

**O lugar e as
dinâmicas:**

**O Jogo
da Casa
Compartilhada**



O lugar e as dinâmicas: O Jogo da Casa Compartilhada

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

Karen Steinman Martini
orientador: Renato Cymbalista

São Paulo, 2021

Agradecimentos

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

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

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

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

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

Resumo

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

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

palavras chave: Mediação, Gamificação, Habitação Compartilhada

Abstract

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

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

key words: Mediation, Gamification, Shared Housing

Sumário

1. Apresentação __14

Produtos

2. Por que eu quero te convidar a jogar? __19

Por que criar acordos?

3. O Jogo __30

O Fundo FICA e o

Compartilha

Design do Jogo

O mediador

Desenvolvimento do Jogo

Workshop de co-criação
das cartas

Primeiro Playtest

Revisão

Segundo Playtest

4. Considerações finais __ 78

5. Referências __ 84

6. Anexos __ 86

Guia do Mediador



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

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

Apresentação

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

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

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

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

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

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

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

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

Produtos

Este trabalho é constituído de quatro produtos principais:

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

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

produto digital.

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

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

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



Por que eu quero te convidar para jogar?

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

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

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

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

as edificações, etc.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

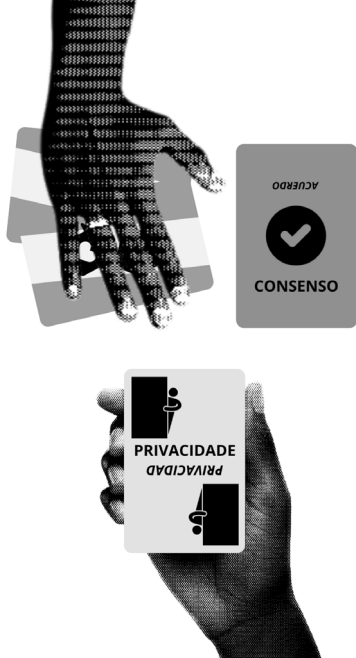
motivações para participar. No processo, eles mostraram como o design de jogos pode transformar diversos ambientes sociais e políticos, como escolas, locais de trabalho e cidades.” (LERNER, 2014, p. 81)

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

Por que criar acordos?

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

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



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

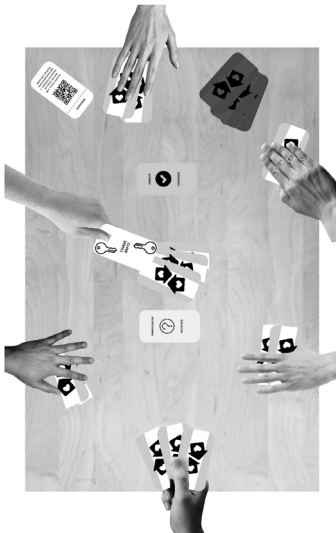
Em outros casos, como na situação de cortiços ou alguns arranjos de aluguéis, estas são regras pré-concebidas e impostas, através das quais se perpetuam relações desiguais de poder e fiscalização, sendo os usuários do espaço vistos como agentes passivos de serem controlados. Além disso, atuam nesse cenário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

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

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

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

O Jogo



O Fundo FICA e o Compartilha

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

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

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

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

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

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

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

Para isso, o projeto propõe um conjunto de ferramentas:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Design do jogo

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



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

O Mediador

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

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

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

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

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

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

*** Instruções Gerais para a Discussão**

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

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

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

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

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

Processo de Desenvolvimento do Jogo

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

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

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



Workshop de co-criação das cartas

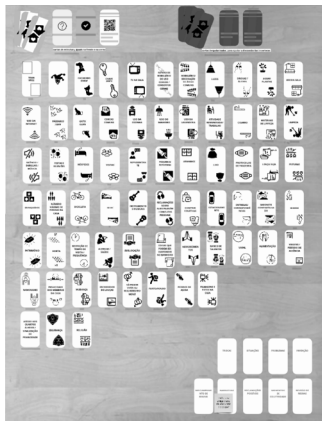
A oficina contou com a participação, de Roberto Fontes, Bruno Borges, Izabela Alves Borba, Alexandre Fontenelle; Juliana Quarenta, Vitor Lins, Wans Spiess, Juliana Jonson e Tânia Knapp, além do grupo inicial, entre os quais estavam arquitetos, administradores, advogados e acadêmicos.

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

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

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

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



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

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

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

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

Cartas de Situações/Problemáticas

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

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

Outros formatos: Durante a oficina alguns participantes sugeriram outras

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

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

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

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

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

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

Como exemplo, em uma situação habitacional em que alguns moradores

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

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

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

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

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



Primeiro Playtest

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Revisão

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

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

Segundo Playtest



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

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

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

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

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

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

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

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

evitar discussões no dia-a-dia.

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

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

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

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

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

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

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

Considerações Finais

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

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

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

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

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

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

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

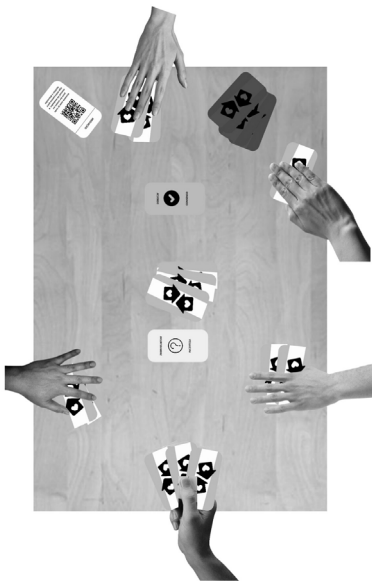
Cada partida do Jogo da Casa Compartilhada possui a mesma base, a mesma estrutura - um conjunto de regras e processos, que são acordados pelos moradores. Este processo apresenta algumas das principais dinâmicas do design de jogos. Primeiramente, baseia-se em regras, estruturas formais internas de jogos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

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

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

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

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



Referências

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

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

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

HAQUE, Usman. Arquitetura, Interação e Sistemas. Revista AU149. São Paulo: PINI, 2006. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/pesquisas/cultura_digital/arte_em_processo/Processo/

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

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

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

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

Guia do Mediador



Bem vinde!

O Guia do Mediador é um material de elaboração coletiva, continuamente construído pela somatória das experiências de diferentes mediadores em diferentes arranjos habitacionais. A partir de um formulário, preenchido após a mediação de uma sessão do jogo, é feita uma curadoria e organização para inserção desta experiência no Guia.

Aqui você encontra tudo o que precisa saber para moderar uma sessão do Jogo da Casa Compartilhada. Este é um manual colaborativo - à medida em que o jogo é jogado mais vezes, este documento vai sendo complementado, sendo um compilado de boas práticas e experiências dos demais mediadores. Caso seja a sua primeira vez mediando, recomendamos que leia o manual

inteiro antes, e que o mantenha por perto durante o jogo.

Este manual é apenas um guia, o principal é você sentir-se confortável e prestar atenção à dinâmica que está se desenrolando com as participantes.

O guia é dividido em três partes: instruções gerais, dicas para o mediador e as cartas (com instruções específicas para cada uma).

Já mediou alguma sessão do Jogo?

Preencha este [formulário](#) com as suas observações e nos ajude a tornar este manual mais completo.

Por que jogar o Jogo da Casa Compartilhada?



O Jogo da Casa Compartilhada é um jogo de cartas que possibilita aos moradores de uma casa comunitária discutir acordos de convivência e boas práticas de compartilhamento, estimulando a autogestão e a reflexão sobre responsabilidades individuais e coletivas de forma lúdica, facilitando processos complexos.

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

Qual é o papel do Mediador?

O Mediador deve ser alguém imparcial, de preferência não possuindo vínculos pessoais fortes com nenhuma das moradoras. É um papel de muita responsabilidade, no qual você deve:

1. Preparar o Jogo: antes da sessão do Jogo, o mediador deve buscar entender a situação habitacional e a relação entre as moradoras, preparando-se previamente.

2. Fazer o Jogo fluir: o mediador deve explicar as regras e as dinâmicas do jogo de forma que todas as moradoras entendam, criando confiança sobre o processo e cuidando de questões como o tempo dedicado a cada etapa.

3. Mediar discussões: atuando em uma posição de imparcialidade, o mediador deve agir sobre discussões e impasses que evitam o andamento do Jogo, além de garantir que todos os jogadores estejam participativos e engajados, atuando para evitar que alguma moradora imponha-se sobre as demais.

4. Garantir que todos os pontos importantes sejam discutidos e acordados: o Mediador é responsável por garantir que todos os aspectos que podem influenciar as relações de convivência entre as moradoras sejam discutidos, questionando e conduzindo a discussão.

5. Sistematizar as informações:

o Mediador deve registrar todos os acordos, dividindo-os em regras que adentrarão o termo de adesão (caso o jogo esteja sendo realizado para a criação de um regimento interno); regras da casa (aquelas com as quais todas concordaram serem acordos importantes para seguir sempre); e pontos de atenção (considerações importantes ou encaminhamentos que não se converteram em regras).

Este Manual foi criado para te apoiar nestas diferentes funções. Você está pronto?



1. Preparar o Jogo



2. Fazer o Jogo fluir



3. Mediar discussões



4. Garantir que todos os pontos importantes sejam discutidos e acordados



5. Sistematizar as informações

Como Jogar?

Configuração inicial

* Os futuros moradores de uma casa compartilhada reúnem-se em torno de uma mesa.

* Antes de começar, o Mediador divide o monte de cartas de fundo verde entre todos os moradores da casa, e estes descartam as cartas que acreditem não serem relevantes para a situação habitacional em questão.

* O Mediador, então, posiciona no centro da mesa as cartas de consenso e as de incerteza, um monte com todas as cartas remanescentes de fundo verde e outro com as cartas de fundo vermelho e azul.

* Cada participante começa o jogo retirando duas cartas do monte de cartas de fundo verde.

Jogando

* O primeiro a jogar pega uma carta do monte, e escolhe uma de suas 3 cartas para descartar. Cada carta traz um tema que precisa ser discutido para a definição das regras. Enquanto os participantes dialogam, o Mediador sistematiza as decisões e realiza perguntas, caso acredite que algum assunto não foi suficientemente discutido. Antes de avançar para a próxima carta, o Mediador deve ler todas as decisões anotadas.

* Se o tema foi suficientemente discutido, a carta é posicionada embaixo da carta de consenso. Nesta fase a ideia é que a conversa flua livremente. Se alguma questão for mais complexa ou se os participantes tiverem dificuldade em chegar a um consenso, o Mediador sugere que a carta seja posicionada abaixo da carta de incertezas, para ser discutida depois.

* Se um jogador pega um Coringa, deve deixar a carta aberta na frente dos outros jogadores. O Coringa permite que qualquer tema seja levantado, mesmo não estando presente nas cartas. Após ser utilizado para discutir o tema, o Coringa pode entrar na pilha de consenso ou na de incerteza. Caso a jogadora que colocou o Coringa na mesa não o utilize, qualquer jogadora pode usá-lo.

* Quando as cartas acabam, é feita

uma leitura da situação mapeando os consensos e as incertezas. Se necessário, os jogadores fazem uma pequena pausa.

* Volta-se a discutir as cartas que foram colocadas embaixo da carta de incerteza. Para essa rodada de discussão podem ser utilizadas as ferramentas das cartas despolarizadoras, de fundo vermelho e azul.

* O Jogo só acaba quando todas as cartas forem jogadas e as incertezas forem resolvidas.

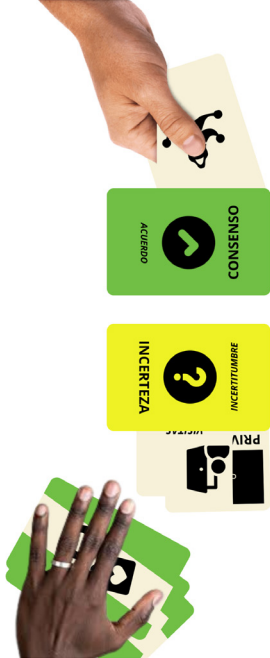
Após o Jogo

* Após o Jogo, o Mediador deve reler todos os acordos, dividindo-os em regras que comporão o regimento interno: as regras da casa (aquelas que todas concordaram serem importantes para seguir sempre); e os pontos de

atenção (considerações importantes ou encaminhamentos que não precisam converter-se em regras escritas).

* O Mediador deve combinar uma data para enviar estas regras e pontos de atenção revisados, para que as moradoras possam ler o texto final e validar as regras ou, se for o caso, propor mudanças.

* Se algum assunto não for importante, pode ser retirado - esse texto é apenas um facilitador, que deve ser completo, mas não exaustivo.



Dicas para o Moderador

A opinião de todos é importante: Preste atenção se algum jogador está conduzindo demais o Jogo. Caso uma única pessoa esteja expressando-se mais do que as outras, pergunte para cada uma, individualmente, o que acha. O objetivo é criar um ambiente no qual todas se sintam confortáveis: Antes de começar o Jogo, lembre a todas que ele é cooperativo. O objetivo não é vencer sozinha, mas criar combinados que tornem este um ambiente agradável de compartilhar, contemplando a todos. Se alguém sair descontente do Jogo, é provável que surjam conflitos na convivência futura da moradia.

Tudo bem ficar desconfortável, mas reconheça seus limites: Relembre

os moradores que alguns tópicos do jogo podem deixá-los desconfortáveis. Quando isto acontecer, recomende que eles expressem que aquele determinado tema é difícil, e que expliquem o motivo. É importante, também, não ultrapassar os próprios limites. Abra a possibilidade para os jogadores de que, caso alguém acredite que não está preparada para abordar certo tema, converse antes do jogo com o Moderador, para que este saiba e esteja atento.

Experiência de mediador: em um jogo que facilitei, uma jogadora veio me dizer antes que tinha certos problemas financeiros, e que não sentia-se confortável trazendo isso à tona. Quando

moderei, perguntei em alguns tópicos qual custo cada solução levantada teria, trazendo para a roda a questão financeira. Durante o jogo, descobrimos que não apenas a jogadora que conversou comigo antes tinha questões financeiras, mas que esta era uma preocupação de outros moradores também e com isso ela começou a sentir-se mais à vontade para trazer este tópico à tona nas rodadas seguintes.

Você pode sugerir para os jogadores que criem acordos antes de começar:

Alguns acordos podem ajudar a conversa a fluir mais facilmente e evitar conflitos. Convide os jogadores a propor alguns acordos, ou sugira você mesmo alguns, como:

*** Não interrompa** a fala das outras jogadoras, nunca!

*** Este é um espaço sem julgamentos**

*** Tempo:** Que tal até 3 minutos para cada fala? É mais fácil ouvir com atenção quando sabemos que não vai durar para sempre.

*** A opinião de todos os participantes importa:** se estiver muito quieto e retirado, busque desafiar-se a participar mais, colocando sua opinião. Se estiver falando muito, e perceber que os outros não estão participando, dê um passo para trás e convide os outros a comentar.

Linguagem não verbal: Conversar é mais do que trocar palavras. A postura, os gestos e até o silêncio podem comunicar muito mais do que as falas. Tente identificar o que os jogadores não estão falando e, se necessário, chame a atenção para esta outra forma de comunicação, sem deixar ninguém em evidência, mas convidando os jogadores a ficarem atentos a este ponto.

Quais as expectativas: Você pode propor, antes do Jogo começar, para cada um refletir sobre suas expectativas e medos para a sessão, decidindo se haverá um tempo para cada um compartilhar verbalmente ou se esta será apenas uma reflexão silenciosa. Algumas perguntas interessantes a serem feitas, convidando-os a pensar em experiências semelhantes que já tiveram, são: Quais falas ou gestos acionam seus gatilhos de irritação? E quais te fazem desconectar-se do

diálogo? Quais informações você tem sobre o que é importante para a outra pessoa? Quais diferenças precisam ser consideradas (culturais, geracionais, religiosas, etc.)?

Celebração: Você pode sugerir aos jogadores alguma forma de celebração por terem terminado o Jogo, como saborear uma sobremesa, ou dançar uma música que todos gostem.

Revisão: Após a sessão do Jogo, os moradores colocarão estes acordos em prática e, durante sua convivência, novas questões poderão surgir, assim como poderão ocorrer mudanças nas relações entre eles que demandem a revisão ou mesmo a criação de novos acordos. Após alguns meses, pode ser combinada com os moradores uma data para a realização de outra sessão do Jogo para a realização desta revisão. Outra forma de condução de uma

eventual revisão é a disponibilização de um baralho do Jogo na casa, onde certas cartas fiquem acessíveis para que os moradores registrem pontos de conflito, conduzindo melhor a discussão no momento da revisão dos acordos.

Normas de segurança: As situações que representem um risco de fato, e um descumprimento das normas técnicas de segurança - como a instalação de pontos de fogo nos quartos ou a obstrução de saídas - já serão automaticamente inseridas no regimento interno, não sendo necessária sua discussão durante o jogo.

Punição: É frequente que sejam compartilhadas preocupações relativas ao cumprimento das regras acordadas, e que sejam levantadas questões como punições ou a fiscalização do cumprimento dos acordos. O Jogo da

Casa Compartilhada não pretende encorajar uma perspectiva punitivista, nem uma fiscalização exacerbada dos moradores, e sim, privilegiar, por outra perspectiva, a discussão coletiva de incertezas. Além disso, a discussão reiterada sobre punições durante o Jogo pode ser um empecilho para a questão dos acordos. Como Mediador, você pode lembrar aos participantes que as punições relativas ao descumprimento das regras podem ser discutidas ao final do Jogo, quando todos os acordos já estiverem definidos, além de encorajar que os mesmos sejam revisitados em reuniões da casa, para que eventuais descumprimentos sejam resolvidos a partir de situações concretas decorrentes da convivência.

Andamento do Jogo: As cartas devem ser discutidas sem que seja exaustivo. Considerando um tempo padrão de discussão de 4 minutos para cada

uma das 48 cartas de verso verde, o jogo possui uma duração de pouco mais de 3 horas. Preste atenção ao tempo dedicado a cada carta, e caso a discussão esteja ultrapassando o limite de 4 minutos, chame a atenção dos moradores para este ponto. Quando os jogadores se prolongam demais na discussão das primeiras cartas do Jogo, geralmente o nível de energia e atenção diminui para as últimas cartas, e questões importantes podem deixar de ser discutidas.

Responsáveis: Muitos acordos podem levar à definição de alguma pessoa responsável por certa tarefa, por exemplo, a retirada do lixo do banheiro. Para facilitar o andamento você pode sugerir que as pessoas se voluntariem para estas responsabilidades e listar todos os responsáveis, ao longo do Jogo, em um papel separado, informando os jogadores que esta lista será revisada

ao final, quando poderá ser analisado se as responsabilidades foram divididas de forma igualitária. Caso ninguém disponibilize-se para certa tarefa, você pode apenas registrar a função na lista e, no final, após a leitura de todas as responsabilidades, definir os voluntários.

Qual o foco da partida? O Jogo da Casa Compartilhada pode tomar caracteres muito distintos dependendo do grupo de moradores, suas personalidades, seu nível de intimidade e a situação habitacional compartilhada entre eles. Dependendo destes fatores, e a partir da observação do contexto, antes de iniciar a partida você pode definir qual o foco do Jogo. Caso seja a discussão de tratos, direcione os jogadores para, em suas falas, ao invés de levantar questões ou apenas expor opiniões, já propor acordos. Caso os moradores tenham dificuldades para isso, você pode

diretamente ler as questões levantadas neste guia, que já direcionam para acordos objetivos entre os moradores. Se estiver jogando com um grupo de moradores que já convivem, o Jogo pode servir para a resolução de conflitos. Neste caso, encoraje os moradores a expor questões e problemas de forma específica, para que, juntos, possam propor soluções a partir de cada carta.

Sinais de acordo: Para agilizar a definição de acordos, você pode combinar com os moradores algum sinal que signifique concordância com a fala de algum morador. Essa técnica permite que fique claro quando uma opinião for compartilhada por muitos moradores. O sinal combinado pode ser algo simples, como um positivo feito com as mãos, ou pode ser algo mais inusitado, como por exemplo, fazer uma careta, o que pode gerar momentos de descontração dentro do Jogo. Outros

sinais podem ser combinados, como algo para simbolizar que um morador não entendeu a proposta realizada, ou para sinalizar que possui uma opinião contrária a uma proposta.



As Cartas

Nesta seção levantamos diferentes questões relevantes para a discussão e formulação de acordos relativos a cada carta. O Mediador é responsável por, antes de mediar o Jogo para um situação habitacional específica, estudar estas questões, retirando as perguntas que não se adaptam à moradia em questão. Enquanto os jogadores discutem, é importante que o Mediador veja se todos os temas foram de fato abordados, e que faça perguntas para trazer à tona problemas que poderiam surgir na convivência. Para facilitar a organização, as cartas foram divididas em subgrupos. Nas primeiras vezes mediando o jogo, recomendamos manter o manual disponível para consultas.

**Convivência com
pessoas de fora**

Festas e Reuniões



Precisa avisar os outros moradores antes de trazer alguém para a casa?

Precisa pedir permissão para realizar uma festa ou reunião?

Existe um limite de frequência ou número de pessoas permitido?

Tem uma hora limite para a festa terminar? A partir de determinado horário algumas atividades deixam de ser permitidas (por exemplo: música)?

Por quais espaços os convidados da festa ou reunião podem circular?

Se algum convidado quebrar ou roubar alguma coisa, quem é o responsável?

Se algum morador estiver incomodado com a festa ou reunião, ele pode interromper?

Até quanto tempo após o final da festa o morador responsável pela mesma deve limpar os ambientes utilizados?

Hóspedes



Precisa agendar uso para hóspedes?

O hóspede pode ficar em espaços coletivos (por exemplo, dormir na sala), ou apenas no quarto de quem o convidou?

Há um número máximo de hóspedes permitido?

Há frequência ou duração máxima de estadia?

O hóspede tem que contribuir com alguma coisa para a casa?

Se o hóspede quebrar alguma coisa,

quem é o responsável?

O hóspede pode ficar com uma chave da casa?

Visitas



Há restrição de horário para visitas?

Precisa agendar uso para visita?

Há número máximo de pessoas permitido?

Há frequência máxima (X vezes por semana)?

A visita pode pernoitar? Até quantas pessoas? As visitas podem dormir na sala ou apenas no quarto do morador que as convidou?

Há dias específicos para receber visitas?
Se a visita quebra alguma coisa, quem se responsabiliza?

Namorades



Namorades podem frequentar a casa todos os dias da semana?

Tem restrição de dias ou horários para visita de namorades?

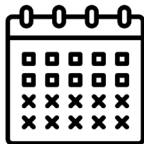
Namorades podem pernoitar? Há alguma restrição para o pernoite?

Namorades podem frequentar a casa sem a presença do morador com quem namoram?

Existe alguma restrição para demonstrações de afeto nas áreas comuns?

Compromissos

Períodos de Ausência



Períodos de ausência precisam ser avisados com antecedência?

Durante períodos de ausência, como são divididas as responsabilidades do morador ausente?

Durante períodos de ausência, o morador ausente continua pagando as despesas/ contas comuns normalmente?

Durante longos períodos de ausência, o morador pode convidar alguém externo à casa para utilizar seu quarto?

Como os moradores sentem-se a respeito de períodos prolongados de ausência de outros moradores?

Mudança



Com quanta antecedência um morador deve comunicar aos demais se for mudar-se?

O morador é responsável por pagar o aluguel e/ou contas comuns por um período de transição, até ser encontrado outro morador?

Ao mudar, o morador pode deixar objetos pessoais na casa?

O morador é responsável por reparos ou reformas antes de mudar-se (por exemplo, pintar paredes do quarto)?

Pagamentos



É importante que nesta carta o foco permaneça na discussão dos acordos em relação a pagamentos, e não torne-se um levantamento de todas as contas e seus valores, nem desvie-se para a discussão de contas comuns. Caso isso aconteça, lembre os moradores que existe outra carta na qual este tópico será discutido.

Existe um morador responsável por organizar os pagamentos?

Existe um local comum no qual são registradas as despesas e os pagamentos realizados pelos moradores, de forma a manter a transparência?

Contas Comuns



As contas de gás, luz, internet e água são divididas igualmente entre moradores?

De quem é a responsabilidade pelo pagamento na data de cada conta e pelo seu rateio entre os moradores?

Caso algum morador tenha um gasto elevado em determinado mês em algum item que influencie nestas contas, como ele deve informar os outros moradores? Como será decidido se ele pagará um valor a mais?

Cuidados Gerais com a Casa

Reformas e Consertos



O custo de reformas de espaços comuns é dividido entre todos os moradores igualmente? E o de espaços privados?

Se a reforma for necessária em função de uso incorreto por um morador, apenas este morador é responsável por ela?

O custo de consertos de objetos de uso comum, mesmo que de propriedade privada, é dividido entre todos os moradores?

Como é decidido sobre a realização de reformas?

Existem ferramentas de uso coletivo para pequenos consertos?

Animais



Preste atenção para que a discussão desta carta não direcione-se para o tema da limpeza ou da segurança não relacionados a animais. Caso isso aconteça, lembre às moradoras que isso será tratado em outras cartas.

Existe algum animal que não é permitido na casa?

O animal é da casa ou do quarto?

Quem limpa, cuida, leva para passear, paga veterinário e alimentação? Quando o responsável pelo animal estiver ausente, quem cuidará dele??

Ele poderá ficar alguns meses, até achar outro lar?

Como proceder quando chegar um novo animal?

Em quais áreas o animal pode estar?

Precisa telar a casa para ter gato?

Dica do moderador: Percebi que, quando uma participante comentou sobre os lados positivos de ter um cachorro e sua ligação emocional com este pet, uma outra moradora, que nunca tinha tido um animal, mostrou-se mais compreensiva.

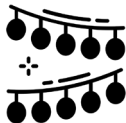
Decoração

Será instalada alguma decoração específica em espaços coletivos da casa?

Para a instalação de objetos decorativos em áreas comuns, é necessária a aprovação de todos os moradores?

Após a mudança, um morador deve pedir a aprovação dos demais para a instalação de novos objetos decorativos nos espaços comuns?

Dica do moderador: Esta carta levanta questões muito diferentes para grupos em que os moradores já dividem a casa, e antes dos moradores se



mudarem. Caso esteja jogando com um grupo de moradores que ainda não mudou-se, conduza a discussão para que gire em torno de acordos para a decoração dos espaços, facilitando a dinâmica para o dia da mudança. Caso a discussão direcione-se para uma listagem de itens decorativos ou estilos de decoração, recomende que seja determinada uma data, após a mudança, na qual os moradores reúnam-se para analisar os espaços e objetos decorativos que cada um deseja instalar, seguindo os acordos determinados nesta data.

Materiais de Limpeza



Existem materiais de limpeza de uso coletivo? Seus custos são divididos entre todos os moradores?

Existem panos de propriedade da casa para limpeza? Quem é responsável por limpar estes panos?

Existe um responsável pela compra dos materiais de limpeza?

Limpeza



As tarefas de limpeza dos ambientes comuns são divididas entre os diferentes moradores da casa? Esta divisão é feita com base em tarefas ou espaços?

Após a utilização de um ambiente, o morador que o utilizou é responsável pela limpeza deste?

Será contratada alguma diarista para a limpeza de certos espaços?

Com que frequência é realizada uma limpeza profunda da casa (vidros, ralos, azulejos, encerar o chão...)?

Vocês desejam combinar um dia para a limpeza coletiva dos espaços? Ou

preferem que cada um organize-se independentemente para a limpeza dos locais pelos quais são responsáveis?

Tem algum morador que possui alguma alergia que influencie em questões de limpeza?

Dica do moderador: Você pode sugerir a criação de um espaço onde os moradores possam registrar insatisfações em relação à limpeza de certo ambiente, para que estas reclamações sejam discutidas durante reuniões da casa.

Lixo



Como é realizada a separação do lixo (por exemplo: reciclável, orgânico, lixo comum)?

Com que frequência é realizada a retirada do lixo? Quem é responsável por ela?

Chaves



Além dos moradores, alguém mais possui cópias das chaves?

Os moradores podem dar cópias das chaves para outras pessoas?

Caso algum morador perca sua chave, em quanto tempo deve providenciar uma cópia?

Será dada uma cópia da chave para algum vizinho, caso aconteça algum imprevisto?

Espaços Específicos

Banheiro



Itens pessoais podem ser guardados no banheiros? Qual o espaço que cada um possui para guardar objetos pessoais no banheiro?

Itens pessoais podem ser deixados no chuveiro?

Papel higiênico é um item comprado coletivamente? O sabonete da pia é um item compartilhado, ou cada um tem o seu? Existem outros itens compartilhados no banheiro?

Pode deixar a toalha no banheiro ou tem que levar de volta para o quarto?

Pode andar de toalha pela casa ao sair do banho, ou os moradores devem trocar de roupa no próprio banheiro?

Sala



Existe um limite de horário para o uso da sala?

Podem ter TV na sala? Qual o horário para usar a TV da sala?

Podem ser feitas refeições na sala?

Podem fazer ligações telefônicas na sala?

Quintal



As portas para o quintal devem ser trancadas quando ninguém estiver utilizando o mesmo?

Pode fazer horta/plantar no quintal?

O quintal pode ser usado para guardar objetos como ferramentas ou bicicletas?

Lavanderia



Existem dias específicos para cada morador utilizar a lavanderia?

Sabão em pó/amaciante é de uso coletivo ou cada um tem o seu?

Há horário limite para uso da lavanderia?

Varal



Existem dias específicos para cada morador utilizar o varal?

O morador precisa retirar suas roupas do varal no mesmo dia em que as colocou?

Em caso de chuva, os moradores que estão em casa são responsáveis por tirar as roupas do varal?

Há um limite de espaço que deve ser deixado para que outros moradores utilizem o varal?

Cozinha



Existem objetos compartilhados na cozinha (panelas, talheres, louças)?

Cada morador possui um espaço para objetos pessoais na cozinha?

Cada morador possui um espaço para guardar alimentos secos e lataria na cozinha?

Após usar o fogão, o morador deve limpá-lo? E o microondas? E o forno?
Existe um horário limite para uso da cozinha?

Geladeira



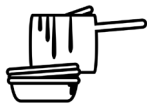
Cada morador possui um espaço para guardar alimentos pessoais na geladeira ?

Cada morador é responsável por realizar a limpeza de seu espaço na geladeira? Com que frequência?

Um morador pode jogar fora algo de outro morador que esteja estragado?

Existe um espaço para que um morador coloque algum alimento que comprou mas que deseja compartilhar (por estar próximo do prazo de validade, por exemplo)?

Louças



Pode deixar a louça na pia para lavar mais tarde? Qual o limite de tempo para lavar a louça depois de sujá-la?

Pode deixar panelas/formas de molho na pia? Por quanto tempo?

Detergente, sabão e bucha são de uso compartilhado ou cada um tem o seu?

Pode deixar a louça secando no escorredor de louças, ou tem que secar com um pano e já guardar? Cada um guarda a sua louça?

Existe uma porção do escorredor de louças para cada morador?



Compartilhamento e Uso do Espaço

Compras Coletivas



Sal, açúcar e óleo são comprados coletivamente ou cada um tem o seu?

Desejam assinar juntos alguma cesta de alimentos?

Existem alimentos comprados de forma coletiva no atacado? Como é feita a lista e a divisão dos custos?

Objetos de Uso Comum



Existem objetos de propriedade coletiva?

Existem objetos de propriedade privada que podem ser utilizados por todos os moradores (fogão/forno, microondas, armários, mesa)?

Se um objeto de uso comum quebra, todos pagam pelo conserto/substituição?

Objetos Privados em Espaços Coletivos



Nesta carta, o mediador pode sugerir, dependendo do contexto habitacional, que os moradores façam uma lista dos objetos privados que deixarão em espaços coletivos.

Os moradores podem deixar móveis particulares na sala? Quais são os limites para o uso destes móveis por outros moradores?

Os moradores podem deixar objetos particulares na sala? Quais são os limites para o uso destes objetos por outros moradores?

Os moradores possuem um espaço específico na sala no qual podem deixar objetos pessoais? Cada um tem o seu espaço pessoal na sala? Estes objetos podem ficar em cima de mesas/estantes ou devem ficar fora do campo de visão (guardados em caixas/gavetas)?



**Compromissos
Internos de
Convivência**

Entregas/Cartas



Os moradores têm que agendar entregas/cartas para um momento em que estão em casa?

Existe um espaço no qual são deixadas todas as entregas/cartas? Com que frequência os moradores têm que retirar suas entregas/cartas deste espaço?

Privacidade



Outros moradores podem entrar no quarto de um morador sem que este esteja em casa?

Os moradores podem se trocar com a porta do quarto aberta?

Para a realização da limpeza de áreas comuns, os moradores podem remover/mexer em objetos privados que estão em espaços coletivos?

Pandemia



Tem que deixar os sapatos para fora de casa?

Tem que trocar de roupa ao chegar em casa?

Caso o morador esteja frequentando espaços com aglomerações ou vendo muitas pessoas, deve avisar os outros moradores?

Caso um morador apresente alguns sintomas frequentemente associados à COVID-19, deve avisar os outros moradores?

Onde os moradores podem deixar as

máscaras de segurança?

Os moradores podem convidar visitas para a casa? As visitas podem permanecer sem máscara/em áreas comuns?

Tem que lavar as compras?

Tem álcool gel/álcool 70% de uso coletivo?

Silêncio



Existe um limite de horário para ouvir música?

Existe um limite de horário para tocar instrumentos musicais?

Existe um horário limite para conversar em áreas comuns?

Existe uma área da casa na qual ainda é permitido fazer barulho após certo horário?

Existe um horário no qual deve-se prestar atenção para ser silencioso?

Cigarro



É permitido fumar dentro de casa?

É permitido fumar dentro dos quartos?
E nas áreas comuns?

Precisa fumar perto das janelas ou com
as janelas abertas?

Com que frequência deve-se limpar
os cinzeiros? Pode deixar cinzeiros em
áreas comuns?

Álcool



É permitido deixar garrafas/latas de bebidas alcoólicas na geladeira/despensa?

É permitido consumir álcool nas áreas comuns?

Há dias específicos nos quais pode, ou não, consumir álcool?

Existe algum morador, ou moradora, que possui algum problema específico com álcool, ou alguma outra droga, que gostaria de informar aos demais?

Trabalho em Casa



Pode fazer comida para vender?

Tem limite de horário para trabalhar no espaço comum; tem limite de número de pessoas envolvidas?

Tem contrapartida para as outras moradoras? Se uso para trabalho, preciso pagar aluguel extra?

Tem que tirar os materiais das áreas comuns depois do "horário de trabalho"? Tem um uso maior de gás ou energia por conta do trabalho? Isso deve ser pago pelo morador responsável?

Pode fazer reuniões virtuais de trabalho nas áreas comuns?

Pode fazer filmagens e sessões de fotos na casa? Tem que pagar alguma coisa para os outros moradores pelo uso? Tem que avisar com antecedência? Tem espaços/ horários em que não pode?

Segurança



Tem que trancar as janelas quando não está em casa?

Tem algum horário a partir do qual não pode entrar em casa?

Em caso de roubo, todos os moradores dividem o prejuízo do que foi roubado, ou cada um arca com as despesas dos objetos pessoais que tenham sido roubados?

Pedidos de Ajuda



Esta carta é um momento para que os moradores possam compartilhar problemas ou necessidades específicas que possuem para que os outros prestem atenção, ou para pedir ajuda/ apoio especificamente. Uma pergunta que pode auxiliar:

Você possui alguma dificuldade que gostaria que os outros moradores soubessem, para que possam entender melhor por que algumas coisas são difíceis para você?

Reuniões da Casa



Existe uma frequência para a realização de reuniões para discussão de questões relativas à casa/convivência entre os moradores? Existe um espaço para marcar questões para a reunião da casa?

Gostariam de marcar reuniões para confraternização entre os moradores ou momentos de coletividades regulares? Aniversário da casa?

Crianças



Crianças podem ficar nas áreas coletivas sem supervisão?

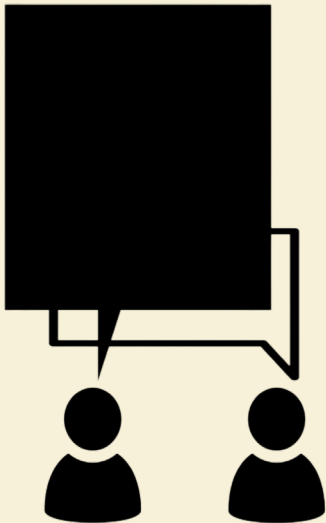
Precisa fazer alguma adaptação na casa para garantir a segurança de crianças, como telar as janelas, proteger quinas, ou retirar objetos afiados ou perigosos do alcance de crianças?

Pode receber visitas de crianças? Se alguma criança é visita, um adulto responsável deve acompanhá-la o tempo inteiro?

Brinquedos de crianças podem ficar nas áreas coletivas?

Crianças podem ficar na cozinha enquanto alguém cozinha?

Cartas de Situação



As cartas de situação apresentam momentos mais livres de discussão, servindo para iniciar conversas entre os moradores e quebrar a dinâmica de objetividade das cartas de acordos, nas quais é necessário chegar a um consenso. Durante a discussão das cartas de situação é importante que você relembre os moradores de que estes não precisam chegar a um consenso, mas sim, tentar entender as perspectivas e emoções dos outros, conhecendo-se melhor. As cartas de situações são as seguintes:

Comprei uma pizza e não quis dividir com ninguém porque estava com fome. Vocês me acham egoísta?

O filho da Joana veio fazer uma visita. Ele foi ao banheiro e não deu descarga no cocô, o que fazer?

A melhor amiga da Carla é trans, quando vem visitar, sente que as outras moradoras a tratam estranho. Como vocês lidariam?

“Sujou, lavou?”

Rodízio de tarefas?

Dois moradores têm uma briga feia, o que fazemos?

Tem um horário a partir do qual alguém não pode mais fazer algo/usar algum ambiente?



**Cartas
Despolarizadoras**

As cartas despolarizadoras foram criadas com base no Guia Prático para Conversas Difíceis, elaborado pelo Despolarize, uma organização que busca valorizar a cultura de diálogo e negociação de conflitos. O guia delinea uma série de passos para a realização de conversas difíceis - desde a reflexão prévia sobre suas próprias expectativas, a definição de acordos e boas perguntas, a uma relação de aprofundamento da discussão. A maior parte das contribuições do guia está na Sessão de Dicas Gerais, à medida que são dinâmicas que devem ser refletidas pelo mediador e implementadas conforme a leitura que este possui da casa.

As cartas despolarizadoras propõem um momento de interrupção dos conflitos, simultaneamente suspendendo a discussão, para que os jogadores possam observar e compartilhar as

suas motivações e quais as razões para seu posicionamento neste conflito, assim como sugerindo uma visualização de um cenário futuro desejável, para que os jogadores relembrem os motivos pelos quais estão engajando-se na criação de acordos.

Durante a etapa de discussão das cartas presentes à pilha de incertezas, caso alguma questão gere uma polarização você pode sugerir que os jogadores tirem uma carta da pilha de cartas despolarizadoras, e realizem a ação nela descrita. Você, no entanto, não poderá prever qual carta será retirada. Caso acredite que a carta retirada não auxiliará na resolução do conflito, você pode pedir para os participantes retirem outra!

O QUE FOI DIFÍCIL?

houve algum momento
que foi difícil para você,
no qual você ficou
irritado ou chateado? se
pergunte, porque isso me
afetou dessa forma?
explique para o outro
caso encontre algum
gatilho

Deixe que os jogadores reflitam sobre a pergunta por dois minutos, até que todos já tenham pensado em suas respostas. Então faça uma rodada para que, brevemente, os jogadores compartilhem os gatilhos encontrados, convidando os jogadores para que permaneçam quietos e prestem atenção às falas dos outros.

SONHAR

**Cada uma imagina uma
cena nesta casa, em que
se imagina muito feliz, e
descreve essa cena**

Essa atividade pode ajudar os jogadores a criar relações de empatia ao escutar os sonhos dos demais. Além disso, ao estimular a imaginação, esta carta pode ajudar os moradores a deixar de lado uma atitude reativa, focando no pensar em soluções, além de, momentaneamente, interromper as discussões. É importante, no entanto, tomar cuidado para que a carta não distraia os jogadores da discussão.

EXPERIÊNCIAS PRÉVIAS

Qual a sua opinião sobre compartilhar? Conte sobre um elemento positivo sobre compartilhar e um negativo, da sua experiência

O propósito desta atividade é que os jogadores consigam entender melhor as opiniões alheias ao conhecer mais as experiências que cada um viveu. Caso os jogadores estejam em uma discussão específica, convide-os a pensar em situações relacionadas a essa problemática... por exemplo: louça. Após o compartilhamento, lembre os jogadores que estas são experiências anteriores, que envolveram outras pessoas, e que não é o intuito de ninguém repetir uma situação desconfortável. Em seguida, peça que, baseados nas experiências positivas que relataram, tentem pensar em um compromisso. O foco não é como cada um pensa, mas como podemos resolver a situação juntos.

