

# Relato de desenvolvimento do jogo *GEA - Gestando Paz*

Ana Paula Albuquerque Teixeira

Beatriz Pamplona

Nilu Strang

Pá Falcão

Vitória Cavalaro Nogueira

No final do ano de 2018, a ONU Mulheres lançou o projeto “Pinte o mundo de laranja”, uma campanha global com mais de 30 atividades sobre o Fim da Violência contra mulheres e meninas. Em uma das campanhas da ONU Mulheres abriu-se um edital para que organizações/associações do mundo todo pudessem enviar um projeto em prol do combate ao fim da violência contra mulheres e meninas. Através da Associação MqFA (Mulheres que Fazem Acontecer), projetamos e enviamos o jogo *GEA - Gestando Paz*, com apoio da REBEL, Games for Change e Pá Falcão DHO & Games.

A Associação MqFA tem como objetivo, segundo seu estatuto, “o desenvolvimento profissional, intelectual, emocional e espiritual de mulheres, mediante a facilitação integral e agregação de *know how*, gestão de pessoas e negócios, realização de eventos, treinamentos e palestras”.

Nossa Missão, “Ser um espaço agregador e de responsabilidade, virtual e real, onde mulheres empreendedoras de diferentes áreas e regiões possam encontrar-se para buscar a força e o poder do feminino, sendo cada uma referência interna e externa às demais, possibilitando as mudanças necessárias à aprendizagem e ao crescimento integral e contínuo, através de trocas de experiências e amplitude de contatos profissionais, com respeito às individualidades, com idealismo e serenidade para prosseguir na conquista do melhor possível de cada uma.”

O jogo *GEA* surgiu da ideia em criar algo que pudesse ser aplicado a qualquer grupo de mulheres, independente de seu status econômico ou nível de escolaridade, além de poder criar um modelo onde pudesse ser de fácil acesso em qualquer lugar do mundo. Chamamos

vários interessados para participar da construção do jogo e na primeira reunião tivemos a presença de Beatriz Pamplona, Nilú Strang, Pá Falcão e Talita Zanelato da MqFA, de Ana Paula Albuquerque Teixeira, Ernane Guimarães Neto, Pá Falcão (novamente), Tainá Felix e Vitória Cavalaro Nogueira da REBEL, Gilson Schwartz e Wellington Nogueira da Games for Change. As primeiras ideias foram gestadas nesta reunião.

Depois o grupo se estabilizou com Ana Paula Albuquerque Teixeira, Beatriz Pamplona, Nilú Strang, Pá Falcão e Vitória Cavalaro Nogueira na criação do jogo, o apoio das MqFAs Beatriz Rosa, Betty Freitas e Talita Zanelato na parte financeira e legal, Signe Möbus cedendo suas poesias e Monica Heinz no design gráfico.

A partir disso, criamos um jogo de cartas com um brinquedo (unha de gato) e fichas, sendo todo o material de papel em uma arte que facilitasse a impressão preto e branco criando um jogo barato, acessível e de fácil aplicação.

O objetivo deste jogo é trazer uma reflexão baseada em experiências cotidianas, que em nossa cultura, atitudes abusivas passam despercebidas ou ignoradas por serem consideradas normais e comuns. Através dessas reflexões, poder ser discutido quais seriam as medidas que podem tomar para solucionar os problemas ou até mesmo alternativas para buscar ajuda.

Para passar a ideia criamos alguns componentes:

- Cartas informativas
- Cartas perguntas
- 2 Tetraedros
- 1 Brinquedo Unha de Gato
- 1 Painel de Controle do Jogo

O jogo se inicia com o brinquedo Unha de Gato, nele nós criamos 4 categorias de Personagem, sendo eles : menina, jovem, mulher e idosa e 4 categorias de violência, estas

sendo ditadas pela ONU como: violência física, violência sexual, abuso emocional e comportamento controlador.

O primeiro jogador deve escolher um número e abrir uma aba de cada tipo, um personagem e uma violência. Após isto, o jogador decide se vai contar uma estória sozinho ou se o grupo constrói a estória junto. Esta estória tem que ser sobre o tipo de violência e vítima sorteados na unha de gato.

Para ajudar nesse processo criamos cartas perguntas. Estas cartas guiam para que todos os membros do grupo se ajudem a relatar um caso. Então, o jogador pode consultar as cartas e contar a sua estória ou se criarem em conjunto cada jogador na roda deve retirar uma pergunta e respondê-la, até todos terem feito o mesmo gerando então a estória.

Na próxima etapa, os jogadores devem pegar uma carta informativa. Estas contém um poema da artista Signe Möbus, integrante da associação MqFA, onde cada um deles se refere metaforicamente às situações dos tipos de violência abordadas pelo jogo. Há também palavras ou tópicos informativos, como estatísticas, conceitos etc. Após o jogador ler esta carta, o grupo deve discutir sobre a situação de violência relatada e também como as informações da carta podem se relacionar com ela. Pensando na frequência com que a situação ocorre, como a sociedade trata em relação a normalidade ou até mesmo ignorar ou reprimir.

Ainda no mesmo turno, o jogador (ou o seguinte no caso da estória em grupo) deve jogar os dois tetraedros, que contém respectivamente 4 categorias de personagem igual ao brinquedo (“menina”, “jovem”, “mulher” e “idososa”), e comportamentos positivos, 2 lados “respeito”, “comportamento apoiador” e “apoio emocional”.

Novamente o jogador ou os participantes devem relatar uma situação com o auxílio das cartas perguntas, só que neste momento, com o estímulo dos resultados dos dados, transformando a situação num caso ideal de apoio e respeito.

O jogo traz uma reflexão para si própria, onde muitas vezes as mulheres percebem o que se sujeitam por pressão cultural ou social, mas que tem maneiras melhores de se lidar e lutar pelo que realmente querem buscando assim, um mundo e uma vida melhor.

## **Próximos passos**

O jogo está alfa testado. Ainda queremos acompanhar testes em alguns grupos antes de liberar para uso geral. Esses grupos serão duas entidades na zona norte de São Paulo que lidam com educação de jovens e adultos e crianças retiradas da guarda dos pais e vítimas de violência contra a mulher atendidas em Brasília.

Depois disso apresentaremos o jogo ao PNUD, para que seja utilizado em larga escala no ano que vem. Também disponibilizaremos na Internet um pdf “*print and play*” para que o jogo esteja disponível para qualquer interessado que fale português.

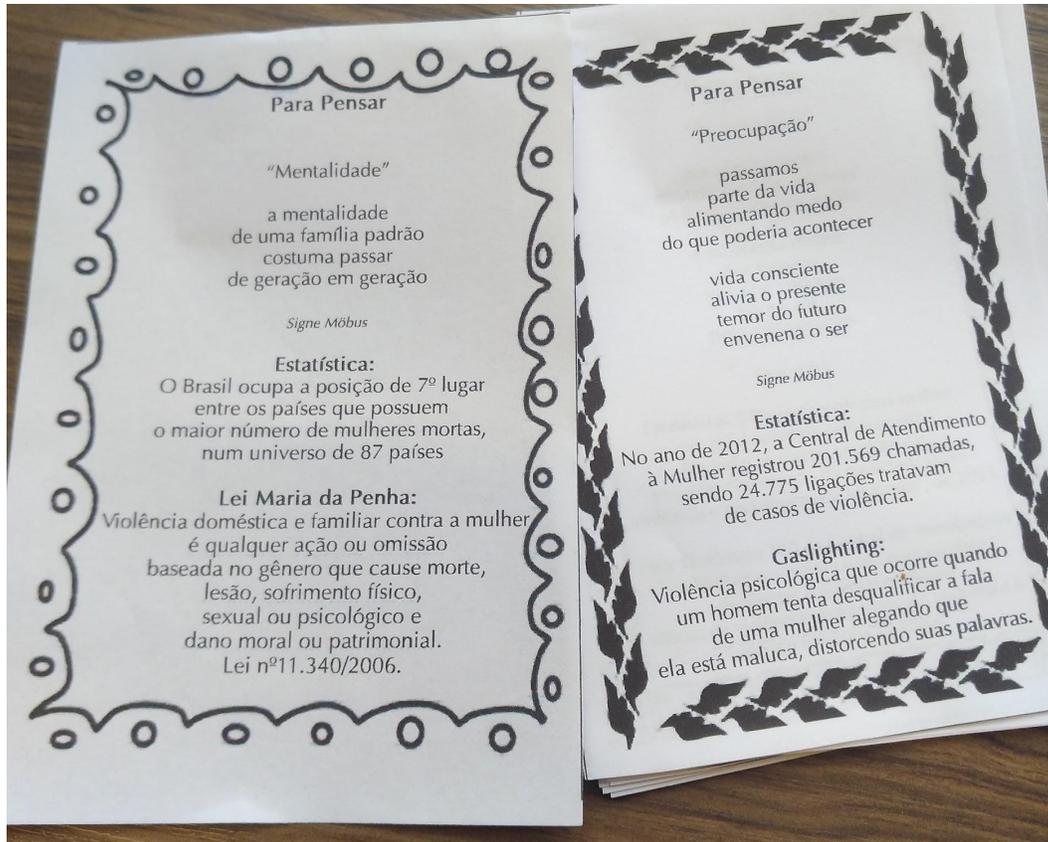
## Fotos e elementos do Jogo



Brinquedo Unha de gato



Cartas perguntas



Cartas informativas

