Image not found or type unknown

Jogo TakeBacktheTech [atividade prática]

Este jogo RPG foi desenvolvido para ajudar as participantes a decidir como agir em cenários locais de violência de gênero online. Cada jogo acontece em um cenário específico de um exemplo de violência de gênero online.

Sobre esta atividade de aprendizagem



Este jogo RPG foi desenvolvido para ajudar as participantes a decidir como agir em cenários locais de violência de gênero online. Cada jogo acontece em um cenário específico de um exemplo de violência de gênero online.

Existem vários cenários diferentes para escolher, ou você pode fazer o seu próprio:

- Chantagem para reatar um namoro
- Trollagem (ataque) no Twitter
- Conta falsa no Facebook

- Pornô falso
- Desinformação para gerar descrédito
- Assistindo e esperando

Para jogar, uma **facilitadora de jogo** e três equipes são necessárias:

- **Equipes de Sobreviventes A** e **B**. Cada equipe consiste na pessoa Sobrevivente do cenário de violência de gênero online e um conjunto de quatro Consultoras: Jurídico, Solidariedade, Comunicações e Habilidades.
- Uma terceira equipe, chamada de **Público**, apresenta desafios para cada Cenário e decide qual Equipe Sobrevivente escolheu as melhores estratégias em cada contexto.

Cada Equipe desenvolverá uma persona Sobrevivente para lidar com o Cenário e os Desafios apresentados pela Facilitadora do Jogo e pelo Público.

As sobreviventes irão justificar ao Público o primeiro passo escolhido, argumentando por que é a melhor opção para sua persona e contexto local. O Público pode questionar cada Sobrevivente sobre sua escolha. O Público então apresenta um novo desafio no Cenário a partir das cartas de Desafio e as Equipes desenvolvem e justificam novas estratégias para mais duas rodadas. Conforme as Equipes de Sobreviventes criam suas estratégias, o Público faz o mesmo, explorando as possíveis respostas das espectadoras.

O Cenário termina com o Público apresentando um final plausível para o desenrolar do ataque. Para finalizar, a Facilitadora do Jogo explora como cada jogadora se sentiu em seu respectivo papel para extrair ideias (insights), inclusive sobre o papel das espectadoras e a importância da solidariedade. Se algum dia elas próprias enfrentarem tal cenário, com uma amiga ou como uma espectadora, as participantes estarão mais bem equipadas para considerar possíveis estratégias de resposta e prevenção a partir de vários ângulos.

Objetivos de aprendizagem

Diz respeito a todos os objetivos de aprendizagem neste módulo.

Embora você possa optar que as Equipes de Sobreviventes "joguem para vencer", o objetivo real deste jogo é ajudar as participantes a:

- Explorar e avaliar estratégias para responder à violência de gênero online e compreender que não existe apenas uma resposta; as respostas são múltiplas e contextuais
- Observar e avaliar as maneiras pelas quais os cenários podem se desenrolar e se intensificar
- Examinar como os diferentes elementos e atores e atrizes estão envolvidas e a importância das redes de apoio

Para quem é esta atividade?

Este jogo pode ser jogado por pessoas com qualquer nível de familiaridade com a violência de gênero online.

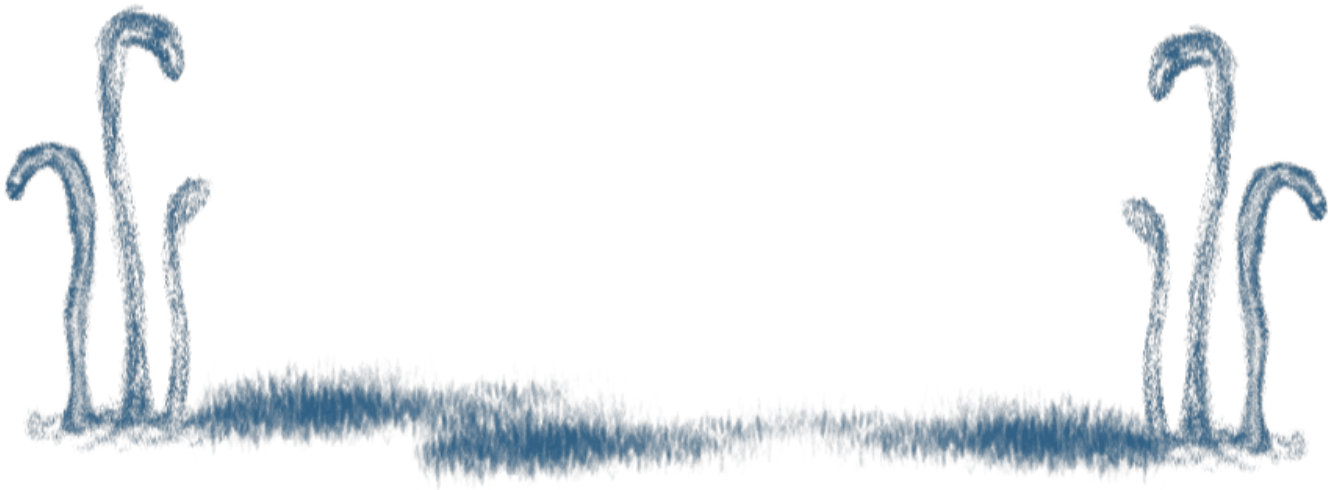
Tempo necessário

1,5 - 3 horas

Você pode jogar vários Cenários ou apenas um. Cada Cenário deve passar por 2 a 4 rodadas antes de iniciar outro Cenário. O jogo envolve muita discussão sobre estratégias para mitigar a violência de gênero online e sobre como as pessoas respondem às ações. Deve haver tempo suficiente para orientar as jogadoras, jogar os Cenários e também explorar como as pessoas se sentiram em cada papel.

Recursos necessários

- Cartas impressas para o jogo (detalhes na seção Cartas)
- Folhas de flip chart
- Canetas marcadoras
- Fita adesiva
- “Tokens”: Adesivos, fichas de pôquer, papel cortado em pequenos quadrados ou doces embrulhados individualmente, se pretende usar algo (“tokens”) para indicar pontuação no jogo
- Espaço grande o suficiente para que as equipes possam discutir.
- Uma mesa grande o suficiente para acomodar as cartas de estratégia que cada equipe apresentará por rodada.



Dinâmica

Jogadoras

As participantes serão divididas em três equipes:

- **Equipe de Sobreviventes A**
- **Equipe de Sobreviventes B**
- **Público**: apresenta desafios para cada Cenário e decide qual Equipe de Sobreviventes escolheu as melhores estratégias em cada contexto.

As Equipes de Sobreviventes idealmente devem ser compostas por 5 jogadoras cada. Cada jogadora tem um papel:

1. **Sobrevivente**: em última análise, decide com qual estratégia jogar
2. **Consultora de Conteúdo**: fornece conselhos à sobrevivente sobre estratégias baseadas em conteúdo. A Consultora de Conteúdo possui as Cartas de Estratégia de Conteúdo.
3. **Consultora Jurídica**: fornece aconselhamento jurídico à sobrevivente. A Consultora Jurídica possui os Cartas de Estratégia Legal.
4. **Consultora de Solidariedade**: Oferece conselhos à Sobrevivente em relação à obtenção de apoio de outras pessoas na Internet. A Conselheira de Solidariedade possui as Cartas de Estratégia de Solidariedade.

5. **Consultora de Habilidades**: fornece conselhos à sobrevivente sobre o que ela pode fazer online. A Consultora de Habilidades possui as Cartas de Estratégia de Habilidades.

A **facilitadora do jogo** possui uma função individual. Ela marca o tempo, lê o Cenário em voz alta e mantém o jogo funcionando.

Este jogo requer um mínimo de 10 participantes e pode acomodar facilmente grupos de 30. Mas, para garantir a qualidade da discussão e as limitações de tempo, é melhor jogado com grupos de menos de 20 pessoas. O tamanho da equipe é ajustado dependendo do número de participantes. Veja o gráfico abaixo.

TOTAL DE JOGADORAS	**SOBREVIVENTES**	**CONSULTORAS**	**PÚBLICO**	**FACILITADORA**
10	2	2 por equipe = 4	3	1

12	2	3porequipe=6	3	1
14	2	4porequipe=8	3	1
16	2	4porequipe=8	5	1

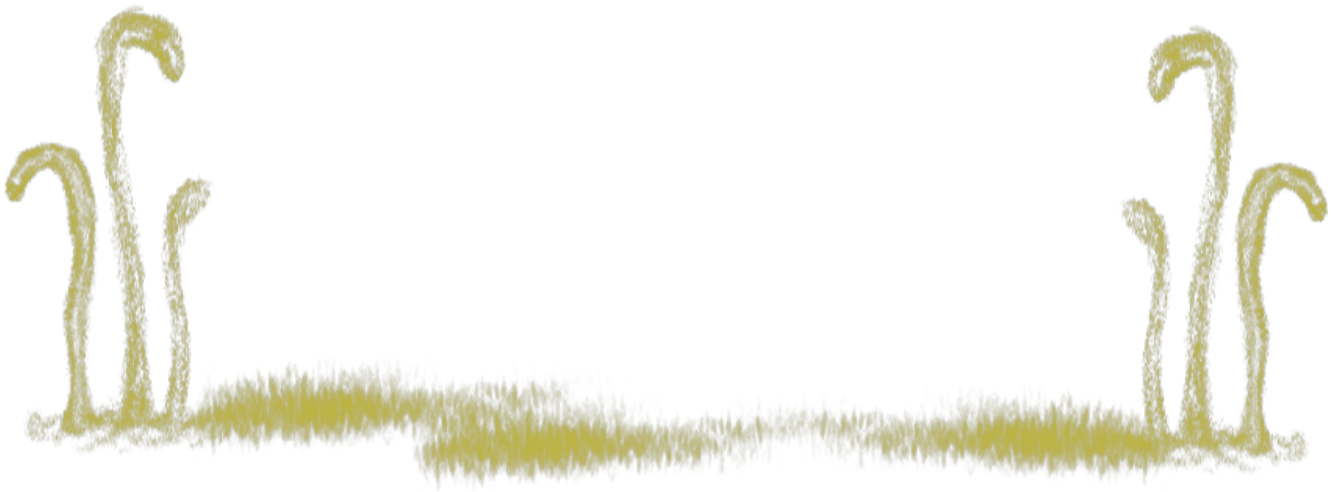
20	2	4 por equipe = 8	9	1
30	2	4 por equipe = 8	18	2

Cartas

O jogo possui:

- Cartas de Estratégia de Conteúdo (5 por Consultora; uma Consultora de Conteúdo por Equipe Sobrevivente)
- Cartas de Estratégia Legal (5 por Consultora; uma Consultora Legal por Equipe Sobrevivente)
- Cartas de Estratégia de Solidariedade (5 por Consultora; uma Consultora de Solidariedade por Equipe Sobrevivente)
- Cartas de Estratégia de Habilidades (5 por Consultora; uma Consultora de Habilidades por Equipe Sobrevivente)
- Cartas de Cenário (6 cartas no total)

- Cartas de Desafio (31 cartas no total; 5 por cenário e uma carta extra de "Faça seu próprio" desafio; uma lista de cartas de desafio genéricas pode ser encontrada abaixo)
- Cartas de Instruções dos papéis (7 cartas no total)



Cartas de estratégia

Em todos os jogos, não importa o cenário, haverá essas Cartas de Estratégia.

Conselheira de conteúdo

1. Publique um texto sobre a experiência. Observe o título do texto, onde está publicado e onde será distribuído.
   2. Contate a mídia sobre a experiência. Observe quais agências de mídia você entraria em contato e como as convenceria a fazer a cobertura.
   3. Peça a blogueiras feministas para escreverem sobre a experiência. Observe quais blogueiras você sugeriria e por quê.
   4. Responda a ataques nas redes sociais. Explique a resposta, observe qual hashtag você usará e quais comunidades serão seus alvos e aliadas.
   5. Crie sua própria estratégia de conteúdo.

Conselheira jurídica

1. Chame um advogado e peça-lhe para abrir um processo. Observe quais leis você vai citar.
   2. Vá à polícia e apresente uma queixa. Explique por que você acha que a polícia pode

ajudar.

3. Documente a experiência para uso legal posterior. Observe o que você documentaria e como.

4. Envie uma denúncia de abuso para uma plataforma de mídia social. Observe quais plataformas e políticas foram violadas.

5. Crie sua própria estratégia jurídica.

Conselheira de solidariedade

1. Peça apoio às pessoas. Observe que tipo de suporte você deseja e com quem entrará em contato.

2. Crie uma campanha para destacar o abuso. Observe o nome da campanha, alvo(s), aliados e pelo menos uma ação.

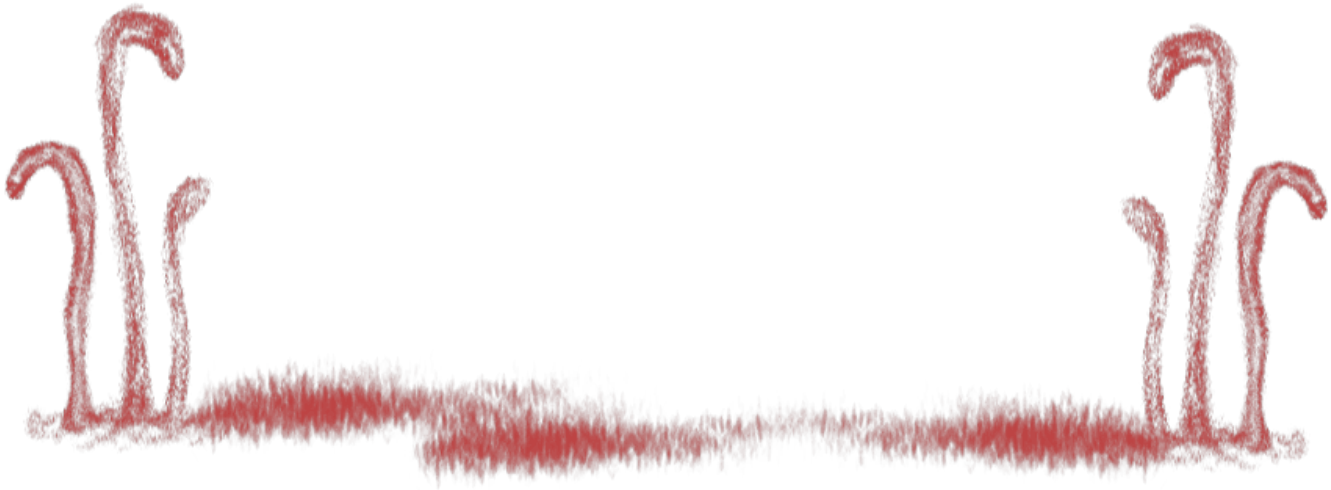
3. Peça a suas amigas para ser seu filtro de mídia social, documentando e excluindo ou ocultando comentários abusivos para que você não precise vê-los.

4. Ignore o ataque e prossiga normalmente. Observe por que isso pode ser eficaz.

5. Crie sua própria estratégia de solidariedade.

Conselheira de habilidades

1. Verifique novamente as configurações de privacidade e segurança da conta. Você deseja ocultar suas amizades e fotos da exibição pública no Facebook? Você já tentou a verificação em duas etapas para fazer login em suas contas? Observe outras ações que você tomaria.
2. Pesquise informações ou fotos suas online. Que termos você pesquisaria?
3. Fique offline por um tempo. Em que condições essa seria uma boa estratégia? Quais são os benefícios?
4. Denuncie as contas / conteúdos abusivos. Observe quais plataformas e políticas foram violadas.
5. Crie sua própria estratégia de habilidades.



Cenários + cartas de desafio

Cartas de desafio genéricos

- Não existem, sem seu país, leis contra chantagem, extorsão ou ameaças online.
- Quando você vai relatar o problema à polícia, eles dizem que não há nada que possam fazer até que algo “real” aconteça, e sugerem que você simplesmente fique offline.
- Quem quer que esteja interessado em você é excelente em fazer memes.
- Você publica capturas de tela das ameaças recebidas e sua plataforma de mídia social diz que você violou os padrões da comunidade e bloqueia temporariamente sua conta, em vez de agir contra a pessoa que o ameaçou.
- Você vem de uma família e comunidade conservadoras, e eles a culpam pelo que está acontecendo.
- Você denuncia a pessoa que está fazendo isso com você em sua plataforma de mídia social e obtém esta resposta: “Isso não é uma violação dos padrões da nossa comunidade”.
- Sua própria conta é denunciada e bloqueada.
- Você é queer, mas ninguém da sua família ou do seu trabalho sabe disso. Se isso vazar, você estará em apuros.
- Alguém posta informações privadas sobre você: seu endereço, sua localização, seu local de trabalho.
- Fotos suas nuas são divulgadas nas redes sociais.
- Memes te tachando de vadia e ridicularizando seu corpo parecem estar em toda parte.

- Circulam fotos suas acompanhadas de comentários depreciativos que atacam tanto sua pessoa quanto seus valores.
- Contas que usam seu nome e fotos estão postando comentários rudes, racistas e misóginos nas redes sociais das pessoas e na página da sua organização.
- Um de seus doadores / clientes seguiu uma conta falsa pensando que era você, agora ele está enviando um e-mail exigindo uma explicação.
- Alguém entrou em contato com todas as pessoas que integram uma comunidade sua numa rede social, e enviou um link com informações falsas sobre você.

Existem Cartas de Desafio específicas para cada cenário.

1. Chantagem para reatar um namoro

Este cenário foi retirado daqui: https://www.takebackthetech.net/know-more/extortion

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)



1. - Marisa e Juan namoraram por cinco meses, mas as coisas não estavam indo bem
   - Terminaram
2. - Algumas semanas depois...
   - Mensagem de Juan: “Acho que você esqueceu que eu tenho isso...”
3. - AI MEU DEUS...

Um ex-companheiro ameaça expor suas fotos nuas na internet se você não voltar com ele. Você está desesperada por uma solução.

Cartas de desafio

1. Não existe nenhuma lei em seu país contra chantagem e extorsão online.
2. Sua família e amigos são conservadores e vão culpá-la por ter fotos de nudez.
3. Seu ex acabou de enviar uma mensagem para você. O telefone com suas fotos foi roubado! Ele perdeu o controle sobre suas fotos!
4. Suas fotos são divulgadas nas redes sociais.
5. Seguidores do seu ex criaram memes usando suas fotos, te tachando de vadia e ridicularizando seu corpo
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.

2. Trollagem (ataque) no Twitter

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)

Você é uma ativista feminista. Você se opõe às declarações misóginas e preconceituosas de seu atual presidente. Você apareceu em um vídeo que se tornou viral, criticando o presidente. Agora, há uma multidão no Twitter contra você.

Cartas de desafio

1. O Twitter responde a sua denúncia afirmando que não há violação dos padrões da comunidade.
2. Você é queer, mas ninguém da sua família ou do seu trabalho sabe disso. Se isso vazar, você estará em apuros.
3. Suas fotos são transformadas em memes com comentários depreciativos que atacam tanto sua pessoa quanto seus valores. Elas circulam.
4. Uma celebridade local acabou de postar no Twitter um meme contra você.
5. Alguém posta informações privadas sobre você: seu endereço, sua localização, seu local de trabalho.
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.

3. Conta falsa no Facebook

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)

Alguém está pegando todas as suas fotos no Facebook e usando para criar contas com o seu nome. Você não sabe quantas contas existem ou por que isso está acontecendo. E você não sabe como fazer isso parar.

Cartas de desafio

1. Algumas das contas que usam seu nome e fotos estão postando comentários grosseiros, misóginos e racistas.
2. Um de seus doadores / clientes seguiu uma conta falsa pensando que era você, agora ele está enviando um e-mail exigindo uma explicação.
3. As contas falsas contêm informações reais sobre você.
4. Uma conta falsa com seu nome e suas fotos está postando fotos obscenas no Facebook da sua organização.
5. Você foi impedida de acessar o Facebook. Você perdeu o acesso à sua conta.
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.

4. Pornô falso

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)

Você acaba de ser informada por uma amiga que um vídeo com alguém que se parece muito com você está circulando em um site caseiro de pornô (com seu primeiro nome, cidade e profissão), e o número de visualizações está aumentando.

Cartas de desafio

1. O vídeo começa com você, mas as cenas explícitas são com alguém que só se parece com você.
2. Os Termos de Serviço do site dizem que o consentimento de todas as pessoas deve ser obtido antes do envio do vídeo. Você denuncia o vídeo e diz que ele não tem seu consentimento, mas o site ainda não o retirou.
3. O vídeo está sendo selecionado e promovido por outros sites pornôs.
4. Alguém acabou de postar no Twitter o seu perfil (sua @) com um link para o vídeo.

5. Homens na rua estão olhando para você e dizem que viram seu vídeo.
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.

5. Desinformação para gerar descrédito

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)

Sua organização é conhecida por usar estratégias criativas para combater a misoginia. Elas funcionam em comunidades de todas as idades, incluindo crianças. Alguém está tentando desacreditar sua organização e seu diretor. Agora, se você pesquisar sua organização, o resultado principal é um aviso às famílias de que o diretor da organização faz parte de um círculo dos chamados "desviantes sexuais".

Cartas de desafio

1. Sua organização é conhecida por seus treinamentos comunitários, mas agora poucas pessoas estão se inscrevendo.
2. Alguém entrou em contato com todas as pessoas que seguem a página da sua organização numa rede social, e enviou um link com informações falsas.
3. Um de seus doadores contata sua organização para dizer que está retirando seu financiamento.
4. Seu diretor acabou de receber uma visita da polícia depois de uma denúncia anônima contra ele.
5. As mentiras são divulgadas pela mídia local.
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.

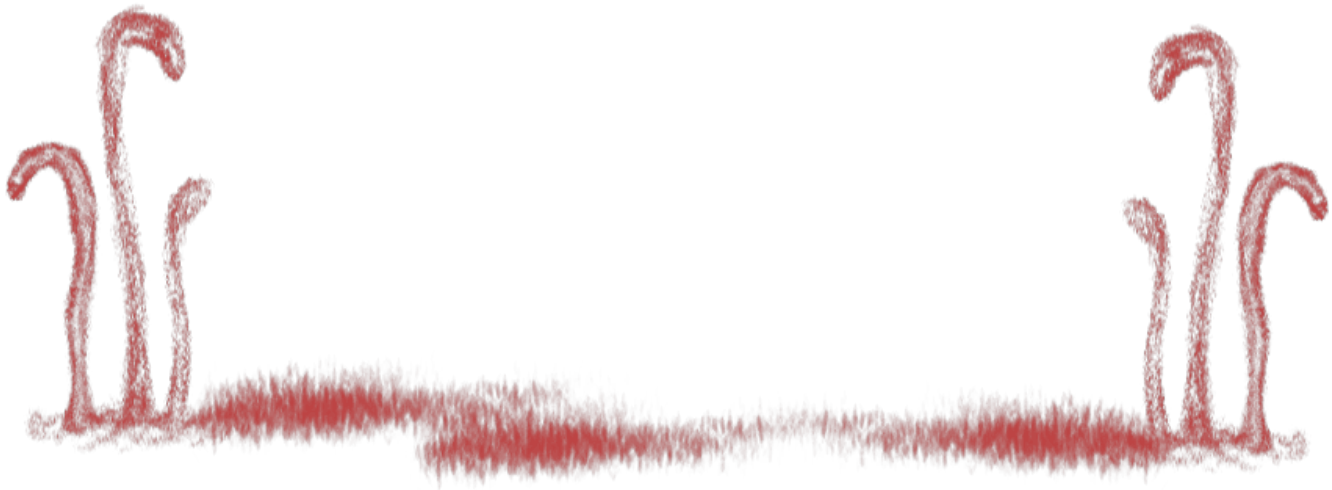
6. Assistindo e esperando

Carta de cenário (impressa em papel cartão com cópias dadas a todas as equipes, ou projetado na parede, ou escrito em papel pardo)

Você está recebendo mensagens anônimas em seu telefone e redes sociais. As mensagens são amigáveis, mas o remetente não diz quem é e parece saber muito sobre o que você está fazendo e onde está.

Cartas de desafio

1. As mensagens estão se tornando cada vez mais frequentes, de uma ou duas por dia, para uma dúzia.
2. Você denuncia o problema à polícia, mas eles dizem que são apenas mensagens, e que são até mesmo amigáveis. Se você não gosta delas, não leia.
3. A secretária do escritório diz que conversou com seu namorado e ele parecia muito legal. Você não tem namorado.
4. Uma das mensagens menciona um familiar próximo (filha(o), irmã(o), mãe ou pai).
5. O tom das mensagens está se tornando mais agressivo.
6. Carta de Desafio em branco: O Público decide qual será o Desafio.



Cartas de instruções dos papéis

Instruções para sobreviventes (1 para cada equipe)

Faça uma chuva de ideias e um desenho do seu perfil de sobrevivente junto com sua equipe: idade, local, identidade, estudos / trabalho, família, contexto. Você não sabe que cenário de violência online enfrentará. Depois que você for apresentada a um cenário, cada uma de suas consultoras recomendará uma estratégia e dará uma explicação sobre por que ela deve funcionar. Você e sua equipe terão cinco minutos para escolher a melhor estratégia para o seu perfil antes de apresentá-lo ao Público para ganhar seu apoio. Você só pode escolher uma estratégia de cada vez e, como sobrevivente, **você** tem a palavra final em sua equipe.

Instruções para conselheiras (1 para cada equipe)

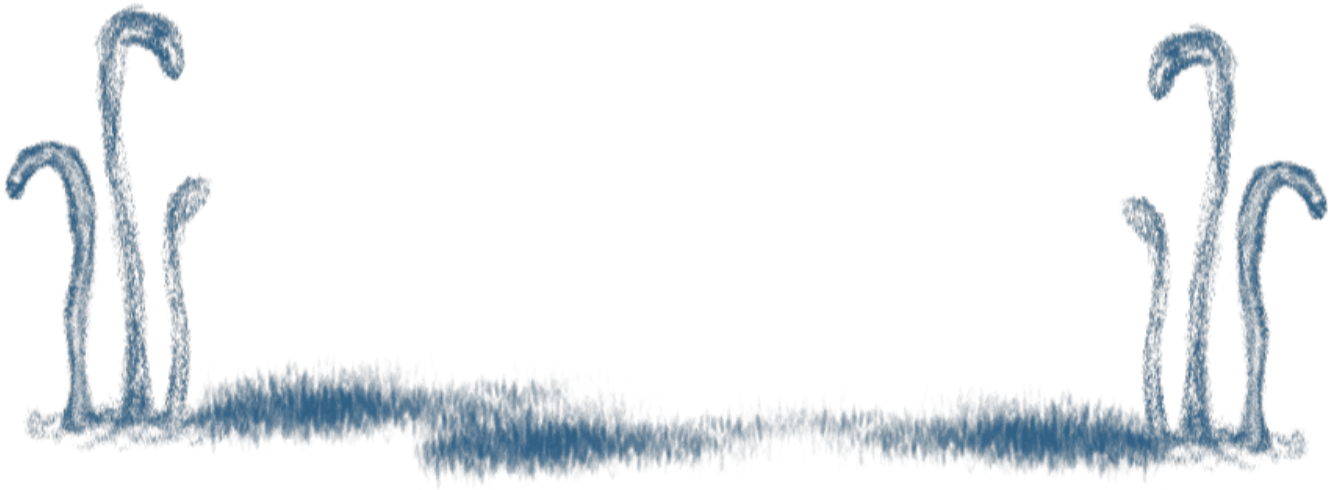
Dado o cenário, escolha **uma** estratégia a partir de suas cartas ou crie uma própria. Você não pode propor uma estratégia de várias etapas. Você só pode mostrar uma opção para a Sobrevivente de sua equipe e justificar por que você acha que é uma boa escolha. Como equipe, vocês têm cinco minutos para discutir as opções apresentadas e ajudar a Sobrevivente a tomar uma decisão. Seu objetivo não é fazer com que a Sobrevivente escolha sua estratégia, mas fazer com que a Sobrevivente seja capaz de explicar ou defender a estratégia escolhida bem o suficiente para obter o apoio do Público.

Instruções para o Público (1 ou 2 se for um grupo grande)

Ouça atentamente o cenário e os perfis de sobreviventes. À medida que as equipes decidem sobre uma estratégia, discuta entre vocês quem será o Público online e como as pessoas espectadoras podem afetar o cenário. Assim que as Sobreviventes apresentarem suas estratégias, você poderá fazer perguntas a elas. Decida individualmente qual Sobrevivente tem a melhor resposta ao Cenário e dê a ela seu “token” de suporte (opcional), explicando sua escolha. Em seguida, escolha coletivamente uma Carta de Desafio para iniciar a próxima rodada. Na rodada de desafio final, discuta as possíveis conclusões do Cenário. Depois que as Sobreviventes apresentarem suas estratégias finais e os “tokens” forem contados para ver quem teve mais apoio do Público, o Público apresentará seu final preferido para concluir o jogo.

Instruções para a facilitadora do jogo (1)

A facilitadora do jogo deve estar familiarizada com todas as instruções e começar o jogo formando as duas Equipes de Sobreviventes e o Público. Ajude o Público a escolher um bom cenário para o contexto. Controle o tempo: as equipes terão de 7 a 10 minutos para decidir sobre uma estratégia e 5 minutos cada para apresentar sua estratégia de forma persuasiva e responder às perguntas. Certifique-se de que as sobreviventes apresentem apenas uma estratégia de cada vez. Nenhuma rodada deve durar mais de 20 minutos. O jogo termina com o fechamento proposto pelo Público para o Cenário, geralmente após três rodadas de desafio. Finalize com uma reflexão sobre como cada equipe se sentiu durante o processo. Os cenários e desafios explorados neste jogo podem já ter sido experimentados por qualquer pessoa, por isso é importante para a Facilitadora do Jogo manter uma atmosfera divertida e leve tanto quanto for possível.



Jogo

Jogando para “ganhar”

Este jogo foi projetado para gerar respostas rápidas e estratégicas a situações muito difíceis e, muitas vezes, com muitos gatilhos. O jogo foi propositalmente projetado em rodadas competitivas, cronometradas, e para ser realizado de forma leve e rápida para estimular o debate e a discussão com certo grau de distanciamento. Os Cenários do jogo geram adrenalina e expectativa em torno do desenrolar da situação, sentimentos que fazem parte da experiência de violência de gênero online. A atmosfera de competição no jogo é uma forma de trazer esses sentimentos no momento de criar as estratégias.

No entanto, é importante notar que alguns grupos não se sentem confortáveis com a competição, ou são incapazes de julgar qual teria sido a melhor estratégia. Então usar “tokens” como pontos e declarar uma equipe “vencedora” é totalmente opcional. A Facilitadora do Jogo deve decidir se deseja introduzir a competição e os “tokens” antes de começar.

Se decidir usar “tokens”, cada membro do Público deve receber quatro “tokens” (na forma de papéis coloridos cortados, fichas de pôquer, balas embaladas individualmente, adesivos etc.) no início do jogo. Cada membro do Público concederá um “token” por rodada para a Equipe de Sobreviventes cuja estratégia melhor se encaixe no perfil e contexto da Sobrevivente. Ao final de

três rodadas o Público debate; se houver consenso, cinco pontos extras podem ser atribuídos à Sobrevivente que escolheu o melhor conjunto de estratégias. O número total de “tokens” determinará qual Equipe de Sobreviventes “ganhou”. A rodada termina quando o Público fornece um encerramento para o Cenário com uma conclusão plausível.

> ***Nota de facilitação:*** *Ao convidar as pessoas para jogar, a Facilitadora do Jogo deve alertar as participantes de que o jogo se baseia em situações de violência de gênero na Internet, e que questões dolorosas e perturbadoras podem aparecer, caso alguém queira desistir de participar. A Facilitadora deve lembrar às participantes disso antes de iniciar o jogo, e encorajar todas a serem sensíveis umas com as outras durante todo o processo.*

Configuração do jogo - 15 minutos

A **facilitadora do jogo** deve estar familiarizada com as instruções do jogo a seguir, e garantir que as equipes entendam seus papéis e funções.

Comece o jogo formando as **Equipes de Sobreviventes A** e **B** e o **Público**.

- Pode ser melhor que a pessoa que fará o papel de Sobrevivente não tenha vivido um caso de violência de gênero online.
- Existem quatro tipos de Consultoras: Jurídico, Comunicação, Solidariedade e Habilidades. As Consultoras não precisam ser especialistas na área (ou seja, as consultoras jurídicas não precisam ser advogadas).
- As Equipes de Sobreviventes decidem quem desempenha qual papel. Esse papel durará até que as rodadas de Cenário sejam jogadas. Se houver poucas pessoas no jogo, as pessoas podem ter que desempenhar o papel de duas conselheiras ao mesmo tempo.

Dê a cada Equipe de Sobreviventes folhas de flip chart, canetões e as instruções para a Sobrevivente e as Consultoras:

- A primeira tarefa delas é **desenvolver o perfil** e o contexto da Sobrevivente e desenhar essa persona no flip chart.
- Lembre-os de que elas não precisam inventar um Cenário, apenas informações sobre a Sobrevivente:
  - Quantos anos ela tem?

    - Ela mora em uma área rural ou urbana?
    - Como é sua família, e suas comunidades de amizade e trabalho?
    - Sua sexualidade, religião, língua
    - Seu nível de educação e habilidades tecnológicas
- As equipes têm apenas 5-10 minutos para traçar o perfil da Sobrevivente.

Enquanto as Equipes de Sobreviventes fazem isso, a Facilitadora do Jogo dá ao Público suas cartas com instruções e informa sobre seu papel no jogo:

- Incentive o Público a pensar sobre quem faz parte do grupo - são amigas, familiares, trolls, espectadoras, representantes?
- Como as espectadoras podem afetar a forma como o Cenário evolui?
- Pessoas do Público podem decidir assumir um papel específico e reagir às Equipes de Sobreviventes a partir desse papel (ou seja, uma pessoa da família conservadora, melhor amiga, troll) ou como elas próprias.

A Facilitadora do Jogo ou o Público pode escolher um Cenário para o jogo. Os cenários disponíveis são:

- Chantagem para reatar um namoro
- Trollagem (ataque) no Twitter
- Conta falsa no Facebook
- Pornô falso
- Desinformação para gerar descrédito
- Assistindo e esperando

Cada Cenário tem suas próprias Cartas de Desafio. A Facilitadora do Jogo ou o Público também pode criar um Cenário novo com base nos seus contextos.

> ***DICA:*** *Se decidir criar seu próprio Cenário, lembre-se de que ele deve começar no ponto em que a Sobrevivente começa a se preocupar com o que está acontecendo, mas ainda não está sendo atacada de fato ou por completo.*

Rodada 1 - 20 minutos

1. As Sobreviventes apresentam suas personas ao Público.
2. A Facilitadora do Jogo lê o Cenário em voz alta.
3. Nas Equipes de Sobreviventes, cada Consultora tem 2 minutos para escolher uma estratégia (a partir de seu conjunto de cartas) e recomendar à Sobrevivente. Estratégias de várias etapas não são permitidas. Cada Consultora deve apresentar uma opção e justificar por que acha que é uma boa escolha.
4. Cada equipe tem cinco minutos para discutir as estratégias disponíveis e ajudar a Sobrevivente a tomar uma decisão, com base na melhor opção para seu perfil de Sobrevivente.
    1. O papel das Consultoras não é fazer com que sua estratégia seja escolhida, mas ajudar a equipe a obter o apoio do Público através de uma apresentação persuasiva da estratégia escolhida.
    2. As Sobreviventes podem escolher apenas uma estratégia de cada vez, e a decisão é delas, não das Consultoras.
5. Enquanto as Equipes de Sobreviventes discutem por não mais do que 8 a 10 minutos, o Público também deve discutir o Cenário e que estratégia acham que as Equipes devem adotar. Além disso, o Público deve começar a imaginar de que maneiras o Cenário pode evoluir e se intensificar, e deve examinar as Cartas de Desafio.
6. Cada Sobrevivente apresenta sua primeira estratégia ao Público, argumentando por que é a melhor opção para seu perfil. O público pode fazer perguntas, mas cada Equipe tem um tempo máximo de apresentação de 5 minutos.
7. O Público fornece comentários sobre as escolhas. Se usar optar por usar “tokens”, cada membro do Público deve votar, explicando suas escolhas.

Durante todo o jogo, a Facilitadora controla o tempo e tenta manter uma atmosfera divertida e leve, pois os cenários e desafios explorados podem ser perturbadores para as participantes se analisados muito profundamente.

Rodada 2 - 20 minutos

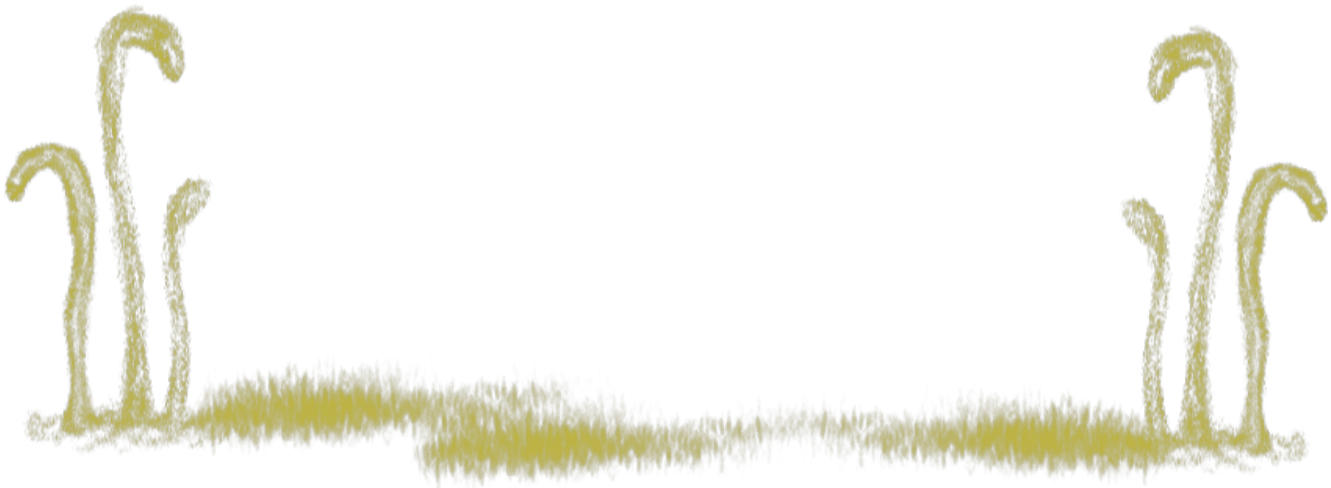
1. *O Público seleciona e apresenta o primeiro Desafio.*
2. *As Equipes de Sobreviventes procedem da mesma forma que na 1ª rodada.*

Rodada 3 - 20 minutos

1. As Equipes de Sobreviventes procedem da mesma forma que na 2ª rodada.
2. Enquanto as Equipes de Sobreviventes debatem, o Público é solicitado a apresentar um encerramento para o Cenário. Que tipo de solução veem como plausível, quais estratégias adicionariam? A Facilitadora do Jogo, embora não encoraje um “final feliz”, deve pedir ao Público que procure por soluções viáveis e, se possível, positivas para esta escalada de violência.
3. As sobreviventes apresentam suas estratégias.
4. Se estiver usando “tokens”, o Público toma uma decisão consensual sobre qual Equipe de Sobrevivente apresentou um conjunto mais coerente de estratégias e, como um grupo, concede 5 “tokens” extras. Cada Equipe de Sobreviventes conta seus “tokens” para ver quem “ganhou” o Cenário. Se não estiver usando “tokens”, o Público deve fornecer seus comentários.
5. O Público apresenta sua proposta de solução.

Conclusão - 15 minutos

A Facilitadora do Jogo conduz uma discussão sobre as estratégias aprendidas e como as participantes se sentiram diante de seus papéis.



Revision #4
Created 26 April 2023 01:28:08 by Kira
Updated 30 June 2024 20:25:13 by Kira