

**O lugar e as  
dinâmicas:**

**O Jogo  
da Casa  
Compartilhada**



# O lugar e as dinâmicas: O Jogo da Casa Compartilhada

Trabalho Final de Graduação  
apresentado à Faculdade de  
Arquitetura e Urbanismo da  
Universidade de São Paulo  
para obtenção do título de  
Bacharel em Arquitetura e  
Urbanismo

Karen Steinman Martini  
orientador: Renato Cymbalista

São Paulo, 2021

# Agradecimentos

Ao Renato Cymbalista, por me ensinar como sonhar dentro das minhas capacidades de realizar, e sua eterna habilidade de articular projetos,

A todos que contribuíram com este trabalho, sendo verdadeiros co-criadores, em especial Marília, Fabiana, Marc e Roberto,

A todos que me permitiram estar em suas casas e em suas dinâmicas, abrindo-se para testar essa experiência, em especial Raissa, Wendell, Roger, Luciana, Vitor e Maria Luisa,

A todos do A Cidade Precisa de Você, em especial Laura, Marcella, Abbud e Thaline, pelos sonhos compartilhados e pela confiança para colocá-los em relação e prática,

A minha família, em especial Mamis e Babinha, por me ensinarem que a minha presença, do jeito que sou, faz diferença.

# Resumo

Este trabalho busca levantar questões sobre o compartilhamento e a apropriação coletiva de espaços, discutindo a contribuição de ferramentas de gamificação para o campo da Arquitetura e do Urbanismo. O produto final deste trabalho é o Jogo da Casa Compartilhada, um jogo de cartas que facilita a discussão, de forma lúdica, de acordos de convivência e boas práticas de compartilhamento, estimulando a autogestão e a reflexão sobre responsabilidades individuais e coletivas. O jogo é composto por um baralho de 54 cartas, que representam diferentes aspectos materiais e dinâmicas imateriais que afetam a convivência dentro de uma moradia compartilhada, além de cartas despolarizadoras, que

sugerem dinâmicas para a resolução de conflitos. Acompanhado de um guia de mediação um compilado de boas práticas e experiências para formação de mediadores do jogo - este projeto se pretende como um instrumento de distribuição de poder, convocando a participação ativa de moradores na discussão sobre a gestão e o uso coletivo de espaços.

**palavras chave:** Mediação, Gamificação, Habitação Compartilhada

# Abstract

This project seeks to raise questions about the sharing and collective appropriation of spaces, discussing the contribution of gamification tools to the field of Architecture and Urbanism. The final product of this work is the Cohousing Game, a card game that facilitates the discussion of agreements and best practices in shared spaces through a ludic manner, encouraging self-management and reflection on individual and collective responsibilities. The game consists of a deck of 54 cards, which represent different material aspects and immaterial dynamics that affect coexistence within a shared house, in addition to depolarizing cards, which suggest dynamics for resolving conflicts. Accompanied by a mediation guide, a compilation of good practices

and experiences for training game mediators, this project is intended as an instrument of power distribution, calling for the active participation of residents in the discussion about the management and collective use of spaces.

**key words:** Mediation, Gamification, Shared Housing

# Sumário

## 1. Apresentação \_\_14

Produtos

## 2. Por que eu quero te convidar a jogar? \_\_19

Por que criar acordos?

## 3. O Jogo \_\_30

O Fundo FICA e o

Compartilha

Design do Jogo

O mediador

Desenvolvimento do Jogo

Workshop de co-criação  
das cartas

Primeiro Playtest

Revisão

Segundo Playtest

## 4. Considerações finais \_\_ 78

## 5. Referências \_\_ 84



“O controle deve ser compartilhado; todos nós devemos fazer e mudar jogos. Aprendendo a jogar e mudar jogos, aprendemos a criar mudanças fora do jogo.”

De Koven, Bernard. *The Infinite Playground* (p. 12). MIT Press.

# Apresentação

O trabalho O Lugar e as Dinâmicas: o Jogo da Casa Compartilhada nasce de uma inquietação. Qual o papel do arquiteto e urbanista sobre os usos que surgem em um espaço depois deste ser projetado? Como atuar sobre a discussão táctica do uso comum dos espaços?

Este projeto nasce da vontade de criar mecanismos facilitadores para a discussão dos movimentos de apropriação dos espaços residenciais compartilhados, nos quais questões como autonomia, coletividade e mediação podem ser exploradas.

A inquietação que originou este trabalho pode ser descrita como a vontade de entender o arquiteto (ou o urbanista)

como um mediador; e o espaço como resultado não da vontade ou maestria de alguém detentor de saber técnico, ou de um entendimento objetivo das necessidades de uma comunidade, mas como algo vivo a ser reinterpretado pelos seus habitantes. Em síntese, um projeto coletivo em constante elaboração.

O Jogo da Casa Compartilhada é um instrumento gamificado para a elaboração coletiva de acordos e regras de convivência entre moradores de uma habitação compartilhada. Elaborado em colaboração com o fundo FICA, este trabalho se constituiu como um processo participativo, feito a muitas mãos.

Em um primeiro momento, delinheiro as inquietações e conceitos que levaram à elaboração deste projeto, explorando questões sobre o compartilhamento e a apropriação coletiva de espaços, assim como a contribuição de ferramentas de gamificação para processos participativos e o fortalecimento de cidadãos como sujeitos ativos na criação de espaços. O intuito desta elaboração não é justificar o produto do Jogo, mas sim, desenhar caminhos para a elaboração futura destes temas em outros produtos.

Em um segundo momento, descrevo o processo de elaboração do Jogo, focando nas etapas de interação e revisão do produto.

Por fim, retorno ao próprio Jogo e às questões que este, como produto, coloca em cheque.

## Produtos

Este trabalho é constituído de quatro produtos principais:

**Caderno de Processo:** o presente documento, no qual as questões levantadas pelo projeto, assim como as diversas etapas de desenvolvimento, revisão e testes são apresentadas e discutidas.

**Guia do Mediador:** um documento em constante elaboração, com o intuito de indicar caminhos e apoiar um Mediador no Jogo da Casa Compartilhada, com conselhos para a mediação do jogo e para a condução de discussões relativas a cada carta do jogo. Pelo seu caráter colaborativo e de constante atualização, escolheu-se não imprimi-lo, disponibilizando-o apenas como

produto digital.

**Formulário do Mediador:** formulário online, através do qual as experiências de mediadores podem ser coletadas e acrescentadas ao guia do mediador.

**Baralho:** as 54 cartas nas quais o Jogo da Casa Compartilhada se estrutura.

Além deste caderno, todos os produtos estão disponíveis online [aqui](#).



## Por que eu quero te convidar para jogar?

Trata-se de projetar ferramentas que as próprias pessoas podem usar para construir seus ambientes no sentido mais amplo, e assim, construir sua própria sensação de agente. É sobre como desenvolver maneiras de tornar as pessoas mais engajadas e, no final das contas, mais responsáveis pelos espaços que habitam. É sobre como investir na produção de arquitetura com a poesia de seus habitantes. (HAQUE, 2006, p. 5)

Ao mesmo tempo em que os espaços, sejam estes privados ou públicos, propõem certas dinâmicas sobre aqueles que os habitam, estes são também agentes ativos, que influem sobre estes espaços, modificando-os. Nesta interação entre habitante e território, espaço e usuário, ocorrem diversos processos de apropriação e pertencimento ou de desprendimento e isolamento. O projetista - mesmo que utilize metodologias participativas - não tem como prever o comportamento humano e as reações ao seu produto.

As cidades, assim como todos os seus espaços, podem ser entendidas como compostas por dois mecanismos básicos em analogia a um computador:

\* **hardware:** os elementos físicos, os espaços nos quais se situam a vida e através dos quais esta é facilitada - são as ruas, os sistemas de infraestruturas,

as edificações, etc.

\* **software:** os programas que efetivamente são rodados neste sistema, que dependem da habilidade deste sistema em suportá-los e abrigá-los de forma eficiente, e que são a interface pela qual é possível utilizá-lo - esta é a apropriação e o uso dado pelos cidadãos a estes sistemas.

Enquanto as modificações de hardware são importantes, seu escopo é limitado (não é possível, mesmo que fosse desejável, reconstruir uma cidade do zero), e seu tempo de ação, muito lento. As modificações de software na cidade, no entanto, possuem uma lógica muito diferente.

Para exemplificar: em uma cidade que apresenta grandes problemas de trânsito, é possível construir novas vias, ou investir em formas alternativas

de transporte e na redistribuição dos usos, ou é possível influir sobre a forma como as pessoas deslocam-se por este ambiente, estimulando o uso de meios ativos de transporte ao diminuir limites de velocidades de tráfego de automóveis e estimular o uso mais eficiente e criativo das imediações do bairro - tanto através de práticas legislativas e de financiamento, quanto culturais e educativas - atuando sobre como o espaço é utilizado, mais do que em modificações estruturais nele.. Essa abordagem perpassa várias esferas, incluindo não só uma mudança cultural, como também aspectos econômicos.

Em ambas, é essencial considerar a dimensão humana. Isto é, a interação entre os habitantes, ou usuários, destes espaços, em um caráter propositivo, como agentes ativos e participativos. Neste sentido, o debate sobre a cidadania ativa, assim como as formas

de participação social e co-criação entre diferentes atores, configura-se como central.

Nestes processos a gamificação tem se configurado como importante ferramenta, sendo utilizada por instituições da sociedade civil organizada, municipalidades e escritórios de arquitetura e urbanismo como forma de integrar habitantes do território a processos de desenho urbano, a partir de uma visão na qual técnicos são vistos como mediadores entre os desejos dos cidadãos e o espaço público.

Jogos têm a capacidade de criar uma outra forma de interação entre pessoas, suspendendo parcial e momentaneamente as dinâmicas sociais, suplantadas pelas regras do jogo. Além disso, ao criar dinâmicas lúdicas e interativas, jogos possuem a

capacidade de tornar os processos mais inclusivos e convidativos, encorajando a participação de forma orgânica. Por fim, estes também podem ser utilizados para estimular a imaginação e a criatividade, conduzindo processos e encorajando a criação de propostas inovadoras.

No livro *Making Democracy Fun Again*, Josh Lerner analisa diferentes contribuições da gamificação para o desenvolvimento de uma cultura democrática, como ferramenta para o engajamento de cidadãos.

“Ao aplicar a mecânica de jogos (em processos democráticos), eles modelaram novas maneiras de ajudar as pessoas a entender informações, desenvolver habilidades e construir confiança e eficácia. Eles aumentaram a colaboração em grupo, o pensamento criativo e as

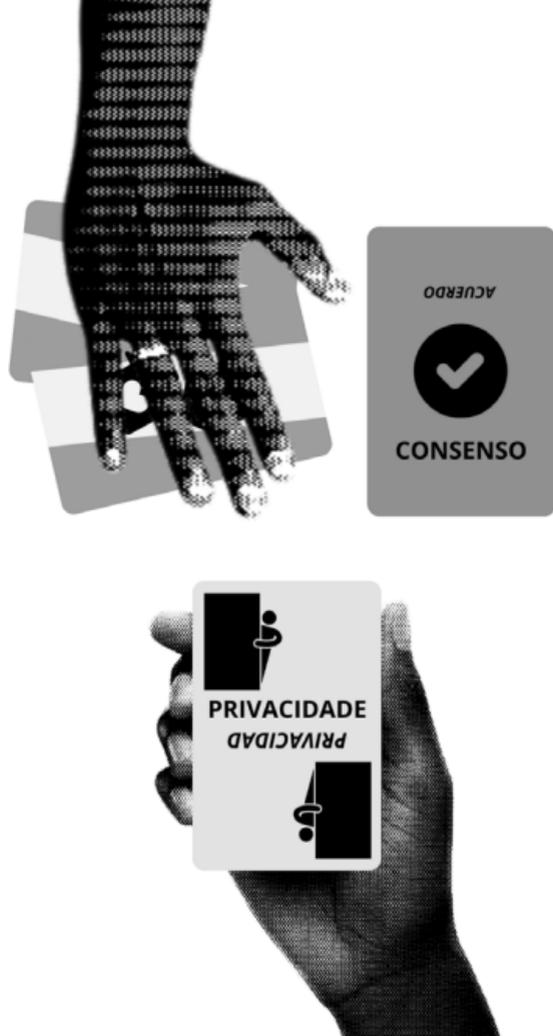
motivações para participar. No processo, eles mostraram como o design de jogos pode transformar diversos ambientes sociais e políticos, como escolas, locais de trabalho e cidades.” (LERNER, 2014, p. 81)

Ao apresentar conceitos utilizando diferentes formas de comunicação - como gráficos, imagens, sons ou movimentos - os jogos possuem a capacidade de engajar os diferentes sentidos, processando e ativando diferentes capacidades dos jogadores, criando maior interação e compreensão dos materiais. Além disso, ao estabelecer regras claras e consensuais, um sistema de pontos através do qual os participantes podem sentir os avanços de sua contribuição, e conectar a participação a resultados objetivos, os jogos criam uma experiência para os participantes.

## Por que criar acordos?

Espaços compartilhados, e em especial, espaços de moradia compartilhada, sejam estes cohousings, repúblicas, cortiços ou mesmo residências unifamiliares, estão presentes em todas as cidades brasileiras. Dentro destes espaços, formas de convivência e compartilhamento são frequentemente discutidas, com a criação de regras explícitas e formais, como regimentos internos, contratos e termos de adesão, ou regras implícitas e informais.

Em alguns casos, como na situação de condomínios, estas regras formais convertem-se em protocolos e documentos extensos, transformando a discussão sobre acordos de convivência e compartilhamento em processos



burocráticos, dos quais a maior parte das pessoas tem medo, e procura evitar.

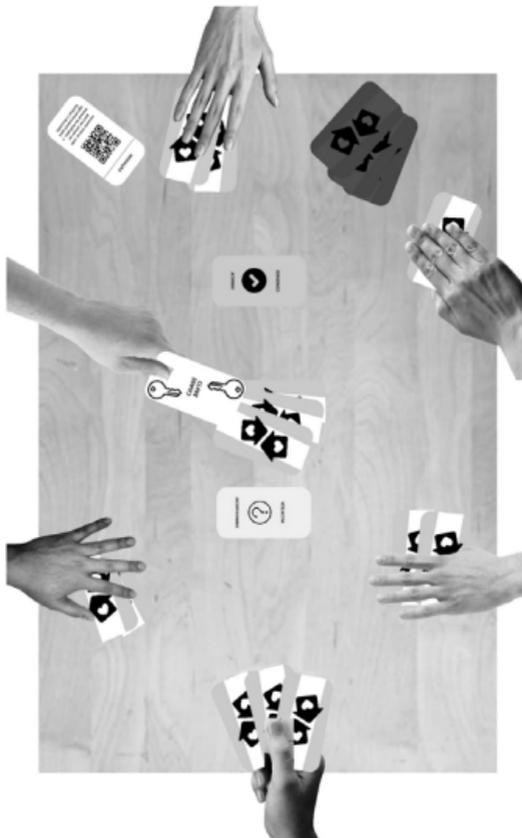
Em outros casos, como na situação de cortiços ou alguns arranjos de aluguéis, estas são regras pré-concebidas e impostas, através das quais se perpetuam relações desiguais de poder e fiscalização, sendo os usuários do espaço vistos como agentes passivos de serem controlados. Além disso, atuam nesse cenário regras e acordos implícitos, através dos quais perpetuam-se relações de poder e opressão, como no caso da divisão do trabalho doméstico.

A elaboração de outras formas de acordos de convivência e compartilhamento, e a criação de práticas para sua discussão de forma leve e lúdica pode ser vista, nesse sentido, como um instrumento para a elaboração de arranjos mais justos,

e para a criação de uma cultura de discussão e compartilhamento, na qual processos de tomadas de decisão sejam mais acessíveis e divertidos.

Considerando a dimensão da casa como a primeira instância de compartilhamento de um espaço, a criação de uma ferramenta que permita a reflexão crítica e a discussão coletiva sobre o uso destes espaços (levando em consideração a relação entre objetos e espaços individuais e compartilhados, e as responsabilidades tomadas por cada indivíduo), pode ser avaliada, inclusive, como uma estratégia para a criação de cidades mais justas, inclusivas e participativas.

## O Jogo



## O Fundo FICA e o Compartilha

O TFG é um trabalho frequentemente pensado como um espaço de reflexão individual, solitária e subjetiva. Este trabalho, no entanto, raramente configurou-se assim. Pensando a pesquisa como prática, na qual idéias e conceitos constituem-se como pontos de partida para diálogos, este trabalho apresenta-se como uma sequência de experimentos e momentos de interação - workshops, reuniões e partidas do jogo.

O projeto do Jogo da Casa Compartilhada nasceu da interação com o *Fundo FICA* - um fundo imobiliário de propriedade coletiva, que protege terras de especulações para garantir um acesso mais igualitário a esses recursos.

A iniciativa institui no Brasil um agente social que já existe em diversos países, o proprietário social, entidade dedicada à aquisição e gestão de propriedade urbana e sua mobilização com objetivos sociais.

Desde 2020 o FICA vem levando adiante o projeto *Compartilha*, voltado para a criação de soluções que atinjam pessoas em situação de vulnerabilidade no contexto de cortiços da cidade de São Paulo.

Os cortiços são a forma mais tradicional de moradia popular na capital paulista. São edifícios subdivididos com uma família vivendo em cada cômodo, compartilhando banheiros e áreas de serviço. Ao alugar uma grande quantidade de quartos por imóvel, em um contexto com alta procura de habitação acessível no Centro, os cortiços configuram-se como um

investimento imobiliário altamente rentável, contrastando, no entanto, com as más condições dos edifícios e com os aluguéis abusivos, que alimentam o círculo vicioso da precariedade.

O objetivo do projeto *Compartilha* é criar mecanismos para que os milhões de reais pagos em aluguel popular na região central deixem de gerar ainda mais precariedade e passem a gerar bem estar. O projeto busca adquirir cortiços e reabilitá-los, transformando as unidades precárias em um ambiente de qualidade, garantindo os direitos dos locatários e reduzindo o aluguel a médio prazo. (Fundo FICA, 2021)

Para isso, o projeto propõe um conjunto de ferramentas:

\* **uma modelagem legal** de uma ferramenta destinada a atrair investimentos de impacto para comprar cortiços no centro de São Paulo;

\* **um modelo financeiro** que proporcionará aos investidores retorno limitado sobre o investimento;

\* **um modelo de reforma física** dos cortiços, com melhorias no curto, médio e longo prazos;

\* **um modelo de governança e gerenciamento** para as casas criadas sob esse modelo, incluindo suporte de serviço social.

O Jogo da Casa Compartilhada, neste contexto, é um projeto criado como uma ferramenta para facilitar a governança e o gerenciamento para as casas criadas sob esse modelo, em parceria com o Fundo FICA, sendo

prevista já sua implementação junto ao conjunto de moradoras do primeiro imóvel adquirido pelo projeto, no bairro do Bom Retiro, onde viverá uma família estendida de costureiras integrantes da Cooperativa Empreendedoras Sin Fronteras, uma organização composta por mulheres imigrantes bolivianas sediada na Casa do Povo acompanhadas por seus familiares.

O Jogo pretende incentivar a gestão autônoma do espaço, empoderando os residentes e baixando os custos administrativos, em vez de fazer cumprir um conjunto de regras pré-definidas da casa

O Jogo da Casa Compartilhada é uma ferramenta que incentiva a autogestão, a coesão da casa e apresenta métodos de resolução de conflitos e práticas de convivência. Através da dinâmica facilitada pelo Jogo, um grupo de

moradoras é capaz de, em algumas horas, discutir diferentes elementos a respeito do compartilhamento de uma moradia, a partir do qual é elaborado um regimento interno, um instrumento que define regras para a utilização do espaço e para a convivência, um documento informal através do qual estabelece-se boas práticas consensuais, de mais fácil modificação.

Através do processo do Jogo, moradores podem conhecer melhor uns aos outros, criando relações de compreensão, empatia, autonomia e confiança ao estimular o posicionamento individual e a escuta. Além disso, o Jogo propõe introduzir a reflexão sobre formas de compartilhamento e habitação, apresentando diferentes práticas.

Apesar do objetivo final específico do jogo, o intuito é que este possa servir para diferentes contextos habitacionais,

estruturando uma discussão sobre formas de compartilhamento em outros contextos, como repúblicas e moradias unifamiliares, promovendo a reflexão sobre dinâmicas sociais estabelecidas em espaços compartilhados, gestão e autonomia.

Considerando a dimensão da casa como a primeira instância de compartilhamento de um espaço, a criação de uma ferramenta que permite a reflexão crítica e a discussão coletiva sobre o uso destes espaços, levando em consideração a relação entre objetos e espaços individuais e compartilhados e as responsabilidades tomadas por cada indivíduo, o Jogo adquire uma outra dimensão, podendo ser avaliado como instrumento para a criação de cidades mais justas, inclusivas e participativas.

# Design do jogo

O Jogo da Casa Compartilhada é composto por um baralho de 54 cartas, divididas em três categorias. Como premissa para sua elaboração foram considerados a facilidade de distribuição e o baixo custo de produção, de forma a viabilizar sua utilização, assim como a agilidade de compreensão da dinâmica e a criação de estratégias lúdicas para facilitar a realização de discussões delicadas. O jogo é composto por três cartas estruturantes - consenso, incerteza e mediação - que compõem a sua base. Além dessas, há 48 cartas de verso verde, que apresentam diferentes aspectos materiais e dinâmicas imateriais que afetam a convivência dentro de uma moradia compartilhada, além de um conjunto de 4 cartas



coringas, a partir das quais os jogadores podem trazer à discussão tópicos de sua escolha. Por fim, o jogo apresenta 3 cartas despolarizadoras, que sugerem dinâmicas para facilitar discussões complexas.

# O Mediador

O Jogo é moderado por um Mediador, responsável por facilitar as diferentes etapas, garantindo sua fluidez, auxiliando nas discussões, certificando-se de que todos os aspectos levantados pelas cartas sejam abordados pelos participantes e registrando as decisões tomadas.

A figura do Mediador pode ser entendida como alguém essencial para o funcionamento do jogo, tanto por sua posição de imparcialidade, não sendo um dos moradores da habitação, quanto pela sua inserção na dinâmica, sendo capaz de atuar taticamente dentro das discussões. Caio Vassão categoriza quatro papéis essenciais em uma dinâmica de jogo: os jogadores, o árbitro, o inventor e o facilitador.

Facilitador é aquele que conduz a atividade, observa a qualidade da interação entre as pessoas, se baseia nas “regras”. E, caso perceba que a interação não está correndo com a qualidade que poderia, o facilitador interfere na situação em andamento - até mesmo nas “regras do jogo” - para que a interação aconteça com o máximo de qualidade. (VASSÃO, 2010)

Como forma de democratizar a implementação do jogo, foi criado um manual para que indivíduos interessados em mediar possam aprender com experiências anteriores antes de assumir esse papel de O Guia do Mediador. A proposta é que o guia seja

aperfeiçoado contínua e coletivamente, a partir da experiência de diferentes mediadores - construindo um compilado que, a partir da sistematização das dinâmicas observadas em diferentes formas de moradia compartilhada, tais como cortiços, repúblicas e moradias unifamiliares, entre outras, ofereça subsídios para a discussão de dinâmicas sociais específicas à cada tipologia.

O Guia é dividido em três partes: Instruções Gerais, Dicas para o Mediador e as Cartas (com instruções específicas para cada uma). Para cada carta do jogo, o guia apresenta três tipos de informações:

**\* Instruções Gerais para a Discussão**

**da Carta:** informações que o mediador deve compartilhar com os participantes antes que inicie a discussão.

**\* Perguntas:** condutoras a elaboração de acordos, as perguntas do guia

indicam diferentes elementos que devem ser discutidos entre os moradores, e têm um foco direcionado para o que é ou não permitido, e sobre as responsabilidades assumidas por cada indivíduo nesse sistema.

**\* Dicas:** relatos de diferentes mediadores, indicando caminhos para a resolução de conflitos ou para navegar desconfortos.

Para permitir que o guia respondesse às experiências de diferentes moderadores, foi elaborado um formulário onde estes podem compartilhar suas observações após a facilitação de uma partida. O objetivo é que, em um momento futuro, o Guia possa ser detalhado para as necessidades de diferentes arranjos habitacionais, apresentando diretamente as perguntas, instruções e dicas mais apropriadas para a moradia em jogo.

# Processo de Desenvolvimento do Jogo

Após uma primeira etapa de levantamento de referências projetuais e de análise de estratégias de gamificação em processos de participação urbana, assim como a pesquisa de ferramentas para a resolução de conflitos e estratégias de facilitação de tomada de decisões, foi formado um grupo composto por Renato Cymbalista, Fabiana Endo, Marcos Vismona Gibrin, Marília Tenório e Karen Martini visando o levantamento de idéias para o Jogo.

A partir desse grupo foram definidas as premissas para o projeto, que deveria ser de fácil aplicação e entendimento, possibilitar a elaboração

de um regimento interno de forma lúdica, e criar novas relações entre as moradoras. Em seguida, decidiu-se pela realização de um workshop, organizado pelo Fundo FICA, para levantamento de potenciais cartas para a composição do jogo, priorizando-se a construção coletiva em todas as etapas do processo de desenvolvimento.



# Workshop de co-criação das cartas

A oficina contou com a participação, de Roberto Fontes, Bruno Borges, Izabela Alves Borba, Alexandre Fontenelle; Juliana Quarenta, Vitor Lins, Wans Spiess, Juliana Jonson e Tânia Knapp, além do grupo inicial, entre os quais estavam arquitetos, administradores, advogados e acadêmicos.

Ao longo de quatro horas de duração, foram apresentadas as premissas para a elaboração do Jogo da Casa Compartilhada, assim como as regras previstas inicialmente. Em seguida, os participantes foram convidados a listar todas as cartas que achavam ser importantes serem contempladas pelo Jogo, pensando em aspectos materiais e imateriais que influenciam

relações de convivência em moradias compartilhadas. Em seguida, foram realizadas discussões a respeito das cartas sugeridas pelos participantes.

Todos eram provenientes de um mesmo setor social, pessoas brancas com ensino superior e, embora tenham experimentado situações de moradia compartilhada, como habitação em repúblicas, nunca o haviam feito em um contexto de cortiço. A oficina contou também com a participação de uma assistente social, que trouxe outras perspectivas e vivências para o processo.



Discutiu-se qual a experiência, e visão, de compartilhamento apresentada pelos participantes da oficina, e sua diferença em relação a dinâmicas de compartilhamento apresentadas, por exemplo, em um cortiço, na qual os moradores não resolveram compartilhar espaços por possuir relações de afinidade ou se identificarem com a idéia, mas por esta ser a única alternativa de habitação à qual possuem acesso.

Neste caso, seria importante que o jogo respeitasse, e facilitasse, além do compartilhamento, o direito a não compartilhar. Para que um mediador consiga facilitar o Jogo de forma adequada, é necessário que este entenda a realidade da situação habitacional com a qual está lidando, e quais as experiências dos moradores, assim como as regras e acordos em habitações nas quais estes estiveram anteriormente. Em cortiços, por exemplo, é comum que cada morador possua os seus próprios pratos e talheres, e que exista um horário limite para o uso dos espaços coletivos, situação muito diferente de uma república de estudantes.

Como resultado da oficina foi elaborada uma seleção inicial de 64 cartas a partir dos tópicos trazidos pelos participantes. Neste momento havia duas abordagens diferentes aos temas das cartas: uma

mais generalista, na qual o tópico da carta constituía-se como um grande tema que desenrolaria uma série de



questões, como no exemplo da carta Silêncio/Barulho/Música; e outra abordagem, que tinha o enfoque em trazer à tona questões mais específicas, direcionando a discussão, como no exemplo da carta Instrumentos Musicais.

Durante a oficina os jogadores também sugeriram modificações e adições ao Jogo em si, propondo novos formatos de cartas:

**Cartas Propositivas/de Abertura de Horizontes:** Dada a preocupação em não reproduzir as dinâmicas e regras de convivência de um cortiço para outra moradia, ao mesmo tempo o jogo tem o cuidado de não impor uma visão de compartilhamento que não se adeque aos desejos e à realidade dos moradores, reproduzindo uma visão idealizada de compartilhamento. Nesse sentido, foram propostas

várias cartas que apresentam boas práticas, tecnologias sociais e novas infraestruturas simples que as moradoras poderiam escolher adotar na casa. Entre estas foram sugeridas as cartas Horta, Agradecimentos, Banco de Talentos, Trocas, Momentos de Coletividade/Reuniões da Casa e Reciclagem/Composto.

### **Cartas de Situações/Problemáticas**

**Possíveis/Narrativas:** Durante a oficina foi ressaltado o papel do Jogo como um mecanismo para os moradores conhecerem-se melhor, criando relações de confiança e empatia, e fortalecendo o hábito de conversar sobre dinâmicas da casa, empoderando os moradores para resolver entre si problemas que possam vir a surgir posteriormente. Em um momento inicial, questões de cunho mais pessoal, que indicavam atividades mais voltadas a este propósito do Jogo,

tais como religião, sexo, alimentação, opiniões políticas, resolução de conflitos e reclamações sobre outros moradores, foram inseridas nas cartas de acordos. Percebeu-se que a inserção de um tópico em uma carta de acordos pressupunha que a discussão decorrente provavelmente geraria uma série de regras ou acordos, o que não era o objetivo da inserção destes temas no jogo. A assistente social presente afirmou que seria importante tratar desses temas durante o jogo, à medida em que, quanto mais fosse falado e mais os moradores se conhecessem, melhor seria a convivência. Sendo assim, resolveu-se pela criação de cartas que apresentassem situações ou problemáticas, criando uma discussão mais livre, o que serviria também ao propósito de dinamizar o jogo.

**Outros formatos:** Durante a oficina alguns participantes sugeriram outras

opções de formatos para o Jogo. Entre as sugestões estava a criação de um tabuleiro em adição às cartas, a partir da preocupação de uma jogadora em estruturar a discussão dos acordos, criando uma ordem para a discussão das mesmas, ao invés da estrutura baseada na aleatoriedade providenciada pelo jogo de cartas. Em reunião posterior, decidiu-se não prosseguir com essa sugestão, à medida em que aumentaria custos de produção e de distribuição do jogo, além de aumentar a quantidade de regras que deveriam ser entendidas antes de começar a jogar, tornando o jogo menos acessível. Por fim, esse formato diminuiria a autonomia dos jogadores, retirando deles o poder de decisão sobre quais cartas colocar para discussão e em que momento, e diminuiria o efeito surpresa de retirar aleatoriamente uma carta nova do monte a cada rodada.

Além disso, durante a oficina, vários técnicos presentes levantaram questões sobre o compartilhamento de normas técnicas e conhecimentos da academia. Por exemplo, no caso da carta Trabalho em Casa, um jogador sugeriu a categorização de diferentes ocupações em relação à sua adaptação ao ambiente doméstico, delineando quais seriam possíveis de ser desempenhadas em casa e quais deveriam ser proibidas. Embora sejam valorizados estes conhecimentos técnicos, a realização de recomendações tão estritas diminuiu o nível de autogestão e reflexão crítica dos moradores, além de impor uma visão que não coincide com a realidade de algumas situações habitacionais, nas quais alguns moradores não possuem outro lugar para realizar seu trabalho, além da casa. As situações que representam de fato um risco, e um descumprimento das normas técnicas de segurança, como a instalação de pontos

de fogo nos quartos ou a obstrução de saídas, estão presentes no contrato da casa, e já serão automaticamente inseridas no regimento interno, não sendo necessária a sua discussão durante o jogo.

**Após o jogo?** Uma preocupação compartilhada durante a oficina foi o cumprimento das regras acordadas, à medida em que o Jogo não pretende encorajar uma perspectiva punitiva nem uma fiscalização exacerbada dos moradores. Uma grande preocupação do Compartilha era a diminuição dos custos administrativos, encorajando aos moradores que se autoregulem, sem a necessidade de intervenção da organização. Para isso discutiu-se a possibilidade de criação de cartas sobre a revisão das regras e sobre o descumprimento das regras, que foram colocadas separadas das demais, de forma a pensar melhor na sua execução.

Após a oficina, foi decidido que os moradores poderiam permanecer com uma versão do baralho, decidindo assim, através das cartas, reuniões da casa e como continuar discutindo questões pertinentes à convivência.

**Como resolver conflitos?** Durante a oficina a assistente social presente compartilhou que já havia criado um jogo de tabuleiro, anteriormente, para facilitar a discussão dentro de um condomínio no qual havia trabalhado. Ela comentou ter percebido que dinâmicas com regras claras, que possibilitassem uma forma leve de discussão das questões, assim como estratégias que permitissem que os moradores vivenciassem, ou simulassem, certas situações, possuíam grande potencial.

Como exemplo, em uma situação habitacional em que alguns moradores

não concordavam com a definição de horários nos quais não se poderia tocar música ou fazer barulho, a assistente social pediu para que todos realizassem uma mesma tarefa que demandava grande concentração, enquanto colocava uma música para tocar e conversava ao telefone. Ao criar uma simulação de uma situação de conflito, os moradores puderam criar um entendimento mútuo, obtendo um consenso quanto à necessidade de momentos de silêncio.

Neste sentido, ficou claro ser necessária a criação de uma série de ferramentas disponibilizadas para o mediador, criando um repertório de possibilidades para a facilitação de conflitos. Levando em conta o limite de cartas do baralho, apenas algumas destas técnicas foram inseridas no jogo como cartas despolarizadoras. As demais, foram inseridas como recomendações, dentro

do guia do mediador, o que possibilita que o mediador as utilize quando sentir necessário.

Para o levantamento deste repertório de facilitação de conflitos foi utilizado o Guia Prático para Conversas Difíceis, produzido pelo Despolarize, uma organização que busca valorizar a cultura de diálogo e negociação de conflitos para descontaminar o ambiente democrático no Brasil, e combater a violência política através da maior atenção para os riscos da polarização e de práticas que promovam mudanças de comportamento e reduzam a hostilidade.

Você pode ver o board resultante no [miro aqui](#).



## Primeiro Playtest

A primeira sessão do jogo foi facilitada no começo de Abril em uma casa compartilhada por três moradores: Raissa, Wendell e Roger. Wendell e Roger são irmãos que já moraram juntos durante três anos anteriormente, em um apartamento, e que haviam mudado-se para a casa em questão, junto com a Raissa, apenas um mês antes. Ambos - Wendell e Roger - passam grande parte da semana fora de casa, e as dinâmicas de convivência ainda estavam sendo estabelecidas, não tendo sido discutidas coletivamente até o momento do Jogo.

A sessão do Jogo durou uma hora e meia, sendo interrompida pelo horário avançado. Foram discutidas 15 cartas, o que representava menos de um

quarto das cartas inicialmente previstas no baralho, indicando a necessidade de diminuir a quantidade de cartas disponíveis, de forma a evitar que o jogo ficasse muito cansativo. Percebeu-se que as cartas muito específicas desdobraram-se em discussões tão extensas quanto as cartas que tratavam de tópicos mais abrangentes, à medida em que sua presença nas cartas indicava para os jogadores certa seriedade no tratamento das questões. Sendo assim, foi diagnosticada a necessidade de focar em cartas mais abrangentes, ao invés das específicas, assegurando-se que todos os assuntos fossem discutidos em uma única sessão do Jogo. As cartas curingas foram muito utilizadas pelos jogadores, sendo prontamente colocadas no jogo.

Além disso, comprovou-se ser essencial a figura do Mediador, que torna-se responsável por trazer certa objetividade

às discussões, evitando que temas que serão tratados em outras cartas sejam discutidos juntos, garantindo a fluidez do jogo e a sensação de avanço. Por exemplo, enquanto discutia-se a carta Limpeza, decidiu-se que contratariam uma diarista uma vez por mês, mas depois os jogadores começaram a discutir como dividir quem retiraria o lixo, e questões mais amplas sobre por que limpar e a diferença entre limpeza e organização. Neste caso, é papel do Mediador retomar a discussão da carta Limpeza, comentar que uma carta a respeito do lixo ainda seria utilizada, ou sugerir que a carta Limpeza fosse posicionada no monte das Incertezas.

A partir dessa problemática, também decidiu-se adicionar outra etapa antes do começo do jogo: a divisão das cartas entre os moradores, para que estes se familiarizassem com parte das cartas, adquirindo uma visão mais geral sobre

o andamento do Jogo, e o convite para que retirassem as cartas que achavam não serem pertinentes para a situação habitacional em questão, diminuindo o número de cartas discutidas.

O Mediador também foi responsável por retirar acordos e encaminhamentos práticos das discussões, sistematizando e propondo regras e divisões de responsabilidades a partir das discussões. Os jogadores desta casa, no geral, tinham muito receio em posicionar-se de forma objetiva, não desejando tomar uma posição impositiva. Sendo assim, o Mediador, como figura externa à casa, e portanto, imparcial, possuía um papel de responsabilidade em ler a situação e retirar posicionamentos objetivos.

O jogo ajudou os moradores a entender o motivo por trás de comportamentos dos outros, como por exemplo, no caso

da carta Luz. Ao começar a discussão, dois dos moradores levantaram a necessidade de apagar a luz sempre que alguém não estivesse presente no espaço, e que incomodavam-se que um outro morador frequentemente deixasse as luzes do quintal acesas. Este morador, então, explicou que deixa as luzes acesas por uma questão de segurança, à medida em que seu quarto, que tem um acesso externo, não possui tranca, e que a luz serviria para indicar, a partir da rua, que alguém está presente na casa. Ao apresentar esta insegurança, os demais moradores entenderam seu comportamento, formando um consenso de que seria permitido.

Anteriormente ao início da sessão, um dos moradores comentou de forma privada com o Mediador que enfrentava dificuldades financeiras, e que não sentia-se confortável em

trazer esta questão à tona, apesar de ser uma grande preocupação sua. Neste sentido, o Mediador tornou-se responsável por trazer a questão financeira dentro da discussão de outras cartas, perguntando sobre o custo de determinadas soluções, como a relacionada às compras coletivas. Nesta experiência, esta abordagem se provou eficaz, à medida em que os moradores descobriram partilhar desta preocupação, ficando mais confortáveis para comentar sobre esse aspecto entre si. É importante, portanto, que o Mediador demonstre-se aberto para conversar com os jogadores antes da sessão do Jogo, entendendo melhor as preocupações de cada morador em relação à habitação compartilhada.

Em muitas das cartas a dinâmica não resultou em acordos específicos, possivelmente pela própria dinâmica da habitação, compartilhada por um

grupo reduzido e próximo de pessoas. A questão do bom senso frequentemente foi levantada pelos moradores, que sentiam-se mais à vontade em comentar suas preocupações, do que em propor acordos objetivos ou regras. Durante a sessão do jogo, no entanto, todos perceberam que este bom senso possui significados distintos para cada um, à medida em que possuíam padrões e desejos distintos em questões como limpeza, por exemplo, ou necessidades distintas.

Alguns meses após o Jogo, os moradores realizaram uma nova reunião da casa, na qual perceberam que uma moradora responsabilizava-se muito mais pela limpeza do que os demais. É necessário, neste caso, perceber como dinâmicas como gênero, ou classe social, condicionam os papéis e responsabilidades que organicamente se distribuem pela casa, resultando em

cargas diferentes para os moradores. Ao perceber esta dinâmica, os moradores reviram sua decisão e optaram em definir responsabilidades, delineando o papel de cada um na habitação.

É importante ressaltar que o Jogo não substitui a vida, não representando apenas um único momento a partir do qual problemáticas são resolvidas permanentemente. O Jogo constitui-se como um processo que dialoga com o momento de um grupo, facilitando a realização de uma série de conversas.

No geral, os moradores comentaram que gostaram muito do Jogo e demonstraram interesse pelas cartas de situação, que criavam descontração, também ficando gratos pela oportunidade de trazer à tona temas que já queriam discutir, assim como poder pensar em problemas nos quais ainda não haviam notado.

## Revisão

A partir do primeiro teste do jogo, ficou clara a necessidade de diminuir o tamanho do baralho, tornando o jogo menos alongado. Para isso, as cartas de acordos foram divididas em 16 categorias, a partir do tema geral sobre o qual tratavam, para priorização das cartas a serem produzidas. As categorias foram: animais/cuidado com seres vivos, sala, convivência com pessoas de fora, manutenção, compromissos, cuidado com a casa/geral, banheiro, lavanderia, cozinha, compartilhamento, compromissos internos de convivência, segurança, questões para conversa sobre: expressão/ conhecer o outro, uso do espaço, cartas educativas/ ampliar horizontes. Além das cartas de situação, que foram ampliadas a partir da primeira experiência de Jogo. A partir

dessa divisão, as cartas semelhantes foram agrupadas e priorizou-se a escolha pelas cartas mais abrangentes, chegando-se a um total de 54 cartas (das quais 6 são cartas de situação, 4 são coringas e 38 são tópicos para definição de acordos e regras).

## Segundo Playtest



A segunda experiência com o jogo foi facilitada em novembro, em uma residência unifamiliar, na qual jogaram Luciana (mãe solteira), seus dois filhos, Maria Luísa, de 17 anos, e Vitor, de 15, e Wendell, namorado de Luciana.

A proposta de jogar o Jogo da Casa Compartilhada tinha vindo de uma vontade da Luciana, que estava em busca de ferramentas para minimizar os conflitos que possuía com os filhos quanto à organização e limpeza da casa. A partida ocorreu na sala do apartamento, no Centro de São Paulo, em uma noite durante a semana, em um ambiente descontraído, e durou cerca de 3 horas, com uma pausa para o jantar.

A partida começou com os jogadores decidindo quais cartas gostariam de retirar do baralho de jogo, considerando quais aspectos fariam sentido ser

discutidos por eles. Nesta rodada, apenas duas cartas - quintal e decoração - foram retiradas. Durante a sessão, percebemos, coletivamente, que outras cartas poderiam ter sido retiradas, como a de pagamentos, materiais de limpeza e contas comuns, à medida em que estas responsabilidades já estavam previamente concentradas na mãe, e não fazia sentido para o grupo, naquele momento, descentralizá-las. Em um primeiro contato com o jogo, os moradores não tiveram uma compreensão geral do que precisava ser discutido, e portanto, sentiram-se inseguros de retirar alguma carta. Essa dinâmica indica a necessidade do Mediador realizar este trabalho inicial de priorização das cartas, através da observação da casa em questão e da conversa prévia com os moradores.

As cartas de situação, à medida em que os moradores já possuíam uma

longa relação de convivência, foram responsáveis por gerar momentos de descontração, mas não apresentaram grandes contribuições ao Jogo, sendo, talvez, dispensáveis em partidas nas quais os moradores já se conhecem bem. A primeira carta a ser jogada foi "Dois moradores tem uma briga feia, o que fazemos?" No dia anterior, Luciana e Vitor haviam discutido, e por alguns minutos, a discussão foi retomada. No entanto, os outros moradores rapidamente intervieram, relembrando o propósito do jogo e buscando levantar encaminhamentos práticos. Juntos, decidiram rapidamente que, quando iniciassem brigas, buscariam manter a calma, e que os moradores não envolvidos na briga, deveriam atuar como mediadores, acalmando os ânimos. Em seguida, os jogadores levantaram os motivos principais para o acontecimento de brigas: a sobrecarga de tarefas da mãe e a vontade do filho

em fazer suas responsabilidades no seu tempo, e não no momento em que é ordenado.

Estas questões continuaram a aparecer durante a partida, que configurou-se muito mais como um momento de revisão de dinâmicas já estabelecidas, e suas falhas, do que um momento de proposição de novos acordos. Cartas como varal, lavanderia, cozinha, louça, silêncio, rodízio de tarefas e pandemia, por exemplo, já possuíam combinados conhecidos por todos. Nestas, o problema configurava-se porque Luciana, mesmo que estes acordos já estivessem feitos, precisava cobrar dos filhos para que realizassem as tarefas, algo que comentou durante a carta Pedidos de Ajuda. Ficou combinado que ela organizaria um quadro com o rodízio de tarefas e, em cada carta, discutia-se qual o horário ou o momento no qual a tarefa deveria ser feita, de forma a

evitar discussões no dia-a-dia.

É pouco provável que a partida do jogo resolva, definitivamente, este problema, que está relacionado se a um processo de amadurecimento dos filhos e de suas atitudes em relação às suas responsabilidades. No entanto, durante a partida, foi possível perceber alguns momentos de comprometimento, nos quais os filhos tomavam para si certas responsabilidades por iniciativa própria, e não apenas pedindo coisas.

Ao mesmo tempo, a partida permitiu que algumas discussões pudessem ser realizadas ou retomadas pelos moradores, incluindo todos. Na carta Cigarro, por exemplo, Wendell, que é o único fumante da casa, expôs que já havia discutido a questão do cigarro com Luciana, sem a participação dos filhos. Essa foi a oportunidade para Maria Luisa dizer que incomoda-se com

o cheiro, mas que compreende e aceita que ele fume na janela, com moderação.

A partida permitiu a revisão de diversas regras da casa, principalmente por iniciativa dos filhos, que pediam certos direitos, como o de trazer amigos em casa mais frequentemente, ou poder deixar o próprio quarto bagunçado. Estas formas de negociação entre pais e filhos configuram-se como um ponto de atenção à medida em que a presença de um mediador externo pode fazer com que os pais sintam-se pressionados a concordar com algo em que depois voltarão atrás, o que pode iniciar um processo de desvalidação de todos os acordos criados.

Os coringas foram utilizados de forma muito efetiva, trazendo à tona questões particulares da casa, como o papel dos filhos no negócio de pão de queijo liderado pela mãe, a ida dos filhos à

feira, ou estrategicamente pelos filhos, pedindo um dia em que possam comer besteira.

Esta foi a primeira partida do jogo com uma família, o que significa que estava dialogando com outra situação de poder e de responsabilidades, diferente do playtest anterior, realizado em uma república. No geral, todos os participantes disseram ter gostado de jogar, e puderam utilizá-lo para trazer à tona questões que sentiam necessidade de discutir. Uma etapa importante será a avaliação sobre o efeito do Jogo nesta situação habitacional em alguns meses, após a entrega dos acordos finalizados.

## Considerações Finais

O processo de desenvolvimento do Jogo da Casa Compartilhada ainda não foi finalizado. Em razão da sua dinâmica em constante evolução e revisão, seria possível dizer que ele sempre lidará com a incompletude do conhecimento, isto é, devemos assumir que ele pode sempre ser ajustado e melhorado com o tempo. Pelo próprio processo de jogo, a ferramenta pode aprimorar-se, sendo facilmente revista, recebendo adições ou sendo apropriada pelos mediadores que dela utilizam-se.

Na comunidade do design de jogos, esse aspecto é frequentemente explorado dentro da estratégia de design interativo. Em seu livro *Rules of Play*, Katie Salen e Eric Zimmerman caracterizam esta estratégia: “Enfatizando a realização

de partidas-teste e a prototipagem, o design interativo é um método no qual as decisões de design são feitas com base na experiência de jogar um jogo durante o desenvolvimento.”

Neste sentido, o trabalho também dialoga com o Metadesign, conforme definido por Caio Vassão:

“O Metadesign nos convida a compreender a atividade de criação como a invenção de processos que se desenvolvem no tempo (...). Nos convida a pensar mais em termos de “coreografias”, “movimentos” e “transformações”, do que de “objetos materiais”, “entidades” e “produtos”. No lugar de

projetarmos “coisas”, podemos projetar “processos.” (VASSÃO, 2010)

Em decorrência da pandemia de COVID-19, até o momento presente não foi possível a realização de uma partida do Jogo com os futuros moradores do primeiro imóvel do Compartilha, no Bom Retiro. Mas esse encontro está marcado para breve.

Cada partida do Jogo da Casa Compartilhada possui a mesma base, a mesma estrutura - um conjunto de regras e processos, que são acordados pelos moradores. Este processo apresenta algumas das principais dinâmicas do design de jogos. Primeiramente, baseia-se em regras, estruturas formais internas de jogos que limitam ou ditam o que um jogador pode fazer. Elas são explícitas e inequívocas - compartilhadas por

todos os jogadores - fixas, vinculativas e repetíveis. Em seguida, o Jogo apresenta um objetivo claro - a definição de acordos de convivência e a resolução de conflitos - e indicadores de status, que tornam claro o avanço realizado ao longo das rodadas, através de uma sequência de desafios menores. Mas o Jogo também apresenta um elemento de aleatoriedade, e portanto, de surpresa. Por fim, convida os participantes a elaborar estratégias, e tornarem-se co-mediadores, ao dividir a responsabilidade, e o poder, de a cada rodada, escolher, dentre as cartas que recebeu ao acaso, qual gostaria de colocar em discussão, criando, dentro da mecânica do jogo, espaços de agência.

Enquanto o conceito de regras sugere a existência de alguma forma de controle ou autoridade, em jogos geralmente não existe uma figura associada a esta

autoridade. Ao invés disso, a autoridade existe na relação de concordância entre os jogadores de seguir certas regras. Josh Lerner comenta sobre esta relação: “Estranhamente, as regras são ao mesmo tempo limitantes e habilitadoras. Embora restrinjam as ações dos jogadores, os jogadores as aceitam em grande parte porque elas tornam a jogabilidade criativa possível.”

Talvez esta seja a ideia principal deste trabalho: que, ao brincar de negociar regras, e ao adentrar diferentes sistemas e processos, possamos refletir sobre nossas próprias formas de interação, uns com os outros, e com os sistemas nos quais vivemos. E assim, possamos criar novas diretrizes, novas relações e novas dinâmicas. Talvez, até mesmo, nos mesmos lugares.



## Referências

DE KOVEN, Bernard; GRAMAZIO, Holly. The Infinite Playground: A Player's Guide to Imagination. MIT Press: 2020.

DESPOLARIZE. Guia Prático para Conversas Difíceis. Disponível em: <<https://despolarize.org.br/wp-content/uploads/2021/11/GUIA-PRA%CC%81TICO-PARA-CONVERSAS-DIFI%CC%81CEIS.pdf>> Acesso em: 16 de nov. de 2021.

Fundo FICA. O que é um proprietário ético? São Paulo: 2019.

HAQUE, Usman. Arquitetura, Interação e Sistemas. Revista AU149. São Paulo: PINI, 2006. Disponível em: <[http://www.nomads.usp.br/pesquisas/cultura\\_digital/arte\\_em\\_processo/Processo/](http://www.nomads.usp.br/pesquisas/cultura_digital/arte_em_processo/Processo/)

Textos/Usman%20Haque.pdf> Acesso em: 26 de nov. de 2021.

LERNER: Josh. Making Democracy Fun: How Game Design can Empower Citizens and Transform Politics. MIT Press: 2014.

SALIE, Kate; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press: 2004.

VASSÃO, Caio Adorno. Metadesign: Ferramentas, Estratégias e Ética para a Complexidade. 2010. São Paulo: Blucher

