

# ***Purposyum, cartas com propósito***

Ernane Guimarães Neto<sup>90</sup>

Christian Alexander Martins<sup>91</sup>

Gilson Schwartz<sup>92</sup>

## **Resumo**

Relatamos o processo de desenvolvimento colaborativo de um jogo de narração seguindo uma temática futurista para explorar questões relacionadas a Justiça e Estado de Direito. Buscou-se um paralelismo sistêmico entre o jogo e o tema representado.

## ***Abstract***

*This report portrays the collaborative development of a storytelling game, following a futuristic theme, in order to investigate issues concerning Justice and the Rule of Law. We focus on the systemic parallelism between the game and the overall theme.*

## **Introdução: criação colaborativa**

*Purposyum* é um jogo de sociedade em que grupos representam autoridades de diversos planetas do Sistema Solar num desafio colaborativo: propor soluções a problemas sociais, ambientais e comportamentais que ameaçam destruir o próprio sistema. O jogo, desenvolvido a partir de oficina de criação com adolescentes, usa cartas como principal suporte (o manual e as cartas estão disponíveis para baixar e imprimir em: <https://www.unodc.org/e4j/pt/secondary/non-electronic-games/purposyum.html>). O resultado é acessível em termos de dificuldade de jogar e de produzir em casa a partir do material disponível *on-line*.

---

<sup>90</sup> Doutorando, Programa de Pós-Graduação Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades (USP) - [alegorista@gmail.com](mailto:alegorista@gmail.com)

<sup>91</sup> Graduando, Artes Cênicas (ECA-USP) - [christian.martins@usp.br](mailto:christian.martins@usp.br)

<sup>92</sup> Docente, Programa de Pós-Graduação Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades (USP) - [gilson.schwartz@gmail.com](mailto:gilson.schwartz@gmail.com)

O projeto, liderado pelo professor Gilson Schwartz (CTR-ECA-USP e Programa de Pós-Graduação Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades-FFLCH-USP), atendeu a um chamado patrocinado pelo UNODC (Escritório das Nações Unidas sobre Drogas e Crime). Buscavam-se propostas para a iniciativa Educação para a Justiça, cujo objetivo é "prevenir o crime e promover uma cultura de legalidade por meio de atividades educacionais" (UNODC, 2020). O projeto foi aprovado pelo UNODC e desenvolvido por meio de parceria do Grupo de Pesquisa Cidade do Conhecimento (USP) com a Escola Técnica Estadual Paulista Parque da Juventude.

Alunos dessa escola foram convidados a participar por meio de entradas em sala de aula, após acordo com a Diretoria e definição de co-responsabilidade pelo Coordenador Pedagógico. Uma equipe de alunos de pós-graduação, graduação e consultores externos foi contratada. Por meio de sucessivas rodadas de diálogo sobre os temas e brainstorming sobre a própria experiência dos alunos com jogos, foram criadas propostas iniciais para o desenvolvimento de jogos ao longo do primeiro semestre de 2018.

No segundo semestre, uma parcela dos alunos prosseguiu e combinou as diferentes propostas iniciais num projeto convergente. A equipe da "Cidade do Conhecimento" fez o papel de estúdio de desenvolvimento, coordenando testes, dando redação final às regras e intermediando o trabalho com artistas, produção gráfica, revisão final com a UNODC e preparação da impressão junto à Reitoria da USP. O jogo foi lançado na sessão de Abertura do VI Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos (28 de novembro de 2019 no CTR-ECA-USP) com a presença dos alunos co-autores, colaboradores da "Cidade do Conhecimento" e um representante da UNODC.

### **Métodos: colaboração como tema e mecânica**

O processo de criação do jogo engajou os alunos em ciclos sucessivos de interações em oficinas pós-aula em São Paulo ao longo de 2018. A "Cidade do Conhecimento" viabilizou, portanto, um processo *bottom-up* em que interesses de mecânica e tema, ainda que filtrados pelas instâncias posteriores que os desenvolveram, partiram decisivamente dos jovens.

A fase de oficinas com alunos do ensino técnico (cursos de Informática e Administração, idades de 14 a 17 anos) começou em outubro de 2018 com 29 inscrições (10 na primeira sessão de segundas e quartas, 19 na oficina de terças e quintas). Ao longo do semestre reduziram-se os encontros para 2 horas semanais.

Nos encontros introdutórios, foi-lhes explicitada a proposta relacionada à Educação para a Justiça (que, além dos conceitos de legalidade e prevenção ao crime, listava os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas em seu escopo. Os alunos realizaram um levantamento de temas de interesse específico, por meio de brainstorms. Jogaram *Dixit*, *Sim*, *Senhor Mestre das Trevas* e *Tarot Shadowsapes* (aqui, observado enquanto um jogo narrativo, daqueles em que a mecânica principal é contar histórias), analisando seus componentes temáticos e mecânicos. Levantando padrões, mecânicas e assuntos que lhes interessavam, separaram-se em três grupos, cada um enfatizando um aspecto principal: puzzle, cooperação e narração. Por fim, permaneceram como *game designers* os alunos Bárbara, Daniel, Henrique, Larissa, Luíza, Matheus e Thainara, que uniram suas descobertas na elaboração de uma versão testável de *Purposyum*.

Embora as oficinas fossem práticas, a apresentação do repertório lúdico pela equipe de consultoria incluiu uma preocupação em mostrar a harmonização entre mecânica e tema no sistema construído, visando o que se pode chamar de boa retórica procedimental (Bogost, 2007) ou alegoria (Benjamin, 2011); essas e outras visadas são contrastadas por Guimarães Neto (2020).

Desde as primeiras iterações do jogo, houve um acordo em torno da mecânica colaborativa, mesmo que tenha trazido dificuldades de balanceamento. Isso denota o esforço por parte dos adolescentes em apresentar a tal correspondência sistêmica ou retórica procedimental (um propósito do jogo é mostrar que os esforços éticos são coletivos). A temática civilizacional (no mundo ficcional, os jogadores são representantes de planetas num esforço coletivo e têm poder de implementar políticas públicas) emergiu das oficinas e acomodou os

temas abstratos que se desejava discutir (o conteúdo da Educação para a Justiça e disciplinas relacionadas).

## **O produto: cartas para narrar**

A mecânica central do jogo é narrar: para resolver um desafio, cada subgrupo de jogadores discute e propõe uma narrativa; outros jogadores ajudam a eleger as melhores soluções. Por exemplo: para resolver o desafio da carta "Fake News", o jogador inventa uma solução usando as cartas de planeta disponíveis (por exemplo, "Mercúrio - Comunicação e Conectividade") e atende a requisitos ("Liberdade de religião" ou "Sindicato de trabalhadores"). No caso, uma proposta como "Contratar uma agência de checagem para ajudar o blogueiro do sindicato a verificar boatos" poderia ser uma narrativa validada pelos jogadores.

Para a equipe da Cidade do Conhecimento, um dos problemas a resolver ao longo dos testes foi calibrar a dificuldade de um jogo totalmente colaborativo (todos ganham juntos ou perdem juntos) com uma avaliação subjetiva (em que nós aprovamos nossa proposta). O fator sorte na revelação dos requisitos, a dinâmica competitiva na primeira fase de propostas narrativas e um número curto de rodadas (os jogadores têm no máximo 12 chances para 9 acertos) ajudaram a manter a tensão e a incerteza sobre o resultado final de cada partida. O processo de desenvolvimento incluiu a redução do escopo material do projeto. A proposta inicial envolvia tabuleiros temáticos para as bases interplanetárias e discos de cartão para os planetas; para tornar o produto mais acessível, a equipe adaptou o conjunto para cartas. Na versão impressa e distribuída pela USP, a caixa inclui 84 cartas e dois marcadores de plástico.

A apresentação visual em linhas claras sobre tons fortes de verde, azul e vermelho é funcional por identificar imediatamente os "naipes" a que as cartas pertencem (Desafio da Justiça, Ícone da Justiça ou Planeta). O vermelho para desafios e o verde para meios de resolução correspondem a uma convenção cultural internacionalmente difundida, semioticamente relevante para um baralho que inclui cartas com temas tabu como "tráfico

de armas". As ilustrações são esquemáticas, com elemento de abstração arquetípica, acenando à tradição do baralho comum e do tarô.



Reprodução de cartas do *Purposyum*

## Resultados: participação jovem e conteúdo ético

O jogo é produto da colaboração de pessoas com diferentes níveis de escolaridade e atravessou setores da sociedade, resultando num exemplo da emergência complexa, porém marcado por uma visada contemporânea (como se vê na mecânica colaborativa e nos temas alinhados aos problemas que ameaçam o futuro da humanidade).

A proposta ética evocada pela iniciativa Educação para a Justiça inspirou um jogo de propósito educacional: a temática joga luz sobre questões diretamente relacionadas a disciplinas como Ética, Filosofia, Sociologia, Política e História, como os nomes das cartas sugerem. A mecânica emprega sistemicamente elementos dignos de análise também por disciplinas como Língua Portuguesa (por incluir argumentação e narrativa) e Matemática (no balanceamento da dificuldade pela razão de chances e turnos).

## **Créditos do *Purposyum***

### ***Coordenação***

Gilson Schwartz

### ***Equipes de criação e mentoria***

**Universidade de São Paulo/Cidade do Conhecimento/Games for Change América Latina:**

Gilson Schwartz, Ernane Guimarães Neto, Ana Cândida Becker, Yasmin Falcão, Diego Lombo Machado, Christian Alexsander Martins

**Escola Técnica Estadual Parque da Juventude:** Barbara Luiza Araújo de Lima, Daniel de Oliveira Nunes, Larissa Sousa Silva, Luísa Yasmin Ambroziak, Mateus Anunciato Sobral, Thainara Vitória Rodrigues Pereira, Vinicius Quintela Santos

### ***Projeto gráfico e ilustrações***

André Teixeira, Kid Azucrina, Lilla Botter e Rafael Longo

### ***Tradução***

Pedro Felipe Ajzenberg Schwartz e Matthew Shirts

### ***Revisão final***

Ernane Guimarães Neto e Gilson Schwartz

## Considerações finais

O *Purposyum* foi impresso pela Reitoria da USP (5 mil exemplares para a distribuição em ações educacionais) e está disponível gratuitamente para impressão no site do UNODC. Seu uso pode auxiliar na contextualização de conceitos teóricos, favorecendo a complementação do conteúdo escolar. O balanceamento de dificuldade e o desafio de colaborar ajudam a manter o engajamento. A mecânica visa encaixar-se na retórica do jogo: a colaboração é condição para a sobrevivência da humanidade. As cartas em branco distribuídas com o conjunto impresso implicam a participação ativa do aluno em construir essa colaboração.

## Referências

- BENJAMIN, Walter. **Origem do drama trágico alemão**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.
- BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- GUIMARÃES NETO, Ernane. "Games as allegory". In **Revista de Estudos Lúdicos**, n.2, 2020, págs. 76-85.
- SCHWARTZ, Gilson. (coordenação). **Purposyum - Desafios da Justiça**. Manual do jogo disponível em [https://www.unodc.org/documents/e4j/Secondary/Games/Purposyum\\_Manual\\_Portuguese\\_print\\_rev.pdf](https://www.unodc.org/documents/e4j/Secondary/Games/Purposyum_Manual_Portuguese_print_rev.pdf)
- UNODC. Educação para a Justiça. Disponível em <https://www.unodc.org/e4j/>