

O JOGO DA CIDADE: PRÁTICAS LÚDICAS E PARTICIPAÇÃO URBANA

THE CITY GAME: PLAYING PRACTICES AND URBAN PARTICIPATION

EL JUEGO DE LA CIUDAD: PRÁCTICAS DE JUEGO Y PARTICIPACIÓN URBANA

*Joana Martins, mestre em arquitetura, PUC-Rio.
E-mail: martinspereirajoana@gmail.com*

Resumo

Este artigo aborda os elementos lúdicos como possíveis ferramentas de participação, engajamento social e de diálogo entre os arquitetos e os usuários da cidade. Ao estimular o interesse pelo debate urbano em um público não especializado, os jogos podem ser vistos como formadores de cultura política por abordar temas como coletividade, democracia e dissenso. Este artigo apresenta a elaboração e o desenvolvimento do Jogo da Cidade, que busca trabalhar, por meio da cooperação, a ideia da participação como um jogo de negociação e de conflito.

Palavras-chave: Participação; Jogo; Democracia; Cultura Política; Formação Urbana.

Abstract

This paper addresses the playful elements as possible tools for participation, social engagement and dialogue between architects and city users. By stimulating interest in urban debate in a non-specialized audience, games can be seen as builders of political culture by addressing issues such as collectivity, democracy and dissent. This article presents the elaboration and development of the City Game, which seeks to work, through cooperation, the idea of participation as a game of negotiation and conflict.

Keywords: Participation; Play; Democracy; Political Culture; Urban Education.

Resumen

Este artículo plantea los elementos lúdicos como posibles herramientas para la participación, el compromiso social y el diálogo entre arquitectos y usuarios de la ciudad. Al estimular el interés en el debate urbano en una audiencia no especializada, se puede ver que los juegos forman una cultura política al abordar temas como la colectividad, la democracia y la disidencia. Este artículo presenta la elaboración y desarrollo del Juego de la Ciudad, que busca trabajar, a través de la cooperación, la idea de participación como un juego de negociación y conflicto.

Palabras clave: Participación; Juego; Democracia; Cultura Política; Educación Urbana.

PARTICIPAÇÃO E CULTURA POLÍTICA

O tema¹ da participação na arquitetura vem sendo estudado com mais intensidade a partir da crise do Modernismo, na década de 1960, e das provocações levantadas pelo grupo Team X, no âmbito do CIAM X.² Desde então, diversos autores vêm desenvolvendo o assunto. No texto de 1969 “A ladder of citizen participation”, a comunicadora americana Sherry Arnstein, define graus de participação. De acordo com Arnstein, um processo participativo pode compreender diferentes intensidades: desde uma manipulação dos participantes – na qual a população é usada como justificativa para interesses pré-estabelecidos por agentes externos – até um controle popular total, sem intermediários entre a população e a fonte de recursos.

A autora argumenta que diferentes níveis de participação demandam diferentes tempos e relações entre os agentes. Assim, ao estudar processos participativos no campo da arquitetura, abrem-se questões relacionadas à compatibilidade do tempo de um processo participativo com o tempo da obra, ao papel do arquiteto nesses processos e à comunicação entre o corpo técnico e a população não especializada.

Um grau de participação mais intenso demanda que o diálogo se estabeleça a partir de uma linguagem compreendida por todos os agentes, na qual todos conseguem se comunicar e compartilhar ideias e conhecimentos. A questão da comunicação entre os agentes está diretamente relacionada, em processos de arquitetura, ao tema da representação e ao papel que arquitetas e arquitetos exercem nesses processos. Como podemos dialogar com a população não especializada e apresentar argumentos técnicos de maneira mais acessível? Quais ferramentas de comunicação e representação podem ajudar no diagnóstico e no desenvolvimento de um projeto participativo? Diversas experiências nesse campo relatam que a linguagem técnica e abstrata da arquitetura muitas vezes não é compreendida por agentes que não estão capacitados e/ou possuem baixo grau de escolarização. Nesse sentido, nos interessamos em pesquisar mecanismos de diálogo com esse público.

O arquiteto inglês Markus Miessen, ao estudar processos participativos, argumenta que não basta, porém, a existência de instrumentos de participação se a população os rejeita ou simplesmente não se engaja. O arquiteto alerta para a possibilidade de uma visão romântica da participação que poderia gerar um “pesadelo da participação”, ou seja, uma aversão a esses processos. Corroborando com Miessen, alguns autores contemporâneos das ciências políticas apontam para fatores culturais que podem interferir nos processos participativos. Os cientistas políticos Gabriel Almond e Sidney Verba estudam o conceito de “cultura cívica” e associam a cultura política de uma comunidade à qualidade de sua democracia e, conseqüentemente, ao tipo de participação que seus cidadãos exercem. No Brasil, pesquisadores como Ricardo Abramovay

1 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Código de Financiamento: 001

2 Os CIAMs (Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna) foram criados em 1928 para definir, promover e propagar os princípios da arquitetura moderna em termos internacionais. O CIAM X, em 1956, foi organizado por membros mais jovens, que questionaram as diretrizes modernas e deram origem ao Team X.

apontam que, apesar de termos uma constituição que define instrumentos diretos de participação, não há, propriamente, uma cultura política participativa.

Se a implantação de instrumentos de participação não basta, como estimular os cidadãos e as cidadãs a exercerem seu papel político? Em busca de mecanismos que possam engajar a população, algumas iniciativas vêm explorando práticas lúdicas como uma linguagem mais acessível. Os jogos se caracterizam, segundo o historiador holandês Johan Huizinga (1971), como um estado de exceção, fora do cotidiano. Dessa maneira, constituem uma realidade autônoma, mas que depende da relação constante com seus mundos de referência, em afastamentos e aproximações, resultando em produzir algo além do que representa (ISER, 1996). Assim, os jogos são vistos por Huizinga (1971) como formadores de cultura, pois, por meio do divertimento, atingem-se memórias, criam-se laços sociais e, através da imaginação e da cumplicidade, uma nova compreensão de mundo real pode surgir.

Também é possível identificar no jogo democrático um caráter lúdico, por ser uma estrutura de poder, com regras e personagens. A participação, então, pode ser entendida como um “jogo”, por requerer uma negociação entre os agentes envolvidos. Essa analogia do jogo democrático, somada à ideia de que os jogos são formadores de cultura, tem guiado iniciativas ligadas ao desenvolvimento de jogos como ferramentas de participação popular.

Esse artigo relata o processo de desenvolvimento do Jogo da Cidade, elaborado pela autora deste artigo, na Lanchonete<>Lanchonete, no âmbito de uma pesquisa de mestrado³ voltada ao estudo dos jogos como possível ferramenta de diálogo entre os arquitetos e os usuários da cidade, com o objetivo de envolver a população no debate urbano.

A GAMBOA E A LANCHONETE<>LANCHONETE

A Lanchonete<>Lanchonete é uma iniciativa da artista Thelma Vilas Boas que ocupou, inicialmente, o térreo do espaço de arte Saracvra, na Rua Sacadura Cabral, região portuária do Rio de Janeiro. A Lanchonete surgiu, em 2016, como uma residência artística que buscava o diálogo de um espaço de arte com a rua a partir do chamado à mesa. Com um convite para entrar na porta e enquanto a artista cozinhava, a Lanchonete foi se transformando em um lugar de conversas, trocas, escuta e de estar a partir do preparo e consumo de alimentos não industrializados, como frutas, legumes e verduras. A partir dessa experiência de abertura e conexão com a rua, diversas demandas e públicos surgiram.

Uma região tradicionalmente habitada pelas classes de baixa renda e destinada a usos industriais, a região portuária foi alvo de remoções e demolições durante as transformações urbanas decorrentes dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos de 2016, realizados na cidade. A região foi escolhida para um projeto de reforma urbana denominado “Porto Maravilha” que foi objeto de várias críticas e polêmicas – seja

³ Dissertação de mestrado defendida em março de 2020, no Departamento de Arquitetura e Urbanismo da PUC-Rio, sob orientação da Profa. Dra. Ana Luiza Nobre.

por seu modelo de consórcio público-privado, pelo limite de gabarito das novas torres comerciais ou pela falta de investimento em habitação de interesse social. Não havendo propostas de melhoria da qualidade de vida dos seus moradores, evidenciou-se o caráter turístico do projeto. Esse processo de transformações e apagamentos fez emergir várias camadas da história dessa região, como o Cais do Valongo⁴ e o Cemitério dos Pretos Novos. O contexto, porém, segue sendo de uma população com pouco acesso à educação, saúde, saneamento e transporte, sendo a maioria das moradias informais e com grande população de moradores de rua e dependentes químicos.

Ao se abrir para a rua, permitindo que as pessoas entrassem e participassem, a Lanchonete procurou escutar as demandas, carências e complexidades dessa população. Como reflexo desse contexto, as crianças que moram nessa região têm pouco acesso a equipamentos de esporte, cultura ou educação para além do turno escolar. Thelma, então, percebeu que as crianças, entre os 7 e 12 anos, são as que estão mais disponíveis e têm menos amarras sociais e voltou sua prática principalmente para as crianças da região.

Assim, a Lanchonete foi se constituindo ao longo dos anos como uma prática artística ao propor um espaço de troca e questionamentos sobre diversos assuntos por intermédio da arte. Outros artistas e profissionais de diversas áreas se somaram à iniciativa para propor oficinas direcionadas, principalmente, às crianças. As atividades variam da pintura à fotografia, à serigrafia, à música, à culinária, ao cinema.

Em junho de 2019, a Lanchonete alugou um galpão (Figuras 1 e 2), na Rua Pedro Ernesto. Durante o ano de 2019, com um espaço mais amplo, foi formada a Associação Cultural da Lanchonete e as atividades se tornaram mais regulares, dando-se início a um processo de formalização que tem como objetivo a constituição da Escola Por Vir em 2020, uma cozinha-escola.



Figuras 1 e 2: Fachada e espaço interno do galpão da Lanchonete<->Lanchonete. Fonte: Instagram @lanchonete.lanchonete e arquivo da autora.

4 Acredita-se que o porto do Rio tenha sido o porto que mais recebeu escravos vindos da África no mundo. Ao escavar o solo para a realização das obras, diversos objetos, construções e ossadas foram encontrados, inclusive o antigo cais.

ONDE ESTÁ MINHA CASA NO MAPA?

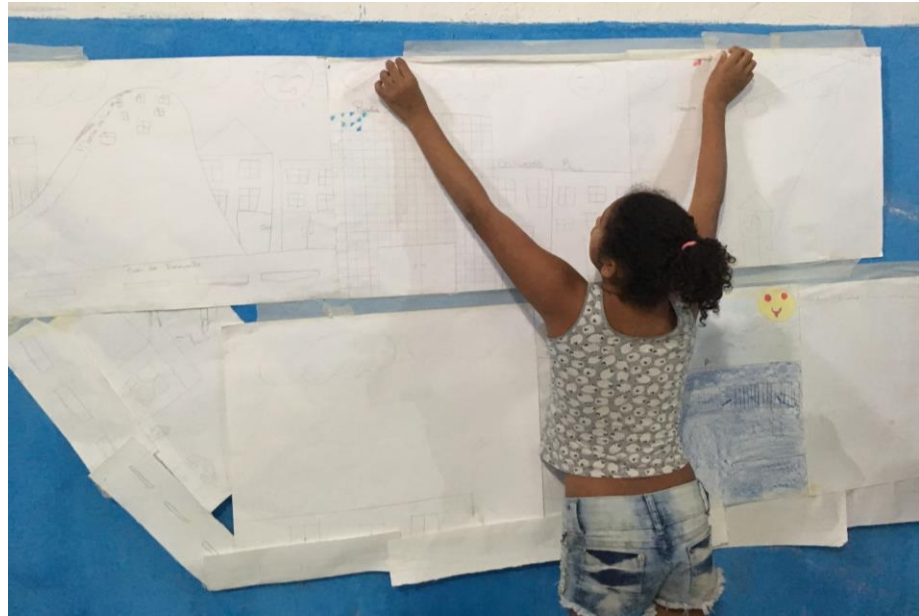
Iniciei minha aproximação com a Lanchonete em junho de 2019, com o objetivo de desenvolver uma prática lúdica que suscitasse o diálogo sobre questões urbanas dessa região com as crianças. A estratégia, definida em conjunto com a Thelma, foi passar a frequentar a Lanchonete semanalmente, observar e me envolver com as crianças e com essa região para então começar a pensar jogos possíveis para esse contexto.

Em julho, a Lanchonete foi convidada pelo Centro Cultural Casa do Povo, em São Paulo, para apresentar seu trabalho e contribuir para a implementação de um jardim na instituição. Com isso, um grande desafio: viajar com cinco crianças da Lanchonete para São Paulo. Além de questões burocráticas, houve uma preparação para essa viagem que passou por entender onde estavam e para onde iam. Com a ajuda da artista Lailana Krinski, uma semana antes da viagem, as atividades da Lanchonete foram voltadas para a apresentação e construção de mapas.

A primeira atividade foi falar sobre dois mapas políticos em formato de pôsteres trazidos pela Thelma, um do Brasil e outro do centro do Rio de Janeiro. As crianças pareciam não ter muita familiaridade com os mapas e não souberam reconhecer o Rio de Janeiro no mapa do Brasil. Ao ver o mapa que mostrava a região central do Rio, as crianças não conseguiram encontrar as ruas onde moram nem pontos de referência.

Como prosseguimento da atividade, sugerimos que elas desenhassem como é o bairro delas para mostrar para os paulistas que não conhecessem essa região. Cada uma pegou uma folha de tamanho A3 e escolheu um ponto de referência do bairro para desenhar. Sem que qualquer adulto sugerisse, elas desenharam o VLT (Veículo Leve sobre Trilhos), a Praça da Harmonia, o galpão da Lanchonete, a casa onde moram ou onde mora alguma das outras crianças da Lanchonete e o Teleférico do Morro da Providência. Depois, sugerimos que elas tentassem dispor os desenhos espacialmente, colocando-os lado a lado sobre o chão (Figuras 3 e 4). As crianças começaram a discutir a localização de alguns de seus pontos de referência nas ruas. Apesar de algumas dúvidas e discordâncias, elas chegaram a uma "arrumação" final em duas fileiras paralelas de folhas A3. Percebemos que as fileiras correspondiam à Rua Pedro Ernesto e à Rua do Livramento, que são paralelas.

Essa atividade foi fundamental para a pesquisa, porque revelou, pela primeira vez, qual é o universo urbano que aquelas crianças conhecem e dominam. A maioria das crianças que frequenta a Lanchonete mora em ocupações informais de imóveis do casario da Gamboa, principalmente na Rua Pedro Ernesto e na Rua do Livramento. Elas costumam se deslocar sozinhas e a pé entre suas casas, as casas de amigos e familiares, a escola, a praça e a Lanchonete. Ao desenharem o seu bairro, elas desenharam seus locais de referência e as duas ruas principais por onde circulam e das quais sabem o nome.



Figuras 3 e 4: Crianças desenhando os pontos de referência do bairro. Fonte: arquivo pessoal da autora.

A partir do que já havia observado e dessa atividade de desenho do entorno, começamos a pensar como seria um jogo para esse contexto. Nos chamou atenção a autonomia no deslocamento dessas crianças, o que lhes permitia um entendimento geográfico de seu bairro, mesmo que distanciado de representações abstratas como mapas e plantas tradicionais. Nos pareceu importante colocar em diálogo as referências e cartografias sentimentais delas com algumas cartografias tradicionais – o mapa a partir de um ponto de vista aéreo. Logo percebemos que não faria sentido pensar o jogo como objeto único

dessa construção, seria preciso desenvolvê-lo em conjunto com as crianças, envolvendo-as no seu processo de desenvolvimento.

Decidimos começar essa aproximação com um mapeamento, aproveitando os desenhos já feitos pelas crianças na atividade anterior. Registramos em fotos os 7 desenhos feitos por elas e vetorizamos os desenhos no computador usando o programa Adobe Illustrator. Seleccionamos e exportamos no Google Earth uma imagem de satélite daquela região, com a Praça da Harmonia no centro, em um recorte indo do Morro da Providência ao Porto, por ser a área que elas circulam e dominam. Imprimimos a cores a foto de satélite em um papel de gramatura 90 g, tamanho A0 e os desenhos em tamanho A5 em papel adesivo. Assim, elas poderiam localizar os lugares que desenharam e colar no mapa. Para não produzir um mapa apenas geográfico, mas também afetivo, era preciso mapear o que elas veem e sentem nesse território. Então, procuramos na Internet ícones que pudessem demonstrar emoções e outros possíveis elementos desse mapa, como árvores, lixo, bolas de futebol, carros e bicicletas.

Durante três dias, realizamos essa atividade de mapeamento com em média três crianças por dia, com idades entre 7 e 10 anos. No começo, as crianças tentaram encontrar a Praça da Harmonia e o lugar onde nós estávamos. Procurando a praça, elas apontaram para áreas do mapa com árvores, mas que não eram a praça. Lembrei-as de que na praça tem uma quadra de futebol e poderíamos procurar pela quadra. Rapidamente, elas acharam a quadra da Praça da Harmonia e viram que havia árvores perto. Em seguida, tentamos localizar no mapa onde nós estávamos. Essa parte foi mais difícil; elas só localizaram porque um adulto se interessou pela conversa e mostrou onde era o mercado da região. A partir do mercado, as crianças conseguiram encontrar vários outros pontos de referência, como a escola onde estudam, uma banca de jornal e uma agência de banco (Figura 5). Depois dessas descobertas, se animaram para encontrar a sua própria casa. Percebemos que, para se localizar, elas pensavam a partir do caminho que fazem a pé: primeiro procuravam um ponto de referência e pensavam o percurso que era preciso fazer até o lugar que queriam encontrar e, então, andavam com o dedo sobre o mapa, seguindo reto, virando à direita ou à esquerda. Isso indica que a experiência que elas têm da cidade que habitam tem mais a ver com deslocamentos a pé do que com percursos feitos de carro ou ônibus.

Outros indicativos de possíveis leituras do território começaram a surgir ao longo da atividade. Uma das crianças colou adesivos de caveira em um dos armazéns do porto e no mar, justificando que era perigoso ir nesses lugares porque havia risco de queda e afogamento. Outra criança comentou que já tinha ido nesses armazéns em um passeio da escola. Esses comentários podem ser indicativos de que as crianças não costumam circular sozinhas pelo trecho do Boulevard Olímpico próximo aos armazéns, onde, em geral, há menor circulação de pessoas.

Uma das crianças procurou onde estava o Morro da Providência e disse que ia colar armas lá, outra encontrou o Batalhão de Polícia Militar que fica na Praça da Harmonia e colou armas e carros de polícia. Uma delas comentou que no Batalhão também há aulas de luta e de futebol e colou adesivos de bola. Depois de um tempo, uma delas colou um coração no batalhão, perguntamos se ela gostava do batalhão e ela respondeu que sim. Outra criança complementou dizendo que os

policiais as protegem e prometeram dar um uniforme para ela. Essas falas nos chamaram a atenção para novas possibilidades de leitura da cidade. É comum que arquitetos e demais pesquisadores que estudem locais marginalizados suponham que a relação desses moradores com a polícia é ruim, baseada em um histórico de abuso de poder, repressão e genocídio por parte dos agentes do Estado. No entanto, o que as crianças da Gamboa apontam é que os policiais nem sempre representam algo ruim para elas. Não é possível avançar em considerações sem um estudo social desses atores e das demais camadas e estruturas de poder paralelo que existem na região, mas a imagem que essas crianças indicaram abre a imaginação para uma cidade onde novas relações entre agentes seja possível.

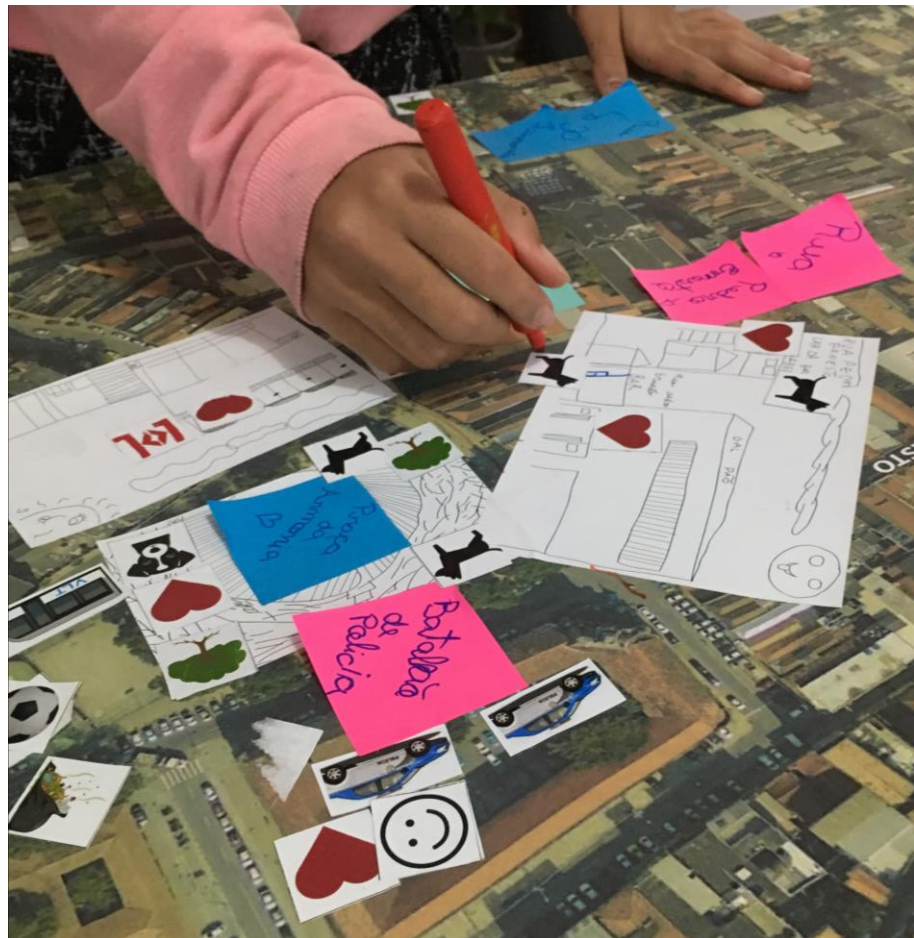


Figura 5: Crianças na atividade de mapeamento. Fonte: arquivo pessoal da autora.

Assim, mesmo sem corresponder a uma estrutura de jogo, essa atividade promoveu um diálogo usando elementos lúdicos. Pudemos perceber que elementos interativos como os adesivos ou a brincadeira de descobrir lugares no mapa contribuíram para engajar as crianças na atividade. Esses elementos também serviram de suporte para que questões sociais e até pessoais surgissem por meio do lúdico. Nesse sentido, acreditamos que os jogos podem ser uma plataforma para revelar relações e ativar a imaginação dessas crianças com a cidade.

Essa atividade de mapeamento foi essencial para orientar a estrutura do jogo a ser desenvolvido. O contato com a imagem de satélite estimula as crianças e apresenta um novo olhar sobre o tecido urbano, mas ele não funciona se elas não conseguem identificar seus pontos de referência. Isso nos fez pensar em um tabuleiro que correspondesse ao recorte de cidade que elas dominam e onde os percursos tivessem relação com os caminhos que elas percorrem a pé e que parece ser a sua maneira de vivenciar esse território.

O JOGO DA CIDADE

Assim como as atividades na Lanchonete são atravessadas pela cidade, acredito que a vida urbana dessas crianças é afetada pelo que acontece na Lanchonete; bem como, a relação que elas têm com a cidade e com o que é público pode ser um reflexo das suas relações pessoais. O comunicar-se por meio da violência e a dificuldade em dividir podem ser frutos das inúmeras violências que sofrem e, ao mesmo tempo, geradores do egoísmo e da indiferença com os bens públicos. A Lanchonete, nesse sentido, exerce um papel de lugar semipúblico, onde as coisas são compartilhadas entre os que a frequentam e o espaço é mantido e cuidado por aqueles que o utilizam, sejam crianças ou adultos. Assim, aos poucos, elas vão aprendendo a gerir e a cuidar desse espaço que é de todas elas. Dessa maneira, espera-se que a Lanchonete funcione como um simulacro do espaço público e que elas consigam aos poucos aprender a cuidar da sua cidade também.

O desafio de incentivar a gentileza, inclusive a urbana, e desenvolver um espírito de coletividade foi o que moveu o desenvolvimento de um jogo sem vencedores únicos, onde todos ganhassem ou perdessem juntos. Além de não haver ganhadores únicos, trocas e cooperações podiam estar no leque de ações do jogo como artifício para estimular a participação urbana.

Optamos por seguir a estrutura clássica de um jogo de tabuleiro, com caminhos, peão, cartas e dado. Sendo a cidade o tabuleiro, os desenhos da região feitos pelas crianças guiaram a escolha de percursos. Para abordar questões do contexto delas e para contribuir com os princípios da Escola Por Vir que estava se formando, a temática das cartas seguiu dados do cotidiano das crianças dentro e fora da Lanchonete: as plantas, a alfabetização, as comidas naturais, a música, o *skate* e as pessoas e lugares do bairro.

O uso do *skate* pelas crianças nos chamou atenção desde o início do processo de aproximação. Sentimos a necessidade de colocá-lo no jogo, não só pela identificação que as crianças têm com ele, mas também por representar uma outra maneira de se locomover pela cidade em relação aos meios de transporte mais usuais, como ônibus, metrô e carro. As crianças usam o *skate* e a bicicleta mais como brinquedo do que como transporte. O caminhar é o principal meio que elas usam para circular, mas, como alternativa aos transportes pagos, elas poderiam, a partir do jogo, começar a ver o *skate* como um meio de transporte mais acessível. Os percursos no jogo são, portanto, realizados de *skate*, o que também funciona como um atrativo lúdico.

Para tornar o jogo mais complexo, pensamos em três possibilidades de percursos. Como incentivo a decisões coletivas e não individuais, os jogadores devem escolher em conjunto qual percurso vão seguir a cada partida. Todos os percursos partem do galpão da Lanchonete <> Lanchonete – Escola Por Vir e vão até o mar, até a Praça da Baleia ou até o Teleférico do Morro da Providência. A escolha dos destinos foi baseada nos desenhos e no cotidiano das crianças.

O tabuleiro é redondo para que não haja hierarquia: sem uma frente definida, nenhum lado é superior em relação ao outro e todos podem se sentar ao redor do jogo em posição de igualdade. Assim como os desenhos estão dispostos em várias direções no mapa, podem ser vistos de diferentes ângulos. O material escolhido para o tabuleiro e as cartas do jogo foi o compensado de madeira (MDF), devido a sua durabilidade, na espessura 3 mm, para que seja leve. A imagem do tabuleiro foi impressa em vinil adesivo e colada em uma placa de MDF de 1,18 m de diâmetro. O seu tamanho é um convite para que ele seja jogado no chão, onde as crianças normalmente se sentem mais confortáveis e podem se posicionar ao seu redor de maneira livre, sem estarem orientadas pelo formato da mesa ou localização das cadeiras. A placa do tabuleiro foi cortada em formato de quebra-cabeça, fazendo com que o tabuleiro seja um jogo em si, sendo montado antes de começar o jogo com as cartas.

Seguindo a estrutura usual dos jogos de tabuleiro, para andar nos percursos, é preciso jogar o dado. O diferencial é que, nesse jogo, não há um peão para cada jogador, porque não há uma competição por quem chega primeiro no final do percurso. Há apenas um peão, que é um *skate* de dedo, com o qual cada jogador anda na sua vez, de acordo com os números que saírem no dado. O jogo termina quando o *skate* chega no final do percurso, mas como estão todos andando com o mesmo *skate*, não há a sensação de que apenas um jogador venceu, porque todos andam e chegam no final juntos.

Além do tabuleiro e do *skate* de dedo, também compõem os elementos do jogo as cartas e as fichas, feitas em MDF 3 mm (Figura 6). Cada jogador começa o jogo com sete fichas aleatórias na mão. As cartas são retiradas a cada jogada e apresentam no texto uma situação a ser resolvida. O jogador usa as fichas para reagir às cartas de acordo com o texto de cada uma. O jogo começa, portanto, com a montagem do quebra-cabeça e o entendimento do mapa a partir da identificação dos pontos de referência. Em seguida, cada jogador recebe sete fichas vermelhas. A partida tem início com o *skate* no começo do percurso, na Lanchonete <> Lanchonete – Escola Por Vir. Cada jogador joga o dado e retira uma carta. Para prosseguir no percurso, é preciso reagir à carta com uma ficha. Ao longo do percurso será preciso escolher uma das três opções de destino.

No percurso, ao retirar as cartas, o jogador pode ter que cantar uma música, pintar a quadra da praça, ajudar um cachorro atravessar a rua, pegar uma carona de bicicleta, regar uma planta, soletrar o nome de uma árvore, dar uma solução para o lixo acumulado ou para o mau cheiro etc. As cartas demandam reações, porém não há uma resposta certa, o texto estimula a criança a pensar numa resposta possível. Algumas cartas indicam que se volte ou avance uma casa, apontando que certas situações trazem vantagens e outras trazem desvantagens. Por exemplo, pegar uma carona de carro quando o trânsito está congestionado

faz com que o jogador volte uma casa, já emprestar a bola de futebol que não está em uso faz avançar três casas.



Figura 6: Tabuleiro, blocos, cartas e fichas do Jogo da Cidade. Fonte: arquivo pessoal da autora.

Após pegar uma carta e ler, o jogador deve reagir de acordo com o que ela pede. Para isso, pode usar uma das fichas vermelhas. As fichas possuem nove desenhos diferentes produzidos digitalmente pela autora: carinho feliz, carinho triste, árvore, cachorro, skate, bicicleta, coração, o símbolo da Lanchonete (L<>L) e duas pessoas lado a lado. Sendo assim, é possível reagir com alegria ou tristeza, com amor, com alguma sugestão que envolva a natureza. Como as fichas vermelhas são distribuídas aleatoriamente, por vezes o jogador pode querer usar uma ficha que não tem, por isso é sugerido que os jogadores troquem as fichas vermelhas entre si, quando quiserem. Essa ação de troca foi incorporada com uma intenção pedagógica de demonstrar que nem sempre temos aquilo que precisamos ou queremos, mas podemos trocar com amigos para conseguir.

O jogo foi testado durante duas semanas, em novembro de 2019, com as crianças; após fazer modificações de acordo com as observações e sugestões produzimos a versão final (Figuras 7 e 8). Durante os jogos, ao montar o mapa no começo, as crianças tentavam se localizar, encontrando onde estávamos e onde estão suas casas. O contato com o mapa gerou um misto de estranhamento e atração para

as crianças. Elas tiveram, inicialmente, dificuldade em se localizarem, sempre recorrendo às ruas e aos percursos que percorrem a pé para encontrar pontos de referência. Ao mesmo tempo, descobrir coisas no mapa parecia fascinar as crianças, como um jogo de detetive.



Figuras 7 e 8: Crianças jogando o Jogo da Cidade. Fonte: arquivo pessoal da autora.

Ao tirarem as cartas, começaram a surgir as soluções para as situações propostas. Mesmo cada um tirando uma carta na sua vez, já de início as respostas e reações às cartas eram coletivas. As fichas com desenhos de carinhas felizes e tristes se mostraram muito úteis ao decorrer do jogo, ajudando-as a identificar situações negativas e positivas.

As cartas que pedem que os jogadores façam uma mímica de algo triste e de algo engraçado que viram na rua, revelaram situações graves de violência e desigualdade que as crianças presenciavam na rua. O fato das cartas serem abertas quanto às reações não intimidou as crianças, pelo contrário, elas imaginaram cachorros gigantes que liberam o percurso, inventaram histórias para as perguntas que não sabiam, fizeram manobras com o *skate* e contaram à sua maneira o porquê do nome Pequena África: “porque tinha uma cidade que se chamava África e aqui é a Pequena África”. Outras apresentavam soluções criativas para os problemas urbanos, como plantar uma árvore bem cheirosa para disfarçar o mau cheiro.

A ideia de todos jogarem com apenas um *skate* gerou um estranhamento inicial. A lógica do jogo cooperativo foi questionada algumas vezes pelas crianças, mas, com o passar das rodadas, elas foram entendendo; em um diálogo, uma criança perguntou “qual *skate* é o meu?” e outra respondeu “todo mundo tem esse mesmo *skate*, finge que é um grupo”.

As trocas das fichas vermelhas, as quais imaginamos que pudessem gerar brigas, aconteceram com a maior naturalidade. Mesmo as crianças que possuem um comportamento mais difícil e violento fizeram negociações, escolheram com quem trocar e ofereceram a ficha que a outra queria. Esse comportamento, provavelmente, não tem relação com uma mudança súbita de atitude, mas, sim, porque as crianças perceberam que o importante nesse jogo não era cada um ter todas as variantes das fichas ou o maior número de fichas e, sim, dar continuidade ao andamento do jogo.

A CIDADE COMO UM JOGO DE CONSTRUÇÃO COLETIVA

O Jogo da Cidade opera a partir de símbolos coletivos, com elementos visuais, personagens, fatos ou lugares que representam algo para seus jogadores. Assim, apresenta a cidade como uma construção coletiva, na qual os jogadores intervêm e que depende deles para existir. O jogo busca também trabalhar o pensamento de cooperação e de coletividade e estimular uma consciência cívica e democrática, reforçando o caráter lúdico do jogo democrático e a ideia da participação como um jogo de negociação e de conflito. Por ser um jogo cooperativo, em que os jogadores não disputam entre si, há um chamado à colaboração e à confiança interpessoal. Ou seja, por meio da cooperação e da temática urbana, os jogadores podem exercitar seus seres políticos, entender quais são os seus direitos e deveres e como contribuir e usufruir da cidade, além de praticar o diálogo com os demais agentes que a habitam e constroem. Nesse sentido, o jogo desenvolvido confirma seu potencial ao estimular, de fato, a participação popular a partir da representação de uma parcela da cidade: ao se colocarem no papel de tomadores de decisões sobre questões imaginárias ou fictícias, como em um simulacro, os

jogadores podem entender como se posicionar e agir diante de questões reais e mais amplas da cidade. Logo, por exercitar uma atuação participativa e democrática quanto à cidade, esse jogo também se define como formador de consciência urbana.

Ainda do ponto de vista da cultura cívica, o Jogo da Cidade foi desenvolvido em um contexto no qual as crianças apresentam dificuldade em dividir e cuidar dos objetos coletivos e se comunicam muitas vezes através da violência. O jogo cooperativo, nesse cenário, foi pensado como uma ferramenta pedagógica para demonstrar, a partir do lúdico, uma outra possibilidade de se relacionar com as demais crianças, com os espaços compartilhados e com a cidade. Observando as crianças jogando o Jogo da Cidade, percebemos que a mudança da lógica da competição para a da cooperação fez com que elas mudassem o comportamento que costumam ter: passando a trocar peças, a não se importar em ter mais ou menos peças que as outras e a se ajudar nas jogadas. Ao jogarem sob a lógica da cooperação, sua relação passou a ser de confiança e apoio mútuo, pois perceberam que se ajudando elas chegam juntas e mais rápido ao final do percurso. Dessa maneira, o Jogo da Cidade, por suas regras, acordos e caráter colaborativo, trabalha com as crianças a confiança interpessoal, identificada por teóricos políticos – como Almond, Verba, Putnam (1997) e Inglehart (1999) – como fundamental para uma democracia de qualidade.

O uso de elementos lúdicos, então, se mostrou como uma metodologia de comunicação alternativa capaz de ajudar no engajamento da população na participação e de revelar informações sobre o contexto. Ao se colocarem como uma ferramenta de diálogo, as práticas lúdicas podem reposicionar o papel dos arquitetos de uma postura autoritária ou missionária para uma busca pela equidade de vozes entre os agentes. O estímulo ao conflito os aproxima dos conflitos reais de uma democracia, ao invés da valorização romântica do consenso. O Jogo da Cidade, portanto, não tem como intuito a transmissão do saber técnico às crianças, mas, sim, estimular o debate e incentivar a imaginação, das crianças e dos arquitetos, sobre as diferentes vivências e possibilidades dos espaços urbanos.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVAY, R. Conselhos além dos limites. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 15, n. 43, p. 121-140, 2001.
- ALMOND, G.; VERBA. **The civic culture: political attitudes and democracy in five nations**. Princeton: Princeton University Press, 1989.
- ARNSTEIN, S. The Ladder of Citizen Participation. **Journal Of The American Planning Association**. s/l, p. 216-224. jul. 1969.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- FREIRE, P. **Extensão ou comunicação?** Rio de Janeiro: Paz e terra, 1983.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

INGLEHART, R. Trust, well-being and democracy. *In*: WARREN, Mark. **Democracy and trust**. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

ISER, W. **O fictício e o imaginário**: perspectivas de uma antropologia literária. Trad. Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996.

MIESSEN, M. **The nightmare of Participation**: Crossbench Praxis as a mode of criticality. Londres: Sternberg Press, 2010.

PUTNAM, R. **Comunidade e democracia**: a experiência da Itália moderna. Rio de Janeiro: FGV, 1997.

