

JOGO “CIDADE DORME”: REPRESENTAÇÕES COTIDIANAS SOBRE DROGAS



Tutorial do jogo

Heitor Pasquim – hpasquim@gmail.com

Cassia Baldini Soares – cassiaso@usp.br

Descreve-se aqui uma experiência de jogo educativo, coerente com a perspectiva da saúde coletiva (Soares, 2007), que pretende provocar a crítica social sobre a questão das drogas.

O passo-a-passo, a base teórica e a experiência de aplicação do jogo educativo “Cidade Dorme: representações cotidianas sobre drogas” serão apresentados detalhadamente nos próximos tópicos. Este tutorial é direcionado para trabalhadores da saúde, e acompanha o vídeo do jogo.

Jogo “Cidade Dorme”: representações cotidianas sobre drogas

TUTORIAL DO JOGO

O QUE É O JOGO?

O jogo educativo “Cidade Dorme: representações cotidianas sobre drogas” foi idealizado pelo grupo de pesquisa “Fortalecimento e Desgaste no Trabalho e na Vida: bases para a intervenção em saúde coletiva” registrado no CNPq e USP.

Este jogo é uma variação do jogo popular “Cidade Dorme”¹ com elementos de uma técnica de pesquisa de grupo focal utilizada em estudos anteriores (Yonekura, Soares, 2010). A escolha da estratégia utilizada se deu por entender que ela é um instrumento vigoroso não só para coleta de dados, mas também para a problematização de representações cotidianas ilusórias e síntese de pensamentos complexos, porque expõe heterogeneidades inerentes aos diferentes contextos sociais que cercam o consumo (Santos et al, 2012).

Como dito manteve-se parte da dinâmica do jogo tradicional “Cidade Dorme”, alterando-se alguns personagens e objetivo do jogo. A nova versão propõe os personagens *mestre*, *mentiroso*, *detetive* e *sociedade*. E o objetivo deixa de ser encontrar assassinos e passa a ser encontrar os *mentirosos*.

No jogo tradicional os jogadores devem decidir quem eles acham que é o assassino. Nesta versão eles são convidados a opinar sobre uma afirmação (representação cotidiana) e tentarão descobrir quem está mentindo, sendo que aos mentirosos cabe falar sempre o inverso do que acreditam ser verdade.

O jogo exige alguma capacidade de abstração, mas não exclui ninguém a priori. Indivíduos analfabetos ou com pouca escolarização podem jogar. De forma geral se joga melhor com a repetição, como acontece em qualquer outro jogo. O papel de mentiroso é o papel mais difícil e que pode exigir uma melhor compreensão do jogo.

O jogo não demanda materiais específicos, mas alguns cuidados com o local adequado devem ser observados. O jogo deve acontecer em roda ou em “U” para que todos possam observar a todos. Afinal, prestar atenção no conteúdo das falas e na linguagem corporal dos jogadores faz bastante diferença para o objetivo de encontrar quem está mentindo.

¹ O jogo popular “Cidade Dorme” é uma das muitas variações do jogo “Mafia”, criado por Dima Davidoff em 1986, um jovem russo estudante de psicologia que buscava uma estratégia para sua pesquisa (Wikipedia, 2016).

COMO SE JOGA?

“Cidade Dorme: representações cotidianas sobre drogas” é um jogo educativo de interpretação e estratégia para grupos de 6 a 20 jogadores. Os personagens são: 1 *mestre* (trabalhador da saúde), 1 a 2 *mentirosos*, 1 a 2 *detetives* e *sociedade*. Os personagens são definidos por escolha do *mestre* ou por sorteio (tampinha de garrafa PET ou cartas, por exemplo). O objetivo do jogo é descobrir quem são os *mentirosos*; e o objetivo pedagógico é superar as representações cotidianas ilusórias na direção do pensamento complexo.

Um roteiro simplificado para orientar a dinâmica do jogo pode ser descrito assim:

- O *mestre* diz “Cidade Dorme” e todos fecham os olhos;
- O *mestre* escolhe *mentiroso(s)* e *detetive(s)*;
- O *mestre* diz “Cidade Acorda” e todos abrem os olhos;
- Apresenta-se uma afirmação e todos se posicionam (concordo plenamente, concordo, discordo ou discordo completamente);
- Após discutir a afirmação, a *sociedade* elege (por maioria de votos) alguns suspeitos de estarem mentindo e exclui alguém;
- Enquanto a Cidade Dorme o(s) *detetive(s)* pode(m) perguntar para o *mestre* se um jogador é mentiroso ou não;
- As rodadas se repetem até excluir o(s) *mentiroso(s)* (*sociedade* ganha) ou só sobrar *mentiroso(s)* (*mentirosos* ganham).

Para garantir uma boa dinâmica as regras precisam ser reforçadas durante todo o jogo com comandos simples (“Lembrem-se: *Mentirosos* devem mentir”; “*Sociedade*, escolha seus suspeitos”; “*Detetives*, quem vocês acham que é o *mentiroso*?”; “*Detetives* devem ajudar a sociedade a excluir apenas os *mentirosos*”). Esses comandos devem ajudar os jogadores a lembrar as orientações iniciais.

Não existe um tempo pré-determinado para a discussão de cada afirmação. O tempo de discussão deve ser suficiente para expor as representações e problematiza-las. As mudanças de opiniões e convicções entre os jogadores durante o jogo são constantes, previstas e desejadas.

A nossa experiência de aplicação mostra que os jogadores se envolvem durante as rodadas do jogo educativo. Todavia, para não ser mais um espaço enfadonho o jogo não pode ser repetido todo dia ou com as mesmas representações cotidianas (afirmações).

Vale destacar que o educador não deve assumir uma postura neutra tampouco autoritária. Ou seja, ele não deve apenas coordenar a expressão das opiniões dos jogadores, senão trazer problematizações e reflexões críticas, dentro de cada rodada de discussão. Deve fazer isso, permitindo ainda uma expressão livre do pensamento do grupo.

Apresentamos aqui alguns exemplos de representações cotidianas e possibilidades de problematização para o trabalhador da saúde, no papel de *mestre*. Recomenda-se que alguns temas estejam sempre presentes de forma a favorecer uma abordagem crítica da realidade, tais como: dificuldades de perspectivar o futuro, insegurança em relação aos mecanismos de proteção social e necessidades de obtenção de prazer imediato.

| <i>REPRESENTAÇÕES COTIDIANAS</i> | <i>PROBLEMATIZAÇÕES</i> |
|--|--|
| “Atleta de verdade não usa doping” | Discutir o comportamento individual de um atleta descolado da competição social gerada por pressões de patrocinadores e financiamento público, como “Bolsa Atleta” que exige sempre resultados vitoriosos, é hipocrisia. |
| “Usuário de droga não tem opinião própria” | Os consumidores de drogas fazem escolhas baseadas em necessidades, possibilidades de aquisição, entre tantas questões de ordem individual e das relações sociais, estabelecidas em função de sua inserção social. |
| “O traficante de droga é uma pessoa má” | No sistema capitalista o grande traficante está preocupado com o lucro e o pequeno está preocupado em gerar renda para consumir mercadorias. Em um contexto onde faltam empregos ou salários dignos a ilegalidade vai continuar mobilizando exércitos de jovens. |
| “Tristeza nunca é bom” | Na sociedade atual estar triste é errado. Não temos direito ou tempo de viver a tristeza, o luto etc. O valor está num ideal inventado e que sugere o consumo de mercadorias para atingir a felicidade. |
| “Mente vazia, oficina do diabo” | O tempo livre não gera os conflitos sociais tampouco o seu preenchimento gerará a abstinência das drogas. Mas o tempo livre é negado para a classe que vive do trabalho. Neste caso, existe um convencimento ideológico que internaliza o papel social do pobre, preto e periférico. |
| “Deveria haver mais campanhas informativas sobre o álcool” | Informação é importante, mas vale destacar que atualmente a principal campanha é a favor do consumo excitado de mercadorias. Vide o patrocinador do carnaval ser sempre uma marca de cerveja. |
| “As drogas destruíram as favelas e as comunidades” | As favelas não são o resultado das drogas. As comunidades carentes existiam muito antes do crack. As favelas são o resultado da desigualdade e da guerra às drogas. Ademais, a criminalização das drogas é na verdade uma criminalização da pobreza. |
| “Toda pessoa que usa uma droga ‘leve’ acaba usando uma droga ‘pesada’” | A ideologia que defende a existência de uma droga “porta de entrada” para outras vincula toda forma de consumo a um processo de dependência sem volta. Entretanto, tal ideologia não se sustenta na ciência. |

A quantidade de representações cotidianas apresentadas aqui deve servir para jogar de uma a duas partidas do jogo sem repetir as afirmações. É coerente pensar que a intervenção com o jogo não começa e não termina nele mesmo. O jogo não é suficiente em si mesmo, ou seja, ele deve ser visto como parte do processo educativo. As sugestões de novas representações cotidianas, inclusive de novos personagens, podem ser levantadas em grupos que antecedem o jogo, assim como a problematização das sínteses parciais também devem ser continuadas em momento posterior ao jogo.

EM QUE SE BASEIA O JOGO?

Existem vários jogos educativos que abordam diretamente o tema das drogas com diferentes objetivos e estratégias. Eles são reconhecidos como boa ferramenta para educação de jovens, porque possuem linguagem acessível e são divertidos.

Entretanto, segundo Pasquim et al (2016), os jogos educativos sobre drogas voltados para jovens visam em sua maioria a abstinência como resposta única e não costumam permitir múltiplas escolhas ou respostas criativas, ignorando a diversidade de uso nos diferentes grupos sociais e as condições de produção, circulação e consumo da mercadoria droga. Portanto, aliam-se à ideologia da guerra às drogas ou do proibicionismo (Pasquim, Soares, 2015).

Para a saúde coletiva o lazer em geral pode assumir a forma de uma prática de redução de danos (Pasquim, Soares, 2015) que busca na “formação humana” (Saviani e Duarte, 2010) o sentido da emancipação do ser social. Pressupõe-se que o ser social existe numa realidade não aleatória, mas amarrado a uma estrutura totalizadora (Mészáros, 2002). Para Tonet (2008) as estratégias educativas que sugerem o fortalecimento de indivíduos, não podem silenciar sobre a realidade que nega concretamente as possibilidades de sua emancipação. Neste sentido, também a saúde deve ser um espaço para a “desinternalização” (Mészáros, 2005) de valores e metas definidos pelo sistema do capital.

Afinal, não se nasce humano, o homem e a mulher se tornam humanos pela apropriação daquilo que se constituiu como patrimônio da humanidade. Entretanto, persiste uma consciência alienada que coisifica o ser humano, como, no caso das drogas, o fetiche que afirma que o consumidor é uma vítima da substância produzida pelo próprio trabalho humano (Santos, Soares, 2013).

Para a perspectiva da saúde coletiva outra educação é possível e necessária. Esta “educação emancipatória” (Soares, 2007) tem como finalidade a formação de indivíduos livres, capazes de desenvolver em plenitude as capacidades humanas de seu tempo histórico. Para isso deve promover a compreensão da realidade e de sua determinação. No caso das drogas, a educação pode ajudar a compreender como essas substâncias se relacionam com a estrutura e a dinâmica social capitalista, superando tanto a explicação psiquiátrica, que deposita sobre a biologia dos indivíduos a causa dos problemas de consumidores de drogas que fazem uso prejudicial, quanto a explicação farmacológica, que se concentra na ação e poder das drogas sobre o sistema nervoso central. A educação emancipatória traz ainda à tona a dimensão política do consumo de drogas, que ajuda a compreender os diferentes interesses de classe subentendidos nas práticas hegemônicas (Santos e Soares, 2013).

Para responder a esta problemática, o jogo toma como fundamentação teórica a “teoria das representações cotidianas” (Viana, 2015), que tem coerência filosófica e teórico-metodológica com o campo da saúde coletiva (Soares et al, 2011). Utiliza-se representações cotidianas, como a diversidade de manifestação do saber popular e da cultura popular (Viana, 2008), para abordar padrões de mentalidades contemporâneas. Viana (2013) afirma ainda que a assimilação e a síntese de novas representações não são tarefas fáceis, podendo gerar representações mescladas. Neste caso, as representações são contraditórias e podem ser coerentes ou não com o pensamento capitalista.

Por fim, é importante lembrar que a maioria dos jogos cumprem um duplo papel de educar e de disciplinar, estimulando a programação de respostas, que não extrapolam a automação e a

memorização. Infelizmente, muitas vezes deixam de lado o incentivo à reflexão e à criatividade. Destaca-se que para além de pura diversão, estes jogos resultam em uma visão de mundo.

Contextualizado na experiência heterogênea, contraditória e complexa dos participantes, o jogo educativo “Cidade Dorme: representações cotidianas sobre drogas” se diferencia de jogos com finalidade diversa da emancipação.

Neste caso, ele não pretende tratar ou prevenir o uso de drogas, mas sim contribuir no fortalecimento de indivíduos e grupos sociais por meio de uma formação crítica, que contemple necessidades de instrumentalização contra o mal-estar social contemporâneo que tem gerado desentendimentos, frustrações e estresse. A exposição desses conflitos é fortalecedora, na medida que exercita a desnaturalização das contradições do cotidiano, porque revela os jogadores interessados no *status quo* e elementos em jogo.

Referências Bibliográficas

- MÉSZÁROS I. A educação para além do capital. São Paulo: Boitempo, 2005.
- MÉSZÁROS I. Para além do capital rumo a uma teoria da transição. São Paulo: Boitempo, 2002.
- PASQUIM HM et al. Drug education games for youth. Submetido à revista Social Medicine, 2016.
- PASQUIM HM, SOARES CB. Lazer, saúde coletiva e consumo de drogas. Licere. 2015;18(2):305-28.
- SANTOS VE et al. Valores sociais: com a palavra a juventude. Acta Paul Enferm. 2012;25(2):263-9.
- SANTOS VE, SOARES CB. O consumo de substâncias psicoativas na perspectiva da saúde coletiva: uma reflexão sobre valores sociais e fetichismo. Saúde & Transformação Social. 2013; 4:38-54.
- SAVIANI D, DUARTE N. A formação humana na perspectiva histórico-ontológica. Revista Brasileira de Educação. 2010; 15(45): 422-590.
- SOARES CB. Consumo contemporâneo de drogas e juventude: a construção do objeto na perspectiva da saúde coletiva. Tese de livre-docência (EEUSP), 2007.
- SOARES CB et al. Representações cotidianas: uma proposta de apreensão de valores sociais na vertente marxista de produção do conhecimento. Rev. esc. enferm. USP. 2011;45(2):1753-7.
- TONET I. Educação e formação humana. In: JIMENEZ S et al (orgs). Marxismo, educação e luta de classes. Fortaleza: UECE/IMO/SINTSEF, 2008. Disponível em: <http://www.ivotonet.xpg.com.br/>
- VIANA N. A difícil passagem das representações cotidianas para o saber complexo. Revista Ibero-americana de estudos em educação. 2013;8(1):58-64.
- VIANA N. A pesquisa em representações cotidianas. Chiado: São Paulo, 2015.
- VIANA N. Senso comum, representações sociais e representações cotidianas. Bauru: EDUSC, 2008.
- YONEKURA T, SOARES CB. O jogo educativo como estratégia de sensibilização para coleta de dados com adolescentes. Rev. lat. am. enf. (USP). 2010;18:968-974.
- WIKIPEDIA. Mafia (party game). Visualizado em: 01/06/2016. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mafia_\(party_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mafia_(party_game))