabelecido. Nesse caso, quando acabar o tempo, vence quem tiver menos cartas na mão e pode haver mais de um vencedor.



Este jogo foi criado por: Aline Furtado, Ana Paula Assis, André Inoue, André Siqueira, Eduarda Assis, Frederico Almeida, Isabela Izidoro, Marllon Moraes e Vitor Mattos.



## **Apêndice II: Regras Mobilijogo**



## MOBILIJOGO

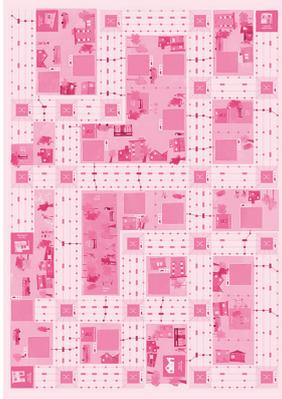
Os meios de locomoção tem um importante papel na dinâmica das cidades. A forma como nos locomovemos tem impactos diretos no cenário urbano, nossa rotina e nossa qualidade de vida. O mobilijogo pretende instigar a noção de que uma variedade de modais de locomoção na cidade é fundamental para o bem-estar social de seus moradores, pois cada deslocamento que precisamos fazer está relacionado a uma série de variáveis, muitas vezes imprevisíveis ou impensáveis, tanto na escala individual quanto na escala coletiva.

Habitar uma cidade significa que temos que considerar nossos interesses de transporte levando em conta tempo de deslocamento, dinheiro e energia gastos, qualidade e conforto no trajeto, e impacto de nossas ações individuais na rotina dos outros habitantes ao nosso redor.

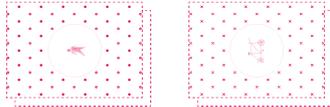
**MOBILIJOGO**  
de 3 a 5 jogadores  
**REGRAS** a partir de 10 anos

## COMPONENTES

Tabuleiro



Mobilicartas



5 pinos, 1 para cada jogador



200 mobilipontos



2 dados



16 cartas de lugar



5 cartas resumo



18 cartas de objetivo



## COMO JOGAR

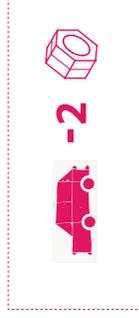
O tabuleiro representa uma cidade fictícia por onde os jogadores se deslocarão. Ele contém 4 caminhos diferentes a serem seguidos, cada um equivalente a um meio de transporte, representando sua velocidade e sua distribuição na cidade. Ao trocar de modal, você deve trocar o caminho seguido.



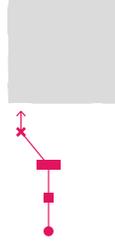
Cada modal pode se tornar mais lento ou mais rápido de acordo com a área da cidade em que se encontra. Pedestres e bicicletas cortam caminho por onde não passam veículos motorizados. Ônibus e carros, por sua vez, se movem mais lentamente em áreas centrais onde o trânsito de veículos e pedestres é mais intenso. No tabuleiro estão demarcados os espaços (cartas de lugar) a serem distribuídos pela cidade a critério dos jogadores. Esta é a primeira ação do jogo.



Cada local possui um preço de estacionamento que os jogadores utilizando o carro devem pagar, em mobilipontos.



Não é necessário andar o número exato de casas para entrar em um lugar, mas o jogador finaliza sua jogada sempre que entrar em um deles, e só pode continuar seu percurso na próxima rodada. Ao sair de um lugar, o jogador tem a oportunidade de trocar de modal. A entrada e saída nos lugares está sinalizada da seguinte forma.



Há espaços no tabuleiro em que a troca de modal é obrigatória caso o jogador termine sua jogada em um deles. Caso de o jogador apenas passe por um deles e deseje trocar de modal, fica a seu critério, porém ele interrompe sua jogada na seguinte casa e recomeça na rodada seguinte com um outro modal a sua escolha. Estes espaços de troca são os seguintes cruzamentos, representando situações problema entre modais. Neles, também é obrigatório que o carro pague estacionamento.



As 5 “mobilicasas” representam os pontos de partida de cada jogador. Cada um deve escolher aleatoriamente sua mobilicasa, antes de saber seu objetivo.



Os mobilipontos, que são as porquinhas de metal, são uma medida que contabiliza bem-estar, energia e dinheiro relacionados à mobilidade urbana. Situações e locais agradáveis e ações que geram benefício coletivo farão com que você ganhe mobilipontos, enquanto situações estressantes ou que prejudiquem outros moradores farão com que você os perca. Para mover-se pela cidade, você gasta mobilipontos, dependendo do modal utilizado, levando em conta a quantidade de energia e/ou dinheiro gasto para mover-se com ele. Cada jogador começa o jogo com 15 mobilipontos.

**Pedestre:**  
1 mobiliponto



**Ônibus:**  
3 mobilipontos



**Bicicleta:**  
2 mobilipontos



**Carro:**  
4 mobilipontos



Espaços públicos e de lazer nos proporcionam bem-estar e descanso, permitindo que o jogador recupere mobilipontos ao passar por praças e parques. Se estiver de carro, também pode recuperá-los nos postos de gasolina. O valor recuperado está indicado em cada lugar no tabuleiro.

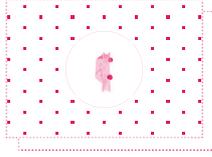


Sem mobilipontos, você não pode se mover. Caso você não possua mobilipontos suficiente para se deslocar, retorne imediatamente à sua mobilicasa e recupere 10 🎲

As mobilicartas são situações surpresa cotidianas para os usuários de cada modal. Elas podem fazer você ganhar mobilipontos e/ou avançar casas, ou perder mobilipontos e atrasar seu percurso. O jogador deverá, obrigatoriamente, retirar uma mobilicarta referente ao modal em uso, no início de sua jogada.



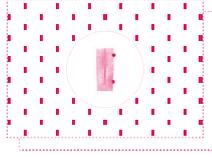
Pedestre



Carro



Bicicleta



Ônibus

## RESUMO

1. Os jogadores distribuem aleatoriamente as cartas de lugar no tabuleiro
2. Cada jogador escolhe sua mobilicasa, que será seu ponto de partida
3. As mobilicartas devem ser embaralhadas e dispostas no tabuleiro.
4. Cada jogador retira uma carta de objetivo, que não precisa ser secreta.
5. São distribuídos 15 mobilipontos para cada jogador como ponto de partida
6. Cada jogador joga uma vez o dado. Aquele que tirar o maior valor começa, seguindo no sentido horário.

## ORDEM DE AÇÕES

1. Escolha o modal desejado e anuncie para os outros jogadores.
2. Retire uma mobilicarta referente ao modal escolhido
3. Pague e receba os mobilipontos referente ao deslocamento do modal e/ou da mobilicarta, caso esta faça o jogador perder ou ganhar mobilipontos.
4. Jogue o dado e ande o percurso do modal escolhido, acrescentando ou subtraindo o número de casas andadas referente a mobilicarta, caso este faça o jogador adiantar ou atrasar seu percurso.

## OBJETIVO

O jogador que cumprir, em ordem, todas as atividades exigidas pela sua carta objetivo será o vencedor, desde que termine o jogo com um saldo positivo de mobilipontos.

