

# A DINÂMICA SOCIAL EM JOGO: PRÁTICAS DIDÁTICAS EM SOCIOLOGIA COM O JOGO DE CARTAS AGÊNCIA

## SOCIAL DYNAMICS AT PLAY: DIDACTIC PRACTICES IN SOCIOLOGY WITH THE AGENCY CARD GAME

Peterson Roberto da Silva<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0000-0001-6206-2002>

Thereza Cristina Bertazzo Silveira Viana<sup>2</sup>

<https://orcid.org/0000-0002-7598-2788>

### RESUMO

Este artigo apresenta e discute uma ferramenta projetada para auxiliar educadores com o ensino de Sociologia, em especial, a ideia de imaginação sociológica: o jogo de cartas Agência. O estudo apresenta as regras do jogo com vista a situar leitores quanto ao seu funcionamento. Discute de que maneira essas regras representam diferentes perspectivas teóricas da Sociologia acerca do debate entre agência e estrutura, bem como entre outros elementos, como crises e revoltas, objetivando demonstrar de que forma o jogo pode ou não representar a realidade social (como é vista a partir de vários enquadramentos teóricos relevantes). Contextualiza o uso de jogos como recursos didáticos, bem como a produção e a distribuição desse jogo específico, para finalmente apresentar um relato da utilização do jogo em três turmas do nono

ano do ensino fundamental do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina (CA-UFSC), na cidade de Florianópolis (SC), em 2018. O estudo aponta que, apesar das dificuldades relacionadas ao tempo alocado para o jogo, ele trouxe bons resultados, considerando o quanto foi possível envolver alunos e alunas nas discussões conceituais e trabalhar esses conceitos de maneira qualificada.

**Palavras-chave:** ensino de Sociologia; estrutura; agência; jogos.

### ABSTRACT

In this article we present and discuss a tool projected to aid educators in teaching sociology, especially the notion of sociological imagination: the Agência

<sup>1</sup> Pesquisador associado ao Instituto de Teoria e História Anarquista, doutorando em Sociologia e Ciência Política com ênfase em Ciência Política pela UFSC (bolsa CNPq).

<sup>2</sup> Professora de Sociologia no Colégio de Aplicação da UFSC (CA-UFSC), Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Mestre em Sociologia Política (2003) e Bacharel em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

card game. The rules of the game are presented in order to introduce readers to its mechanics. We discuss how these rules represent different theoretical perspectives in sociology regarding the debate between agency and structure, among other elements, such as crises and insurgencies, aiming at showing how the game may or may not represent social reality (as it is seen from the point of view of several relevant theoretical frameworks). Finally, we contextualize the use of games as didactic resources, as well as the production and distribution of this specific game, to then report on its application as a pedagogical tool in three 9th year classes in Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina (CA-UFSC), in Florianópolis (SC), in 2018. We observe that, despite difficulties related to the time allotted to the game, it brought good results, considering it was possible to involve students in the conceptual discussions it brings forth, and to work with them in a qualified manner.

**Keywords:** Teaching of sociology; structure and agency; games.

## INTRODUÇÃO<sup>3</sup>

Demonstrar a importância de compreender as estruturas sociais – em grande medida, a importância da “imaginação

sociológica” (MILLS, 1982) – é um desafio do ensino de Sociologia na educação básica. Essa dificuldade, talvez inerente ao ensino de Sociologia em sentido mais geral, pode estar sendo exacerbada por nossas condições históricas atuais (BECK; BECK-GERNSHEIM, 2002, p. xxiii; GRAEBER, 2001 *apud* SILVA, 2018, p. 143). Analisar as estruturas sociais exige por parte do(a) docente um trabalho de mediação que busque romper com a concepção bancária de educação, na qual os(as) educadores(as) ocupam a posição de narradores(as) ou dissertadores(as) do conhecimento, que, por sua vez, seria depositado nas mentes dos(as) estudantes, “objetos pacientes” ou “ouvintes” (FREIRE, 2014).

Neste artigo, apresentamos e discutimos uma ferramenta projetada para auxiliar educadores(as) a enfrentar esse desafio: o jogo de cartas Agência. Mediante um relato de sua utilização<sup>4</sup> em três classes do nono ano do ensino fundamental do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina (CA-UFSC), em 2018, objetivamos expor seus resultados pedagógicos no que tange à construção crítica e coletiva do conhecimento, e indicar, assim, várias formas de como esse jogo pode ser útil para o ensino de Sociologia.

Para fazer isso, apresentamos as regras do jogo, bem como argumentamos acerca de uma miríade de teorias sociológicas que fundamentam e podem ser exploradas na construção dessas regras. Depois, discutimos brevemente

<sup>3</sup> Gostaríamos de agradecer a todas/os as/os alunas/os que participaram da experiência didática descrita neste artigo, bem como às contribuições dos/as pareceristas anônimos.

<sup>4</sup> Foi utilizada a versão 2.180423. Desde então, o jogo passou por evoluções (atualmente encontra-se na versão 4.190617), o que não será discutido neste artigo. Para mais informações, visite o *site* oficial do jogo em: <https://petercast.net/agencia>.

a utilização de jogos para fins didáticos na educação básica, contextualizando a produção e a distribuição desse jogo em particular, para, por fim, analisarmos sua utilização a partir do relato prático.

## APRESENTAÇÃO DO JOGO

No jogo Agência, cada jogador começa a partida com cinco cartas à mão (que devem permanecer ocultas para os seus adversários) e uma carta à sua frente, visível para os demais, que é chamada de “estrutura”. O baralho de Agência é composto de 80 cartas, 12 das quais são “cartas naturais” – as outras 68 sendo “cartas estruturais” (a principal diferença entre elas é que uma carta “natural” não pode ser usada como “estrutura”). Todas as cartas estruturais recebem nomes de “estruturas sociais” amplamente concebidas (por exemplo, “Oligarquia latifundiária”, “Totalitarismo”, “Revolução feminista”), e se subentende que seus efeitos se relacionam com seus nomes.

Neste artigo, enfocaremos as regras do jogo e como elas se relacionam com as teorias sociológicas, podendo, assim, servir como ponto de partida para discussões e aprendizados em sala de aula. O conteúdo das cartas em si – seus nomes, seus efeitos, e como elas são utilizadas no contexto de cada jogo – constituem outra fonte riquíssima de discussões, com um potencial quicá ilimitado em termos de temas que podem ser abordados; contudo, não será o foco deste texto. Adicionamos um apêndice (Apêndice A) ao fim do

artigo listando os nomes e os conteúdos das cartas.

Depois que as cartas são distribuídas, os jogadores (de 3 a 6, formando um círculo) sorteiam quem começará a primeira partida (as subseqüentes são iniciadas pelo vencedor da última). Em sua vez, cada jogador deve fazer exatamente o que a carta em sua estrutura orienta. De fato, muitas vezes, os efeitos atingem mais que o próprio jogador, e condicionam outras estruturas, de modo que o mais adequado seria dizer que todos devem obedecer à estrutura de todos os jogadores, uma de cada vez. Esta é a dinâmica mais elementar do jogo: o jogador deve seguir à risca as instruções de sua estrutura; depois, o próximo a jogar fará o mesmo, e assim sucessivamente. No início do jogo, o fluxo das jogadas é horário. O objetivo da partida é ficar com nenhuma carta à mão; o primeiro a fazer isso sozinho vence a partida.

Se as instruções de uma estrutura não conseguem ser seguidas literalmente, há uma “crise”. Se uma crise ocorre, a jogada é imediatamente cancelada (a carta que origina a crise não causa qualquer efeito) e o jogador com mais cartas na mão (com exceção do jogador cuja carta originou a crise em questão) deve efetuar uma “alteração estrutural”, que significa trocar uma carta de qualquer estrutura vigente por uma carta estrutural que está em sua mão. Como critério de desempate entre dois ou mais jogadores com o maior número de cartas à mão, aquele que for o próximo a jogar no fluxo da partida faz a alteração. Feita essa alteração (informalmente, “resolvendo uma crise”), a partida continua a partir do próximo a jogar.

A “crise” é uma das formas por meio da qual os jogadores podem alterar as estruturas; assim, a dinâmica corrente do jogo é que os jogadores obedeçam às suas estruturas e às estruturas dos demais, caso lhes atinja. No que tange ao aspecto estratégico, cada jogador deve aproveitar tais momentos de agência para colocar na “sociedade” (conjunto de estruturas vigentes na partida) uma estrutura mais favorável, “enviesando” os efeitos cumulativos das estruturas ao longo do jogo para alcançar a vitória.

Há três outras maneiras de alterar as estruturas. Uma delas é obedecendo a certas estruturas que exigem alguma alteração estrutural. Outra forma é por meio das cartas naturais, que se chamam “Nova geração” e “Liderança”. As cartas naturais podem ser descartadas por um jogador depois que ele obedece à sua estrutura e permitem uma alteração estrutural. Cartas naturais também podem ser descartadas para vencer a partida caso sejam a única carta na mão de um jogador (depois que ele obedece à sua estrutura, em sua jogada). A última maneira é a “revolta”, uma possibilidade de o jogador com mais cartas à mão, se ele for o único, e se tiver 3 cartas a mais que o jogador (ou os jogadores) com o menor número de cartas à mão, mudar a estrutura. Enquanto essas condições forem satisfeitas, o jogador em questão pode se revoltar no começo da jogada de qualquer jogador, cancelando tal jogada imediatamente. A “revolta”, contudo, não é uma alteração estrutural simples, mas uma proposta de alteração

estrutural – que, para se efetivar, deve ser aceita por, no mínimo, um adversário. Se nenhum adversário apoiar a “revolta”, a alteração é desfeita e o jogo segue, sem possibilidade de uma nova “revolta” até a próxima crise. Se em uma mesma jogada puder ocorrer uma “crise” e uma “revolta”, a “crise” tem prioridade.

## AS FUNDAMENTAÇÕES TEÓRICAS DO JOGO

É ponto pacífico que a complexidade da realidade social a torna irrepresentável em sua completude, mas há na Sociologia várias “grandes teorias” que buscam explicar as dinâmicas sociais de forma ampla. Embora o jogo Agência promova a reflexão sobre vários aspectos de algumas dessas teorias, alguns são priorizados em detrimento de outros, assim como, de antemão, algumas perspectivas teóricas são favorecidas em detrimento de outras<sup>5</sup>. Além disso, o próprio formato do jogo como tal implica tensões decisivas que podem comprometer o seu aspecto de representação teórica, mas podem ser, pela mesma razão, essenciais no contexto da própria reflexão sociológica crítica, em sala de aula, como veremos adiante.

<sup>5</sup> Um jogo com base em perspectivas como as de Harold Garfinkel ou Erving Goffman, por exemplo, seria muito diferente – e não necessariamente “pior” ou “melhor”. Além disso, furtamo-nos a discutir teorias que poderiam estar representadas no jogo, mas não estão. Ver, por exemplo, o comentário que Sherry Ortner (2007, p. 45-80) faz sobre externalidades.

## ESTRUTURA E AGÊNCIA

Quando sociólogos(as) tomam por objeto as regularidades macroscópicas da vida social, é possível que a agência individual saia de foco. É o que faz Durkheim (1971, p. 87), por exemplo, ao discutir como os “fatos sociais” são anteriores aos indivíduos e os constroem; ou Marx (2011, p. 25), em menor grau, quando comenta que “os homens fazem a sua própria história”, mas “não [...] de livre e espontânea vontade”, posto que há “circunstâncias [...] que] lhes foram transmitidas assim como se encontram”. Isso é representado em Agência quando os jogadores, ao iniciarem uma partida, sofrem efeitos de estruturas que não escolheram.

Tal perspectiva pode ser exacerbada até que se perceba, na própria interação entre as estruturas (e como elas determinam ou condicionam as ações dos agentes), a razão para os desenvolvimentos ulteriores de uma sociedade. Poder-se-ia considerar que o jogo promove a corrente teórica estruturalista ao demonstrar de que modo certas estruturas sociais levam inevitavelmente a certos efeitos, ao mesmo tempo que reproduzem a si mesmas. Porém, no contexto do jogo, as possibilidades de intervenção são significativas o bastante para que seu o resultado não possa ser visto como desfecho inevitável de determinada combinação estrutural pregressa. O estruturalismo não levaria em consideração “como as ações dos atores sociais se relacionam a interesses”, isto é, como eles “certamente manipulam regras e padrões”, não podendo ser vistos meramente como “objetos passivos de sistemas de classificação social” (JOAS; KNOBL,

2009, p. 376). Essa é a crítica da qual parte Bourdieu (1983, p. 60), para quem é preciso analisar a dinâmica social contornando o “realismo da estrutura”, indo “do opus operatum ao modus operandi”. Assim, a maneira como os jogadores atuam ou deixam de atuar quando poderiam fazê-lo é indispensável para compreender o *status quo* de uma partida após certo tempo – o que não implica que intenções e ações apenas expliquem o estado de coisas de uma partida. “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).

Campos oferecem “opções de ação, mas apenas certas opções, o que simplesmente significa que outras opções estão excluídas, e que os atores estão sujeitos a restrições” (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 estrutural e definições de vitória. Ao jogar (adentrando no 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). Bourdieu chama essa disposição, que produz práticas que “tendem a reproduzir as estruturas objetivas das quais elas são, em última análise, o produto”, de “habitus” (BOURDIEU, 1983, p. 61).

Os campos que Bourdieu abordava eram específicos (científico, artístico, religioso), enquanto Agência pretende representar uma totalidade social, o que implicaria a intersecção de uma diversidade de campos. No entanto, isso não necessariamente gera incongruência na medida em que Bourdieu considerava que a competição entre agentes maximizadores de interesse constitui a dinâmica social mais elementar (GRAEBER, 2001, p. 27-29). Um jogo seria, portanto, uma forma conveniente de representar uma sociedade inteira, pois, assim como para os 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, ou seja, “melhorar [su]a posição [...] dentro de um campo particular ou ao menos preservar o status quo” (JOAS; KNOBL, 2009, p. 384).

Bourdieu é frequentemente criticado por caracterizar a reprodução das estruturas sociais como algo tão provável que a transformação social torna-se, de certa forma, inexplicável. 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”, mas implica que “nunca podemos romper ou sair desse comportamento habitual completamente, porque o habitus é um aspecto de nossa identidade e história de vida”. Se esse é o caso, por que a carta “Liderança” (por exemplo) envolve a efetivação de uma nova estrutura social,

muitas vezes sem relação alguma com a atual do jogador que a efetiva, podendo até mesmo substituir sua atual estrutura, se sua própria subjetividade teria sido construída com base nessa estrutura? A origem do imbróglie está no ímpeto utilitarista que Bourdieu vê como intrínseco à agência humana, o que impede *a priori* uma socialização alternativa – para outros *modi operandi* – que certos campos poderiam efetivar. As estruturas (no jogo) não conseguem formar um *habitus* que leve à sua permanência porque o *habitus* preponderante é o da maximização do interesse, que é conceituado pelas regras do jogo-campo: estruturas são trocadas assim que for conveniente, quando for possível; a permanência de uma estrutura é, no máximo, um efeito colateral de certa confluência de fatores conjunturais determinados pelas regras do jogo.

Nesse sentido, podemos dizer que o jogo será mais bem entendido se for visto como uma representação de uma perspectiva teórica como a estruturação de Anthony Giddens, para quem as próprias “propriedades estruturais expressam formas de dominação e poder” (GIDDENS, 1989, p. 21, ênfase no original). A assimetria na distribuição dos recursos da sociedade<sup>6</sup> está relacionada à força coercitiva intrínseca àquilo que o jogo chama de estruturas, mas não somente: a dominação e o poder “têm de ser reconhecidos como inerentes na associação social”, não sendo o poder “um fenômeno inerentemente nocivo nem apenas a capacidade de ‘dizer não’” (GIDDENS, 1989, p. 37). Em outras palavras, a dominação implícita na reprodução social das instituições e nas regras

<sup>6</sup> O que poderia ser representado, no jogo, pelo número de cartas à mão.

do jogo produz tanto perdedores quanto um vencedor, permitindo alternâncias; ela estimula a adesão à dinâmica assim como em Bourdieu as estruturas produzem um *habitus*, com a diferença de que o aspecto restritivo das estruturas como configurações de poder e de dominação, também é crucial para compreender a estabilidade em cenários nos quais ela conflita com o interesse de um ou mais jogadores.

No entanto, há uma incongruência terminológica grave entre o simbolismo do jogo e a teoria da estruturação. Para Giddens (1989, p. 20), as estruturas 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, e por isso o “verdadeiro” conceito de estrutura seria mais bem representado pelo regulamento do jogo em si, na medida em que este determina quais transformações são possíveis (e os critérios para que os jogadores julguem quais são desejáveis). O que o jogo chama de estruturas deveria, no contexto da teoria de Giddens, ser chamado de “instituições”.

A estabilidade da estrutura social adquire, assim, outro significado, e a própria possibilidade de agência é questionada – afinal, não há muitas formas de flexibilizar as regras do jogo, e, mesmo as que existem, dependem de cartas estruturais (e, portanto, estão subordinadas às regras em sentido geral, não tendo sua permanência garantida sequer até o final de uma partida, quanto mais de um jogo). Porém, é preciso entender o conceito de agência no âmbito da teoria da estruturação. Para Giddens (1989, p. 9-11), as ações

“têm consequências impremeditadas [que] podem sistematicamente realimentar-se para constituírem as condições não reconhecidas de novos atos”, isto é, um jogador pode realizar certas alterações “estruturais” (na nomenclatura do jogo) com certas intenções, mas causar efeitos imprevistos (desde crises até a vitória de um adversário). O que é mais importante, 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 “diz respeito a eventos” no sentido específico de que seu indivíduo “perpetrador [...] poderia [...] em qualquer fase de uma dada sequência de conduta, ter atuado de modo diferente” (GIDDENS, 1989, p. 17). Essa é uma característica notória do jogo: por um lado, todo jogador derrotado pode explicar sua derrota como consequência de suas restrições – as “estruturas” (na nomenclatura do jogo) levaram outro jogador à vitória! Contudo, em algum momento ele poderia ter agido de forma diferente, ou outros poderiam. Era possível “criar uma diferença”, o que basta para caracterizar a agência humana.

Não obstante, a verdadeira estrutura (as regras do jogo) não é passível de transformações duradouras – esclarecendo: não segundo Giddens, mas, no caso do jogo. Se categorizarmos como “estruturas sociais” somente o formato do jogo e as suas regras, o jogo volta a poder ser compreendido a partir da perspectiva de Bourdieu, pois seria perfeitamente coerente que elas não pudessem ser de outra maneira – a disputa de poder entre indivíduos utilitaristas (ainda que relativizada pela especificidade dos campos onde

o poder e a utilidade adquirem significado) seria, afinal de contas, o fundamento da dinâmica social. Para que o jogo faça sentido a partir da teoria da estruturação, seria preciso considerar a estrutura social não como natural, mas como arranjo de poder que, por alguma razão, não pode ser essencialmente desafiado. Uma explicação possível é externa ao próprio jogo – as regras não podem ser desafiadas por um jogador porque seus adversários não o permitiriam. Outra explicação consiste em depender do apelo a algum tipo de legitimidade, como a legal-racional weberiana (o jogo seria “racional”; ver SILVA (2018, p. 29-30)) ou a cognitiva baseada em pressuposição, próxima à naturalização teórica de Bourdieu no sentido de que se torna impossível conceber outras regras possíveis (SUCHMAN, 1995 *apud* SILVA, 2018, p. 43)<sup>7</sup>.

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 engajados nas relações estão inconscientes dos padrões ou não desejam sua reprodução” (SEWELL, 1992, p. 3). Assim como Giddens (1989), Sewell (1992, p. 4) considera que as estruturas sociais tanto restringem a agência humana como a possibilitam: ele conceitua os agentes humanos como “capazes de colocar em ação suas capacidades estruturalmente formadas de maneiras criativas ou inovadoras”, o que poderia eventualmente

levar a transformações estruturais. 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.

Para Sewell (1992, p. 16), é preciso adotar “uma concepção de sociedade – e de estrutura – muito mais múltipla, contingente, e fraturada”, 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: múltiplas, interseccionando-se (atuam sobre outros jogadores e entre si), “transponíveis” (podem ser realocadas, ou retiradas da sociedade para ser recolocadas mais tarde), tendo efeitos cumulativos que podem levar a desfechos imprevisíveis (como discutido no conceito de agência de Giddens acima<sup>8</sup>). 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 – envolvendo, 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

<sup>7</sup> De qualquer forma, o primeiro tipo pressupõe o segundo: os jogadores que impedem outro de ignorar ou alterar as regras o fazem por considerá-las legítimas.

<sup>8</sup> 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.

culturais que não aqueles que inicialmente constituíam tal gama” (SEWELL, 1992, p. 19). Isso seria uma possibilidade sempre presente no jogo Agência, ainda que constrangida e canalizada em formas específicas, como o 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” (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 Ortner (2007), por exemplo, que discute a variabilidade da própria agência como propriedade estrutural.

Todas essas tensões entre 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. Ademais, ainda que as regras sejam vistas como contingentes, porém legítimas, “uma dada relação de poder não é legítima porque as pessoas acreditam em sua legitimidade, mas porque ela pode ser justificada em termos de suas crenças” (e valores) (BEETHAM, 1991, p. 11) e estas já estão definidas de antemão pelo fato de que se trata de um jogo: os jogadores

querem ganhar. A competitividade absolutamente estruturante 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.

Em suma, o jogo Agência tem por referência grandes teorias sociológicas, mas por se tratar de um jogo, sofre certas limitações. Para seguir Bourdieu mais de perto, por exemplo, seria preciso um jogo com vários campos pelos quais os jogadores poderiam transitar. Algumas escolhas foram feitas para tornar o jogo mais fácil de aprender e simples de jogar, em detrimento da “fidelidade teórica”, embora a questão mais perniciosa seja a própria essência do seu formato: Agência é um jogo, e o tratar como mais que isso – usá-lo como ferramenta didática – exige sua problematização como tal, sob pena de naturalizar ou legitimar um modelo (neo)liberal 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 [...] a maior liberdade não é a liberdade para criar ou acumular valor, mas para decidir (coletiva ou individualmente) o que torna a vida valiosa.

[...] 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).

## ANALISANDO AS FORMAS DE ALTERAÇÃO ESTRUTURAL

Ainda que as formas de agência disponíveis no jogo Agência devam ser lidas no contexto analisado, discutiremos a seguir a justificativa teórica para a maneira como elas foram estruturadas no jogo. A primeira é a crise, que simboliza a desorientação<sup>9</sup> causada pelo fracasso da operação normal e previsível de uma estrutura – instando uma reorganização social que oportuniza uma nova (outra) regularidade. A sociologia marxista notoriamente confere às crises (cíclicas, relativas ao modo de produção) um papel essencial nas transformações históricas; contudo, crises de toda sorte, para além das econômicas – políticas, culturais – podem levar à reestruturação social<sup>10</sup>. Uma perspectiva arendtiana, que confere grande centralidade às

crises, embasaria mais adequadamente o que ocorre em Agência:

De acordo com Arendt, a política concerne fundamentalmente a relação dos seres humanos entre si, a natureza de seus laços, os princípios que os unem, e o próprio enquadramento dos múltiplos projetos locais e temporários que desenvolvem juntos. A crise por outro lado dá nome à dissolução e possível reconstituição de comunidades humanas [... e] é central à política [...]: somos chamados a reafirmar ou negar nossos laços mútuos previamente estabelecidos, um projeto que não pode deixar de envolver disputas e realinhamentos (NORBERG, 2011, p. 132).

Assim, crises não são fatos objetivos, mas construções que dependem de percepções e valores. Um agente social pode levar a efeito certas medidas ao convencer os demais que elas resolveriam uma crise sem que sua proposta realmente o faça, o que também pode ocorrer no contexto do jogo. Um jogador pode, inclusive, deliberadamente, manter na sociedade a carta que originou uma crise para que, quando ela se repetir no próximo turno, o jogador afetado perca novamente sua vez (lembrando a célebre frase de Darcy Ribeiro quanto à crise da educação no Brasil – que não seria uma crise, mas um projeto).

Em contrapartida, dois aspectos das crises em Agência diminuem sua profundidade teórica na barganha por simplicidade

<sup>9</sup> Não discutimos, entretanto, as crises à luz da modernidade, a despeito das discussões que diversos pensadores (incluindo Giddens) desenvolveram sobre o tema, na medida em que o jogo não pretende representar a dinâmica social moderna em particular.

<sup>10</sup> Perspectivas de inspiração marxista sobre crises tendem a análises sobre a determinação, por parte das condições materiais, de seus desfechos; nesse sentido, as crises no jogo Agência, que são de caráter muito mais indeterminado, não poderiam – ao menos não sempre – representar as crises como o marxismo as entende.

e equilíbrio estratégico. Em primeiro lugar, as representações de crises em Agência contemplam seus antecedentes e seus efeitos, negligenciando o desenrolar da crise em si, que deveria incluir as disputas que conformam seus realinhamentos. Em outras palavras, não há processo decisório nas crises<sup>11</sup> – o jogador com prioridade para resolvê-las simplesmente efetua uma alteração estrutural e a partida segue. Em segundo lugar, e ainda mais importante, tal processo, já negligenciado, é determinado de antemão, pois é sempre o jogador com mais cartas na mão que deve fazer a alteração estrutural. Isso ocorre para que as crises funcionem como mecanismos de equilíbrio, por meio dos quais jogadores em desvantagem possam se recuperar ou obstaculizar a progressão dos adversários, embora isso possa ser considerado pouco realista. Ainda assim, os mais prejudicados de uma sociedade em geral têm mais motivos para imaginar alternativas, de modo que se poderia argumentar que, na emergência de uma crise, não raro são os seus projetos que possuem mais chances de mobilizar esforços com vista a uma reforma.

A segunda forma de agência é a revolta. Espécie de crise voluntariamente provocada, o fato de estar prevista nas regras faz com que o jogo não consiga representar as revoltas adequadamente, isto é, como rompimentos profundos, com frequência, violentos e imprevisíveis, da rotina social. Em contrapartida, é possível capturar algumas características importantes do

fenômeno: a suspensão da rotina (revoltas cancelam jogadas, bem-sucedidas ou não), suas motivações (revoltas estão, no jogo, intrinsecamente associadas à desigualdade), seu aspecto relacional (é preciso ganhar suporte de mais setores da sociedade) e, principalmente, seus efeitos (em caso de sucesso, uma alteração estrutural; em caso de fracasso, a punição – não apenas nada muda mas também a próxima revolta só pode ser efetuada depois da próxima crise<sup>12</sup>, como que simbolizando a perda de força do movimento revoltoso).

Já as cartas naturais contrastam com crises e revoltas por estarem diretamente associadas à agência individual. Essa dinâmica também foi introduzida por razões pragmáticas, isto é, para que os jogadores tivessem mais opções de ação. No caso da “Nova geração” (que compõe 10% do baralho), buscou-se estabelecer um catalisador relativamente aleatório para a transformação estrutural (pois esta depende da sorte dos jogadores em ter a carta à mão). Embora as mudanças tidas por “geracionais” não sejam aleatórias, mas profundamente interligadas à conjuntura social, “gerações” são unidades de análise extremamente problemáticas, não por acaso muito mais usadas na cultura popular e na mídia de massa que na Sociologia (ver, por exemplo, MANNHEIM (1952)). Já a “Liderança”, como carta, provoca estranheza por concentrar um elemento presente em crises, revoltas, e até mesmo mudanças geracionais; porém, a partir

<sup>11</sup> Algumas cartas, se vigentes na sociedade, preenchem essa lacuna ao complexificar o processo: o “Republicanismo madisoniano”, por exemplo, determina que “O(s) jogador(es) com menos cartas pode(m) vetar alterações estruturais”, o que inclui crises, “– exceto a que substitui esta carta”; já o “Sufrágio universal obrigatório” faz com que “Cada solução para a crise [deva] ser votada”, só entrando “em vigor se contar com a maioria dos votos (empates não aprovam)”.

<sup>12</sup> Há também razões pragmáticas para esta regra: como a desigualdade de cartas não muda imediatamente após uma revolta bem-sucedida, o jogador em condições de declarar revoltas teria o poder de simplesmente interromper indefinidamente o desenvolvimento da partida.

dela, buscou-se representar a alteração estrutural ordinária, em tempos de estabilidade social. A diferença entre as cartas é que a “Liderança” só pode ser usada pelo jogador com menos cartas à mão; com isso, não se pretende dizer que o fenômeno da liderança não ocorre entre os menos favorecidos, mas que ela pode se efetivar mais facilmente ou com mais frequência se os recursos e estímulos positivos abundam, ou ao menos não faltam<sup>13</sup>.

## O JOGO AGÊNCIA COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Na seção anterior, buscamos explorar como as regras do jogo se relacionam com grandes teorias sociológicas, em especial em relação às ideias de agência, de estrutura, e de transformação social. O jogo “representa” alguma teoria adequadamente? Em que medida o faz, e em quais pontos não o faz, e por quê? Várias teorias foram então analisadas de modo a evidenciar as potências e limitações do jogo em diversos contextos. Por exemplo: ao abordar as ideias de Bourdieu, docentes estariam mais bem preparados para entender em que sentido o jogo se aproxima dessas ideias, e em que sentido se afastam, contribuindo para planejar mais a utilização do jogo como ferramenta pedagógica?

Nesta seção, enfocaremos o jogo como recurso pedagógico. Como já enfatizado

na seção 2 e como se pode observar no Apêndice A, há muitos temas das Ciências Sociais que poderiam ser explorados a partir do jogo, mas a experiência didática que narraremos a seguir e, portanto, este estudo, preocupam-se exclusivamente com o uso do jogo no que diz respeito ao desenvolvimento didático da relação entre agência humana e estruturas sociais.

## ASPECTOS PRÁTICOS E MACROSSOCIAIS DO JOGO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

No contexto educacional, a utilização de jogos como recursos pedagógicos atende a diferentes metodologias e diversos objetivos. Em geral, ela oportuniza aos estudantes o uso de uma linguagem familiar e que possui significados diferentes dos conteúdos acadêmicos e escolares. Quando tal recurso está associado ao conteúdo teórico trabalhado durante as aulas, o jogo pode permitir ao estudante acessar o capital cultural (BOURDIEU, 2005) que possui acerca desta dinâmica e, ao mesmo tempo, relacionar a experiência vivida durante o jogo com os conceitos estudados.

O jogo – ou o ato de jogar – vai exigir um exercício da pessoa que está jogando em se colocar em uma situação e viver uma experiência dentro de um ambiente que não é um ambiente verdadeiro, e sim, um ambiente

<sup>13</sup> Segundo Walsh e Theodorakakis (2017, p. 2), a pobreza é a maior ameaça ao desenvolvimento infantil, impactando negativamente tanto a saúde (física e mental) quanto a aprendizagem; já segundo Wachs, Cueto e Yao (2016), a pobreza está associada a um desenvolvimento infantil prejudicado tanto em países de alta quanto de baixa renda *per capita*.

simbólico (simulado) (SPERHACKE; HOPPE; MEIRELLES, 2016, p. 15).

Isso faz do estudante um agente ativo, uma vez que a condição para que o jogo aconteça é a participação ativa de todos os jogadores. Por isso, os jogos aparecem na literatura na perspectiva das metodologias ativas (quanto a elas, ver Simone Sperhacke, Hoppe e Meirelles (2016)), conferindo protagonismo aos estudantes. Na experiência que apresentaremos na seção “Analisando as formas de alteração estrutural”, por exemplo, foi possível perceber que os estudantes familiarizados com jogos de carta apropriaram-se mais rapidamente da dinâmica e dos conteúdos contidos nas cartas do que os não familiarizados. Além disso, a atração exercida pela ideia de “brincar em sala de aula”, mesmo que seja com um jogo permeado por conteúdos teóricos, provocou nos estudantes uma postura ativa diante da dinâmica e dos desafios postos por ela.

O jogo é uma ferramenta de caráter inovador em termos de metodologia de ensino (SILVA, 2019) e, no caso do jogo Agência, no momento desta experiência prática, é particularmente inovador, considerando que o jogo havia sido projetado pelo primeiro autor deste artigo há pouco tempo (abril de 2018)<sup>14</sup>. O jogo está registrado sob uma licença Creative Commons BY-NC-SA,<sup>15</sup> que permite copiá-lo, modificá-lo e o redistribuir, 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 licença. Além disso, desde a divulgação pública de sua primeira versão (e continuamente desde então), as cartas do jogo e o manual estão disponíveis para ser descarregados da Internet, editáveis e prontos para imprimir. Isso significa que o jogo pode ser utilizado por docentes em qualquer escola ou cidade com acesso à internet e à impressora, barateando enormemente tanto os custos para utilizá-lo quanto para adaptá-lo a temas e fluxos de trabalho específicos. Vale ressaltar que isso é uma vantagem em particular para escolas públicas brasileiras, como o caso da que foi lócus da experiência pedagógica em tela.

## RELATO DE ATIVIDADES DESENVOLVIDAS EM SALA DE AULA

O plano de ensino do nono ano do ensino fundamental do Colégio de Aplicação da UFSC está dividido trimestralmente e da seguinte forma: o primeiro trimestre consiste em uma introdução à Sociologia; no segundo, introduz-se a Antropologia; no terceiro, trabalha-se com uma apresentação da Ciência Política. Com isso, os estudantes, ao finalizarem o nono ano, terão contato com as três áreas das Ciências Sociais, que serão aprofundadas nos três anos do Ensino Médio<sup>16</sup>.

<sup>14</sup> Ver: <https://petercast.net/agencia/politica-de-versionamento/>.

<sup>15</sup> A informação acerca da licença do jogo está em: <https://petercast.net/agencia/conheca-o-jogo/>. Para detalhes técnicos da licença, ver: [https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR).

<sup>16</sup> Sobre o currículo de Sociologia no Colégio de Aplicação da UFSC, ver: <https://www.ca.ufsc.br/planos-de-ensino>.

Durante o primeiro trimestre, os estudantes precisaram responder à seguinte questão norteadora: “Quem sou eu?”. Por meio da elaboração de um texto livre respondendo a essa questão, trabalha-se a relação indivíduo-sociedade a partir da perspectiva de três pensadores clássicos da Sociologia (Émile Durkheim, Max Weber e Karl Marx), problematizando em que medida os indivíduos são produtos da sociedade e em que medida eles atuam como agentes transformadores das estruturas sociais. Após as aulas em que trabalhamos os conteúdos teóricos referentes à relação indivíduo-sociedade, utilizamos o jogo Agência como recurso pedagógico para a solidificação dos conceitos.

As diferentes aptidões dos estudantes se manifestaram nas diversas atividades desenvolvidas em sala de aula. Nesse caso, o jogo Agência possibilitou a troca entre eles e a construção de um processo colaborativo e coletivo durante as partidas. Embora a lógica do jogo seja individual, isto é, cada jogador estabelece uma relação de competição com o outro (visto que apenas um ganhará a partida), o desconhecimento do jogo e dos significados das cartas oportunizou aos estudantes irem além da competição e se ajudarem na compreensão das regras do jogo e das próprias cartas.

A partir da experiência desenvolvida com as três turmas de nono ano, foi possível identificar duas condições necessárias para o trabalho com jogos de cartas em sala de aula. Primeira: o jogo precisa ser planejado de acordo com o conteúdo que está sendo trabalhado pela disciplina, organizado e executado com método e

criticidade tanto pelo professor como pelos estudantes. Caso contrário, o jogo não cumprirá o objetivo pedagógico de consolidação dos conhecimentos teoricamente desenvolvidos durante as aulas. A segunda condição é que a forma como o jogo será apresentado às turmas deverá ser diferente dependendo da característica de cada uma. Para isso, cabe ao(a) professor(a) conhecer profundamente a dinâmica das turmas para definir a melhor forma de apresentação do jogo. No caso da experiência com o jogo Agência, primeiramente traçamos um plano comum às turmas e foi justamente a ineficácia da aplicabilidade em uma delas que nos fez compreender que considerar a dinâmica da turma é um fator fundamental para o êxito do trabalho pedagógico.

O trabalho desenvolvido em sala de aula contou com um plano para a utilização do jogo nas três turmas citadas, ao longo de dois períodos (de 1h30 cada), o máximo possível devido às restrições do calendário escolar. No primeiro período, o jogo seria apresentado aos estudantes, com suas regras explicadas para a turma inteira por meio de um “jogo-exemplo” em que os “jogadores” não seriam indivíduos, mas grupos de alunos(as). Cogitamos essa abordagem para introduzir um elemento cooperativo à dinâmica e por permitir que a turma toda aprendesse a partir de um mesmo jogo. Uma semana mais tarde, no segundo período, faríamos uma discussão coletiva crítica sobre as regras do jogo e, no tempo que sobrasse, os(as) alunos(as) poderiam voltar a jogar, sendo que interviríamos para relacionar os eventos das partidas aos conceitos sociológicos trabalhados anteriormente.

As primeiras experiências forçaram a flexibilização do plano. Explicar o jogo com um único exemplo, tomando equipes por jogadores, mostrou-se bastante ineficaz. Nas duas primeiras turmas, os(as) alunos(as) acabaram rejeitando o modelo em favor de jogos separados e independentes, e de qualquer forma, jogadores de todos os grupos precisaram de auxílio em algum momento, alguns ao longo de todo o período. Gradualmente, o aprendizado possibilitou que as partidas ganhassem um ritmo natural, e o apreço pelo jogo pôde ser constatado – na segunda turma, os estudantes pediram para continuar jogando na aula seguinte, de outro professor. Na terceira turma, entretanto, adotamos uma estratégia alternativa: os(as) alunos(as) – já separados(as) em grupos – puderam se familiarizar livremente com as cartas antes de receberem explicações sobre as regras. Essa abordagem se provou positiva não só por conta da menor quantidade de esclarecimentos solicitados pelos(as) alunos(as) mas também porque eles já anteciparam análises sociológicas espontaneamente ao discutir os efeitos das cartas em relação a seus nomes, curiosos quanto ao que exatamente aquilo tudo significava.

Muito pôde ser percebido nos primeiros períodos, em que os(as) alunos(as) aprenderam e se acostumaram com o jogo. Uma reação frequente era a frustração: havia dificuldade para compreender que a cada “jogada” não necessariamente o jogador poderia “fazer” alguma coisa que produzisse uma diferença na estrutura do jogo. Essa frustração, contudo, ocorria principalmente entre aqueles cujas estruturas prejudicavam as jogadas, e era

notável como também se relacionava a uma dificuldade maior para compreender as regras do jogo, além de levar a caracterizações negativas sobre o jogo (que era chato, ou confuso). Isso dificilmente ocorria com alunos(as) que estavam vencendo por conta das estruturas iniciais, que se exibiam mais confiantes e se acostumavam mais rapidamente com o roteiro preconizado pelas regras.

Inicialmente, ao examinar as cartas que tinham à mão, muitos estudantes perguntavam se elas poderiam produzir efeitos imediatamente (era-lhes explicado que não, que uma carta só causa seus efeitos se for uma estrutura, e há regras que limitam quando os jogadores podem fazer alterações estruturais). Além disso, os estudantes muitas vezes não prestavam atenção ao número de cartas nas mãos dos adversários, deixando de perceber quando as condições do jogo possibilitavam revoltas.

Entre alguns cenários frequentes nos jogos, destacamos a lembrança sobre as revoltas (depois das quais algum estudante dizia que queria se revoltar, mas era lembrado das regras e percebia que não podia fazê-lo), sobre a observação de que as condições para a revolta estavam dadas em uma partida. Considerando que o jogador poderia decretá-la imediatamente, o fazia sem ter pensado antecipadamente qual alteração estrutural gostaria de fazer, e sobre alterações estruturais que acabavam produzindo resultados inesperados e adversos para o próprio jogador que fez a alteração.

Os segundos períodos seguiram mais fielmente ao planejamento, com a exceção de algumas demandas burocráticas em uma ou outra turma. O conteúdo

da discussão dos segundos períodos foi estruturado somente após as experiências nos primeiros. A seguir, analisaremos o que julgamos ser os tópicos mais relevantes, sem esgotar as discussões produzidas nas três salas de aula.

A discussão foi iniciada com uma comparação com outros jogos (Xadrez, Uno, Truco e Banco imobiliário), de modo a estabelecer algumas características gerais de um jogo: partir de alguma igualdade inicial, e, com maior ou menor influência da sorte, oferecer oportunidades de agência para que os jogadores possam atribuir às suas performances responsabilidade pelos resultados obtidos. Já em Agência, a igualdade inicial nunca está presente – alguns jogadores começam com estruturas que os favorecem, e outros, com estruturas que os desfavorecem. Chamou-se a atenção para os efeitos cognitivos da desigualdade, tanto nas sociedades reais<sup>17</sup>, que o jogo almeja “representar” teoricamente, como entre os próprios jogadores, cuja compreensão das regras foi afetada por essa desigualdade. Pôde-se constatar a importância desse fator local (ter um bom ou um mau começo nas primeiras partidas) ao considerar que a boa performance acadêmica de alguns(mas) alunos(as) não se traduziu automaticamente em proficiência no jogo. Em contrapartida, a avaliação sobre o jogo por parte de alunos(as) acostumados a jogar outros jogos de cartas, apesar de sua maior facilidade para entender as regras, também era influenciada pela conjuntura inicial das cartas nas primeiras partidas. Uma divergência em relação aos outros

jogos discutidos é a capacidade de agência, que, no jogo Agência, é relativamente diminuída – Sendo explicado que isso se devia à tentativa deliberada de representar a estabilidade relativa das estruturas sociais. Um jogador individual – assim como um indivíduo ou um subgrupo minoritário –, por mais insatisfeito que esteja com uma estrutura social, não consegue alterá-la “do dia para a noite”.

Juntas, essas duas características de Agência providenciam paralelos didáticos interessantes em termos da subjetividade que produz: jogadores desfavorecidos passam a gostar menos do jogo a partir de sua experiência inicial tanto quanto pessoas socialmente desfavorecidas podem deixar de atribuir legitimidade à forma como suas sociedades são organizadas. Em contrapartida, o “viés da autoconveniência” também é um fator a ser considerado no sentido de que, se jogadores com resultados negativos podem culpar a si próprios ou às regras do jogo, jogadores com resultados positivos tendem a considerar a si próprios como possuidores de qualidades superiores (CAMPBELL; SEDIKIDES, 1999) (ver também LEVY (2003)). A partir desses paralelos, o formato do jogo como metáfora para a realidade social foi questionado; de fato, uma característica distintiva dos jogos é a presumida igualdade de condições, que inexistente na prática das dinâmicas sociais. Ver a dinâmica social como um jogo, nesse sentido, produz entre seus “vencedores” um ideário meritocrático que, se adotado por seus “perdedores”, levam a uma menor consideração de si que pode estar relacionada não apenas a

<sup>17</sup> Ver nota de rodapé 11, acima.

questões de saúde mental individual, mas também a uma menor disposição coletiva para questionar as “regras do jogo”.

Uma maneira como a “ideologia” do jogo afeta a percepção sobre as sociedades foi apontada pelos próprios estudantes em todas as turmas: o fato de as crises serem resolvidas pelo jogador em maior desvantagem. Houve também a sugestão, por parte de um dos estudantes, de que a melhor estratégia seria simplesmente “roubar” – por exemplo, ao esconder uma carta positiva para um momento oportuno. Enquanto alguns(mas) alunos(as) apontaram para isso como uma analogia à corrupção, outros consideraram uma reação compreensível (como a revolta, porém realmente imprevista, e um definitivo rompimento da lógica vigente) frente a estruturas injustas.

Por fim, chamou-nos a atenção também o comentário de um estudante, que disse que basicamente a estratégia principal do jogo é “esperar por uma [carta] Nova Geração”. Essa afirmação talvez indique que as maneiras como as formas de agência foram categorizadas no jogo levaram a uma menor preponderância de intervenções planejadas sobre a realidade social, representando uma resistência por parte das estruturas derivada mais da inação dos agentes que da força das estruturas em si. Tal situação não representa adequadamente o que ocorre tanto no jogo quanto, poder-se-ia dizer, nas dinâmicas sociais reais.

Uma situação curiosa que aconteceu em uma das turmas foi o “caso do naufrago”. Ao dividir uma das turmas em grupos para os jogos, referimo-nos aos grupos como “ilhas”, ao que um estudante

perguntou se ele poderia ser “o naufrago”. Aceitamos o seu pedido e criamos uma tarefa para ele: o naufrago deveria relatar o que aconteceria nas “ilhas” de jogos, escrevendo toda a observação em um diário de viagem.

No criativo diário resultante, o aluno cria uma elaborada narrativa sobre um navegante preso em sua “jangada”. Relata a forma como os “nativos não civilizados” das ilhas ao redor aprendem com Deus (a professora Thereza) a jogar um jogo. No momento de explicação das regras, observa que alguns nativos “duvidam de Deus, talvez trabalhando [mais] com a razão do que com a teologia”; [...] “o menor grupo [é] o mais peculiar, eles são silenciosos e questionam a existência”, anota ele. Em outra passagem aponta que “estão criando uma sociedade com leis e regras, diferentes dos outros grupos, onde só se vê anomia, caos social e conflitos internos”. Atento aos efeitos do jogo, chega a escrever que embora “todos questionem [as regras] alguns ainda riem com a desgraça dos outros” e, após comentar que já chegava a esquecer seu próprio nome, observou que os nativos agora seguiam “as regras bíblicas, e como se arrependem de ter pecado, está tudo certo”. Relata ainda que nem todos os(as) alunos(as) mantiveram-se interessados pela dinâmica até o fim da aula: “vejo pequenas máquinas que futuramente serão nomeadas celulares”, escreve o naufrago, que também menciona um “polo aquático” que alguns estariam jogando (com uma bola de papel) no “oceano em que minha jangada boia”. A última entrada no diário é – “a bola bate nas estrelas, Deus não vê, mas o céu cai”.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste artigo, buscamos apresentar o jogo de cartas Agência como ferramenta pedagógica inovadora, explorando a relação entre o seu regramento e várias teorias sociológicas que abordam a relação entre agência e estrutura para averiguar como ele poderia ser utilizado produtivamente em sala de aula. O contexto de sua produção e distribuição é brevemente introduzido para ambientar um relato de uso que exemplifica sua utilização como recurso didático.

O desenvolvimento deste trabalho pedagógico foi desafiante devido ao caráter experimental da atividade e ao pouco tempo para que tal “experimento” fosse colocado em prática, dada a riqueza de possibilidades. Tal riqueza poderia ser explorada a partir de um trabalho mais aprofundado sobre o conteúdo das cartas individuais, ou de um debate crítico quanto ao próprio jogo e de suas regras. Isto é: como seria um jogo mais fiel à realidade social? Que outras regras poderiam ser criadas pelos estudantes, se eles tivessem essa possibilidade de agência? Haveria a possibilidade de criar um jogo que fosse mais “divertido” e talvez, por isso mesmo, menos “real”? Há formas melhores de representar a realidade social, sem dispensar seus elementos de disputa e conflito, e também sem se limitar demais a estes – o que é em si um problema teórico?

Por um lado, dada a “estrutura” do sistema educacional brasileiro, há de se considerar o tempo necessário para a utilização das ferramentas didáticas, que se beneficiam de exposição prolongada.

Tornar o jogo útil para a sua utilização em salas de aula envolve elaborar planos de aula pontuais e planejar a atividade do jogo de acordo com o contexto teórico da disciplina, como nesse caso. Por outro lado, antecipando críticas ou até proporcionando ainda mais oportunidades para que elas surjam, professores(as) podem adaptar o jogo, criando variações específicas para a sua turma. Como visto anteriormente, uma característica importante do jogo é sua licença de uso, que permite essa reutilização com modificações (desde que haja atribuição à autoria original e uso não comercial).

Também é fundamental para a prática pedagógica a possibilidade de incorporar a agência estudantil nos contextos apresentados, como foi o caso do naufrago. Há de se lançar luz sobre seus comentários: a relação entre docente, estudantes e jogo foi por ele comparada àquela entre Deus, seus adoradores e seu livro sagrado. Que objetivos teria esse estudante ao estabelecer tal comparação? Que problemáticas poderiam ser realizadas a partir da leitura coletiva do diário de viagem do naufrago? Com pouco tempo para a dinâmica completa, não sobrou espaço para ponderações e projetos críticos mais profundos.

O jogo é mais bem utilizado não quando é a “verdade sociológica revelada” – até porque ele não é – mas quando serve de plataforma para considerações sobre a complexidade das relações sociais, considerações que podem, inclusive, apontar fracassos na maneira como o jogo representa essas relações. Isso remete ao que coloca Grauerholz (2007, p. 23) acerca da construção de uma pedagogia em que “nossos estudantes sejam pensadores

críticos e rejeitem ideologias dominantes”, o que exige a aceitação do “fato de que estudantes têm o direito de discordar de nossa análise, e desafiá-la”.

De qualquer forma, consideramos que o experimento trouxe bons resultados. A partir deles, surgiram ideias para futuras versões do jogo, de modo que ele poderá melhorar não apenas como jogo, mas também como ferramenta didática<sup>18</sup>. Entre as mudanças, estão a inversão de prevalência das cartas “Liderança” e “Nova geração” (aquela passando a ser mais frequente no baralho, herdando o efeito desta, que, por sua vez, passa a possibilitar o rearranjar de estruturas – algo que os estudantes faziam muito, espontaneamente, embora não fosse permitido) e uma nova dinâmica de revoltas (que ainda reflete suas motivações, mas tem um caráter menos “voluntarista” e possibilita mais opções de ação), além da inserção de ideologias e de uma forma diferente de organizar o placar do jogo.

Certamente, e acima de tudo, foi extremamente positivo ver que o jogo possibilitou a discussão dos conteúdos teóricos desenvolvidos em sala de aula acerca da relação indivíduo-sociedade, debate caro ao campo das Ciências Sociais, e ainda entreteve e intrigou os(as) alunos(as) ao ponto de convidá-los à reflexão, funcionando como ferramenta frutífera para discutir, entre outras questões, a interdependência e a complexidade nas sociedades, a influência das estruturas sociais sobre as biografias, e a maneira como os padrões de relação entre as pessoas (o próprio formato do jogo na condição de jogo) influenciam atitudes e subjetividades.

---

<sup>18</sup> Desde a redação deste artigo, novas versões foram efetivamente publicadas, incorporando considerações engendradas nesse experimento. Listas completas das alterações a cada versão podem ser lidas em: <https://petercast.net/agencia/category/novidades>.

## APÊNDICE A – LISTA DE CARTAS E EFEITOS (VERSÃO 2.180423)<sup>19</sup>

Padrão da lista: **Nome da carta** – Efeito da carta

- **A sentença dos reis** – Um adversário compra quatro cartas.
- **Oligarquia latifundiária** – Descarte 1 carta. Os dois próximos a jogar compram uma carta.
- **Conservadorismo cultural** – Não proponha ou apoie revoltas.
- **Direitos humanos** – Todo adversário cuja estrutura faz terceiros comprarem cartas compra uma carta.
- **Representatividade sociopolítica** – A carta Liderança pode ser usada com qualquer número de cartas na mão.
- **Mobilidade social** – Troque de estrutura com alguém com menos cartas. Descarte uma carta.
- **A burocracia do comércio globalizado** – Todos entregam duas cartas na direção do fluxo do jogo. O jogador com menos cartas descarta uma carta.
- **Neoliberalismo** – Qualquer jogador que ativar revoltas (mesmo para trocar essa estrutura) compra uma carta. A jogada seguinte ativa uma crise. Descarte uma carta.
- **Plano de privatizações** – Descarte duas cartas. Todo adversário compra uma carta.
- **Materialismo dialético** – Troque uma carta com o último a jogar. O próximo a jogar descarta uma carta.
- **A revolução cultural** – As estruturas na sociedade são embaralhadas e recolocadas em posições aleatórias. A jogada seguinte ativa uma crise.
- **Estatização dos meios de produção** – O(s) jogador(es) com menor número de cartas compram duas cartas.
- **O bode expiatório** – Compre uma carta. Entregue uma carta para o último a jogar.
- **Populismo xenóforo** – Entregue duas cartas para alguém com cinco cartas.

<sup>19</sup> Ver notas de rodapé 2 e 17 acima.

- **Repressão policial** – Você e o último a jogar compram duas cartas.
- **Liberdade de imprensa e expressão** – Descarte três cartas. Altere uma estrutura.
- **Republicanismo madisoniano** – O(s) jogador(es) com menos cartas pode(m) vetar alterações estruturais – exceto a que substitui esta carta. Compre uma carta.
- **Sufrágio universal obrigatório** – Cada solução para crise deve ser votada, e só entra em vigor se contar com a maioria dos votos (empates não aprovam). Compre uma carta.
- **Pedagogia libertária** – A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual. Você e o próximo a jogar descartam uma carta.
- **Justiça restaurativa** – Você e o próximo a jogar descartam duas cartas.
- **Zona autônoma temporária** – Apoie qualquer revolta. Troque uma carta com o próximo a jogar.
- **Teocracia** – O jogador com menos cartas descarta uma carta.
- **O sistema escolar** – Troque de mão com o próximo a jogar. Compre uma carta.
- **Crime organizado** – Troque de mão com alguém com, no máximo, duas cartas.
- **Método científico** – Troque qualquer carta em sua mão por qualquer carta do monte. Descarte uma carta. Embaralhe o monte.
- **Microfísica do poder** – Jogue com a mão à mostra. Não proponha revoltas. Compre uma carta.
- **A ordem natural das coisas** – Não ofereça soluções para crises. Não proponha ou apoie revoltas.
- **Guerra total** – Apenas estruturas que impliquem descartes, compras ou descartes e compras têm efeito. Não causa crise. Compre uma carta.
- **Tecnocracia** – O jogador que resolveu a última crise tem prioridade na resolução de crises.
- **O tempo cíclico** – A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual. Descarte uma carta.

- **Leis trabalhistas** – Cada jogador que comprou uma ou mais cartas no último turno descarta uma carta. Causa crise caso não haja descarte.
- **Moralidade escrava** – Entregue uma carta para cada adversário que descartou uma ou mais cartas no último turno. Causa crise caso não haja descarte.
- **Sindicatos pelegos** – Não apoie revoltas. O último a ter feito algum descarte compra uma carta.
- **Pós-modernismo** – As cartas de todas as mãos são embaralhadas e redistribuídas, com cada jogador recebendo o mesmo número de cartas que tinha antes. A jogada seguinte ativa uma crise. Descarte uma carta.
- **Inteligência artificial** – Todo jogador com três cartas ou menos descarta uma carta.
- **Revolução feminista** – Revoltas não exigem aprovação. Descarte duas cartas.
- **Totalitarismo** – Qualquer estrutura que faça mais que um jogador comprar, descartar, trocar ou entregar cartas não terá efeito. Não causa crise. Descarte uma carta.
- **Corrupção sistêmica** – O último a jogar descarta uma carta. O próximo a jogar compra uma carta.
- **Parlamentarismo** – O último a jogar compra uma carta. O próximo a jogar descarta uma carta.
- **Golpe de Estado** – Troque de mão com o jogador com menos cartas.
- **Presidencialismo de coalizão** – O último a jogar descarta duas cartas. O próximo a jogar compra duas cartas.
- **Resistência guerrilheira** – Você e o último a jogar compram uma carta.
- **Guerra justa** – Descarte duas cartas. O último a jogar compra duas cartas.
- **Guerra santa** – Descarte duas cartas. O próximo a jogar compra duas cartas.
- **Indústria cultural e mídia de massa: a sociedade do espetáculo!** – Todos descartam duas cartas. Todos compram duas cartas.

- **Disrupção tecnocientífica** – Entregue duas cartas para o último a jogar. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.
- **A Internet** – Todos entregam uma carta na direção do fluxo do jogo.
- **A pessoa certa no lugar certo** – Descarte uma carta.
- **Acúmulo de privilégios** – Descarte três cartas.
- **Mobilização popular** – O(s) jogador(es) com mais cartas descartam três cartas. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.
- **Cooperação comunitária** – Você e o último a jogar descartam uma carta.
- **Aquecimento global** – Todos compram duas cartas.
- **O imponderável** – O jogador com três cartas compra uma carta. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.
- **Reforma agrária** – O próximo a jogar descarta duas cartas.
- **Grandes fluxos migratórios** – Entregue uma carta para o último a jogar. Altere uma estrutura.
- **Prosperidade e afluência** – O número de cartas a ser descartadas em cada estrutura dobra.
- **Defesas naturais** – Nenhum jogador pode fazer você comprar cartas ou entregar cartas para você. Não causa crise.
- **Explosão demográfica** – A carta **Nova geração** pode ser usada com qualquer número de cartas nas mãos dos jogadores. Troque uma carta com o próximo a jogar.
- **Pão e circo** – Todos descartam uma carta se não houve revolta bem-sucedida no último turno. Não causa crise.
- **Perseguição política** – Todo jogador com uma revolta malsucedida na partida compra uma carta.
- **Falência** – Troque de estrutura com alguém com mais cartas. Compre uma carta.

- **Trabalho voluntário** – O(s) jogador(es) com mais cartas na mão entregam uma carta cada para você. Descarte uma carta.
- **A máquina política de propaganda** – Descarte uma carta. Os adversários compram uma carta.
- **Hubris** – Compre uma carta.
- **Métodos contraceptivos contemporâneos** – A carta **Nova geração** não pode ser usada.
- **O sistema prisional** – Entregue uma carta para o último a jogar e uma carta para o próximo a jogar.
- **Estado de bem-estar social** – O jogador com mais cartas descarta uma carta.
- **Legislação ambiental** – Cada jogador que descartou uma ou mais cartas no último turno compra uma carta. Todos descartam uma carta.
- **Nova geração** – Descarte esta carta e altere uma estrutura.
- **Liderança** – Se você for o jogador com menos cartas na mão, descarte esta carta e altere uma estrutura.

## REFERÊNCIAS

- BECK, Ulrich; BECK-GERNSHEIM, Elisabeth. **Individualization**: Institutionalized Individualism and its Social and Political Consequences. Londres: SAGE Publications, 2002.
- BEETHAM, David. **The legitimation of power**. Nova Iorque: Palgrave, 1991.
- BOURDIEU, Pierre. Esboço de uma teoria da prática. *In*: ORTIZ, Renata (org.). **Pierre Bourdieu**: sociologia. São Paulo: Ática, 1983. p. 46-81.
- BOURDIEU, Pierre. **Escritos da Educação**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.
- CAMPBELL, William Keith; SEDIKIDES, Constantine. Self-Threat Magnifies the Self-Serving Bias: A Meta-Analytic Integration. **Review of General Psychology**, v. 3, n. 1, p. 23-43, 1999.
- DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1971.
- FREIRE, Paulo. **A pedagogia do oprimido**. 58. ed. Rio de Janeiro; São Paulo: Paz e Terra, 2014.
- GIDDENS, Anthony. **A constituição da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GRAEBER, David. **Toward An Anthropological Theory of Value**: The False Coin of Our Own Dreams. Nova Iorque: Palgrave, 2001.
- GRAUERHOLZ, Elizabeth. Getting Past Ideology For Effective Teaching. **Sociological Viewpoints**, v. 23, p. 15-28, 2007.
- JOAS, Hans; KNOBL, Wolfgang. Between structuralism and theory of practice: The cultural sociology of Pierre Bourdieu. *In*: JOAS, Hans; KNOBL, Wolfgang. **Social Theory**: Twenty introductory Lectures. Cambridge: Cambridge University Press, 2009. p. 371-400.
- LEVY, Moshe. Are rich people smarter? **Journal of Economic Theory**, n. 110, p. 42-64, 2003.
- LINZ, Juan. Crisis, breakdown, and re-equilibration. *In*: LINZ, Juan; STEPAN, Alfred (ed.). **The Breakdown of Democratic Regimes**: Crisis, Breakdown and Reequilibration. An Introduction. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978. (BDR Series, v. 1).
- MANNHEIM, Karl. The Sociological Problem of Generations. *In*: MANNHEIM, Karl. **Essays on the Sociology of Knowledge**. Londres: Routledge & Kegan Paul Ltd., 1952. p. 286-320.

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

MILLS, Wright. **A imaginação sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

NORBERG, Jakob. Arendt in Crisis: Political Thought in Between Past and Future. **College Literature**, v. 38, n. 1, p. 131-149, 2011.

ORTNER, Sherry. Poder e projetos: reflexões sobre a agência. *In*: GROSSI, Mirian Pillar; ECKERT, Cornelia; FRY, Peter. **Reunião Brasileira de Antropologia: Conferências e práticas antropológicas**. Blumenau: Nova Letra, 2007. p. 45-80.

SEWELL, William. A Theory of Structure: Duality, Agency, and Transformation. **American Journal of Sociology**, v. 98, n. 1, p. 1-29, jul. 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, Peterson Roberto da. **O anarquismo e a legitimidade: tensões pós-modernas**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

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

SUCHMAN, Mark. Managing legitimacy: Strategic and institutional approaches. **Academy of Management Review**, v. 20, p. 571-610, 1995.

WACHS, Theodore; CUETO, Santiago; YAO, Haogen. More than poverty: Pathways from economic inequality to reduced developmental potential. **International Journal of Behavioral Development**, v. 40, n. 6, p. 536-543, 2016.

WALSH, Mary; THEODORAKAKIS, Maria. The Impact of Economic Inequality on Children's Development and Achievement. **Religions**, v. 8, n. 67, p. 1-12, 2017.

ZELDITCH JR., Morris. Theories of legitimacy. *In*: JOST, John; MAJOR, Brenda (ed.). **The Psychology of Legitimacy: Emerging perspectives on ideology, justice, and intergroup relations**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. p. 33-53.