

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Peterson Roberto da Silva

**O jogo de cartas Agência como metodologia ativa
para introdução à sociologia no ensino básico**

Florianópolis

2022

Peterson Roberto da Silva

**O jogo de cartas Agência como metodologia ativa
para introdução à sociologia no ensino básico**

Trabalho de Conclusão de Licenciatura submetido ao curso de Licenciatura em Ciências Sociais do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Ciências Sociais

Orientador(a): Prof. Tiago Bahia Losso, Dr.

Florianópolis

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silva, Peterson Roberto da

O jogo de cartas Agência como metodologia ativa para
introdução à sociologia no ensino básico / Peterson Roberto
da Silva ; orientador, Tiago Bahia Losso, 2022.

64 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Filosofia e Ciências Humanas, Graduação em Ciências
Sociais, Florianópolis, 2022.

Inclui referências.

1. Ciências Sociais. 2. jogos educacionais. 3.
metodologias ativas. 4. ensino de sociologia. 5. agência e
estrutura. I. Losso, Tiago Bahia. II. Universidade Federal
de Santa Catarina. Graduação em Ciências Sociais. III.
Título.

Peterson Roberto da Silva

**O jogo de cartas Agência como metodologia ativa
para introdução à sociologia no ensino básico**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Licenciado e aprovado em sua forma final pelo Curso de Ciências Sociais.

Florianópolis, 19 de dezembro de 2022.

Coordenação do Curso

Banca examinadora

Prof. Tiago Bahia Losso, Dr.
Orientador(a)

Prof.(a) Antonio Alberto Brunetta, Dr.(a)
Universidade Federal de Santa Catarina

Ana Martina Baron Engeroff, Ma.
Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2022

AGRADECIMENTOS

Concluo este TCL logo antes de terminar uma tese de doutorado e depois (?) de tempos difíceis. Sinto que os agradecimentos mais completos, relativos à minha última meia década ou mais de vida, cabem melhor na tese. Para este trabalho, concentro-me apenas nas pessoas diretamente envolvidas com o processo de desenvolvimento de Agência.

Gostaria de agradecer a João Gabriel e Cassiana, que me ajudaram a testá-lo lá no começo de tudo. A minhas grandes amigas Luana, Teresa, e Tina, que me acompanharam e me ajudaram nessa jornada, em especial a Teresa. Consegui ainda anotar os nomes de pessoas que ao longo dos anos, em maior ou menor grau, ajudaram-me a testar e melhorar o jogo: António Rebelo, Ana Lara, André Gasperi, Barbara Baccin, Clara Balbina, Diego Garcia, Elisa Kuhn, Fernanda Linhares, Gabriela Oms, Gabrielly Gomes, Gil, Gustavo Schvartz, Hiago, Izadora Bennet, João Vitor, Mara Rosane, Marcelo Kopmann, Maria de Jesus Lucena, Pablo, Pedro Henrique, Priscila Dunker, Raysa Spaniol, Romulo Sousa, Samuel dos Santos e Yasmin Muraski. Peço desculpas àqueles que porventura eu tenha esquecido!

Dirijo um agradecimento especialíssimo a Thereza Viana, minha maior parceira nessas aventuras pedagógicas, a personagem fundamental para que esse projeto tenha chegado onde chegou. Muito obrigado!

Isso me lembra que várias instituições também fizeram parte da trajetória do jogo e merecem agradecimentos; espero que as pessoas que as compõem e tiveram algo a ver com o jogo sintam-se agradecidas por extensão. Falo aqui do Laboratório Interdisciplinar de Sociologia e Filosofia (LEFIS), o Colégio de Aplicação da UFSC (CA-UFSC), o Centro de Cultura Social de São Paulo, e a Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais (ABECS). Aproveito para agradecer também organizadores e colegas que interagiram com o jogo no 19º Congresso Brasileiro de Sociologia, no VI Encontro Nacional de Ensino de Sociologia na Educação Básica, e no 7º Encontro Nacional de Ensino de Sociologia na Educação Básica.

Agradeço também os membros da banca examinadora, que tão gentilmente aceitaram avaliar este trabalho em um curto período, bem como meu orientador, que sempre abraçou a proposta deste trabalho.

Por último, mas não menos importante, agradeço a meus pais, demais familiares e amigos – meus queridões Samuca e Lulu em especial – e minha maravilhosa companheira, Aline Schvartz.

RESUMO

Neste trabalho será apresentado o uso do jogo de cartas “Agência” como recurso didático, especialmente uma proposta de atividade pedagógica utilizando-o para a introdução à sociologia no ensino básico. Introduzo o tema do uso de jogos para fins didáticos, explicando a seguir o contexto de criação e desenvolvimento do jogo, suas regras atuais, como ele se compara com projetos semelhantes, e como sua estrutura se relaciona com perspectivas teóricas da sociologia acerca do debate entre agência e estrutura. Por fim, especifico a atividade pedagógica, discutindo suas possibilidades e limitações, chamando atenção também para questões de acessibilidade.

Palavras-chave: jogos educacionais; metodologias ativas; ensino de sociologia; agência; estrutura.

ABSTRACT

In this work I shall introduce the “Agência” card game as a didactic resource, in particular a proposal for a pedagogic activity using it to introduce high school students to sociology. I discuss the use of games for teaching purposes, explaining thereafter the context of creation and development of this game, its current rules, how it compares to similar projects, and how its structure is related to theoretical sociological perspectives on the agency-structure debate. Finally, I specify the class plan, discussing its possibilities and limitations, also calling attention to matters of accessibility.

Keywords: educational games; active methodologies; teaching of sociology; agency; structure.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplos de cartas de base.....	21
Figura 2 – Destaque do manual (exemplo de início de partida).....	22
Figura 3 – Primeiro destaque do jogo exemplo.....	25
Figura 4 – Segundo destaque do jogo exemplo.....	26
Figura 5 – Terceiro destaque do jogo exemplo.....	28
Figura 6 – Quarto destaque do jogo exemplo.....	29
Figura 7 – Quinto destaque do jogo exemplo.....	30
Figura 8 – Sexto destaque do jogo exemplo.....	31
Figura 9 – Sétimo destaque do jogo exemplo.....	32
Figura 10 – Oitavo destaque do jogo exemplo.....	33
Figura 11 – Nono destaque do jogo exemplo.....	34
Figura 12 – Décimo destaque do jogo exemplo.....	35
Figura 13 – Décimo primeiro destaque do jogo exemplo.....	36
Figura 14 – Décimo segundo destaque do jogo exemplo.....	37

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	SOBRE O JOGO.....	14
2.1	DESENVOLVIMENTO E VERSÕES.....	17
2.2	REGRAS ATUAIS E PARTIDA EXEMPLO.....	20
2.3	RELAÇÕES COM A TEORIA SOCIAL.....	38
3	PROPOSTA DE USO DIDÁTICO.....	44
3.1	DELINEANDO A PROPOSTA.....	46
3.2	POSSIBILIDADES E LIMITAÇÕES.....	52
3.3	CONSIDERAÇÕES SOBRE ACESSIBILIDADE.....	54
4	CONCLUSÃO.....	56
	REFERÊNCIAS.....	57
	APÊNDICE A – REGRAS DA VERSÃO A SER UTILIZADA.....	60
	APÊNDICE B – CARTAS DA VERSÃO A SER UTILIZADA.....	62

1 INTRODUÇÃO

Agência é um jogo de cartas parcialmente projetado como metodologia ativa para o ensino de sociologia na educação básica. Todos os seus elementos, das regras às cartas, são referências a estruturas e processos sociais, como por exemplo “crises”, “revoltas” e “ideologias” no caso das regras, ou “Teocracia”, “Parlamentarismo” e “Identidade religiosa” no caso das cartas.

Eu o desenvolvi de forma independente a partir de 2018, registrando o jogo sob uma licença que permite copiá-lo, modificá-lo, e redistribuí-lo, desde que o crédito apropriado seja feito, que o material não seja usado por terceiros para fins comerciais, e que quaisquer adaptações feitas sejam compartilhadas a partir da mesma licença¹. Além disso, desde sua primeira aparição pública, as cartas do jogo e o manual estão disponíveis para serem descarregados da internet, em formato editável ou pronto para imprimir. Isto significa que o jogo pode ser utilizado por docentes em qualquer escola com acesso à internet e a impressoras, barateando tanto os custos para utilizá-lo quanto para adaptá-lo a temas e fluxos de trabalho específicos.

Ele já foi usado experimentalmente no Colégio de Aplicação da UFSC (CA-UFSC) em 2018², esteve presente no encontro da Sociedade Brasileira de Sociologia (SBS) (assim como no Encontro Nacional do Ensino de Sociologia na Educação Básica, ENESEB) de 2019, e foi objeto de um minicurso para professores sobre como utilizá-lo em sala de aula, também em 2019. Apesar de seu ciclo de desenvolvimento ter sido negativamente impactado pela pandemia de Covid-19, ainda foi possível conceber este trabalho no intuito de inspirar e subsidiar docentes para utilizá-lo em sala de aula.

Classifico-o como “parcialmente” projetado como método pedagógico porque, por um lado, ele foi pensado como algo que pessoas fora do contexto escolar (e fora da *idade* escolar também) *gostariam* de jogar por diversão. Por outro, esse seu aspecto é contrabalançado pelo objetivo pedagógico. Assim, decisões em relação a seus elementos constituintes não foram tomadas levando em consideração apenas se o jogo ficaria mais ou menos “divertido”, mas também se os acontecimentos do jogo continuariam oferecendo oportunidades estruturadas de reflexão sociológica.

1 Para detalhes técnicos da licença Creative Commons BY-NC-SA, ver <https://tinyurl.com/2s4jtm7r>.

2 Para mais informações quanto a esta experiência, ver Viana e Silva (2021).

A preocupação com o aspecto da diversão não se deu apenas por conta da origem do jogo (sobre a qual falarei mais na seção 2.1 adiante). Ela se manteve, mesmo depois que comecei a moldá-lo como ferramenta pedagógica, porque jogos didáticos são menos estimulantes – inclusive pelo critério pedagógico – quando concentram o aprendizado “numa única habilidade, ou então, na acumulação de conteúdos homogêneos” (FERNANDES, 2010, p. 53). Isso costuma ocorrer se a forma lúdica é buscada por professores apenas como meio para que se realize uma “associação de ideias”, como observa Leandro Costa (2009, p. 19), com o jogo proporcionando apenas um jeito fácil de alocar tarefas. “É por isso que o dominó e o Jogo da Memória são bastante utilizados para qualquer objeto de conhecimento”, ele prossegue, assim como jogos do tipo “trilha” (p. ex. “Jogo da vida”). Em outras palavras, se o jogo fosse pensado unicamente para favorecer a memorização de conteúdos, ele não seria tão interessante mesmo a partir do ponto de vista pedagógico. Para Costa (2019, p. 18-19), “é preciso que haja preocupação com a aprendizagem, mas, ao mesmo tempo, com a diversão e o entretenimento”, uma vez que assim há maior probabilidade de os jogadores verem o objeto de conhecimento “com outros olhos[...], aprendendo a gostar dele e querendo conhecê-lo”³.

Além disso, mais que deixar o aspecto da “aprendizagem” visível no jogo – até invisibilizando um pouco inclusive sua “mecânica”, como parecem sugerir Leite e Mendonça (2013, p. 135-139) – a potência didática de um jogo dependeria de que *a própria estrutura do objeto de conhecimento* informasse a mecânica mais essencial do jogo – justamente o que não ocorre no dominó e no jogo da memória citados acima (COSTA, 2019, p. 18-19). No que tange ao Agênci, por um lado não há nada intrínseco à mecânica do jogo que estimule uma aluna a diferenciar, por exemplo, uma perspectiva durkheimiana de uma weberiana; ao contrário do que Costa (2019, p. 18) preconiza, este conhecimento não lhe ajudará a vencer uma partida⁴. Por outro, é intrínseca à sua mecânica a produção de situações que se prestam a leituras mais amplas sobre a realidade social em que as jogadoras se encontram – leituras múltiplas estas uma vez que, aí sim, podem ser weberianas, marxistas, etc. O jogo se constitui, portanto, como um “quadro de referências metafórico” a ser explorado por docentes para facilitar a mediação reflexiva de conteúdos das ciências sociais.

3 Ver também Hoppe e Sperhacke (2017, p. 134) e Guzzo, Parreira e Silveira (2020, p. 8).

4 Isto pode se dar em parte devido à especificidade do próprio objeto, algo que Costa não considera. Afinal, podemos querer dizer, em aulas de sociologia, que discentes precisam deste conhecimento para “vencer na vida”? Somente na medida em que esta vitória signifique justamente reconhecer o que “está em jogo” afinal, além de potenciais mecanismos a partir dos quais este mesmo critério de “vitória” possa ser transformado ou questionado de todo, como também será discutido na seção 2.3 adiante.

Porém, mesmo desconsiderando adaptações de jogos existentes (e que portanto não têm sua mecânica informada pela estrutura do objeto de conhecimento)⁵, “dinâmicas”⁶ e *quizzes*⁷, Agência não é o único jogo didático (com um olhar também voltado para a questão do entretenimento) cujas regras estão mais intimamente conectadas à sociologia. No capítulo 2, em que abordo em mais detalhes o jogo, comparo o Agência com demais jogos desse tipo. Já no capítulo 3, detalho uma proposta para integração do jogo a um contexto pedagógico relacionado à introdução de teorias sociológicas ditas “clássicas”, especificamente em torno de questões sobre a relação entre agência⁸ e estrutura. Viso, com isto, providenciar para docentes uma opção a mais entre metodologias inovadoras e criativas, facilitando seu uso, já que sem auxílio para um planejamento consciente e abrangente elas podem ser bastante desconcertantes (HOPPE; SPERHACKE, 2017, p. 136).

5 Para um exemplo com o jogo Ludo, ver Bertolassi, Martins e Tomazelli et al., 2017. Por outro lado, ver a discussão sobre a natureza potencialmente política de *qualquer* jogo no capítulo 2 abaixo.

6 Ver, por exemplo, Rogério, Gonçalves e Pinto et al., 2018. Aponto também que não considerei RPGs (*Role Playing Games*) ou jogos teatrais porque ambos contêm especificidades que exigiriam uma abordagem própria, excedendo o escopo deste trabalho. Para mais sobre o uso de RPGs em sala de aula, ver Garcia (2019). Sobre jogos teatrais, ver Johnson (2020).

7 Ver, por exemplo, Balthezan (2017) e Carvalho, Maçaira e Azevedo (2021).

8 Observe que ao longo do trabalho será usada a inicial maiúscula (Agência) para se referir ao jogo, com a minúscula (agência) sendo usada para se referir ao conceito teórico.

2 SOBRE O JOGO

Como descrito na introdução, Agência é um jogo de cartas. Como tal, é similar a muitos de seus congêneres: jogadores sentam-se em círculo e jogam em turnos cuja sequência se dá pela posição em que estão no círculo.

A particularidade deste jogo (para além do seu tema) está num foco maior na “sistematicidade” de sua dinâmica básica. Inicialmente, ele surgiu da ideia de criar um jogo em que o vencedor ganhasse a partida não necessariamente por suas *ações* – por algo específico que ele fizesse, somente em sua jogada, com o intuito claro de vencer – mas que ele fosse “levado a vencer” por uma conjunção mais ampla de fatores. Alguns destes fatores ele poderia não ter sequer influenciado; outros, ainda, embora ele os teria causado, estariam relacionados ao que ocorresse durante a vez de *outros* jogadores. O objetivo, assim, seria “enredar” adversários, antecipando acontecimentos futuros e “cultivando” pequenas vantagens que, acumuladamente, levariam à vitória. O vencedor ganharia não por ter feito ações heroicas, “épicas”, mas por ter arranjado as engrenagens da “máquina” do jogo para produzir uma situação em que ele estaria “no lugar certo, na hora certa”. Assim, Agência surge como um jogo de cartas extremamente estratégico, lembrando até o xadrez – mas que, por outro lado, ainda abarcaria elementos aleatórios e sociais fundamentais, porquanto nele ainda se faz necessária, na maioria das vezes, a “colaboração” dos adversários.

Nas seções seguintes, descreverei brevemente o processo de desenvolvimento do jogo, bem como as características da versão que servirá de base para o projeto pedagógico a ser discutido neste trabalho, e por fim a fundamentação teórica para o quadro de referências metafórico que se propõe a ser. Primeiro, porém, contextualizo-o na paisagem mais ampla dos jogos didáticos para a sociologia, conforme indicado na introdução.

Através de buscas em periódicos acadêmicos e na internet em geral em novembro de 2022, pude reconhecer sete outros jogos relevantes: “Lutas simbólicas” (SIQUEIRA, 2015), “República em jogo” (SILVA; LIMA; COSTA, 2017), “Banco latifundiário” (OLIVEIRA; PUHL; YOSHIMURA, 2020, p. 265-266), “Jogo dos clássicos” (SANTOS; APOLINARIO, 2020, p. 280), “Republicana” (BARBOSA, 2021), “Kapital” (DELORENZO, 2022), e “Jogo da política”⁹.

⁹ Disponível em: <https://jogodapolitica.org.br/>.

“Banco latifundiário” e “Kapital” são duas adaptações de jogos conhecidos (“Banco imobiliário” e “Jogo da vida”, respectivamente), mas merecem ser mencionados, a despeito das desconsiderações já comentadas na introdução deste trabalho, por duas razões.

Em primeiro lugar, os jogos que adaptam são, cada um à sua maneira, profundamente políticos. “Banco imobiliário” foi originalmente concebido para demonstrar os resultados do mercado de propriedade privada de terras e meios de produção – qual seja, como todo jogador deste jogo bem sabe, a inexorável tendência à concentração de capital (PILON, 2015). Já o “Jogo da vida”, pelo contrário, espanta pela forma cretinamente acrítica com que apresenta a conformidade ao *status quo* (da constituição da família nuclear à acumulação de capital passando pela diferenciação de prestígio entre profissões) como literalmente “vencer na vida”.

Em segundo lugar, há uma certa ausência de detalhes nas fontes consultadas, o que me leva a garantir o benefício da dúvida para estes jogos no sentido de que as adaptações feitas tenham sido substanciais o bastante para merecer menção. Esta ausência de detalhes se dá, contudo, por razões diferentes. No caso de “Banco latifundiário”, o artigo consultado é sucinto; no caso de “Kapital”, trata-se de um jogo comercial, e assim não é fácil encontrar *online*, ou de outro modo gratuitamente, explicações detalhadas sobre seu funcionamento. Agências se diferenciam de ambos não apenas pela maior originalidade da mecânica de jogo mas pela disponibilidade. No caso do primeiro jogo, não é possível replicá-lo pela falta de detalhes; no caso do segundo, cada unidade custava, em novembro de 2022, R\$ 280,00.

“Jogo da política” e “República em jogo”, por sua vez, buscam inserir discentes em dinâmicas de construção de decisões estatais, como a aprovação de leis ou ações do poder executivo. O interessante nesses casos é a razão pela qual o formato lúdico lhes “cabe” tão bem: o sistema político vigente já é, em certo sentido, um jogo; uma série de regras burocráticas que agentes buscam manipular para fazer valer seus interesses. É a multiplicidade desses atores, bem como as regras desse sistema, que os jogos visam apresentar ao alunado; sequer é preciso criar uma nova mecânica de jogo que incorpore o objeto de conhecimento, pois mecânica e objeto aqui se confundem.

Esta é, inclusive, uma razão pela qual *qualquer* jogo poderia em tese ser utilizado como ferramenta didática sociológica. Assim como abundam metáforas futebolísticas ou relativas ao xadrez para o que ocorre na política, negociar, enganar, atacar, defender, se aliar, trair, ganhar, perder – são todos “eventos” típicos de jogos que encontram correlatos em várias escalas sociais e, assim, poderiam sempre servir de reflexão em algum sentido.

De qualquer modo, Agência pretende ir um pouco além das especificidades do sistema político atual (como exatamente uma lei é aprovada no Brasil, quais são os trâmites para que um prefeito construa moradias populares, etc). Ao lidar, por exemplo, com as razões pelas quais um jogador queira instituir o parlamentarismo, o presidencialismo de coalizão, ou uma ditadura fascista (ou outros cooperem para deixar essas instituições em vigência), questões mais amplas estão sendo propostas¹⁰. Contudo, ambos compartilham com Agência a facilidade de replicação, pois estão bem descritos, são gratuitos, e foram diretamente ajustados para uso em sala de aula.

O “Jogo dos clássicos” é uma adaptação de jogos de trilha, porém com inovações na mecânica de jogo que o diferenciam substancialmente, enquanto “Lutas simbólicas” é completamente original em sua mecânica. Nesse sentido, Agência se aproxima de ambos. Por outro lado, aqueles dois são voltados para o aprendizado de teorias específicas – no primeiro caso, as de Durkheim, Weber, e Marx; no segundo, a de Bourdieu¹¹. Assim, como já mencionado acima, Agência se diferencia destes dois ao propor um quadro de referências metafórico para que diversas teorias possam incidir interpretativamente sobre os eventos do jogo. Agência acaba, portanto, sendo substancialmente mais flexível que estes outros dois jogos no que tange à aplicação em sala de aula. Por outro lado, eles diferem entre si em relação à disponibilidade. Não há detalhes suficientes na fonte consultada para replicar o “Jogo dos clássicos”, enquanto “Lutas simbólicas” está disponível gratuitamente online tanto para jogar¹² quanto para baixar e imprimir¹³.

Por fim, o jogo “Republicana” oferece um interessantíssimo critério de comparação com Agência, pois ambos são jogos de cartas (ao contrário de todos os outros acima) inspirados no jogo “Uno”. Porém, como será comentado mais adiante, Agência transforma a mecânica de “Uno” de modo que ambos fiquem bem pouco comparáveis, enquanto em “Republicana” a lógica do “Uno” é absolutamente visível, sendo em grande medida utilizada como “plataforma para associação de ideias”, conforme discutido na introdução. Considero

10 É preciso reiterar que as comparações feitas entre Agência e os demais jogos não são necessariamente negativas. Cada jogo possui seus méritos, e especialmente contextos de uso para os quais é mais apropriado, assim como Agência também tem seus deméritos, a serem considerados na seção 3.2 adiante.

11 Em certo sentido, eles se aproximam aqui de “Banco latifundiário” e de “Kapital”, cuja aproximação com a teoria marxista pode ser inferida; há, no entanto, uma falta de evidências suficientes para afirmá-lo categoricamente, por razões já mencionadas acima.

12 Disponível em: <https://tinyurl.com/3wr85re3>.

13 Disponível em: <https://tinyurl.com/2p972t4a>. Contudo, note que, por se tratar de um jogo de tabuleiro, os “peões”, bem como dados, fichas, etc., precisam ser adaptados adicionalmente ao material impresso. No caso de Agência, papel impresso é tudo que é preciso para jogar.

ainda pouco criteriosa a forma como se tentou integrar o objeto de conhecimento à mecânica do jogo (p. ex. fazer outra jogada imediatamente significa se reeleger, mas nenhum outro jogador precisa apoiar isso – então não deveria ser, talvez, um golpe de estado?). Por outro lado, o jogo também é gratuito e relativamente fácil de replicar em sala de aula, e o ponto forte de sua arguivelmente simples mecânica (ao contrário do que ocorre com Agência) seria poder executar uma única instância do jogo para dezenas de alunos ao mesmo tempo, o que a autora explicitamente sugere. Isto é bastante fortuito; o jogo que se propõe a discutir tomadas coletivas de decisão incorpora esse fator diretamente em sua dinâmica.

2.1 DESENVOLVIMENTO E VERSÕES

Agência não começou como uma ferramenta didática, mas como um “experimento” lúdico pessoal: seria possível criar um jogo em que, como descrito na seção anterior, o jogador é “levado a vencer” mais do que diretamente “vence”? Com o quê este jogo se pareceria? Seria divertido, intrigante, interessante?

Pela minha familiaridade pessoal com o jogo “Uno”, apoiei-me tanto em sua base geral enquanto jogo de cartas (jogadores em um círculo, jogando em turnos, com “mãos” secretas e o resto das cartas num “monte” ao centro) como em algumas de suas especificidades (o objetivo é descartar todas as cartas da mão, às vezes o fluxo do jogo poderia ser revertido). A principal mudança em relação a essas características foi “tirar a ênfase” da *ação* dos jogadores. Em vez de escolher o que fazer em sua vez, cada jogador estaria *obrigado* a fazer algo. Para determinar exatamente o quê, seria sorteada uma carta, que ficaria visível à frente de cada um¹⁴. Se a carta manda o jogador descartar, ele descarta; se diz que ele deve comprar, ele compra. A isso seguiu-se naturalmente uma maior complexidade, pois as cartas poderiam determinar não só o que o jogador da vez faz mas o que os outros fazem também. Assim, uma carta poderia determinar que todos descartassem, ou que todos comprassem; que um entregasse uma carta para outro, ou trocasse de mão com outro; que o próximo a jogar perdesse a vez, que o último a ter jogado comprasse duas cartas, que o jogador da vez *e* os últimos dois a terem jogado descartassem três cartas, e assim por diante¹⁵.

14 Pareceu-me óbvio que todos os jogadores deveriam saber o que cada um precisava fazer; caso contrário, cada um poderia simplesmente mentir, dizendo que sua carta determina algo que fosse positivo para si.

15 Desde aqui, também, ficou claro que as cartas deveriam ser específicas – isto é, não seria possível, por exemplo, usar um “baralho francês” ou um “baralho espanhol”, a não ser que fosse feito algum tipo de correlação óbvia entre combinações de números e naipes e o que deveria ser feito por cada jogador. Para

O problema, no entanto, é que a partida já estaria basicamente decidida desde suas condições iniciais. A não ser que algum nível de escolha fosse admitido (p. ex. “o jogador da vez *escolhe alguém* para comprar 1 carta”) – e em alguns casos isso nem faria tanta diferença – cálculos simples bastariam para prever o vencedor. Isso deixaria o jogo menos divertido; sem muita razão de ser, até. Assim, seria preciso *reintroduzir* a agência, ou seja, planejar possibilidades para causar mudanças intencionalmente – especialmente quanto às próprias cartas que decidem o que é que cada jogador deve fazer em cada jogada.

Houve experimentações com diversos mecanismos para tanto, desde baseados em “sorte” (o jogador rolaria dados e, a depender do número obtido, poderia fazer modificações) até “causas estruturais” (a cada número fixo de jogadas uma mudança deveria ser feita), passando por “voluntarismo” puro e simples (cada jogador poderia fazer uma mudança em sua vez). A possibilidade de mudança deveria existir, mas ser restrita o bastante para que não ocorresse o tempo todo. O “prazer estratégico” adviria justamente da dificuldade de mudar o “destino” do jogo, exigindo a maximização de cada oportunidade para influenciar o resultado; valer-se da menor das vantagens e da mais sutil das mudanças para vencer. Ademais, seria ainda melhor se essas oportunidades existissem por conta de fatores intrínsecos à própria lógica do jogo, em vez de serem completas arbitrariedades, por assim dizer.

Foi nesse momento que percebi certos paralelos com a vida social, em especial a questão mais ampla do debate sociológico entre agência e estrutura. Especialmente em sociedades burocratizadas de massa (embora em grande medida em qualquer comunidade ou rede social), existem certos padrões, certas instituições, que configuram-se como tal justamente por sua permanência ao longo do tempo como uma espécie de constrangimento sobre o comportamento individual, moldando-o e construindo padrões ainda mais amplos de eventos e tendências ao longo do tempo. Embora essas estruturas sociais sejam construídas por seres humanos, estes nascem em meio a elas e são por elas construídos ao mesmo tempo – e, por último, não são exatamente fáceis de mudar, embora as próprias características dessas estruturas determinem até que ponto essa dificuldade é maior ou menor.

Essas aproximações serão discutidas com mais detalhes na seção 2.3 abaixo; de qualquer modo, foi a partir desse momento que resolvi “tematizar” o jogo sociologicamente. Cada carta que determinaria o que os jogadores devem fazer a cada jogada seria como uma

contemplar a complexidade potencial do jogo sem aumentar desnecessariamente sua curva de aprendizagem, pareceu-me melhor que os “efeitos” das cartas, aquilo que elas determinam que seja feito, deveriam estar descritos literalmente nas faces das cartas.

“estrutura social”, por assim dizer, e teria efeitos minimamente congruentes com o que representam. Por exemplo, a carta “A sentença dos reis” representa a monarquia, em especial sua discricionariedade absoluta para a punição. Assim, seu efeito é “Um adversário compra até 4 cartas”¹⁶. Uma vez que comprar cartas é ruim no jogo (afasta do objetivo da partida, que é descartar todas as cartas), seria como se um jogador estivesse “punindo” outro; ou, ainda sob outra leitura, impedindo (ou obstaculizando significativamente) que qualquer outro se tornasse mais “poderoso” que “o monarca” (o jogador que ganha o direito de fazer algum outro comprar cartas). De forma complementar, todas as oportunidades para mudar as “estruturas sociais” (estas cartas que determinam o que cada jogador deve fazer a cada jogada) também teriam algum significado sociológico. Por exemplo, momentos em que as determinações das cartas não podem ser cumpridas (um jogador deve descartar 2 cartas, mas só tem 1 na mão) receberam o nome de “crises”, pois são momentos em que a lógica “normal” da vida social encontra uma disfunção e exige alguma atitude inovadora.

Uma vez que o jogo seria “tematizado” desta maneira, percebi também seu potencial como ferramenta didática, o que me levou a determinar outro ponto fundamental para seu desenvolvimento, relativo à “tecnologia” do jogo (LEITE; MENDONÇA, 2013, p. 139): a exigência de disponibilidade econômica, isto é, que ele fosse tão facilmente replicável quanto possível na prática, justamente para que isso não fosse um obstáculo para sua adoção como ferramenta didática. Uma das consequências dessa decisão, por exemplo, foi que não se tentou mais introduzir o uso de dados ou formular quaisquer “peças” de plástico customizadas, etc. Com isto, papel e impressora são os dois únicos requerimentos para replicar o jogo.

Em dois anos, o jogo passou por quatro versões diferentes, e esta que será discutida neste trabalho é uma quinta, ainda não formalmente disponibilizada de maneira pública, e que será a primeira atualização do jogo em vários anos (especialmente por causa da pandemia de covid-19). A evolução das versões está extensamente documentada no site oficial do jogo¹⁷. Na seção a seguir, descreverei as regras atuais e apresentarei um “jogo exemplo” para que o público leitor possa ter uma noção “prática” daquilo que o jogo envolve em sua forma atual.

16 Observe que isso já insere também uma medida de escolha, já que o jogador deve decidir qual adversário comprará as cartas, bagunçando a previsibilidade da partida. Além disso, originalmente o efeito era “Um adversário compra 4 cartas” (sem possibilidade de escolha também em relação a *quantas* cartas seriam compradas). Ver <https://tinyurl.com/a9kj9uzz>.

17 Ver as notas de lançamento em <https://tinyurl.com/28fx5zxy>.

2.2 REGRAS ATUAIS E PARTIDA EXEMPLO

Agência se joga com um baralho customizado de 80 cartas. 68 destas são chamadas de “cartas de base”; são elas que representam as “estruturas sociais” como dito acima¹⁸. A “base” de cada jogador é justamente aquela carta, visível para todos os jogadores, que vai dizer o que ele deve fazer em sua jogada. Assim, cartas de base são aquelas que podem ser a base de um jogador. As demais 12 cartas são chamadas de “cartas de ação”. Elas não podem ser a base de um jogador. Depois veremos para que servem.

Das 68 cartas de base, 21 são também ideológicas – isto é, elas são associadas a uma ideologia do jogo. São 7 ideologias ao todo, e elas levam nomes de cores (p. ex. “amarelismo”, “vermelhismo”, “roxismo”, etc.)¹⁹. Então, por exemplo, uma carta de base pode ser também uma carta “roxista”. Já veremos para quê isso serve.

O jogo comporta de 3 a 6 jogadores. Cada jogador tem uma ideologia, sorteada no começo do jogo, e a não ser que certas coisas aconteçam para que ele mude de ideologia (o que não é tão raro), a mesma ideologia acompanha o jogador até o final do jogo.

O objetivo do jogo é ter o maior número de pontos em 3 partidas (se houver empate, é feita uma quarta partida que precisa terminar em desempate). Esses pontos se chamam “conquistas”, e têm uma lógica própria que explicarei mais adiante. De qualquer modo, há dois jeitos de ganhar conquistas. O mais óbvio é vencer uma partida (ser o único jogador a ficar com zero cartas na mão no final de uma jogada). O jogador que vence a partida ganha 2 conquistas. Porém, todo jogador (mesmo perdendo a partida) pode ganhar conquistas a partir de sua ideologia: se alguma carta de sua ideologia for a base de algum jogador quando a partida termina, o jogador ganha 1 conquista. Então, por exemplo, na primeira partida de um jogo entre 5 jogadores, é possível que o vencedor da partida tenha uma carta de sua ideologia na base de um adversário, e por isso ganhe 3 conquistas, ao mesmo tempo em que uma carta

¹⁸ Apesar do nome, cada “base” em Agência não representa um grupo social (por exemplo, uma “base eleitoral”) mas uma estrutura social amplamente concebida, conforme visto acima e como será novamente explorado na seção 2.3 adiante.

¹⁹ As ideologias fazem referência a sete campos ideológicos (em ordem alfabética: anarquismo, conservadorismo, fascismo, liberalismo, marxismo, republicanismo, social-democracia), mas seus nomes são derivados de cores, para que representem estes campos de forma menos “conspícua” (respectivamente: pretismo, amarelismo, verdismo, azulismo, vermelhismo, marronismo, roxismo). As ideologias a serem representadas não foram escolhidas com referência a qualquer fonte específica, para além do meu envolvimento com mais de uma década de pesquisa em ciências sociais (teoria política em particular). Para pesquisadores da área, reconhecer certas linhas demarcatórias, historicamente relevantes ainda que sempre porosas e complexas, torna-se como que um reflexo.

da ideologia de outro jogador também seja uma das bases, e aí esse adversário ganhe 1 conquista (e o placar para a segunda partida seja “3 a 1 a 0 a 0 a 0”). Ou, então, este adversário poderia ter *duas* cartas de sua ideologia entre as bases da mesa, e aí o placar seria “3 a 2 a 0 a 0 a 0”). Ou, já que há 5 bases (uma para cada jogador), pode ser que quando a partida acabe cada um tenha uma carta de sua ideologia em alguma base, e aí o placar seja “3 a 1 a 1 a 1 a 1”).

Figura 1 – Exemplos de cartas de base.



Fonte: elaborado pelo autor.

Para começar o jogo, então, cada jogador tem (sorteada) uma ideologia, e aí prepara-se a primeira partida: cada jogador começa com 5 cartas na mão, e uma base (também sorteada). A figura 2 abaixo, um destaque do manual, representa como ficaria a mesa no caso de um jogo entre 4 jogadores.

Figura 2 – Destaque do manual (exemplo de início de partida)



Fonte: elaborado pelo autor.

Cada jogador deve esperar sua vez para jogar (na primeira partida, o primeiro a jogar é sorteado). No começo da jogada de cada jogador, deve ser feito *exatamente o que sua base exige*. Depois disso, o jogador da vez pode fazer uma ação. Esta dinâmica se repete até o final do jogo. A base da vez é obedecida, e o jogador da vez pode fazer uma ação – e então o mesmo ocorre com o próximo a jogar.

O jogador pode fazer duas ações. A primeira é usar uma “carta de ação” – são 12 no baralho, conforme colocado acima. Em geral, elas servem para fazer uma mudança na “estrutura” (o nome dado ao conjunto das bases), seja trocar uma base por outra, seja “transformar uma base”.

“Transformar uma base” é o ápice da “agência” do jogador no jogo Agência. Isto quer dizer colocar uma carta da mão do jogador na base de qualquer jogador (pode ser a dele mesmo ou a de um adversário). A carta que já estava nessa base, por sua vez, vai para a mão deste jogador. O efeito distintivo da principal carta de ação de Agência, chamada “Liderança”, é “Descarte esta carta para transformar uma base”. Ou seja, se o jogador tem uma “Liderança” na sua mão, quando começar a sua vez, ele deve primeiro fazer o que a base manda, e então pode descartar esta carta para transformar uma base. No baralho de Agência, há 8 cartas “Liderança” ao total.

Mas o que acontece se o jogador não tem a sorte de ter uma carta de ação na mão? A outra ação que ele pode fazer é “se revoltar”. Na revolta, ele propõe para um adversário uma transformação de base. O adversário precisa apoiá-la para que o jogador possa fazê-la – *só na sua próxima jogada*, quando se diz que o jogador “completa” a revolta. Então por meio de uma revolta um jogador pode fazer o que quiser, por assim dizer, mas apenas se outro jogador o apoiar, e é preciso esperar uma “rodada”²⁰ para concretizá-la. Além disso, ela também tem um *preço*. Quando o adversário apoia uma revolta, o jogador em revolta compra 3 cartas, e o adversário compra 1 carta.

Por fim, caso não seja possível fazer o que a base da vez exige, ativa-se uma crise. Quando ocorre uma crise, os jogadores não fazem o que a base da vez manda, e o jogador da vez deve escolher entre duas ações: ou ele propõe (ou completa) uma revolta, *ou* deve escolher alguém (que pode ser ele mesmo) para comprar 2 cartas.

Resumidamente: em sua vez, cada jogador deve fazer o que sua base manda (se não puder, tem-se uma crise) e depois tem a chance de fazer uma ação (carta de ação ou revolta). Isso se repete para cada jogada até que alguém seja o único a ficar com exatamente zero cartas na mão²¹.

²⁰ “Rodada” é um termo que não é usualmente empregado em Agência por causa da possibilidade de que o fluxo seja alterado por alguma base. Assim, por exemplo, o jogador A pode propor uma revolta em sua jogada; o próximo a jogar, o jogador B, tem uma base que inverte o fluxo da partida; o próximo a jogar é, novamente, o jogador A, que pode então completar sua revolta quase que imediatamente.

²¹ Se isso ocorre para dois ou mais jogadores ao mesmo tempo, tem-se uma crise. Contudo, há uma carta (“Processo decisório com base em consenso”) que, *se for uma base*, permite que haja um empate (que dois ou mais jogadores vençam ao mesmo tempo, ganhando 2 conquistas cada).

Quando alguém vence a partida, os jogadores ganham suas conquistas – e agora explico como elas funcionam: uma conquista nada mais é que uma carta de base *retirada* do baralho. Ou seja, quando o jogador ganha uma conquista, esse “ponto” do “placar” é representado por uma carta de base que ele escolhe para *não fazer mais parte do baralho para as próximas partidas*.

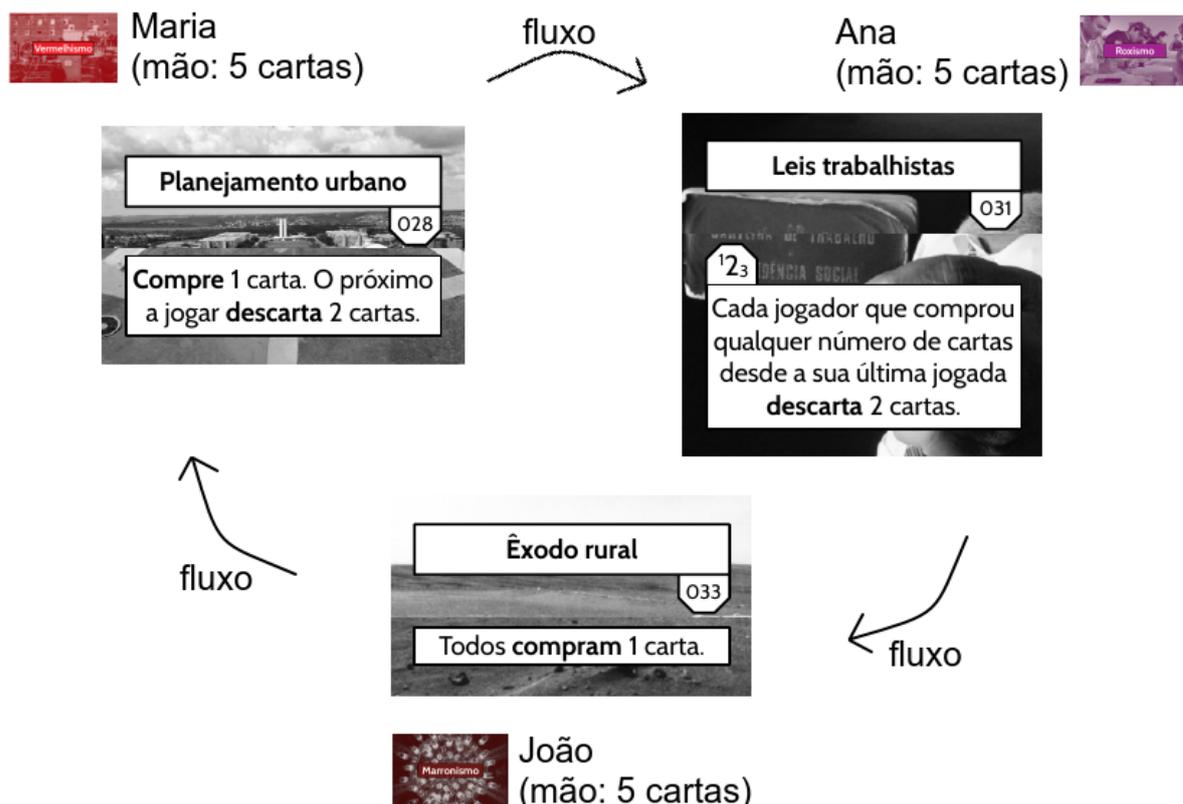
Isso significa que essa escolha pode prejudicar um adversário. Por exemplo, digamos que o jogador X seja um amarelista. Quando o jogador Y vence a partida, ele pode escolher duas cartas amarelistas como suas conquistas. Ao fazer isso, fica mais difícil para o jogador X conseguir conquistas por meio de sua ideologia, já que essas duas cartas estão agora inacessíveis para que X tente colocá-las na estrutura (isto é, fazer de alguma delas a base de um jogador). Contudo, algumas cartas de base permitem que um jogador “mude uma conquista”, ou seja, recupere para sua mão (e portanto para o baralho em jogo) uma carta que foi conquistada (sem alterar o placar – ele deve colocar *outra* carta de base como conquista no lugar da que pegou).

Anexas a este documento (Apêndices A e B) encontram-se as regras desta futura versão do jogo e uma lista de cartas presentes nesta versão do baralho; encorajo o público leitor a conferir ambos os apêndices. No entanto, é sabido que a melhor forma de aprender a jogar um jogo é jogando-o sob orientação de alguém que já o conhece bem – e, devido à minha experiência nos últimos anos, estou inclinado a afirmar que a *pior* é lendo um manual. Estas últimas páginas, especialmente para quem não é muito versado em jogos de cartas, podem ter soado desesperadamente incompreensíveis. Já que é impossível melhorar esta impressão por meio do melhor método neste documento, sigo o útil conselho de pareceristas de versões anteriores deste trabalho – em especial Humberto Garcia – e ofereço a descrição de uma partida para efeitos de exemplo, com muitas figuras representando a “mesa de jogo” para ajudar a acompanhar o que está acontecendo. Além disso, para reduzir a quantidade de informações e análises, não será mostrado o que cada jogador teria à mão; apenas o que efetivamente ocorre na mesa.

Imaginemos que Maria, João e Ana sejam os jogadores, e que esta é a primeira partida do jogo. Eles se dispõem em círculo e sorteiam as ideologias de cada um: Maria é vermelhista, João é marronista, e Ana é roxista. Depois disso, distribuem as bases e as mãos de cada um: a base inicial de Maria é “Planejamento urbano”, a de João é “Êxodo rural”, e a

de Ana é “Leis trabalhistas”. A figura 3 mostra como eles estão dispostos para efetivamente começar a partida²².

Figura 3 – Primeiro destaque do jogo exemplo



Fonte: elaborado pelo autor.

Já de início percebe-se que nenhuma base possui um “efeito geral”²³, mas a base de Ana tem um “indicador de contagem”, o “123” que aparece acima do efeito. O objetivo deste indicador é lembrar o jogador (neste caso, Ana) que é preciso prestar atenção em algo – neste caso, quais foram os jogadores que compraram qualquer número de cartas desde a última jogada dela.

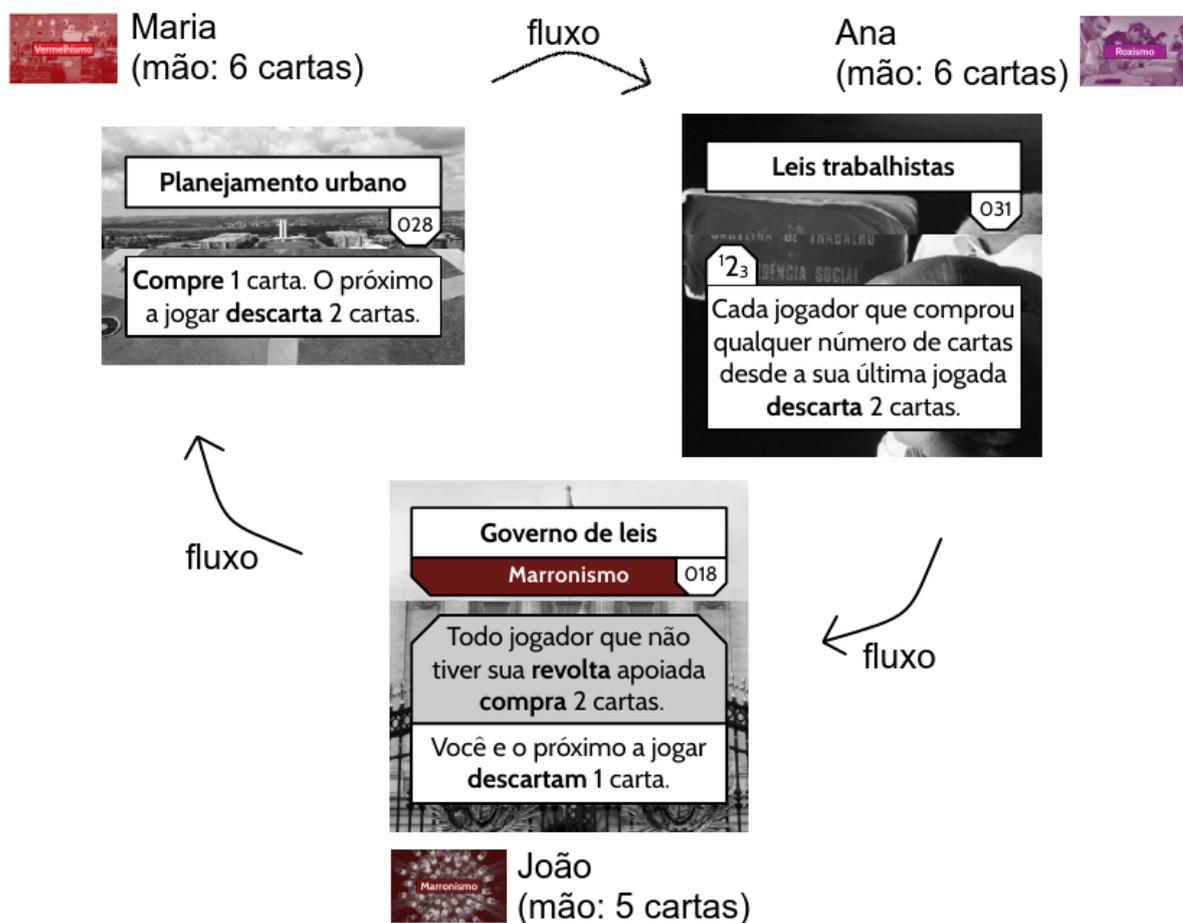
22 Nesta série de figuras relativas ao jogo exemplo as imagens das cartas de base estarão “truncadas” (só serão mostrados seu título e seus efeitos) para facilitar o fluxo de leitura do documento.

23 Efeitos gerais são efeitos válidos para as jogadas de todos os jogadores, não apenas quando é a vez do jogador que tem esta carta na base. Eles têm um fundo cinza, em contraste com os “efeitos diretos”, que têm fundo branco. A diferença é bastante intuitiva. Veja, por exemplo, a carta 065 na figura 1 acima: o “efeito direto” é “Compre 1 carta” – naturalmente, isso só tem efeito quando é a vez do jogador em questão, que deve comprar 1 carta. O “efeito geral” é: “Todo jogador compra 1 carta a mais para ficar em revolta”. Isso obviamente se aplica para qualquer jogada enquanto esta carta for uma base, pois se aplica a *todo jogador* que ficar em revolta, e um adversário só pode ficar em revolta em sua própria vez, não na vez do jogador que tem esta carta em sua base.

Como preconiza o manual, sorteia-se o primeiro a jogar a primeira partida – e usaremos o critério de começar a partir do número de base mais alto. “Êxodo rural”, a base de João, é a base número “033”, número mais alto que os das outras bases, e assim João começará a primeira partida do jogo.

Sua base exige que todos comprem 1 carta, e eles assim o fazem. Nesse momento, portanto, todos ficam com 6 cartas à mão. Agora que já foi feito o que a base de João manda fazer, é a vez de João fazer uma ação. Como ele tem à mão uma carta de ação “Liderança”, ele a descarta (ficando com 5 cartas na mão de novo) para transformar uma base. Ele resolve transformar a sua própria base, colocando a carta marronista “Governo de leis” no lugar do “Êxodo rural” (carta esta que, por sua vez, vai para sua mão). A figura 4 mostra como ficou a partida ao fim da jogada de João.

Figura 4 – Segundo destaque do jogo exemplo



Fonte: elaborado pelo autor.

A ação de João lhe foi benéfica em dois sentidos. Em primeiro lugar, como vimos, os jogadores se beneficiam se a partida termina com bases de suas ideologias na estrutura; então, eles obviamente tentarão colocar cartas de suas ideologias nela, bem como tirar dela as das ideologias de seus adversários. Segundo, João não só colocou uma base marronista na estrutura como ainda uma que, a cada jogada, lhe causa um descarte. Repare também que o efeito geral desta base desincentiva revoltas, uma vez que há um risco maior caso para os revoltosos caso elas não sejam aceitas. Mais ainda, por ser uma carta que beneficia um adversário, há menor chance de ela ser *alvo* de revoltas.

Uma vez que João terminou sua jogada ao fazer sua ação, é a vez de Maria (lembrando que todo jogo começa no sentido horário). Sua base exige que ela compre 1 carta e que Ana (a próxima a jogar) descarte 2 cartas. Assim, Maria fica com 7 cartas na mão, e Ana, com 4 (João mantém 5 cartas na mão). Provavelmente por não ter cartas de ação, ou pelo menos não ter uma “Liderança”, Maria resolve se revoltar.

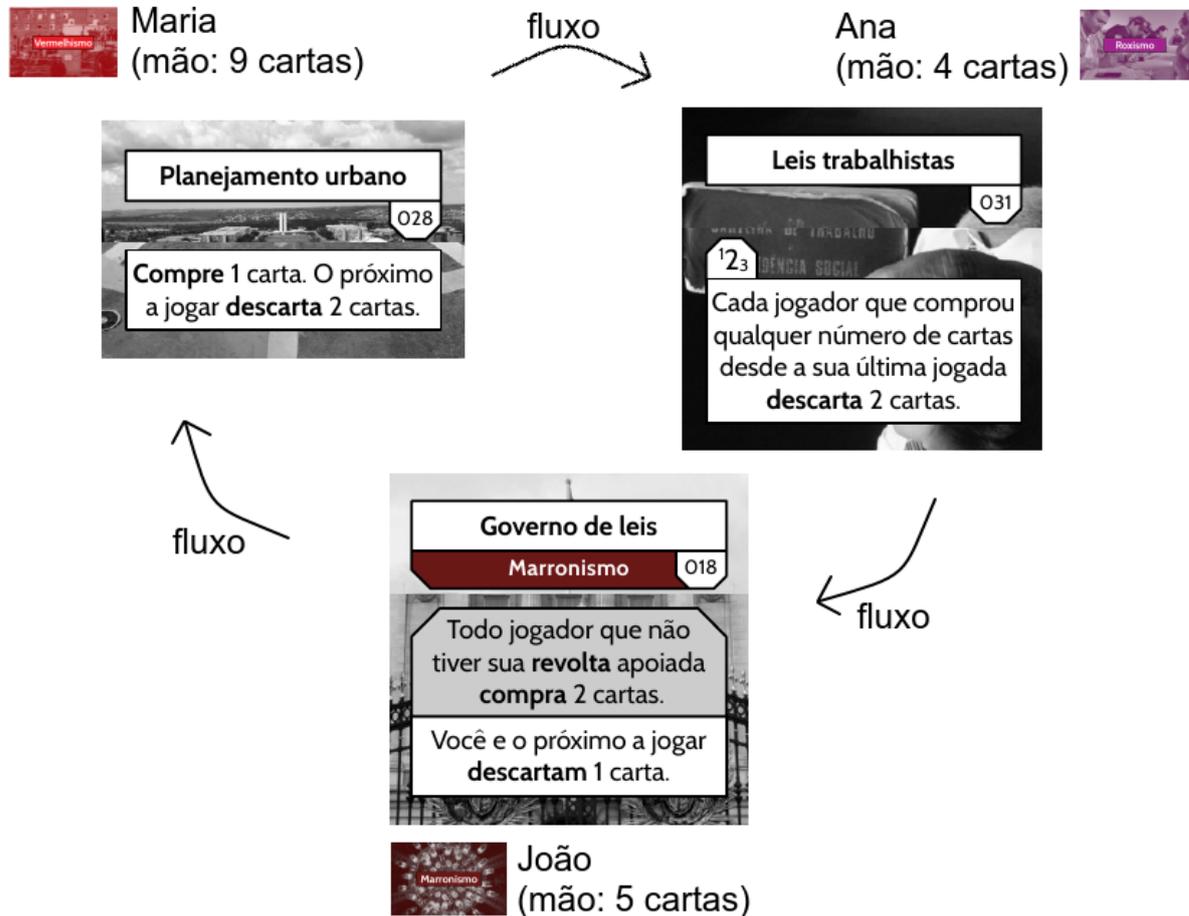
Nesta revolta, ela pede apoio a João para colocar a carta vermelhista “Pleno emprego” no lugar de sua base atual (“Planejamento urbano”). Maria faz isso porque seria benéfico ter uma base de sua ideologia na estrutura e porque sua base atual não só faz com que ela compre 1 carta como ainda beneficia (bastante) um adversário em comum com João (Ana). Por isso ela não pediu apoio para esta revolta para Ana, já que esta não iria querer retirar o “Planejamento urbano” da estrutura. Ela pediu ajuda para João, que também não quer ver Ana assim tão beneficiada. Além disso, como está no manual, uma vez que João tem uma carta da sua ideologia na estrutura, ele não precisaria comprar 1 carta para apoiar uma revolta.

Porém, João resolve recusar o apoio. Por um lado, ele não quer beneficiar Maria ideologicamente; por outro, ele antecipa a crise na jogada de Ana e imagina que ainda há tempo para reverter os benefícios que essa base lhe dá (“Planejamento urbano”).

Por causa do efeito geral da base de João (“Governo de leis”), Maria compra 2 cartas (ficando com 9). Ela se irrita com João, não tanto por comprar cartas (se sua revolta tivesse sido apoiada, ela compraria 3), mas por ter uma proposta razoável “esnobada”. A figura 5 abaixo mostra o estado da partida ao fim da jogada de Maria.

A jogada de Ana ativa uma crise, como já era sabido desde o princípio da partida, uma vez que a base exige uma ação de quem fez algo “desde a última jogada” de Ana, que ainda não jogou, ou seja, não existe uma “última jogada” da parte dela.

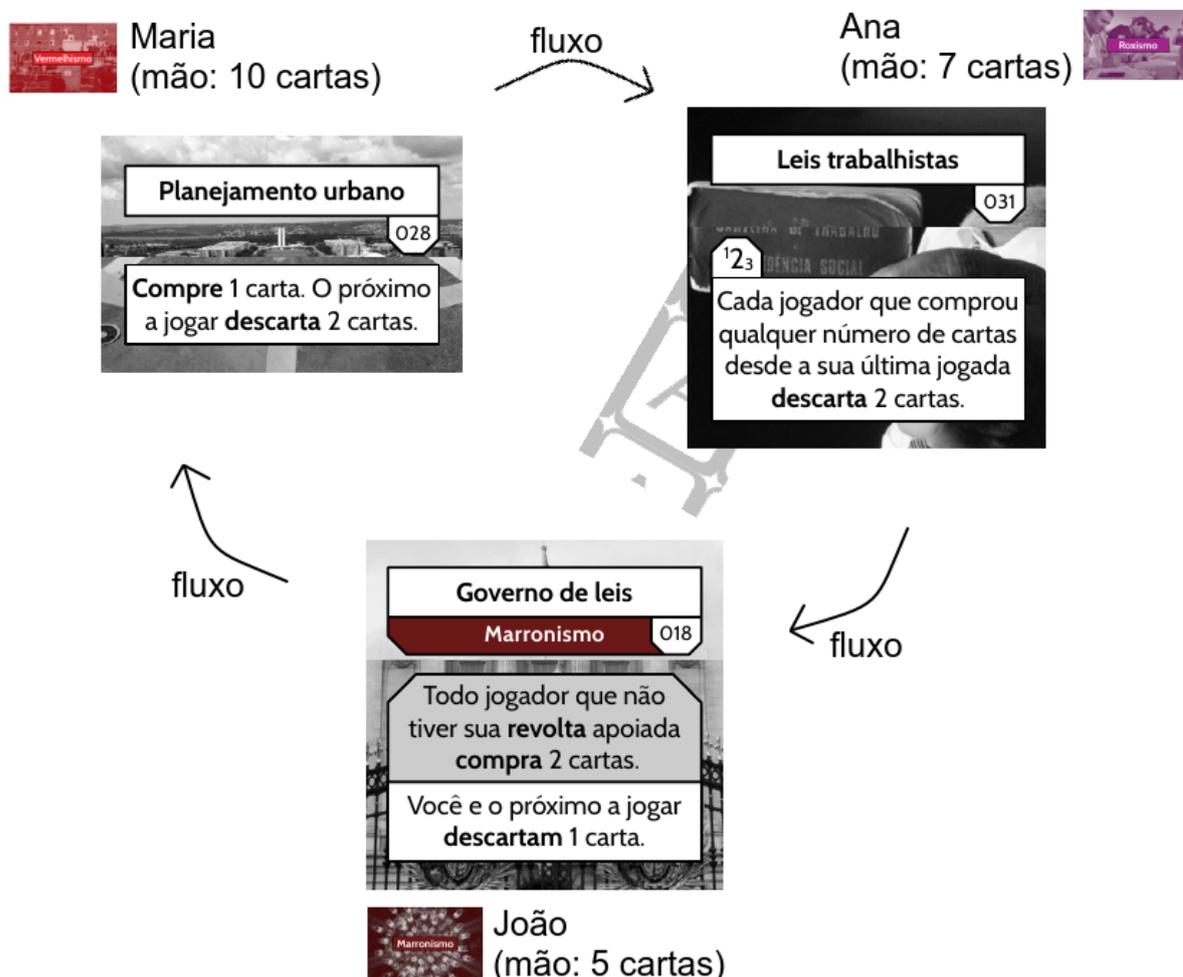
Figura 5 – Terceiro destaque do jogo exemplo



Fonte: elaborado pelo autor.

Como consequência da crise, Ana resolve se revoltar, pedindo apoio para Maria para colocar a carta “Reforma agrária” no lugar da base de João (“Governo de leis”). O efeito de “Reforma agrária” é “Os 2 próximos a jogar descartam 2 cartas cada”. Se ela for a base de João, isso significa que, toda vez que for a vez de João, Maria e Ana descartariam 2 cartas cada uma. É uma proposta absolutamente vantajosa para ambas, ainda mais por tirar da estrutura uma carta marronista (da ideologia de João). Há ainda o fator interpessoal (Maria ainda está irritada com João). Com entusiasmo, ela aceita a proposta de Ana, que fica “em revolta”, guardando a carta proposta debaixo de sua base. Comprando três cartas, Ana tem agora 7 cartas na mão; Maria, que precisou comprar 1 carta para apoiar essa revolta, agora tem 10; João continua com 5. A figura 6 mostra o estado da partida ao fim da jogada de Ana.

Figura 6 – Quarto destaque do jogo exemplo



Fonte: elaborado pelo autor.

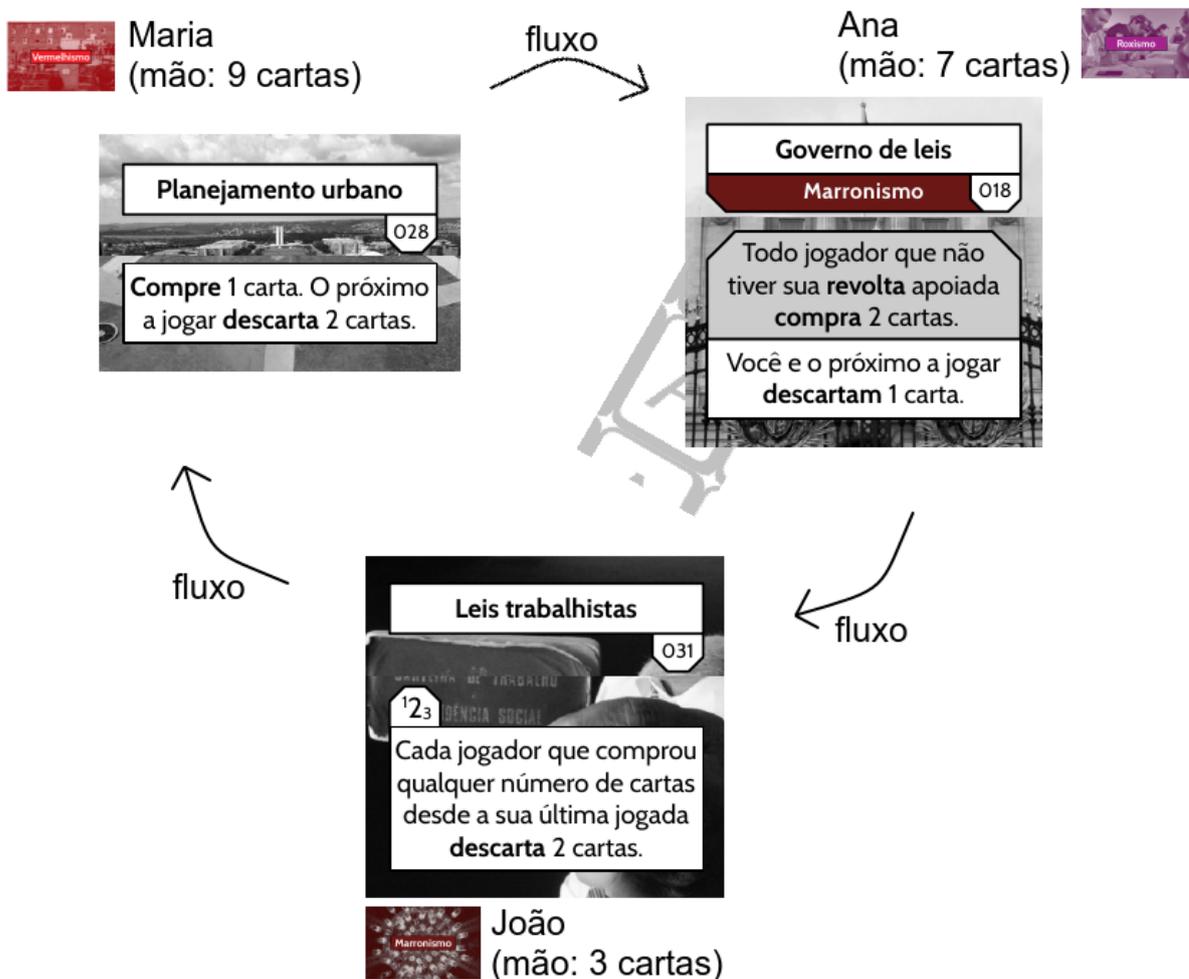
Veza de João. Sua base manda ele e Maria descartarem 1 carta cada; ele então fica com 4 cartas na mão, e Maria, com 9. Em sua ação, ele resolve usar outra carta de ação que tinha à mão: a “Nova geração”. Além de permitir alterar a ideologia de um jogador, esta carta permite trocar uma base por outra – mas *não* transformar uma base. Assim, João usa esta carta para trocar a sua base (“Governo de leis”) pela base de Ana (“Leis trabalhistas”).

Por que ele fez isso? Tendo já menos cartas na mão que suas adversárias, ele poderia tentar guardar uma carta de ação para descartá-la quando ela fosse sua última carta²⁴; ou, ainda, esperar por um momento em que estivesse em pior situação. Porém, ele escolheu utilizá-la agora para ser proativo, aproveitando sua vantagem para tentar aprofundá-la. Sua

²⁴ Cada carta de ação (tanto a “Nova geração” quanto a “Liderança”) tem um efeito extra que permite que o jogador simplesmente a descarte para vencer a partida se ela for a última carta em sua mão.

escolha faz sentido, pois a “Governo de leis” na base de Ana fará com que João (na jogada de Ana) descarte uma carta; ou seja, essa troca não faz com que ele perca um descarte. A carta “Leis trabalhistas”, por sua vez, tem sempre o mesmo efeito independente da base em que estiver. Ainda assim, ele poderia ter trocado as bases de Maria e Ana, fazendo com que ele descartasse 2 cartas a mais por rodada se “Planejamento urbano” fosse a base de Ana. Porém, Ana está em revolta, e é a base de *João* que está em risco de ser transformada. Mesmo que João soubesse qual carta ela colocará em sua base ao completar a revolta, e ainda que essa carta fosse “boa” para ele, sua base marronista seria retirada da estrutura, o que não é bom em qualquer hipótese. Ao colocar “Governo de leis”, uma base de sua ideologia, na base de Ana, ele impede, ao menos por enquanto, que ela seja retirada. A figura 7 mostra o estado da partida ao fim da jogada de João (ele tem 3 cartas à mão porque descartou a carta de ação).

Figura 7 – Quinto destaque do jogo exemplo

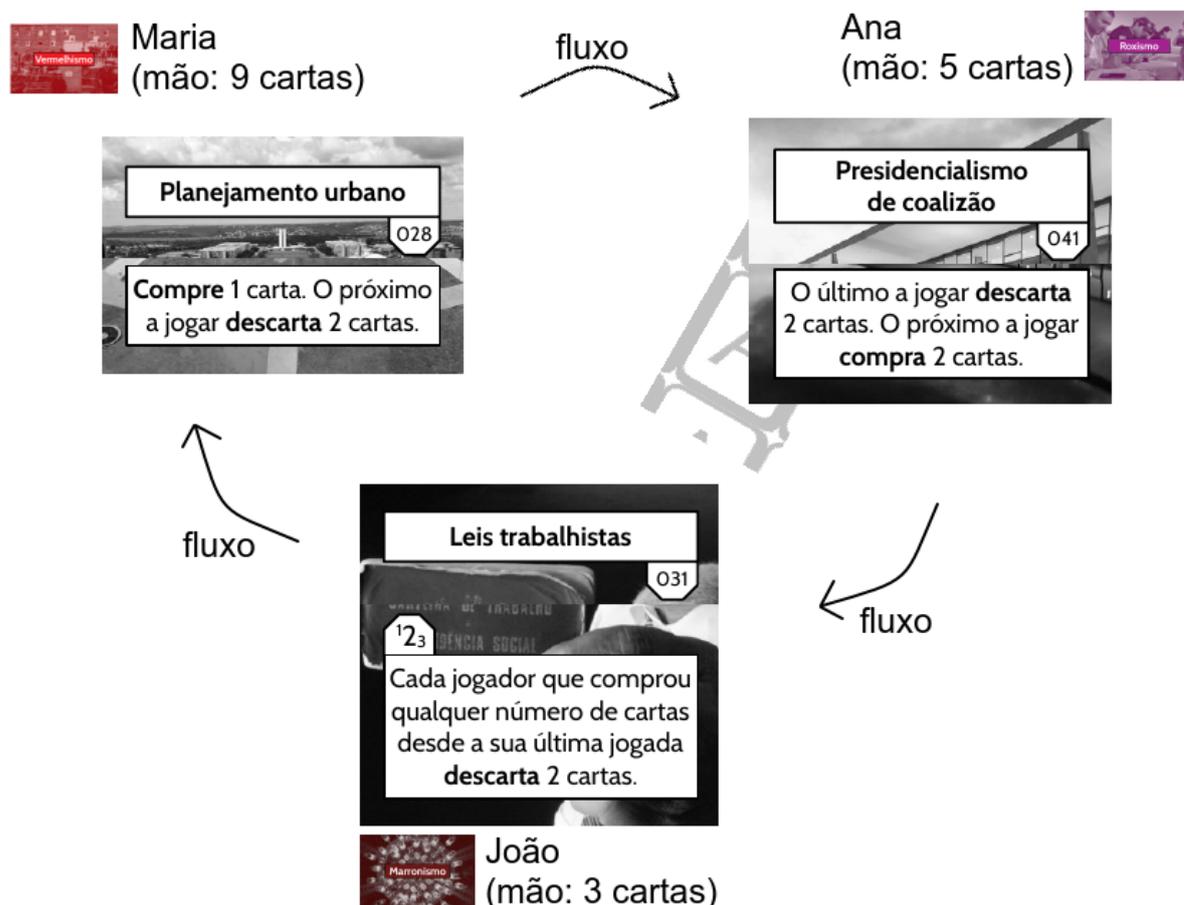


Fonte: elaborado pelo autor.

É a vez de Maria. Ela compra uma carta (ficando novamente com 10 à mão) e Ana descarta 2 (ficando com 5 à mão). João permanece com 3 cartas na mão.

Depois de comprar tantas cartas, Maria finalmente tem uma “Liderança” à mão, e resolve usá-la (fica com 9 cartas na mão novamente). Ela coloca a carta “Presidencialismo de coalizão” no lugar do “Governo de leis”, até então a base da Ana. Ela faz isso porque esta nova carta, posicionada na base de Ana, muito lhe beneficia; além disso, finalmente retira a base marronista da estrutura, a despeito dos esforços de João. A figura 8 mostra como está a partida ao fim desta jogada de Maria.

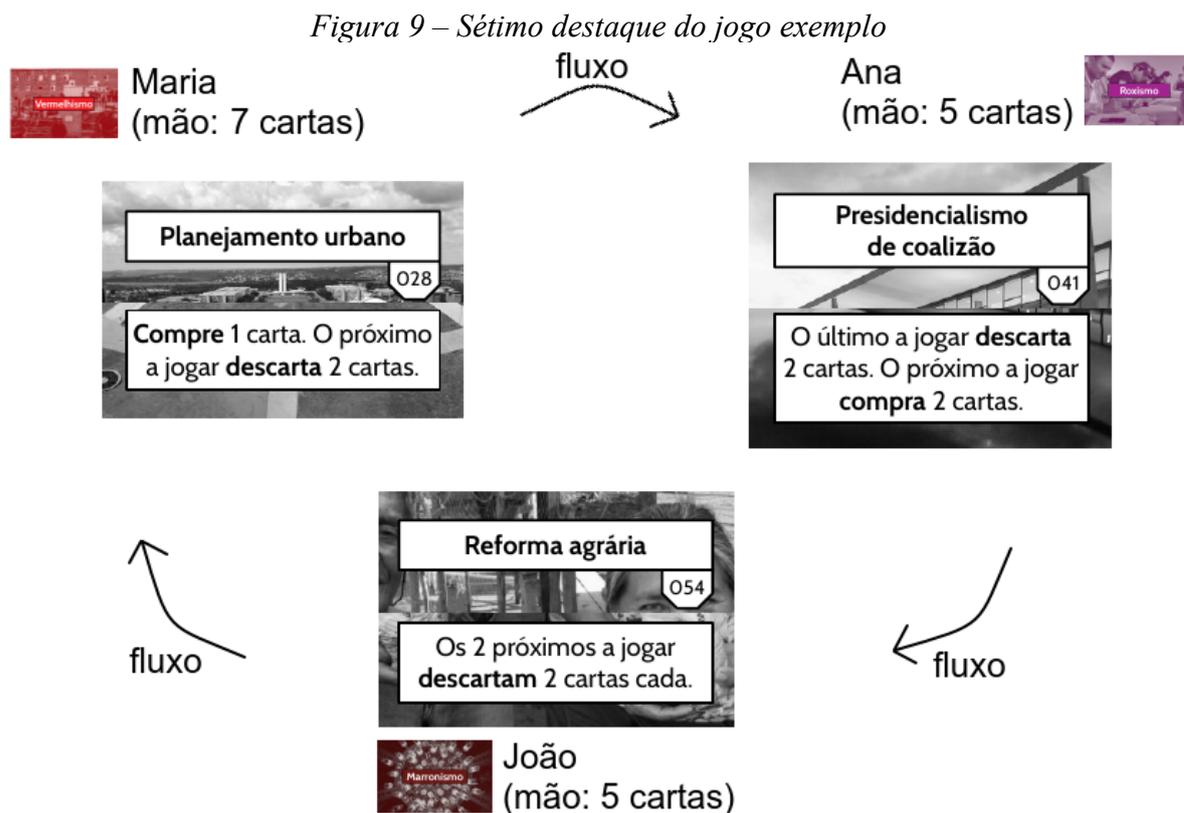
Figura 8 – Sexto destaque do jogo exemplo



Fonte: elaborado pelo autor.

É a vez de Ana, e em decorrência da base recém-colocada, Maria descarta 2 cartas (ficando com 7 à mão), e João compra 2 (ficando com 5); Ana segue com 5 cartas na mão. Ao terminar de fazer o que a base manda, Ana resolve completar sua revolta, colocando a

“Reforma agrária” na base de João (assim como numa transformação de base normal, a carta que era a base de João – “Leis trabalhistas” – vai para a mão de Ana). A figura 9 mostra como ficou a partida depois da jogada de Ana.



Fonte: elaborado pelo autor.

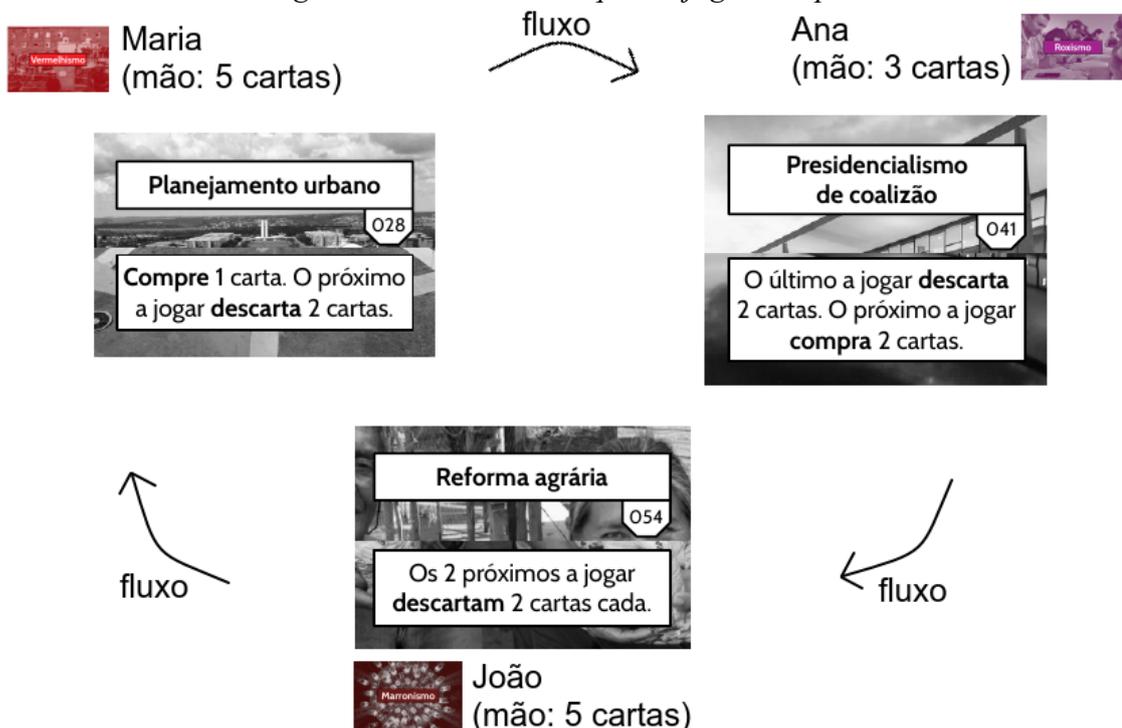
A base de João faz com que os ventos do jogo mudem completamente em comparação com as primeiras jogadas, quando ele liderava a partida; com Maria e Ana descartando 2 cartas cada, a primeira fica com 5 cartas à mão, e a segunda, com 3 (João segue com 5 cartas na mão).

Tendo já usado as cartas de ação que tinha à mão e sem ter comprado outras, João resolve se revoltar. Ele propõe para Maria colocar a carta pretista “Zona autônoma temporária” no lugar da própria base dela (“Planejamento urbano”). A base proposta não beneficiaria diretamente Maria, mas não ter a “Planejamento urbano” em sua base faria com que ela não precisasse comprar 1 carta a cada jogada sua. João, por sua vez, tampouco ganharia algo com isso necessariamente, mas ele quer no mínimo “desacelerar” a Ana.

Perceba que João não deve ter opções muito boas à mão, ou teria proposto uma revolta melhor (por exemplo, transformando a base da *Ana*). Mas não é só isso. Ele precisa de algo que *Maria* possa aceitar. Não faz sentido propor nada para Ana porque ela está na frente na partida, então dificilmente algo que ela aceitaria (ou seja, que a beneficiaria) seria do interesse *do próprio João*. Sobra a Maria, que ele já irritou numa das primeiras jogadas do jogo, e que por razões estratégicas também não tem muitos incentivos para aceitar uma revolta. Afinal, não só ela compraria 1 carta, como também mexeria numa estrutura que está totalizando 3 descartes por “rodada” – perceba: na vez de Ana, ela descarta 2; na de João, descarta 2; comprando 1 na vez dela, ela descarta 3 ao todo a cada ciclo completo, e isso se deve a duas bases diferentes, de modo que mesmo que uma seja transformada, ela ainda tem outra base que a beneficia bastante. É uma posição *muito* vantajosa.

O único motivo que ela teria para aceitar essa revolta seria prejudicar a Ana – mas ela está, assim como João mais cedo, antecipando crises sucessivas em relação à Ana, que de fato acontecerão, como veremos em breve. Assim, ela não está com pressa em relação a isso, e rejeita a proposta de revolta de João. A figura 10 mostra como a partida fica após a jogada de João.

Figura 10 – Oitavo destaque do jogo exemplo

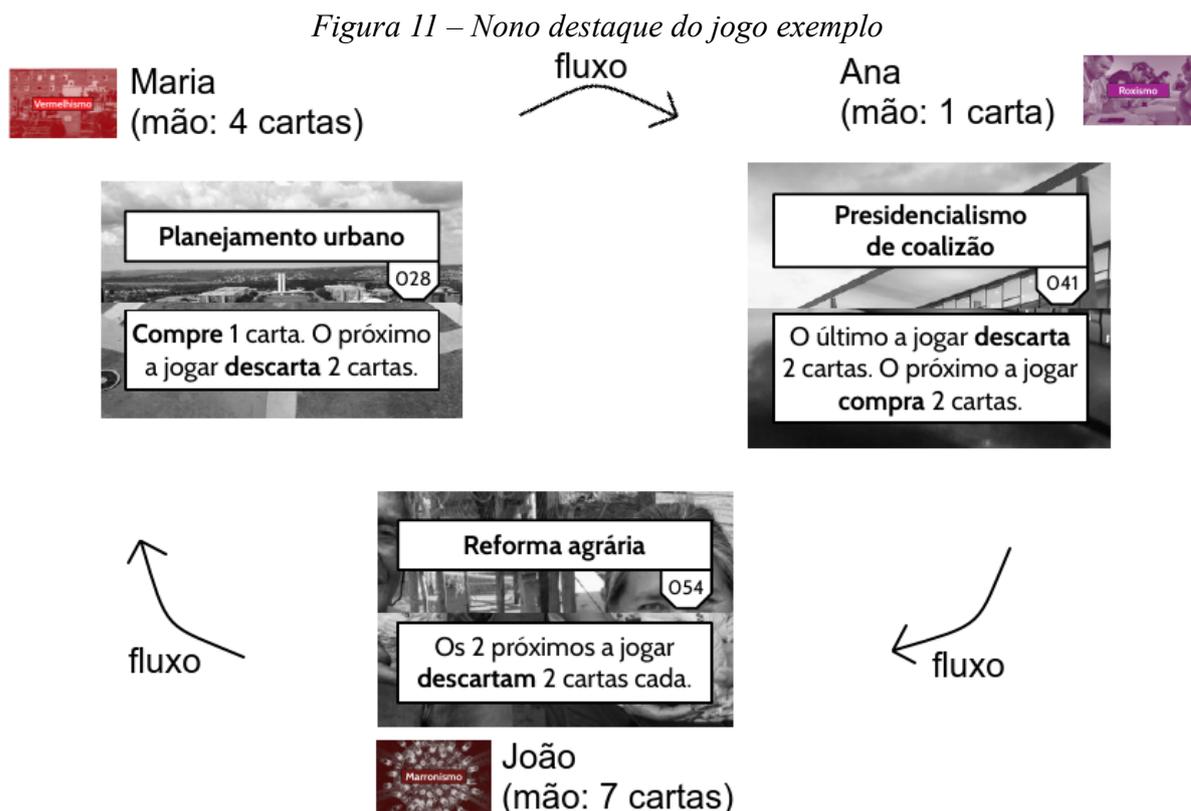


Fonte: elaborado pelo autor.

Na vez de Maria, ela compra 1 carta (ficando com 6 à mão), enquanto Ana fica com apenas 1 carta na mão, pois descarta 2 (João continua com 5 cartas à mão). Maria passa a vez.

Esta próxima jogada, a de Ana, é perigosa, pois ela pode ter à mão uma carta de ação guardada para vencer a partida. Repare que Maria não necessariamente fez mal em não aceitar a recente proposta de revolta de João, pois esta revolta só seria completada *depois* desta jogada de Ana, então se Ana realmente tivesse uma carta de ação na mão, a revolta teria sido inútil. Os jogadores já teriam que ter agido mais cedo se quisessem impedir essa vitória.

Mas não é o que acontece. A base de Ana é obedecida (Maria descarta 2 cartas, ficando com 4 na mão, e João compra 2, ficando com 7 à mão) e Ana passa a vez, seguindo com 1 carta à mão. A figura 11 mostra o estado da partida após a jogada de Ana.



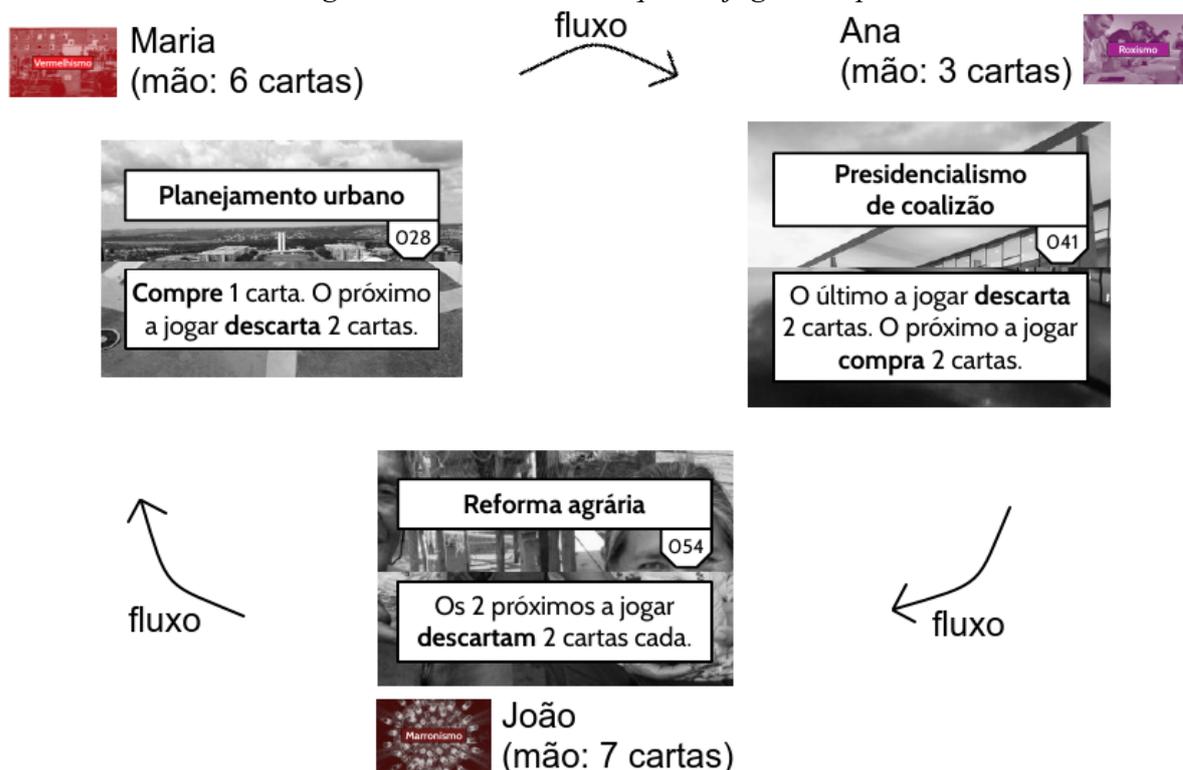
Fonte: elaborado pelo autor.

A jogada de João ativa uma crise (Maria e Ana precisam descartar 2 cartas cada, mas Ana só tem 1 na mão). Considere o que foi falado acima sobre a posição difícil de João em relação a propor revoltas, e fica fácil entender porque ele escolhe a alternativa: fazer alguém

comprar 2 cartas. Nesse caso, ele escolhe a Maria para comprar 2 cartas. Há várias razões pelas quais ele poderia fazer isso: ao não escolher a Ana, ele mantém a crise prevista para a próxima jogada; ao não escolher a si mesmo, não aumenta ainda mais sua distância em relação às adversárias. Ele pode ainda estar irritado com a Maria por esta não ter apoiado sua recente proposta de revolta. Maria, então, está agora com 6 cartas na mão (João continua com 7, e Ana, com 1).

A jogada de Maria, previsivelmente, também ativa uma crise (Ana precisa descartar 2 cartas, mas só tem 1 à mão). Talvez por não visualizar uma boa proposta de revolta, escolhe Ana para comprar 2 cartas; esta agora tem, portanto, 3 cartas à mão (João continua com 7, e Maria, com 6). A figura 12 mostra o estado da partida logo após esta jogada de Maria.

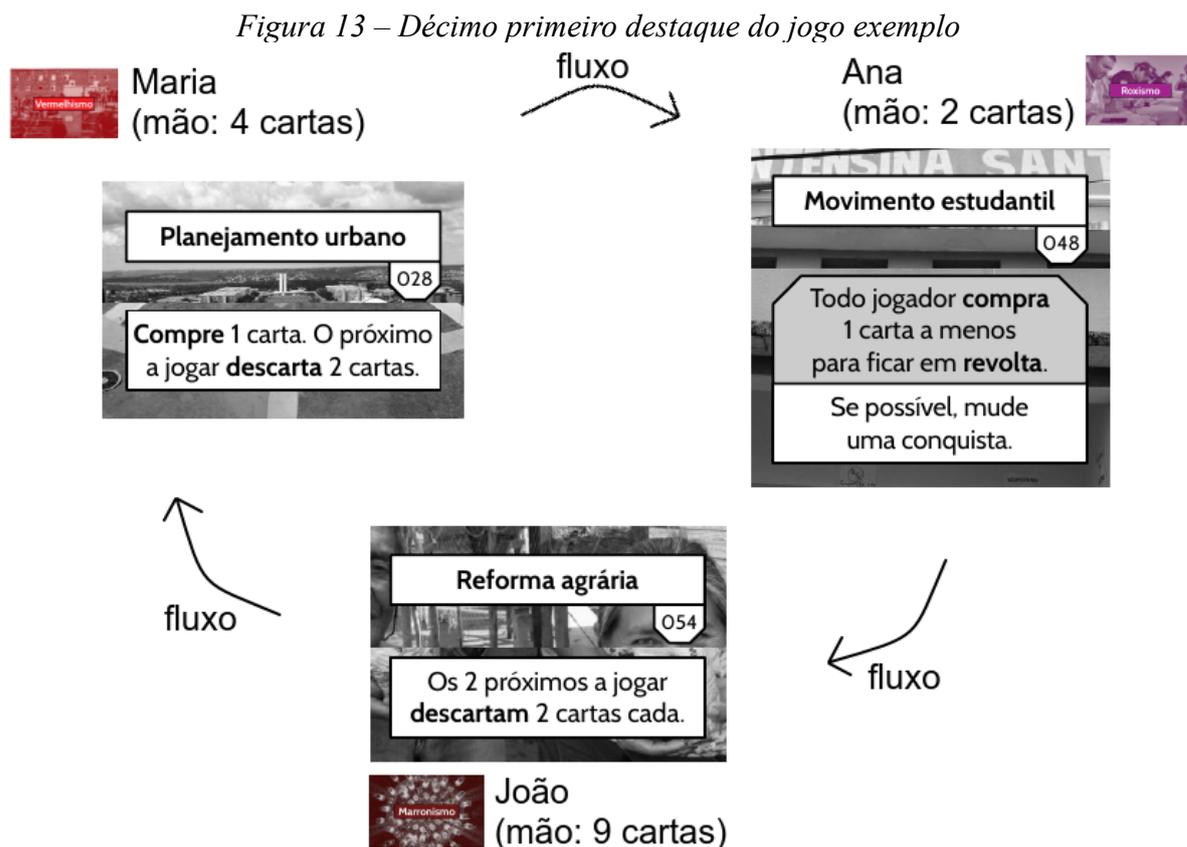
Figura 12 – Décimo destaque do jogo exemplo



Fonte: elaborado pelo autor.

Começa a jogada de Ana, com os efeitos de sua base sendo obedecidos: Maria descarta 2 cartas, ficando com 4 cartas na mão; João compra 2 cartas, ficando com 9 cartas na mão. Durante a crise da jogada anterior (de Maria), Ana deve ter comprado uma “Liderança”,

pois a utiliza agora para colocar a carta “Movimento estudantil” no lugar de sua própria base. Ao descartar uma carta de ação, ela fica agora com 2 cartas na mão. A figura 13 mostra como a partida ficou logo após esta jogada de Ana.



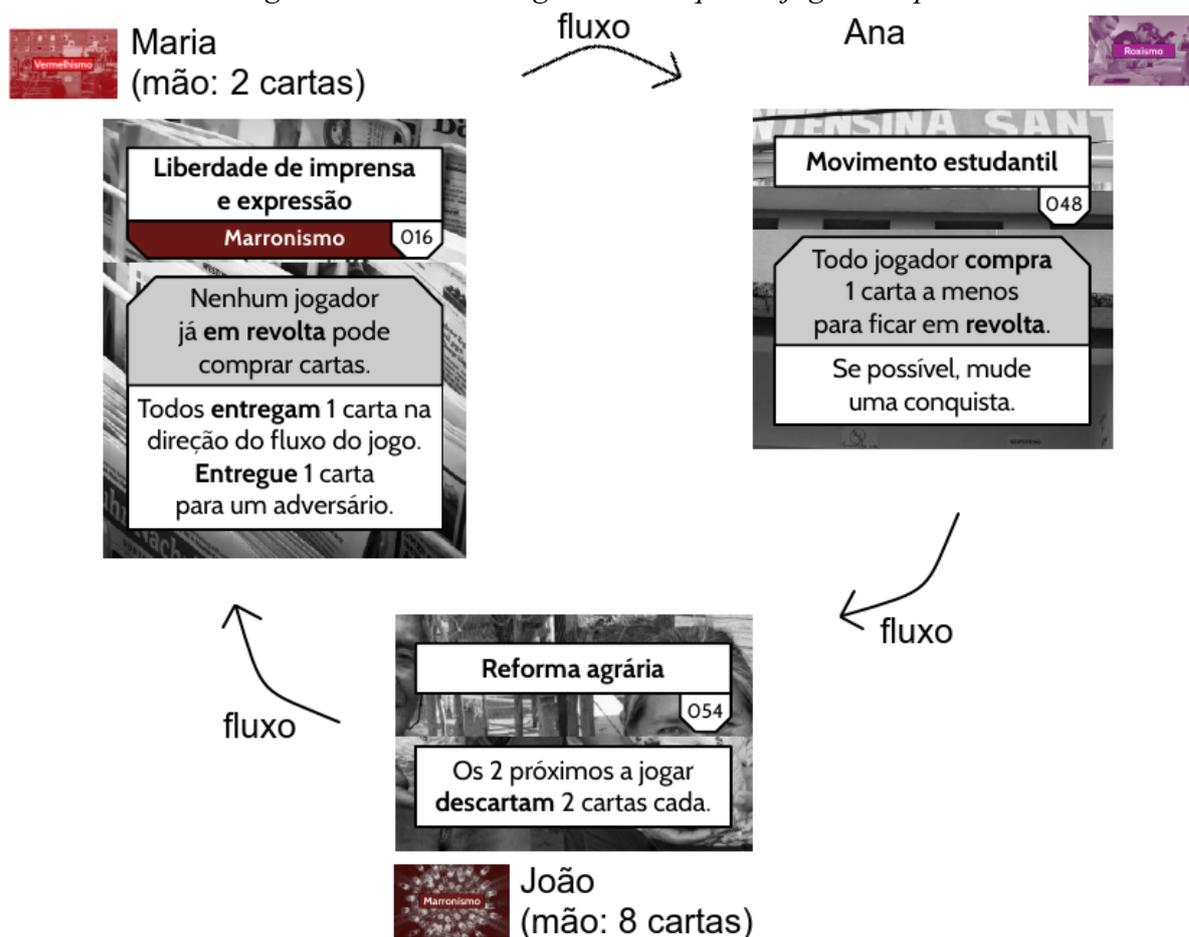
Fonte: elaborado pelo autor.

Perceba que ao usar a “Liderança” – especialmente para não transformar as bases de João e Maria – Ana garantiu sua vitória. Trata-se menos do que ela fez com essa ação – qual carta específica colocou na estrutura – do que o fato de que fez um descarte, fazendo com que o número de cartas em sua mão se tornasse *par*. O resultado foi imediato: na jogada seguinte, de João, ela descartou suas duas cartas (assim como Maria também fez um descarte, ficando com 2 cartas na mão) e venceu a partida.

Contudo, este não foi o fim da história. Afinal, a partida só termina com *o final de uma jogada*, e a jogada só termina quando *o jogador faz sua ação ou passa a vez*; João ainda tinha uma ação para fazer, e ele resolveu usar uma Liderança, provavelmente comprada

recentemente, para colocar a carta “Liberdade de imprensa e expressão” na base de Maria. A figura 14 mostra como esta partida *de fato* terminou.

Figura 14 – Décimo segundo destaque do jogo exemplo



Fonte: elaborado pelo autor.

Por que João faria isso, se nada do que ele fizesse seria capaz de impedir a vitória de Ana? Porque esta carta que ele acaba de colocar na estrutura é uma carta de sua ideologia (marronismo), de modo que, ao fazer com que a partida termine com uma carta de sua ideologia na estrutura, ele ganhará 1 conquista. Ana, a vencedora da partida, ganha 2; Maria não ganha nenhuma. Ana 2, João 1, Maria 0, é o placar do jogo até aqui, que continua ainda com mais 2 partidas (ou 3, se for preciso desempatar), logo depois que cada jogador escolher suas conquistas (isto é, quais cartas vão retirar do baralho para as próximas partidas).

2.3 RELAÇÕES COM A TEORIA SOCIAL

A complexidade da realidade social a torna irrepresentável em sua completude, especialmente por um jogo competitivo. Esta irrepresentabilidade é uma premissa inerente ao potencial didático da ferramenta, como se verá na proposta de atividade.

Ainda assim, o jogo claramente visa fazer uma analogia com teorias sociológicas que buscam explicar as dinâmicas sociais de forma mais ampla – inclusive com algumas mais que com outras: ele está mais próximo de incorporar perspectivas como as de Bourdieu e Giddens do que as de Garfinkel ou Goffman, por exemplo.

A principal dinâmica que o jogo busca representar é a tensão entre agência e estrutura. Para além desta, há ainda muitas outras que poderiam ser exploradas, como crises, revoltas, ideologias – até mesmo a ideia de conquistas, que simbolizam a forma como os “vencedores” não só “escrevem a história”, mas escrevem-na de forma a remover certas possibilidades sociais do horizonte político (isto é, cartas literalmente “fora do baralho”). Contudo, a exploração teórica de cada uma dessas ideias e de ainda outras (como cada “estrutura social” representada em cartas de base, ou mesmo as cartas de ação) exigiria vinte ou trinta trabalhos como estes. Concentro-me, assim, na questão da relação entre agência e estrutura, uma vez que este será o principal tema da abordagem pedagógica a ser detalhada no capítulo 3 a seguir.

Por um lado, os jogadores, ao iniciar uma partida, sofrem efeitos de bases sorteadas, assim como pessoas nascem sob o efeito de estruturas sociais que não escolheram. Mais que isso, a obrigatoriedade de fazer o que as bases exigem coloca sempre os jogadores sob julgo de um acumulado de situações que escapa a seu controle. Isso se relaciona tanto à postulação básica da visão durkheimiana, que discute “fatos sociais” como anteriores aos indivíduos e os constringendo (DURKHEIM, 1971, p. 87), quanto, em menor grau, à teoria de Marx (2011, p. 25), para quem as pessoas “fazem a sua própria história”, mas “não [...] de livre e espontânea vontade”, posto que em “circunstâncias [...] que] lhes foram transmitidas assim como se encontram”.

Por outro lado, as possibilidades de intervenção são significativas o bastante para que o resultado do jogo não possa ser visto como o desfecho inevitável de uma determinada combinação inicial de bases. De forma semelhante, Bourdieu (1983, p. 60, ênfase no original), coloca que é preciso analisar a dinâmica social contornando o “realismo da estrutura”: a

maneira como as pessoas atuam ou deixam de atuar é indispensável para compreender o *status quo*, muito embora isso não significa que ações descontextualizadas possam explicar um determinado estado de coisas. “Não é útil analisar o comportamento de atores individuais em isolamento”, especialmente sem considerar “a posição de um ator dentro de um [...] ‘campo’, dentro do qual a ação ganha significado em primeiro lugar” (JOAS; KNOBL, 2009, p. 378).

Em Agência, o campo dentro do qual os jogadores se posicionam, que confere significado a suas ações, é o próprio jogo, com suas regras de alteração de bases e definições de vitória. Ao jogar (adentrar o campo), os jogadores desenvolvem a disposição para seguir suas regras, o que explica a relativa estabilidade das estruturas ao longo do tempo, característica do jogo: tornam-se menos “sujeitos” e mais “atores em um campo pelo qual eles são profundamente moldados” (JOAS; KNOBL, 2009, p. 378), o que Bourdieu (1983, p. 61) classicamente chama de *habitus*.

Os campos que Bourdieu abordava eram específicos (científico, artístico, religioso), enquanto Agência representa – principalmente para obter uma jogabilidade mais simples – uma única totalidade social. No entanto, Bourdieu considerava que a competição entre agentes maximizadores de interesse constitui a dinâmica social mais elementar (GRAEBER, 2001, p. 27-29). Um jogo seria assim uma forma conveniente de representação de sua teoria, pois, assim como para utilitaristas, na sociologia de Bourdieu “as pessoas (consciente ou inconscientemente) sempre perseguem seus interesses - ou preferências”, e dentro de um campo aprendem suas regras e “internalizam” as “estratégias” para alcançar o objetivo inequívoco: “melhorar [su]a posição [...] dentro de um campo particular ou ao menos preservar o status quo” (JOAS; KNOBL, 2009, p. 384).

Contudo, a noção de *habitus* não preconiza que indivíduos se tornam autônomos seguidores de regras, de modo que a obrigatoriedade de seguir o que a base manda fazer significa um certo “desencaixe” na metáfora. Para Joas e Knobl (2009, p. 383), “o conceito de ‘habitus’ não exclui um espaço comportamental de manobra que possibilita um tipo criativo e inovador de conduta”, implicando apenas que “nunca podemos romper ou sair desse comportamento habitual completamente, porque o *habitus* é um aspecto de nossa identidade e história de vida”. A sociologia de Bourdieu visa buscar os fatores estruturais que fortemente incentivam (por punição ou recompensa, objetivamente e subjetivamente) a permanência de instituições ao longo do tempo. Assim, embora um Agência mais propriamente

“bourdieusiano” poderia manter a competitividade do jogo, ele deveria colocar opções para os jogadores de cumprir ou não o que a base exige.

Além disso, o hiperfoco em uma única “totalidade” é outra incongruência. Uma vez que a maximização do interesse pela vitória (definida de acordo com apenas um critério) é o único *habitus* produzido pelas regras do jogo, cada base acaba sendo trocada assim que for conveniente fazê-lo, sem “apego” por parte de jogadores. Em outras palavras, a valorização de uma atividade de acordo com os critérios de um campo (p. ex., jejuar no campo religioso; ter sua arte como pichador reconhecida nas ruas) motiva a aderência a comportamentos que de outro modo seriam contrários a interesses biológicos ou estruturados pelos critérios de outro campo (passar fome; monetizar a arte). Como não há vários campos interseccionados no jogo Agência, apenas um, estruturando um único critério de sucesso e desenvolvimento, não há essa sutileza que explique um apego subjetivo a uma base que *não* esteja ajudando o jogador a vencer o jogo segundo um critério²⁵.

O jogo portanto representaria melhor a teoria de estruturação de Anthony Giddens. A assimetria na distribuição de recursos (visível no jogo, por exemplo, pelo número de conquistas, ou de cartas à mão) se relaciona à força coercitiva intrínseca àquilo que o jogo chama de bases, mas não somente: a dominação e o poder “têm de ser reconhecidos como inerentes na associação social”, o poder inclusive não sendo “um fenômeno inerentemente nocivo nem apenas a capacidade de ‘dizer não’” (GIDDENS, 1989, p. 37). Em outras palavras, o jogo estimula a adesão a suas regras, que em grande medida dificultam a alteração constante das bases, porque não produz apenas perdedores, mas também vencedores; ele estimula a adesão à dinâmica assim como em Bourdieu as estruturas produzem um *habitus*, com a diferença do aspecto restritivo das estruturas enquanto configurações de poder e dominação, o que é crucial para compreender a estabilidade em cenários nos quais ela conflita com o interesse de um ou mais jogadores.

Para Giddens (1989, p. 20), as estruturas sociais não se referem à “dimensão sintagmática das relações sociais”, mas sim à “dimensão paradigmática”, ou seja, às regras de transformação que governam uma matriz de transformações admissíveis. Em outras palavras,

²⁵ O mais próximo que Agência chega disso é o sistema de ideologias, em que alguém quer conservar uma estrutura social independente de seus efeitos imediatos que possam lhe ser negativos – mas aí, também, isto segue sendo feito pelas mesmas razões, apenas em escalas temporais (curto prazo, longo prazo) diferentes. De outro modo, o máximo que pode ser feito é uma inserção externa dessa dinâmica por parte dos jogadores – p. ex., com alguém se recusando moralmente a colocar na estrutura uma carta de base que represente algo violento, discriminatório, etc., ou instituindo algo que considere positivo na vida real, independente de seus efeitos na partida.

o conceito de estrutura social seria melhor representado pelo *regulamento do jogo em si*, e não pelas cartas de base, na medida em que aquele determina quais transformações (de base) são possíveis, e os critérios para que os jogadores julguem quais são desejáveis (as bases viriam então a representar o que Giddens chama de “instituições”).

Assim, pareceria ser o caso de não haver realmente possibilidade de agência. Afinal, não há muitas formas de flexibilizar as regras do jogo, e mesmo as que existem dependem de cartas de base (e, portanto, estão subordinadas a estas regras, não tendo sua permanência garantida sequer até o final de uma partida, quanto mais de um jogo). Porém, para Giddens (1989, p. 9-11), a agência “não se refere às intenções que as pessoas têm ao fazer as coisas, mas a capacidade delas para realizar essas coisas em primeiro lugar”, de modo que cada agente poderia “em qualquer fase de uma dada sequência de conduta, ter atuado de modo diferente”. Essa é uma característica notória do jogo: por um lado, todo jogador derrotado pode explicar sua derrota como consequência de suas restrições – “as bases levaram outro jogador à vitória!”. Contudo, em algum momento ele poderia ter agido de forma diferente, ou os outros poderiam. Foi possível “criar uma diferença” (GIDDENS, 1989, p. 17), o que bastaria para caracterizar a agência humana.

Uma terceira perspectiva é a de William Sewell, para quem a noção de estrutura é essencial por descrever “a tendência de padrões de relações a serem reproduzidas, mesmo quando os atores se engajando nas relações estão inconscientes dos padrões ou não desejam sua reprodução”²⁶. (SEWELL, 1992, p. 3). Assim como Giddens, Sewell (1992, p. 4) considera que as estruturas sociais não apenas restringem a agência humana, mas a possibilitam: ele conceitua os agentes humanos como “capazes de colocar em ação suas capacidades estruturalmente formadas de maneiras criativas ou inovadoras”²⁷, o que poderia eventualmente levar a transformações estruturais. Mas, diferentemente da teoria da estruturação, esse enquadramento permite tratar como representações de estruturas aquilo que o jogo Agência chama de estruturas, com as regras do jogo se relacionando a um formato específico de agência humana.

26 Tradução do autor; no original: “the tendency of patterns of relations to be reproduced, even when actors engaging in the relations are unaware of the patterns or do not desire their reproduction”.

27 Tradução do autor; no original: “agents are capable of putting their structurally formed capacities to work in creative or innovative ways”.

Para Sewell (1992, p. 16), é preciso adotar “uma concepção de sociedade - e de estrutura - muito mais múltipla, contingente, e fraturada”²⁸ (SEWELL, 1992, p. 16), o que implica defender as seguintes premissas quanto à natureza das estruturas: sua multiplicidade, sua transponibilidade, sua intersecção, a imprevisibilidade da acumulação de recursos, e a polissemia de recursos. É possível ver como o jogo Agência incorpora tais premissas ao representar as estruturas como o faz: múltiplas, interseccionando-se (atuam sobre outros jogadores e entre si), “transponíveis” (podem ser realocadas, ou retiradas da sociedade para serem recolocadas mais tarde), tendo efeitos cumulativos que podem levar a desfechos imprevisíveis (como discutido no conceito de agência de Giddens acima²⁹). Ademais, o mesmo elemento do jogo que representa (inversamente) os “recursos” ou elementos de “status” que determinam a vitória (o número de cartas à mão) representa também as possibilidades de transformação social à disposição - implicando, assim, uma polissemia na dinâmica do jogo.

A agência, por sua vez, seria a capacidade “de reinterpretar e mobilizar uma gama de recursos em termos de esquemas culturais que não aqueles que inicialmente constituíam tal gama”³⁰ (SEWELL, 1992, p. 19). Isso seria uma possibilidade sempre presente em Agência, ainda que constrangida e canalizada em formatos específicos, como o próprio autor prevê:

a capacidade para a agência - para desejar, formar intenções, e agir criativamente - é inerente a todos os humanos. Mas [... as] formas específicas que a agência tomará [...] variam enormemente e são cultural e historicamente determinadas.³¹ (SEWELL, 1992, p. 20)

Porém, se a forma como Sewell compreende a agência servisse como fundamento teórico para o jogo, as próprias regras de alteração estrutural (que engendram as oportunidades de agência) deveriam ser postas *em jogo*, o que já vimos que não acontece. Pela mesma razão o jogo não traduz teorias como as de Sherry Ortner (2007), por exemplo, que discutem a variabilidade da própria agência como propriedade estrutural. Essas tensões entre

28 Tradução do autor; no original: “a far more multiple, contingent, and fractured conception of society - and of structure”.

29 De fato, o autor não rompe definitivamente com autores como Giddens e Bourdieu, mas combina suas perspectivas para fornecer uma contribuição original ao debate sociológico sobre estruturas e agência.

30 Tradução do autor; no original: “the actor's capacity to reinterpret and mobilize an array of resources in terms of cultural schemas other than those that initially constituted the array”.

31 Tradução do autor; no original: “a capacity for agency - for desiring, for forming intentions, and for acting creatively - is inherent in all humans. But I would also argue that humans are born with only a highly generalized capacity for agency, analogous to their capacity to use language. [...] The specific forms that agency will take consequently vary enormously and are culturally and historically determined”.

jogo e teoria sociológica advêm do fato de que o jogo é, enfim, um *jogo*. As regras e definições essenciais do jogo não podem ser modificadas – são “naturalizadas” – porque de outro modo o jogo poderia se tornar outra coisa, que não um jogo - um projeto cooperativo, por exemplo. A competitividade absolutamente estruturante do jogo não surge *em meio* à dinâmica do jogo; ela é essencial ao jogo *desde antes de seu início* porque, sem ela, ele *não seria um jogo*.

É por isto que é preciso “problematizar” Agência *enquanto* representação social, não perdendo de vista sua estrutura enquanto jogo, para que ele possa ser usado adequadamente como ferramenta didática. Caso contrário, naturalizar-se-ia um modelo específico de sociabilidade, contradizendo qualquer mensagem sobre a importância da imaginação sociológica que poderia ser formulada por meio dele. Mesmo que a “narrativa” que o jogo gera (as cartas e o que acontece com os jogadores por conta delas) possa ser uma espécie de guia para discutir regularidades sociais, o jogo não é capaz de representar (e dificilmente poderia) a disputa cultural e política mais profunda sobre o próprio significado de valor – ou, para além da agência, a própria liberdade:

O que está em jogo em última instância na política [...] não é sequer a luta para apropriar valor; é a luta para estabelecer o que o valor é [...]. Qualquer projeto como esse, de construção de significados, necessariamente envolve a imaginação de totalidades (já que é disso que significados são feitos), mesmo que nenhum tal projeto de totalidade possa ser completamente traduzido em realidade - a realidade sendo, por definição, aquilo que é sempre mais complicado do que qualquer construção que possamos fazer dela. (GRAEBER, 2001, p. 88).

Ao longo deste capítulo, busquei apresentar o jogo, comparando-o com outros similares já existentes, apresentando sua origem e um pouco de seu histórico de desenvolvimento, suas regras atuais, e, por fim, explorando as formas como ele pode ser compreendido – até certo ponto – como metáfora de relações sociais, especificamente da relação entre as noções de agência e estrutura. É justamente essa relação que será explorada no próximo capítulo, em que descreverei uma proposta de uso do jogo como ferramenta didática em sala de aula.

3 PROPOSTA DE USO DIDÁTICO

No contexto educacional, a utilização de jogos como recursos pedagógicos atende a diferentes metodologias e objetivos (AVANÇO; LIMA, 2020). Em geral, ela oportuniza aos estudantes o uso de uma linguagem familiar e que possui significados diferentes dos conteúdos acadêmicos e escolares (SILVA, 2019). Quando tal recurso está associado ao conteúdo teórico trabalhado durante as aulas, o jogo pode permitir ao estudante acessar o capital cultural que já possui acerca desta dinâmica (HOPPE; SPERHACKE, 2017, p. 141) e, ao mesmo tempo, relacionar a experiência vivida durante o jogo com os conceitos estudados.

O exercício que o jogo exige da pessoa que está jogando a torna uma agente ativa; por isso os jogos aparecem na literatura pedagógica como metodologias ativas³², que conferem protagonismo aos estudantes (SPERHACKE; HOPPE; MEIRELLES, 2016). Como visto na introdução, o lúdico pode provocar “respostas emocionais” e “estímulos de diversas ordens”, implicando “diferentes modos de se acessar a memória e aquilo que se aprendeu a partir de diferentes referentes” (HOPPE; SPERHACKE, 2017, p. 141). Isto pôde ser observado na supracitada experiência no CA-UFSC em 2018; estudantes familiarizados com jogos de carta apropriaram-se mais rapidamente da dinâmica do que os não familiarizados, e a atração de “brincar em sala de aula” estimulou a grande maioria dos estudantes a ter uma postura de entusiasmo diante da dinâmica e seus desafios (VIANA; SILVA, 2021, p. 3).

É importante ressaltar que “a educação lúdica permite que os saberes se construam a partir de experiências compartilhadas entre os alunos, mediadas pelo professor” (HOPPE; SPERHACKE, 2017, p. 134). Assim, não se trata tanto de uma proposta em que discentes devam, necessariamente por si mesmos e com base no jogo, “produzir sua própria teoria sociológica”; trata-se de usar o jogo como um ponto de partida estimulante para discussões em que o conhecimento é consolidado. Enquanto Guzzo, Parreira e Silveira (2020, p. 3), por exemplo, caracterizam as metodologias ativas como aquelas em que “o aluno é personagem principal e o maior responsável pelo processo de aprendizado”, creio que alunos apenas *parecem* ter maior responsabilidade porque são quem mais “visivelmente” age; porém, o papel de docentes como mediadores desse processo (BERBEL, 2011) não pode ser visto como “minoritário”, o que também se aplica ao uso do jogo Agência em sala de aula.

32 Há, no campo da educação, todo um debate sobre um certo “entusiasmo acrítico” quanto às metodologias ativas. Delineio aqui apenas alguns pontos breves sobre essa questão, tanto quanto ela incide sobre o uso que se pode fazer de Agência, furtando-me a entrar neste assunto complexo em maior profundidade.

Contudo, destaca-se que neste caso “o educador precisa desempenhar um papel diferente”, abstendo-se da ideia “de que é o detentor de todo o conhecimento” (HOPPE; SPERHACKE, 2017, p. 135). A exploração de uma metáfora tão ampla e multifacetada como a que o jogo propõe pode levar o debate para muitos caminhos diferentes, e é preciso combinar a produtividade desta espontaneidade com pontes efetivas entre experiências e conceitos sociológicos.

Ademais, deve-se ter em mente também que “enquanto as emoções positivas podem favorecer o aprendizado, as negativas podem prejudicá-lo” (HOPPE; SPERHACKE, 2017, p. 142). Nesse sentido, embora jogos possam fornecer uma atmosfera estimulante e motivadora – e mesmo estressante, mas num sentido positivo, enquanto “desafiante” – é preciso também preparar-se para mediar eventuais conflitos e dissolver tensões mais agudas que possam prejudicar o aproveitamento da dinâmica, como será melhor discutido na seção 3.2 adiante.

Como mencionado acima, o jogo Agência oferece um quadro de referências metafórico muito rico em termos de trabalhar diversos temas e conceitos sociológicos. Porém, para este trabalho especificamente, ofereço uma proposta de atividade didática em que o jogo é usado para auxiliar a introduzir discentes do ensino médio à sociologia (discentes, portanto, do 1º ano do ensino médio). Assim, o docente discutirá questões sobre agência e estrutura, podendo traçar paralelos com características marcantes das obras de Émile Durkheim, Max Weber, e Karl Marx (os ditos “clássicos da sociologia”). Parto da premissa de que este é o enquadramento padrão das aulas introdutórias à sociologia na educação básica³³: as respostas (didaticamente transpostas) que estes três autores dão à questão sobre em que medida os indivíduos são produtos da sociedade ou atuam como agentes “criadores” desta.

Por fim, compreendo que esta atividade se encaixaria, no âmbito da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como algo próprio do ensino da “competência específica 1” das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas (“Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos[...]”).

33 Não obstante, nada impede a utilização da proposta didática de outras formas, com referência a outros autores, temas, etc.

3.1 DELINEANDO A PROPOSTA

Começo explicitando duas premissas desta proposta. Primeiramente, presume-se que as atividades serão desenvolvidas em aulas “faixa” (períodos que se estendem por 1:20h ou mesmo 1:30h). Em segundo lugar, embora não haja um número de alunos limitante em relação a essa dinâmica, certamente presume-se que, no caso de serem mais que algo próximo a 30, estejam presentes tantas pessoas mediadoras quanto preciso para não sobrecarregar a observação e a mediação do docente principal – isto é, considero razoável que um professor consiga realizar essa proposta para uma turma de cerca de 30 alunos, mas um número muito maior trará dificuldades, e auxiliares certamente viriam a calhar³⁴.

A primeira aula será usada integralmente para que os estudantes possam adquirir certa proficiência no jogo, a ponto de reconhecer seus elementos principais. Nela, discentes devem aprender a jogar o jogo ao jogá-lo. Porém, este “melhor método” de aprender qualquer jogo, conforme mencionado acima, depende da mediação direta de alguém que já o aprendeu. Experiências progressas indicam que o ensino “coletivo”, do professor diretamente para todos os alunos ao mesmo tempo, não é a melhor estratégia. Como conduzir, então, este primeiro momento?

Se não for possível ensinar o jogo a alguns alunos *antes* desta primeira aula – como é razoável supor que não será – a estratégia sugerida é a seguinte: ensinar o jogo de forma tão prática quanto possível a poucas pessoas que já tenham alguma facilidade com jogos de cartas; estas, por sua vez, farão o mesmo nos grupos que de fato jogarão. Assim, cada turma é dividida em grupos de 3 a 6 pessoas³⁵ (de acordo com as limitações do próprio jogo em relação ao número de jogadores). O docente então pedirá por discentes voluntários, a partir do critério de familiaridade com (e gosto por) jogos de cartas. Serão necessários tantos voluntários quanto houver grupos de jogadores. A ideia é que o docente explique as regras do jogo *para estes voluntários*, enquanto os grupos poderão já ir lendo o manual e examinando as cartas, tendo um contato incipiente com o jogo. Ao final da explicação, cada voluntário ficará responsável por auxiliar um grupo a jogar.

34 Isto se liga à primeira premissa, por exemplo, considerando que caso o docente não possua à sua disposição uma aula “faixa”, este poderia fazer uma parceria com outro (responsável pela aula anterior ou subsequente), “juntando” as duas em um projeto comum, potencialmente tendo mais pessoas para ajudar a coordenar a turma.

35 O docente deve ter em mente de que jogos de 3 pessoas costumam ser significativamente mais rápidos que os de 6 – via de regra, quanto mais jogadores, mais demoradas as partidas e o jogo em geral. Ver também a seção 3.3 abaixo quanto a adaptações de acessibilidade que possam se fazer necessárias.

Devo ressaltar que é preponderante que a turma compreenda o básico sobre o jogo, e tenha tido suficiente oportunidade de jogá-lo, para que as próximas aulas façam sentido. Assim, é importante dedicar toda esta primeira aula ao jogo, inclusive evitando entrar em debates sociológicos que os próprios discentes podem muitas vezes suscitar, de modo a realmente aproveitar este tempo para “atrair” os alunos para o tema por meio do entretenimento. Em outras palavras, o fato de que uma aula inteira será usada para se divertir não deve ser visto como um “desperdício”, pois a familiaridade com o jogo e a boa vontade por parte do alunado são fundamentais para o bom termo do exercício.

Na segunda aula, a turma fará uma discussão coletiva sobre a metáfora sociológica do jogo. Uma boa maneira de iniciar é perguntar, afinal, o que os discentes acharam do jogo, e se visualizaram alguma relação entre ele e o que já tiverem estudado (introdução à sociologia com análises iniciais dos clássicos).

É possível que algumas turmas não tenham se apercebido da conexão, e então o docente deveria empregar uma mediação mais proativa, com perguntas mais direcionadas. Uma delas é sobre as “sensações” do jogo, isto é, o que os estudantes sentiram na medida em que jogaram. Respostas prováveis incluem frustração (por não encontrarem formas de reverter uma situação ruim em que tenham caído), raiva com adversários (por terem lhes negado apoio a revoltas, por exemplo), alegria (seja por terem feito alguma jogada perspicaz ou por terem tido sorte de alguma forma), tristeza (por não terem percebido alguma condição da estrutura do jogo que tenha lhes causado uma derrota evitável), e mesmo aversão, motivada seja por não gostarem do jogo, por sentirem que não o compreenderam adequadamente, por terem sido inseridos em um grupo de colegas por quem têm pouco afeto, etc.

Nesse momento, pode ser interessante também perguntar se eles se lembram de algum momento marcante dos jogos anteriores. Como a última vez que jogaram terá sido há uma semana ou até mais, essas memórias podem ser poucas, mas as que existirem terão provavelmente grande significância. Aqui é importante notar também que, durante a primeira aula, o docente deve circular entre as mesas de jogo, não só para auxiliar os grupos com dúvidas quanto às regras, mas justamente para captar momentos significativos das partidas – assim, mesmo que os alunos não se lembrem de nada, o professor poderá fazê-lo.

Essas perguntas iniciais servem bem a turmas pouco comunicativas (quando perguntadas diretamente sobre a metáfora sociológica do jogo) porque vão ativando novamente a memória do jogo – afinal, os alunos podem ter pouco a dizer porque não se

lembram bem dele. Porém, as perguntas mais importantes a se fazer para chegar ao núcleo da questão pedagógica tem a ver com as vitórias e derrotas. Assim, é interessante perguntar quem se lembra de ter ganhado alguma partida, ou mesmo um jogo³⁶. A próxima e crucial pergunta então é: o que levou o vencedor à vitória?

Aqui é impossível prever exatamente quais serão as respostas, pois serão extremamente contextuais. No entanto, independente de quais forem, o trabalho do docente mediador é questionar, a todo momento, qualquer resposta “fácil” e direta, complexificando os processos que levaram a uma vitória. Se, por exemplo, um jogador diz que venceu por causa de sua habilidade superior, o docente deve questionar se em nenhum momento ele teve sorte (especialmente no começo da partida) ou ajuda de outros jogadores, seja por erro destes ou p. ex. por apoio a uma revolta. Se um aluno diz, por outro lado, que a sua base inicial era muito boa e ele estava basicamente “destinado” a vencer, deve-se questionar por que os outros jogadores, seus adversários, não colaboraram entre si (p. ex., apoiando-se mutuamente em revoltas) para interromper esta vitória.

É para este ponto que a discussão – independente se iniciada por observações estudantis ou por questões do docente – deve preferencialmente se encaminhar. Este é o caso porque os alunos estarão confrontando a complexidade da questão sobre estrutura e agência; mais especificamente, como compreender a participação de cada um dos fatores na construção da realidade social (e da estrutura do jogo, os resultados a que ela leva). E é a partir deste fio condutor que o docente pode reintroduzir os clássicos da sociologia, e mostrar como suas perspectivas se aplicam à metáfora do jogo.

No caso de Durkheim, o professor deve enfatizar que os alunos não escolhem as bases do início de cada partida, *assim como* as pessoas não escolhem as estruturas sociais “em vigor”, por assim dizer, ao nascerem. Nesse momento, algumas cartas podem ser usadas diretamente para deixar o ponto bem explícito. Por exemplo, a carta “Perseguição política e repressão policial” tem o seguinte efeito: “Todo jogador compra 1 carta a mais para ficar em revolta. Compre 1 carta”. Se a pessoa “nasce” sendo alvo de perseguição política (no caso, provavelmente sua família, sua comunidade), ela acaba tendo uma “desvantagem” de saída na vida, algo que influenciará todas as suas decisões dali em diante – bem como suas jogadas,

36 A depender do tempo levado para aprender o jogo, é possível que alguns grupos não consigam terminar um jogo completo na primeira aula. Contudo, terem jogado 2 partidas parece ser suficiente para terem alguma noção básica do jogo.

caso essa seja sua base inicial na partida. Uma comparação pode ser feita com alguma outra carta de base que faça a pessoa descartar cartas, como “Cooperação comunitária”.

Para além das cartas de base, algo provavelmente ainda mais importante é o próprio conjunto de regras. Este, que também já estava decidido antes do começo da partida, em muitas ocasiões terá impedido, ou no mínimo dificultado, que os alunos superassem alguma circunstância difícil (p. ex., não é possível transformar bases imediatamente sem uma carta de ação ou base que o exija ou permita).

Vale a pena concluir, assim, que uma visão como a durkheimiana enfocaria estruturas sociais, ressaltando a maneira como limites e constrangimentos superiores à amplitude de decisão individual influenciam o desfecho de uma partida, de um jogo, de uma vida.

No caso da teoria weberiana, há também dois elementos relevantes a se destacar. Em primeiro lugar – e aqui os “casos” das partidas da aula anterior podem vir muito a calhar – há muitas circunstâncias em que os jogadores podem ter tomado decisões com base em critérios que vão além de seu próprio desejo de vencer. Por exemplo, alguém pode ter negado apoio a uma revolta que lhe seria benéfica apenas para “se vingar” de um colega por algo que tenha feito anteriormente (no jogo ou mesmo fora dele). Pode-se então explorar de que modo as intenções por trás da ação social são decisivas para a conformação da estrutura do jogo, e inclusive é importante saber interpretá-las *para* poder atuar sobre esta estrutura, da mesma forma como ocorre com as estruturas sociais.

A segunda questão é justamente a existência de aberturas para a atuação sobre a estrutura, de modo que o docente deve direcionar a atenção do alunado para todos os momentos de decisão que existiram durante o jogo, e de que maneira, *apesar* das limitações estruturais, houve chance de atuar sobre esses limites. Uma questão interessante que pode ser ressaltada é como o início da partida não é escolhido pelos jogadores, mas depois de várias “rodadas”, a estrutura parecerá muito diferente, e na quase totalidade dos casos por causa de decisões dos jogadores – e, mesmo se for a mesma, isso também foi resultado de certa inação, inclusive da própria valorização dada a “ganhar”, o que poderia ser rejeitado pelos jogadores em nome de outros valores, informando outras ações (p. ex., ajudar um amigo, ou frustrar a vitória de um adversário, mesmo que isso custe suas chances de vitória).

Por fim, a sugestão para abordar os paralelos entre a perspectiva sociológica marxista e o jogo Agência é começar pela observação do efeito das desigualdades nas próprias decisões dos jogadores, quando há. Por exemplo, uma mesma proposta de revolta que foi rejeitada,

talvez teria sido apoiada se os jogadores estivessem em circunstâncias diferentes – por exemplo, se o jogador que a propôs estivesse “perdendo” a partida (tivesse mais cartas na mão que outros) em vez de “ganhando” (ser o jogador com menos cartas). Assim, as decisões dos jogadores são fundamentais para a conformação da estrutura do jogo, mas apesar dos valores que cada jogador carrega consigo e que motivam sua ação social, um outro fator muito importante – e, poder-se-ia dizer, preponderante, no caso de Marx – é as desigualdades entre os jogadores.

Assim, a questão da estrutura e da agência se “retroalimentam”, e no entanto isso não resolve a questão, uma vez que outros fatores explorados anteriormente seguem sendo relevantes. O caso dos valores no parágrafo anterior faz referência a uma perspectiva weberiana, mas considere que as regras do jogo, no caso durkheimiano, fazem com que seja impossível desvencilhar-se totalmente da dinâmica *competitiva* do jogo. Assim, as desigualdades explicam a progressão da partida mas a decisão de manter os sistemas que as provocam não está “em jogo” (o que será melhor explorado na terceira aula).

É preciso repetir a observação acima de que não estamos lidando aqui com a teoria durkheimiana, a weberiana, ou a marxista *em si*, mas com *transposições didáticas* que permitem a adolescentes, pelo menos alguns dos quais provavelmente nunca pensaram seria e sistematicamente sobre essas questões antes, ter um contato inicial, a nível teórico, com alguns dos problemas que marcam a sociologia como disciplina científica.

Cada turma terá uma dinâmica própria, com prováveis intervenções que farão com que a progressão acima (lidar primeiro com Durkheim, depois com Weber, depois com Marx) ocorra fora desta ordem, ou com elementos adicionais, ou ainda com elementos ambíguos. Esta ambiguidade, cabe também ressaltar, não precisa ser “liquidada” mas *mantida* como um fator produtivo de intriga e questionamento, levando o alunado a experienciar justamente a complexidade das diferenças entre perspectivas sociológicas.

Em todos os casos, é extremamente recomendável que o docente explore o paralelismo entre o que tiver sido explorado em sala de aula previamente, os casos da experiência lúdica, e questões da vida real próximas da experiência de vida do alunado. Convém também fazer, ao fim dessa discussão coletiva, um “apanhado geral” do diálogo, com foco naquilo que o docente mais deseja que os alunos “levem consigo”. Por fim, recomenda-

se que então seja permitido aos alunos, no tempo que restar, jogar mais uma vez³⁷ – podendo assim “ver o jogo com novos olhos”.

A terceira aula começará com uma nova rodada de jogos. Porém, desta vez, o docente alertará os alunos que as regras serão diferentes. O objetivo dos jogadores será fazer com que, ao final de uma jogada, todos fiquem ao mesmo tempo sem cartas na mão. Se alguém “vencer” a partida (no sentido das regras normais, sendo o único a ficar sem cartas na mão), todos perdem.

É preciso deixar claro que se trata de um *desafio*: nesse caso, os jogadores se tornam colaboradores, competindo consigo próprios, e também com outros grupos, para ver se *conseguem* fazer isso. É possível limitar essas tentativas à metade do período da aula, ou colocar que os grupos têm apenas 2 tentativas para fazer isso acontecer; é importante tomar cuidado para deixar tempo suficiente para mais uma discussão coletiva.

Esta discussão será centrada no aspecto estrutural mais profundo do jogo, conforme discutido na seção 2.3 acima: a própria *competitividade*. O objetivo geral deste exercício é “desnaturalizar” quaisquer conjuntos de estruturas sociais. O docente deve questionar: que diferença faz essa mudança de regra? O que muda na disposição subjetiva de cada jogador, nas relações entre os jogadores, e no próprio sentido atribuído a cada carta de base? Certamente cada contexto trará consigo as respostas, e cabe ao docente relacioná-las com a desconstrução do *status quo* como uma dinâmica social *necessária* (não contingente), e de que forma cada uma das perspectivas “clássicas” permitiria abordar essa questão.

Caso a turma não seja particularmente perceptiva em relação a essas diferenças, eis algumas questões a se observar:

Em primeiro lugar, o docente pode procurar perceber se os jogadores em um mesmo grupo resolvem espontaneamente ver as mãos uns dos outros, seja sob demanda ou literalmente jogando com as mãos abertas sobre a mesa. O jogo cooperativo certamente será muito mais difícil de vencer se os jogadores não veem as possibilidades nas mãos de cada colega, pois isto impede uma coordenação mais efetiva. Nesse sentido, uma questão a se discutir é: o que a mudança da competição para a cooperação faz com a “honestidade”, com a “abertura para o outro”? Uma vez que a mão de cada jogador simboliza não apenas seus

³⁷ Cabe sugerir que se a aula “faixa” for interrompida por um intervalo, pode ser interessante realizar a reflexão teórica *depois* deste, e não como a primeira atividade, porque geralmente ocorre que turmas fiquem mais agitadas e dispersas na iminência do intervalo. Assim, em vez de fazer a reflexão primeiro e usar o tempo que restar para jogar, faz-se primeiro o jogo e, no retorno do intervalo, a reflexão. Não é ideal, mas pode ser interessante a depender do perfil da turma.

recursos e status social (já que fornecem o critério para a vitória na partida), mas também suas “ideias”, suas “crenças” (pois é somente a partir do que se têm à mão que se consegue efetivar transformações de base), isto pode ser uma observação crucial, e inclusive explicar o eventual sucesso de alguns grupos em comparação com outros.

Outra questão é a ressignificação de processos do jogo como a crise e a revolta. No jogo com regramento padrão, crises costumam ser negativas para o jogador que as experiencia. Mas, no modo cooperativo, elas podem ser excelentes oportunidades para fazer os ajustes necessários para se chegar ao objetivo. Algo semelhante acontece com a revolta, que sequer pode ser chamada assim, a rigor, uma vez que não há mesmo um antagonismo; já que todos compartilham o mesmo objetivo, podendo inclusive sugerir o que fazer para já garantir o apoio, não há muita tensão sobre essa forma de transformação de bases.

Por fim, as próprias cartas de base serão ressignificadas. Uma carta como “Acúmulo de privilégios”, por exemplo, cujo efeito é “Descarte 3 cartas”, é sempre desejada pelos jogadores no regramento padrão. Mas, neste modo de jogar, ela é um desastre para todos, inclusive o jogador que a tem como base.

Em geral, a conclusão do exercício joga luz sobre limitações no que tange à representação da dinâmica social. Como discutido na seção 2.3, é justamente porque Agência é previamente definido como jogo competitivo que ele embute presunções sobre as relações entre indivíduos e estruturas sociais, tornando-o, como todo jogo, incapaz de abarcar a experiência mais ampla de conscientemente questionar as “regras do jogo” e construí-las diferentemente. Essa conclusão é fundamental porque conecta a desnaturalização das estruturas sociais ao incentivo ao pensamento crítico por parte de metáforas e quadros referenciais que de outro modo buscam explicar a realidade social de uma forma simplista. O jogo Agência *não deve* ser visto como um “guia para a realidade social”, e sim como uma metáfora a ser explorada criticamente, e isso deve ser deixado bem claro para os alunos.

3.2 POSSIBILIDADES E LIMITAÇÕES

Ao final da atividade, é possível que discentes questionem, assim, o que a sociologia tem a dizer sobre a transformação social – sobre como passar, por exemplo, de um conjunto de regras a outro. Aqui, seria preciso abandonar o jogo e pensar junto ao alunado questões sobre como teorias clássicas – e outras – abordam essa questão. Afinal, essa é justamente a

questão sobre estrutura e agência. As estruturas culturais, sociais, econômicas, políticas, obviamente mudam ao longo da história. É possível descobrir regularidades nessas transformações que, para além da análise da disciplina de história, possam apontar para uma teoria geral de como essas transformações ocorrem?

Esse tipo de discussão exemplifica ao mesmo tempo a “promessa” do jogo e suas limitações – em certo sentido, de metodologias ativas em geral. As possibilidades que ele abre como uma forma divertida e “indireta” de se aproximar de inúmeros temas é seu ponto forte. Mas ele não pode ser levado longe demais, e em algum momento é preciso voltar-se para uma discussão direta sobre as questões, com referência em fatos e análises sobre a vida real.

Outras limitações estão relacionadas a sua complexidade, especialmente sua curva de aprendizagem. A grande quantidade de elementos distintos aos quais prestar atenção (crises, revoltas, o efeito de cada carta de base diferente, etc.) faz com que não seja um jogo exatamente “leve” e rápido de aprender. Isso dificulta, por exemplo, que ele seja usado em períodos de 40 ou 45 minutos, ou mesmo que se possa usá-lo em uma única aula faixa como uma pequena diversão antes de seguir em frente com os conteúdos curriculares – esta atividade proposta, por exemplo, dura três aulas faixa, o que docentes podem não ter à sua disposição tão facilmente. Por outro lado, é possível que as mudanças trazidas pelo Novo Ensino Médio (com períodos mais longos de aula dedicados às ciências humanas em geral) consigam ser aproveitadas para viabilizar este plano de aula.

Por fim, como salienta Fernandes (2010, p. 53), existe uma dificuldade no uso de jogos educacionais no que tange a “saber como avaliar o progresso da aprendizagem dos alunos”. A autora considera que “não basta apenas propor a atividade com jogos, é necessário verificar se os alunos estão atingindo os objetivos propostos e fornecem algum tipo de feedback para eles”. No caso específico desta proposta de atividade, julgo que não é preciso criar um dispositivo de avaliação específico *para o uso do jogo*. Uma vez que ele visa aprofundar a compreensão do conteúdo, apenas de uma forma lúdica, alternativa, as formas de avaliação já existentes, quaisquer que sejam, podem continuar operacionais sem prejuízo. Tanto quanto o docente confia que suas avaliações dirão algo sobre o aprendizado de seus alunos, a efetividade da atividade com o jogo será discernível por meio de bons resultados nesses procedimentos avaliativos.

3.3 CONSIDERAÇÕES SOBRE ACESSIBILIDADE

Questões de acessibilidade devem ser levadas em consideração ao planejar esta série de atividades. O jogo em si, infelizmente, apresenta apenas algumas poucas adaptações nesse sentido. Ao trazer por escrito o nome das cores associadas a cada ideologia, elimina barreiras para a participação de pessoas com daltonismo. Além disso, é possível imprimir as cartas em formato maior, ou com outra fonte, se estas medidas atenderem adequadamente a necessidades específicas causadas, por exemplo, por baixa visão ou dislexia.

Para além da adaptação das cartas em si, contudo, é preciso levar em consideração dois tipos de pessoas com deficiência (PCDs). Por um lado, há PCDs cujas condições exigem adaptações relativamente superficiais da dinâmica. Este é o caso de discentes com audição prejudicada, porém boa capacidade de leitura, ou com mobilidade reduzida, cujos ajustes se referem mais ao ambiente da sala de aula que ao jogo em si. Em alguns casos, pode-se solicitar que um grupo jogue em duplas (com cada dupla representando um “jogador” de um jogo usual), para que alguma pessoa da qual se espera³⁸ dificuldades para jogar autonomamente possa trabalhar em parceria com alguém.

Por outro lado, há PCDs que exigem maiores adaptações. Pode-se encontrar indivíduos cujo perfil cognitivo implica uma incapacidade de atuar diante da complexidade do jogo, mesmo como parte de uma dupla. Quanto a isto, o planejamento antecipado é dificultado, pois trata-se de pessoas cujas condições não são generalizáveis; cada uma apresenta questões únicas, e a adaptação deverá levar em conta suas especificidades. A situação de cada discente, bem como o contexto de cada turma, deve orientar de que forma a participação pode ser não só agradável, mas também contribuir com a produção de conhecimento adaptado.

Como é de praxe no que tange a questões de acessibilidade, adaptações tendem a beneficiar a todas as pessoas, não apenas as com deficiência. No caso de deficiências visuais mais severas, a ausência de escrita braille oferece uma barreira à jogabilidade autônoma, então para que a discente possa participar do jogo, mesmo em duplas, este precisará ser

38 A questão está colocada em termos de dificuldade esperada, e não apresentada, justamente porque observar uma inadequação apenas após uma tentativa frustrada – para apenas *então* fazer um ajuste - poderia causar constrangimentos que atrapalhariam a própria imersão na atividade lúdica. Se isto for colocado antecipadamente para a turma, parecerá algo integral à própria tarefa, e não uma imposição que venha a frustrar uma expectativa já construída em relação ao jogo. Esta questão aponta ainda para a importância de conhecer a turma em que a atividade será feita.

“narrado” constantemente pelas colegas. Isso tende a auxiliar a compreensão inicial das regras, por parte de todos, bem como a consciência ativa sobre o que está ocorrendo a cada momento. Por outro lado, adaptações como esta podem estender a duração de cada partida e a curva de aprendizagem do jogo.

É possível também criar funções alternativas à de jogador. Mais uma vez isto contempla perfis de discentes para além de PCDs. Na experiência feita com o jogo em 2018, por exemplo, um aluno de uma das turmas nos pediu para não jogar e, em vez disso, usar uma metáfora literária para criar um registro do que estava acontecendo em cada grupo à medida que a aula se desenrolava. A avaliação à época foi que ter permitido esta alternativa conseguiu integrar à atividade uma pessoa que simplesmente não gostava de jogos de cartas, e que o resultado foi muito rico (VIANA; SILVA, 2021, p. 7-8). Assim, funções como a de “árbitro” ou “registrador” de partidas podem ajudar a adaptar as atividades para diversos perfis discentes.

4 CONCLUSÃO

O objetivo deste trabalho foi introduzir docentes ao jogo de cartas Agência enquanto ferramenta didática para o ensino de sociologia no ensino básico. Embora ele contenha em si inúmeras possibilidades de uso, ofereci uma proposta de atividade em que ele é usado para auxiliar a introdução à disciplina por meio da exploração de questões como a relação entre os conceitos de agência e estrutura.

Na introdução, apresentei razões pelas quais considero que o entretenimento fornecido por jogos é uma forma interessante de cativar a atenção discente quanto a debates sociológicos. No segundo capítulo, apresentei o contexto de criação deste jogo em particular, como ele se diferencia de outros existentes com propostas semelhantes, e esforcei-me para que o público leitor deste trabalho pudesse ter alguma noção de como o jogo funciona. Por fim, estabeleci relações entre o jogo e diferentes teorias sociais de modo a reconhecer as limitações de representação do mundo social pelo jogo.

No terceiro capítulo, apresentei então os apontamentos sobre a proposta didática, no intuito de ajudar docentes a planejar a utilização do jogo da forma mais proveitosa e completa possível. Ao mesmo tempo, refleti sobre algumas limitações da ferramenta, propondo também aos professores questões sobre acessibilidade a serem levadas em conta ao planejar o uso do jogo em sala de aula.

O uso de jogos em contextos educacionais no âmbito da sociologia é um campo em franca expansão, e através deste trabalho almejei contribuir com esse diálogo entre profissionais da área, sempre em busca de ferramentas para melhorar a qualidade do ensino. Esta não é uma ferramenta perfeita para todos os contextos, mas nenhuma realmente é; espero que ela, assim como este trabalho, inspire cientistas sociais que trabalham com educação (formal e também informal) a pensar de forma cada vez mais inovadora sobre como podemos estimular e cultivar a imaginação sociológica de todos.

REFERÊNCIAS

- AVANÇO, Leonardo Dias; LIMA, José Milton de. Diversidade de discursos sobre jogo e educação: delineamento de um quadro contemporâneo de tendências. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 46, e215597, p. 1-17, 2020.
- BALTHEZAN, Vandrisia Neves. **Vamos jogar! A experiência do jogo didático nas aulas de sociologia**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Sociais) – Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, 2017.
- BARBOSA, Fabielle Silva Nogueira. **Republicana: a construção de um material didático para o ensino de sociologia**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Sociais) – Universidade Federal Fluminense. Campos dos Goytacazes, 2021.
- BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.
- BERTOLASSI, Gabriele Marina; MARTINS, Lisandro; TOMAZELLI, Marciane Ângela et al. Criação do jogo Ludo como estratégia didática para o ensino de sociologia. **Anais do SEPE – Seminário de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFFS**, vol. VII, 2017.
- BOURDIEU, Pierre. Esboço de uma teoria da prática. In: ORTIZ, Renata (Org.). **Pierre Bourdieu: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983. p. 46-81.
- CARVALHO, Ana Paula; MAÇAIRA, Julia Polessa; AZEVEDO, Gustavo Cravo de. Quiz antropológico: jogos didáticos e formação de professores. **Revista Perspectiva Sociológica**, n. 28, p. 114-128, 2021.
- COSTA, Leandro Demenciano. O que os jogos de entretenimento têm que os jogos educativos não têm. **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**, Rio de Janeiro, p. 1-20, out. 2009
- DELORENZO, Dri. Kapital: Jogo de tabuleiro ‘banco imobiliário’ anticapitalista chega ao Brasil. **Revista Fórum**, 2022. Disponível em: <https://tinyurl.com/bdh7yxtx>. Acesso em: 1 dez. 2022.
- DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1971.
- FERNANDES, Naraline Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialista em Mídias na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Alegrete, 2010.
- GARCIA, Humberto. **RPG, Imaginação Sociológica e Ensino de Sociologia: análise de caso a partir da experiência de estágio no Colégio de Aplicação**. Trabalho de Conclusão de

Curso (Licenciatura em Ciências Sociais) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2019.

GIDDENS, Anthony. **A constituição da sociedade**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

GRAEBER, David. **Toward An Anthropological Theory of Value: The False Coin of Our Own Dreams**. Nova Iorque: Palgrave, 2001.

GUZZO, Dagoberto André; PARREIRA, Fábio José; SILVEIRA, Sidnei Renato. **A Utilização de Jogos Educacionais Digitais como Proposta de Metodologia Ativa de Ensino para uma Aprendizagem Significativa na Educação Básica**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação – EaD) – Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, 2020.

HOPPE, Luciana; SPERHACKE, Simone. Metodologias ativas na educação: uma perspectiva da neuroaprendizagem. **Revista Eletrônica Interações Sociais – REIS**, v. 1, n. 2, p. 131-146, set.-dez. 2017.

JOAS, Hans; KNOBL, Wolfgang. Between structuralism and theory of practice: The cultural sociology of Pierre Bourdieu. In: _____. **Social Theory: Twenty introductory Lectures**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009. p. 371-400.

JOHNSON, Shirley Stephani Ferreira. A utilização de jogos teatrais nas aulas de sociologia. **IV Congresso Nacional da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais**, p. 258-260, 2020.

LEITE, Patricia da Silva; MENDONÇA, Vinícius Godoy de. Diretrizes para *Game Design* de Jogos Educacionais. **SBC – Proceedings of SBGames**, p. 132-141, 2013.

MARX, Karl. **O 18 de brumário de Luís Bonaparte**. São Paulo: Boitempo, 2011.

OLIVEIRA, Amanda Cristina de; PUHL, Júlia; YOSHIMURA, Lucas Rigo. SOCIOLOGIA EM MOVIMENTO: temas geradores e metodologias ativas na construção da sala de aula multicultural. **IV Congresso Nacional da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais**, p. 264-267, 2020.

ORTNER, S. Poder e projetos: reflexões sobre a agência. In: GROSSI, M. P.; ECKERT, C.; FRY, P. H. **Reunião Brasileira de Antropologia (Segunda: Goiânia: 2006): Conferências e práticas antropológicas**. Blumenau: Nova Letra, 2007. p. 45-80.

PILON, Mary. **The Monopolists: Obsession, Fury, and the Scandal Behind the World's Favorite Board Game**. Nova Iorque: Bloomsbury Publishing, 2015.

ROGÉRIO, Radamés de Mesquita; GONÇALVES, Isaias Ribeiro; PINTO, Ana Luiza Marques de Sousa. Jogos didáticos no ensino de sociologia no ensino médio: relato de uma experiência. **Iniciação Científica CESUMAR**, v. 20, n. 1, p. 5-15, jan./jun. 2018.

SANTOS, Andreia dos; APOLINARIO, Marina. OS CLÁSSICOS EM SOCIOLOGIA: a utilização de jogos didáticos como processo de ensino e aprendizagem. **IV Congresso Nacional da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais**, p. 279-282, 2020.

SEWELL, W. H. A Theory of Structure: Duality, Agency, and Transformation. **American Journal of Sociology**, v. 98, n. 1, p. 1-29, julho 1992.

SILVA, José Luciano Martins da. APRENDENDO NO JOGAR: uma experiência nas aulas de Sociologia do Ensino Médio. **Cadernos da Associação Brasileira de Ensino de Ciências Sociais**, v. 3, n. 2, p. 11-25, jul./dez. 2019.

SILVA, Rafael Santana da; LIMA, Rogerio Mendes de; COSTA, Christine Sertã. **República em jogo**. Rio de Janeiro: Colégio Pedro II, 2017.

SIQUEIRA, Vinicius. Jogo “Lutas Simbólicas” promete disseminar a teoria de Pierre Bourdieu. **Colunas Tortas**, 2015. Disponível em: <https://tinyurl.com/ynr6wmv3>. Acesso em: 1 dez. 2022.

SPERHACKE, Simone; HOPPE, Luciana; MEIRELLES, Mauro. **Metodologias ativas: ludificação de conteúdo e uso de jogos em sala de aula**. Porto Alegre: Cirkula, 2016.

VIANA, Thereza Cristina Bertazzo Silveira; SILVA, Peterson Roberto da. Agência ou estrutura? o uso do jogo de cartas agência no ensino de sociologia. **Anais do ENESEB**. Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <https://tinyurl.com/5xztxyh5>. Acesso em: 8 fev. 2022.

APÊNDICE A – REGRAS DA VERSÃO A SER UTILIZADA

Como jogar
Agência

Assista ao vídeo em
petercast.net/agencia/video



ou siga as instruções abaixo!

CONHEÇA O BARALHO

No Baralho Principal de Agência há **68 cartas de base** e **12 cartas de ação**.

Dica! Veja se uma carta é de ação abaixo de seu título:

Nova geração
Ação 998

Se uma carta **não** é de ação, ela é de base!

21 cartas de **base** deste baralho são também **ideológicas**.

Dica! A ideologia de uma carta (se ela tiver uma) fica abaixo de seu título:

A sentença dos reis
Amarelismo 001

Há **7 ideologias** no jogo, e cada jogador é associado a uma.

Use os **cartões-ideologia** para que todos sempre saibam a ideologia de cada jogador!

CONHEÇA O JOGO

Os jogadores (de **3 a 6** pessoas) ficam em círculo.

A cada jogada, deve ser feito **exatamente** o que a **base** da vez manda.



Exemplo! Você e o último a jogar descartam 1 carta.

Depois, o jogador da vez tem direito a fazer uma **ação**.

Vence a partida o único jogador a ficar sem cartas na mão ao fim de uma jogada.

O vencedor da partida pega **2 cartas de base** para si.

Estas cartas não farão parte do monte na próxima partida. São as **conquistas** do vencedor!

Vence o jogo quem tiver mais conquistas em 3 partidas.

Dica!

Você também pode ganhar **conquistas** com **ideologias**!

PRIMEIRA PARTIDA

Para cada jogador, distribua:



- ▶ 1 ideologia (use os **cartões-ideologia**).
- ▶ 5 cartas (esta é a **mão** de cada jogador).
- ▶ 1 carta, visível para todos (esta é a **base** de cada jogador).

Cada jogador só pode ter uma **base** e uma **ideologia**.

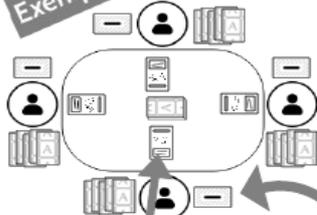
Nenhum jogador pode ficar sem base, nem sem ideologia.

Atenção!

Cartas de ação **nunca** podem ser bases!

Exemplo!

Início de partida (com 4 jogadores):



Atenção!

A ideologia da **base** de um jogador pode ser **diferente** da ideologia desse jogador!

Sorteie quem vai começar.

Deve ser feito **exatamente** o que a base do jogador manda.

- ▶ Se isso foi **possível**, a seguir o jogador faz uma **ação** ou passa a vez...
- ▶ Mas se **não for possível**, acontece uma **crise**.

Atenção!

O conjunto das bases se chama **estrutura**.

No começo do jogo, o fluxo da partida é **horário**.

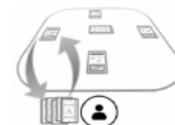
AÇÃO

Depois de fazer o que a base manda, há **2 ações** que o jogador **pode** fazer (só **uma** por jogada):

1 Usar uma **carta de ação**. Isso pode servir, por exemplo, para **transformar uma base**.

Dica!

Transformar uma base quer dizer pegar **para a sua mão** a base que você quiser (pode ser até a sua!) e colocar uma carta de base da sua mão no lugar dela!



As **figuras** das cartas de ação ajudam a entendê-las!

2 Fazer uma **revolta**. Diga para um **adversário** (da sua escolha) qual carta **da sua mão** você quer colocar na **base** de qual jogador.

Exemplo!

"Fulano, quero colocar esta carta na base da Ciclana. Que tal?"
Ou: "Ciclana, o que acha desta carta na minha base?" **Ou:** "Fulano, quero pôr esta carta na sua base. Aceita?"

Se esse adversário **não te apoiar**, nada acontece: a partida segue...

... Mas se **apoiar**, você fica **em revolta**:

- ▶ **Compre** 3 cartas.
- ▶ O apoiador **compra** 1 carta.
- ▶ **Guarde** (debaixo da sua base, virada para baixo) a **carta** que você **propôs** colocar na estrutura.

Só na sua **próxima jogada** (depois de fazer o que a sua base manda), você poderá fazer o que propôs...

... ou desistir, **passando a vez** ou usando uma **carta de ação**.

A carta guardada ainda é parte da sua mão. Se ela deixar a sua mão, você **não** poderá se revoltar!

Se a base que você propôs transformar **mudar**, você deve transformar a **nova** base do **mesmo** jogador – ou desistir.



Você pode **defender** a sua revolta, mas apontar que alguém **está prestes a ganhar** (a partida ou o jogo) leva a uma punição de **2 conquistas**!

CRISE

Uma crise acontece quando **não é possível fazer ao pé da letra** o que uma **base** manda.

Exemplo!

Ter que descartar 2 cartas, mas só ter uma na mão. **Ou:** "O último a jogar" é citado, mas é a primeira jogada da partida (ninguém foi "o último a jogar"). **Ou:** "O jogador com mais cartas" deve fazer algo, mas há vários jogadores empatados com o maior número de cartas na mão.

Quando isso acontece, a **base da vez não tem efeito direto...**

Dica!

Efeitos diretos têm um fundo branco:

Apoie qualquer **revolta**.
Troque 1 carta com o próximo a jogar.

Efeitos de fundo cinza são **efeitos gerais**.

... e o jogador da vez **deve escolher entre:**

Fazer uma **revolta**

Propor uma revolta ou completar uma já proposta.

ou

Escolher um jogador para comprar 2 cartas.

Pode ser um adversário ou mesmo o próprio jogador.

Se o jogador da vez não puder fazer nenhuma das duas coisas, a partida **termina**, sem vencedor.

Atenção!

Nenhum jogador pode causar uma crise, fazendo algo que o jogo não permite, se **puder não fazer isso!**

IDEOLOGIA

As ideologias dos jogadores **podem mudar** ao longo das partidas, seja por causa dos efeitos de bases, seja com a **carta de ação Nova geração**.

Porém, a **ideologia** de um jogador só pode mudar para uma que **não seja** a de outro jogador naquele momento.

Cada jogador (inclusive o vencedor da partida) ganha uma conquista a cada base de sua ideologia na estrutura **ao fim da partida**.

Você compra uma carta a menos para ficar **em revolta** (ou apoiar uma) a **cada base** da sua ideologia na estrutura.

CONTINUANDO A PARTIDA

Cada jogador precisa ter **completado duas jogadas** antes que qualquer um possa **vencer a partida**.

Ficar sem cartas na mão antes disso **causa crise**:

Atenção!

Ninguém pode entregar cartas para si mesmo (isso **causa crise**).



Se mais de dois jogadores entregam ou trocam cartas, um **não pode** entregar para outro uma carta que está recebendo de um terceiro.

Dica!

Descartes fazem parte do **monte**, e devem ser usados para continuar a partida se o monte inicial acabar.

Sempre que usar uma **carta de ação**, mostre-a. Se **precisar** transformar uma base mas não poder fazê-lo por só ter **cartas de ação**, **mostre** sua mão para adversários.

Atenção!

Se você só tiver **cartas de ação** à mão, não poderá transformar bases ou propor **revoltas**!

O símbolo à direita indica que, quando for **sua vez de novo**, você precisará **ter prestado atenção** em algum evento (por exemplo, "quantos descartes foram feitos").



Em geral, quando uma base cita "um adversário" ou "um jogador", a **escolha é do jogador da vez!**

Mudar uma conquista quer dizer pegar **para a sua mão** uma carta conquistada por um jogador, colocando **outra carta de base** que você tenha à mão em seu lugar.

O **"placar" não muda**, mas isso pode fazer a diferença!

FIM DA PARTIDA

Somente **1 jogador** pode vencer a partida!

A não ser que a carta **O19** esteja na estrutura, mais de um jogador ficar sem cartas na mão ao final de uma jogada **causa crise**!

Dica!

Mesmo quando alguém vence a partida, o jogador da vez **ainda pode fazer sua ação!**

Quando a partida acaba, é hora de pegar as conquistas:

2 para o vencedor, e para cada jogador com base(s) de sua ideologia na estrutura, 1 conquista por base.

Atenção!

O jogador que ganha uma conquista **escolhe** qual carta conquistar. A ordem das escolhas ao final da partida pode ser **sorteada** em caso de conflito.

Recolha as demais cartas, **embaralhe** o monte, e **distribua** novas bases e mãos (5 cartas) para começar a **próxima partida**.

- ▶ A **ideologia** de cada jogador ao fim da partida **será a mesma** no começo da próxima.
- ▶ O **fluxo** ao fim da partida **será o mesmo** no começo da próxima.
- ▶ **Começa** a partida quem **venceu a última** (sorteie se for mais de um por causa da carta **O19**).

FIM DO JOGO

Vence o jogo quem tem mais conquistas após 3 partidas.

Em caso de empate, jogue uma **quarta partida**.

Porém, nesta quarta partida, vitórias sem um único vencedor (do jogo) causam **crises**.

APÊNDICE B – CARTAS DA VERSÃO A SER UTILIZADA

Padrão da lista:

Número - **Nome da carta** (*Ideologia, se houver*) - Efeito da carta

- 001 - **A sentença dos reis** (*Amarelismo*) - Um adversário compra até 4 cartas
- 002 - **Oligarquia latifundiária** (*Amarelismo*) - Descarte 1 carta. Os 2 próximos a jogar compram 1 carta.
- 003 - **Conservadorismo cultural** (*Amarelismo*) - Não apoie revoltas.
- 004 - **Direitos humanos** (*Roxismo*) - Todo adversário cuja base faz algum adversário dele comprar qualquer número de cartas compra 1 carta.
- 005 - **Sufrágio universal** (*Roxismo*) - Toda transformação de base com a Liderança é votada, e só é aprovada com a maioria dos votos.
- 006 - **Mobilidade social** (*Roxismo*) - Troque de base com um adversário com menos cartas. Descarte 2 cartas.
- 007 - **A burocracia do comércio globalizado** (*Azulismo*) - Todos entregam 2 cartas na direção do fluxo do jogo. O jogador com menos cartas descarta 1 carta.
- 008 - **Neoliberalismo** (*Azulismo*) - O jogador que retirar esta base da estrutura compra 2 cartas. O jogador com menos cartas descarta 2 cartas.
- 009 - **Trabalho assalariado e mais-valia** (*Azulismo*) - Entregue para um adversário a quantidade de cartas descartadas por todos desde a sua última jogada. Causa crise em caso de nenhum descarte.
- 010 - **Economia planificada** (*Vermelhismo*) - O jogador com mais conquistas transforma uma base. Descarte 1 carta.
- 011 - **Ditadura do proletariado** (*Vermelhismo*) - Somente o(s) jogador(es) com o maior número de cartas pode(m) usar a Liderança. Descarte 1 carta.
- 012 - **Pleno emprego** (*Vermelhismo*) - Troque 1 carta com o próximo a jogar. Descarte 1 carta.
- 013 - **Culto militarista** (*Verdismo*) - Entregue 1 carta para o último a jogar a cada carta entregue para você desde a sua última jogada. Causa crise em caso de nenhuma entrega.
- 014 - **Populismo xenófobo** (*Verdismo*) - Entregue 2 cartas para um adversário com no mínimo 5 cartas.
- 015 - **Coesão autoritária** (*Verdismo*) - Todo adversário com um número de cartas diferente do seu compra 1 carta. Descarte 1 carta.
- 016 - **Liberdade de imprensa e expressão** (*Marronismo*) - Nenhum jogador já em revolta pode comprar cartas. Todos entregam 1 carta na direção do fluxo do jogo. Entregue 1 carta para um adversário.
- 017 - **Republicanismo madisoniano** (*Marronismo*) - O(s) jogador(es) com o menor número de cartas pode(m) vetar transformações de base – exceto a desta base. Compre 1 carta.
- 018 - **Governo de leis** (*Marronismo*) - Todo jogador que não tiver sua revolta apoiada compra 2 cartas. Você e o próximo a jogar descartam 1 carta.
- 019 - **Processo decisório com base em consenso** (*Pretismo*) - Mais de 1 jogador pode vencer esta partida ao mesmo tempo. Nenhum jogador pode vencer a partida ao descartar uma carta de ação.
- 020 - **Autogestão revolucionária** (*Pretismo*) - Todo jogador compra 2 cartas a menos para ficar em revolta. O jogador com menos cartas compra 1 carta. Descarte 1 carta.

- 021 - **Zona autônoma temporária** (*Pretismo*) - Apoie qualquer revolta. Troque 1 carta com o próximo a jogar.
- 022 - **Teocracia** - O jogador com menos cartas descarta 1 carta.
- 023 - **O sistema escolar** - Troque de mão com o próximo a jogar. Compre 1 carta. Se possível, mude uma conquista.
- 024 - **Crime organizado** - Troque de mão com um adversário com no máximo 2 cartas. Descarte 1 carta.
- 025 - **Método científico** - O último a jogar entrega 1 carta para você. Escolha qual carta comprar do monte. Descarte 2 cartas.
- 026 - **Microfísica do poder** - Mostre suas propostas de revolta para todos. Todos entregam 1 carta na direção contrária ao fluxo do jogo.
- 027 - **A ordem natural das coisas** - Nenhuma base pode ser transformada, exceto esta.
- 028 - **Planejamento urbano** - Compre 1 carta. O próximo a jogar descarta 2 cartas.
- 029 - **Tecnocracia** - Nenhum adversário pode fazer você comprar cartas em uma crise. Descarte 1 carta.
- 030 - **Ritos de passagem** - Nenhum jogador pode fazer um adversário comprar cartas em uma crise. Descarte 1 carta.
- 031 - **Leis trabalhistas** - Cada jogador que comprou qualquer número de cartas desde a sua última jogada descarta 2 cartas.
- 032 - **Identidade religiosa** - Você e um adversário trocam de mão e descartam 1 carta.
- 033 - **Êxodo rural** - Todos compram 1 carta.
- 034 - **Guerra civil** - Esta base não pode ser transformada por uma revolta em uma crise. Todos compram 1 carta. Mude uma conquista.
- 035 - **Inteligência artificial** - Todo jogador com 3 cartas ou menos descarta 1 carta.
- 036 - **Revolução feminista** - Todo jogador compra 1 carta a menos para apoiar uma revolta. Descarte 2 cartas. O próximo a jogar descarta 1 carta.
- 037 - **Totalitarismo** - Bases que fazem mais de 1 jogador descartar cartas não têm efeito. Não causa crise. Descarte 1 carta. Todo adversário compra 1 carta.
- 038 - **Corrupção sistêmica** - O último a jogar descarta 1 carta. O próximo a jogar compra 1 carta.
- 039 - **Parlamentarismo** - O último a jogar compra 1 carta. O próximo a jogar descarta 1 carta.
- 040 - **Golpe de Estado** - Troque de mão com o jogador com menos cartas. Se possível, mude uma conquista.
- 041 - **Presidencialismo de coalizão** - O último a jogar descarta 2 cartas. O próximo a jogar compra 2 cartas.
- 042 - **Dívida pública astronômica** - Todo jogador compra 1 carta a mais para ficar em revolta em uma crise. Descarte 1 carta. O(s) jogador(es) com o maior número de cartas compra(m) 1 carta.
- 043 - **Guerra justa** - Descarte 2 cartas. O último a jogar compra 2 cartas.
- 044 - **Diversidade étnico-cultural** - Todos entregam 1 carta na direção do fluxo do jogo. Se possível, mude uma conquista. Descarte 1 carta.
- 045 - **Indústria cultural e mídia de massa** - Todos descartam 2 cartas. Todos compram 2 cartas. Altere a ideologia de um adversário.
- 046 - **Disrupção tecnocientífica** - Entregue 2 cartas para o último a jogar. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.
- 047 - **Justiça restaurativa** - Você pode transformar uma base colocada na estrutura por um adversário desde a sua última jogada. Todos descartam 1 carta.

- 048 - **Movimento estudantil** - Todo jogador compra 1 carta a menos para ficar em revolta. Se possível, mude uma conquista.
- 049 - **Acúmulo de privilégios** - Descarte 3 cartas.
- 050 - **Mobilização popular** - Todo jogador compra 2 cartas a menos para ficar em revolta. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.
- 051 - **Cooperação comunitária** - Você e o último a jogar descartam 1 carta.
- 052 - **Aquecimento global** - Esta base não pode ser transformada com a Liderança. Todos compram 1 carta.
- 053 - **Burocracia partidária** - O(s) jogador(es) com o maior número de conquistas (acima de zero) descarta(m) 1 carta.
- 054 - **Reforma agrária** - Os 2 próximos a jogar descartam 2 cartas cada.
- 055 - **Grandes fluxos migratórios** - Entregue 1 carta para o último a jogar. Transforme uma base.
- 056 - **Prosperidade e afluência** - O número de cartas a serem descartadas em cada base dobra.
- 057 - **Defesas naturais** - Nenhum jogador pode entregar cartas para você ou fazer você comprar cartas. Não causa crise.
- 058 - **Explosão demográfica** - Todos podem usar a Nova geração sem descartá-la. Troque 1 carta com o próximo a jogar.
- 059 - **Instrumentos estatais de intervenção econômica** - Se houve uma crise desde a sua última jogada, transforme uma base. Um adversário entrega 1 carta para outro adversário.
- 060 - **Cultura literária** - Altere a ideologia de um jogador. Você e os 2 últimos a jogar descartam 1 carta.
- 061 - **Recessão econômica** - Troque de base com um adversário com mais cartas. Compre 1 carta.
- 062 - **Trabalho voluntário** - O jogador que comprar cartas em uma crise as entrega para você. Descarte 1 carta.
- 063 - **A máquina política de propaganda** - Se possível, mude uma conquista. Altere a ideologia de um adversário.
- 064 - **Crescimento do PIB** - Todos descartam 1 carta. O(s) jogador(es) com mais cartas compram 1 carta.
- 065 - **Perseguição política e repressão policial** - Todo jogador compra 1 carta a mais para ficar em revolta. Compre 1 carta.
- 066 - **Populismo penal** - Em crises, o jogador que compra cartas compra 3 cartas em vez de 2. O(s) jogador(es) com o menor número de cartas descarta(m) 1 carta.
- 067 - **Representatividade sociopolítica** - O(s) jogador(es) com o menor número de conquistas descarta(m) 1 carta. Se possível, mude uma conquista.
- 068 - **Legislação ambiental** - Cada jogador que descartou qualquer número de cartas desde a sua última jogada compra 1 carta. Todos descartam 2 cartas.
- 998 - **Nova geração (4 cartas no baralho)** - Descarte esta carta para trocar uma base por outra ou alterar a ideologia de um jogador. Se esta for a última carta em sua mão, descarte-a para vencer a partida.
- 999 - **Liderança (8 cartas no baralho)** - Descarte esta carta para transformar uma base. Se esta for a última carta em sua mão, descarte-a para vencer a partida.