

ARTIGO COMPLETO DE SUBMISSÃO PARA GT 14

AGÊNCIA OU ESTRUTURA? O USO DO JOGO DE CARTAS AGÊNCIA NO ENSINO DE SOCIOLOGIA

Thereza Cristina Bertazzo Silveira Viana ¹
Peterson Roberto da Silva ²

RESUMO

Neste trabalho será apresentado o uso do jogo de cartas “Agência” como recurso didático para o ensino de Sociologia na Educação Básica. Este jogo foi concebido como uma ferramenta para auxiliar educadores no ensino da Sociologia, em especial por meio da imaginação sociológica. Em 2018 o jogo “Agência” foi utilizado em três turmas do nono ano do ensino fundamental do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina (CA-UFSC), na cidade de Florianópolis (SC), com o objetivo de possibilitar a construção crítica e coletiva do conhecimento acerca da relação indivíduo/sociedade, por meio de metodologias ativas de aprendizagem. As regras do jogo serão brevemente apresentadas, com vistas a situar leitores quanto ao seu funcionamento. Também será feita uma discussão, das perspectivas teóricas da sociologia acerca do debate entre agência e estrutura. Por fim, apresentaremos um relato da utilização deste jogo junto às turmas citadas e seus resultados, considerando o quanto foi possível envolver estudantes nas discussões conceituais e trabalhá-las de maneira qualificada.

INTRODUÇÃO

No contexto educacional, a utilização de jogos como recursos pedagógicos atende a diferentes metodologias e diversos objetivos. Em geral, ela oportuniza aos estudantes o uso de uma linguagem familiar e que possui significados diferentes dos conteúdos acadêmicos e escolares.

Quando tal recurso está associado ao conteúdo teórico trabalhado durante as aulas, o jogo pode permitir ao estudante acessar o capital cultural (BOURDIEU, 2005) que possui acerca desta dinâmica e, ao mesmo tempo, relacionar a experiência vivida durante o jogo com os conceitos estudados. Isto faz do estudante um agente ativo, uma vez que a condição para que o jogo aconteça é a participação ativa de todos os

1 Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC, Colégio de Aplicação/CA, doutora, branca, feminino, Florianópolis/SC. E-mail: therezacristinaviana@gmail.com

2 Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC, PPGSP, doutorando, branco, masculino, Florianópolis/SC. E-mail: peterson.235@gmail.com

jogadores. Por isso, os jogos aparecem na literatura dentro das perspectivas das metodologias ativas (SPERHACKE; HOPPE; MEIRELLES, 2016), conferindo protagonismo aos estudantes.

Este trabalho objetiva analisar o uso do jogo de cartas Agência como ferramenta pedagógica em três turmas do nono ano do ensino fundamental do Colégio de Aplicação (CA) da UFSC, como metodologia ativa para o ensino de Sociologia. Ele foi desenvolvido no ano de 2018 e a partir desta experiência, foi possível perceber este jogo como uma ferramenta de caráter inovador em termos de metodologia para o ensino de Sociologia, na perspectiva da educação hacker³ (PRETTO, 2017).

O termo hacker utilizado neste trabalho não deve ser confundido com a ideia que perpassa o senso comum de um criminoso cibernético, que invade sistemas de segurança. Para este comportamento, o termo utilizado entre a comunidade cibernética é cracker. No caso dos hackers, este movimento surgiu junto do desenvolvimento da ciência da computação, quando jovens estudantes no Media Lab/MIT começaram a desenhar programas e máquinas a partir de uma nova linguagem aberta. A metodologia empregada era a de resolver os problemas surgidos de forma compartilhada, na qual cada solução alcançada circulava para ser objeto de crítica de novos colaboradores. Assim foi delineado um código de ética dos primeiros hackers (HIMANEN, 2002).

A partir desta perspectiva hacker, o jogo de cartas Agência está registrado sob uma licença Creative Commons BY-NC-SA, que permite copiá-lo, modificá-lo e redistribuí-lo, desde que o crédito apropriado seja feito, que o material não seja usado por terceiros para fins comerciais, e que quaisquer adaptações feitas sejam compartilhadas a partir da mesma licença. Além disso, desde a divulgação pública de sua primeira versão (e continuamente desde então) as cartas do jogo e o manual estão disponíveis para serem descarregados da internet, editáveis e prontos para imprimir. Isto significa que o jogo pode ser utilizado por docentes em qualquer escola ou cidade com acesso à internet e a impressoras, barateando enormemente tanto os custos para utilizá-lo quanto para adaptá-lo a temas e fluxos de trabalho específicos. Vale ressaltar que isto é uma vantagem em particular para escolas públicas brasileiras, como o caso desta em que a experiência pedagógica foi conduzida.

3 A perspectiva da educação hacker pressupõe a valorização da autonomia, a construção coletiva do conhecimento, o protagonismo e empoderamento dos sujeitos, a autoria e o trabalho colaborativo: (PRETTO, 2017).

Durante as atividades desenvolvidas em sala de aula, foi possível perceber que os estudantes familiarizados com os jogos de carta, isto é, que possuíam este capital cultural, apropriaram-se mais rapidamente da dinâmica e dos conteúdos contidos nas cartas, do que os não familiarizados. Além disso, a atração exercida pela ideia de “brincar em sala de aula”, mesmo que seja com um jogo permeado por conteúdos teóricos, provocou nos estudantes uma postura ativa diante da dinâmica e dos desafios postos por ela.

Neste sentido, o presente trabalho busca apresentar essa experiência, bem como o próprio jogo de carta Agência como uma ferramenta metodológica, cuja perspectiva pode ser considerada dentro do que chamamos de pedagogia hacker.

A APROPRIAÇÃO DE CONTEÚDOS SOCIOLÓGICOS POR MEIO DO JOGO DE CARTAS AGÊNCIA

O plano de ensino dos nonos anos do ensino fundamental de CA/UFSC está dividido trimestralmente da seguinte forma: o primeiro trimestre consiste em uma introdução à sociologia; no segundo, introduz-se a antropologia; no terceiro, trabalha-se com uma introdução à ciência política. Com isso, os estudantes, ao finalizarem o nono ano, terão contato com as três grandes áreas das Ciências Sociais, que serão aprofundadas nos três anos do ensino médio. Neste sentido, durante o primeiro trimestre, os estudantes precisaram responder à seguinte questão norteadora: “Quem sou eu?”. Por meio da elaboração de um texto livre respondendo essa questão, trabalha-se a relação indivíduo-sociedade a partir da perspectiva de três pensadores clássicos da Sociologia (Émile Durkheim, Max Weber e Karl Marx), problematizando em que medida os indivíduos são produtos da sociedade e em que medida eles atuam como agentes transformadores das estruturas sociais.

Após as aulas em que trabalhamos os conteúdos teóricos referentes à relação indivíduo-sociedade, utilizamos o jogo Agência como recurso pedagógico para a solidificação dos conceitos. As diferentes aptidões dos estudantes se manifestaram nas diversas atividades desenvolvidas em sala de aula. Neste caso, o jogo Agência possibilitou a troca entre eles e a construção de um processo colaborativo e coletivo durante as partidas. Embora a lógica do jogo seja individual, isto é, cada jogador estabelece uma relação de competição com o outro (visto que apenas um ganhará a

partida), o desconhecimento do jogo e dos significados das cartas oportunizou aos estudantes ir além da competição e se ajudarem na compreensão das regras do jogo e das próprias cartas.

A partir da experiência desenvolvida com as três turmas de nono ano, foi possível identificar duas condições necessárias para o trabalho com jogos de cartas em sala de aula. Primeira: o jogo precisa ser planejado dentro do conteúdo que está sendo trabalhado pela disciplina, organizado e executado com método e criticidade tanto pelo professor, como também pelos estudantes. Caso contrário, o jogo não cumprirá o objetivo pedagógico de consolidação dos conhecimentos teoricamente desenvolvidos durante as aulas. A segunda condição é que a forma como o jogo será apresentado às turmas deverá ser diferente dependendo da característica de cada uma. Para isso, cabe ao professor conhecer profundamente a dinâmica das turmas para definir a melhor forma de apresentação do jogo.

No caso da experiência com o jogo Agência, primeiramente traçamos um plano comum às turmas e foi justamente a ineficácia da aplicabilidade em uma delas que nos fez compreender que considerar a dinâmica da turma é um fator fundamental para o êxito do trabalho pedagógico.

Sobre o jogo de cartas Agência⁴, o objetivo de cada partida é descartar todas as cartas da mão, sempre obedecendo ao que uma carta específica (a “estrutura” do jogador) ordena (por exemplo: descartes, compras, etc.). A estrutura pode ser modificada a partir de cartas como “Liderança” e “Nova geração”, ou em momentos específicos, como as “crises” e as “revoltas”. As cartas representam “estruturas sociais” amplamente concebidas, sendo importante discutir com os estudantes seus fundamentos teóricos, questionando seu grau de “fidelidade” na representação de dinâmicas sociais. Isso leva à reflexão sobre a interdependência e a complexidade nas sociedades, a influência das estruturas sobre as biografias, e a maneira como os padrões de relação entre as pessoas influenciam atitudes e subjetividades.

Após desenvolver essa ampla discussão teórica acerca da relação indivíduo-sociedade, dois períodos de 1h30m foram reservados em cada turma para trabalhar com o jogo em si. O planejamento era que no primeiro período, o jogo seria apresentado aos estudantes, com suas regras explicadas para a turma inteira por meio de um “jogo-

4 A descrição das cartas do jogo, com seus nomes e efeitos, encontra-se no apêndice deste trabalho.

exemplo” em que os “jogadores” não seriam indivíduos, mas grupos de alunos. Cogitamos essa abordagem para permitir que a turma toda aprendesse a partir de um mesmo jogo. Uma semana mais tarde, no segundo período, faríamos uma discussão coletiva crítica sobre as regras do jogo e, no tempo que sobrasse, os alunos poderiam voltar a jogar, sendo que interviríamos para relacionar os eventos das partidas aos conceitos sociológicos trabalhados anteriormente.

As primeiras experiências forçaram a flexibilização do plano. Explicar o jogo com um único exemplo, tomando equipes por jogadores de um mesmo grande jogo, mostrou-se bastante ineficaz. Nas duas primeiras turmas, os alunos acabaram rejeitando o modelo em favor de jogos separados e independentes, e de qualquer forma jogadores de todos os grupos precisaram de auxílio em algum momento, alguns ao longo de todo o período. Eventualmente o aprendizado possibilitou que as partidas ganhassem um ritmo natural, e o apreço pelo jogo pôde ser constatado na segunda turma, pois os estudantes pediram para continuar jogando na aula seguinte, de outro professor.

Na terceira e última turma, em função das experiências anteriores, adotamos uma estratégia alternativa. Na primeira aula, permitimos que os estudantes se familiarizassem livremente com elas. Todos puderam manusear as cartas, ler seus nomes, estabelecer relações entre elas e interrogar seus significados antes de saberem quais eram as regras do jogo. Isso despertou a curiosidade dos estudantes. Essa abordagem se provou positiva não só por conta da menor quantidade de esclarecimentos solicitados pelos alunos, mas porque estes já anteciparam análises sociológicas espontaneamente, ao discutir os efeitos das cartas em relação a seus nomes, curiosos quanto ao que exatamente aquilo tudo significava.

Independente do formato da primeira aula, nas três turmas fizemos uma discussão crítica no segundo momento, abordando as estruturas impostas pelo jogo, os sentimentos dos estudantes durante a partida e a relação entre o jogo e a realidade social.

Nas três turmas, no momento de introdução do jogo, foi notável a influência da desigualdade inicial de recursos que os jogadores possuíam, dependendo de qual carta era a sua estrutura. Tal desigualdade foi rapidamente denunciada pelos estudantes. A dinâmica das revoltas em particular (voluntária, e dependente de circunstâncias específicas) era-lhes de difícil aplicação. Discutimos a meritocracia, não raro presente em jogos, e como representar a realidade social através de um jogo poderia naturalizá-

la. Os alunos entrevistaram com ponderações pertinentes, que esperávamos (por exemplo, sobre as crises) e que não esperávamos (sobre trapaças).

Muito pôde ser percebido nos primeiros períodos, em que os alunos aprenderam e se acostumaram com o jogo. Uma reação frequente era a frustração: havia dificuldade para compreender que a cada “jogada” não necessariamente o jogador poderia “fazer” alguma coisa que produzisse uma diferença na estrutura do jogo. Essa frustração, contudo, ocorria principalmente entre aqueles cujas estruturas os prejudicavam, e era notável como também se relacionava a uma dificuldade maior para compreender as regras do jogo, além de levar a caracterizações negativas dele (que era chato, ou confuso). Isso dificilmente ocorria com alunos que estavam vencendo por conta das estruturas iniciais, que se exibiam mais confiantes e se acostumavam mais rapidamente com o roteiro preconizado pelas regras.

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

Dentre alguns cenários frequentes nos jogos, destacamos a lembrança sobre as revoltas. Quando algum estudante dizia que queria instaurar uma revolta, todos observavam se havia condições para que se produzisse esta revolta. Após a observação de que as condições para revolta estavam dadas em uma partida, observávamos que não necessariamente o jogador que poderia decretá-la analisou suas consequências. Em alguns casos, as alterações estruturais acabavam produzindo resultados inesperados e adversos para o próprio jogador que fez a alteração.

Os segundos períodos seguiram mais fielmente ao planejamento, com exceção de algumas demandas burocráticas em uma ou outra turma. O conteúdo da discussão dos segundos períodos foi estruturado somente após as experiências com o jogo de cartas nos primeiros. A seguir, dissertamos sobre o que julgamos serem os tópicos mais relevantes, sem esgotar as discussões produzidas nas três salas de aula.

As características do jogo Agência possibilitaram paralelos didáticos interessantes em termos da subjetividade que produz: jogadores desfavorecidos passam

a gostar menos do jogo a partir de sua experiência inicial, tanto quanto pessoas socialmente desfavorecidas podem questionar a forma como suas sociedades são organizadas. Por outro lado, o “viés da auto conveniência” também é um fator a ser considerado no sentido de que, se jogadores com resultados negativos podem culpar a si próprios ou às regras do jogo, jogadores com resultados positivos tendem a considerar a si próprios como possuidores de qualidades superiores (CAMPBELL & SEDIKIDES, 1999; LEVY, 2003). Através desses paralelos, o formato do jogo como metáfora para a realidade social foi questionado; de fato, uma característica distintiva dos jogos é a presumida igualdade de condições, que inexiste na prática das dinâmicas sociais. Ver a dinâmica social como um jogo, nesse sentido, produz entre seus “vencedores” um ideário meritocrático que, se adotado por seus “perdedores”, levam a uma menor consideração de si que pode estar relacionada não apenas a questões de saúde mental individual, mas a uma menor disposição coletiva para questionar as “regras do jogo”.

Uma maneira como a “ideologia” do jogo afeta a percepção sobre as sociedades foi apontada pelos próprios estudantes em todas as turmas: o fato de as crises serem resolvidas pelo jogador em maior desvantagem. Houve também a sugestão, por parte de um dos estudantes, de que a melhor estratégia seria simplesmente “roubar” - por exemplo, ao esconder uma carta positiva para um momento oportuno. Enquanto alguns alunos apontaram para isso como um análogo à corrupção, outros consideraram uma reação compreensível frente a estruturas injustas. Por fim, chamou-nos atenção também o comentário de um estudante, que disse que basicamente a estratégia principal do jogo é “esperar por uma [carta] Nova Geração”. Esta afirmação talvez indique que as maneiras como as formas de agência foram categorizadas no jogo, levaram a uma menor preponderância de intervenções planejadas sobre a realidade social, representando uma resistência por parte das estruturas derivada mais da inação dos agentes, que da força das estruturas em si. Tal situação não representa adequadamente o que ocorre tanto no jogo quanto, poder-se-ia dizer, nas dinâmicas sociais reais.

Uma situação curiosa que aconteceu em uma das turmas foi o “caso do naufrago”. Ao dividir uma das turmas em grupos para os jogos, referimo-nos aos grupos como “ilhas”, ao que um estudante perguntou se ele poderia ser “o naufrago”. Aceitamos o seu pedido e criamos uma tarefa para ele: o naufrago deveria relatar o que aconteceria nas “ilhas” de jogos, escrevendo toda a observação em um diário de viagem.

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

O desenvolvimento deste trabalho pedagógico foi desafiante devido ao caráter experimental da atividade e ao pouco tempo para que seja colocado em prática, dada a riqueza de possibilidades. Tal riqueza poderia ser explorada a partir de um trabalho mais aprofundado sobre o conteúdo das cartas individuais, ou de um debate crítico quanto ao próprio jogo e de suas regras. Isto é: como seria um jogo mais fiel à realidade social? Que outras regras poderiam ser criadas pelos estudantes, se eles tivessem essa

possibilidade de agência? Haveria a possibilidade de criar um jogo que fosse mais “divertido” e talvez, por isso mesmo, menos “real”? Há formas melhores de representar a realidade social, sem dispensar seus elementos de disputa e conflito, e sem se limitar demais a estes - o que é em si um problema teórico? O jogo é melhor utilizado não quando é a “verdade sociológica revelada” – até porque ele não é – mas quando serve de plataforma para considerações sobre a complexidade das relações sociais, considerações que podem inclusive apontar fracassos na maneira como o jogo representa essas relações.

Isto remete ao que coloca Grauerholz (2007, p. 23) acerca da construção de uma pedagogia em que “nossos estudantes sejam pensadores críticos e rejeitem ideologias dominantes”, o que exige a aceitação do “fato de que estudantes têm o direito de discordar de nossa análise, e desafiá-la”. Foi extremamente positivo ver que o uso dessa metodologia ativa possibilitou a discussão dos conteúdos teóricos desenvolvidos em sala de aula acerca da relação indivíduo-sociedade, e ainda entreteve e intrigou os estudantes ao ponto de convidá-los à reflexão, funcionando como ferramenta frutífera para discutir, entre outras questões: a interdependência e a complexidade nas sociedades, a influência das estruturas sociais sobre as biografias, e a maneira como os padrões de relação entre as pessoas (o próprio formato do jogo enquanto jogo) influenciam atitudes e subjetividades.

Por um lado, dada a “estrutura” do sistema educacional brasileiro, há que se considerar o tempo necessário para a utilização das ferramentas didáticas, que se beneficiam de exposição prolongada. Tornar o jogo útil para sua utilização em salas de aula envolve elaborar planos de aula pontuais e planejar a atividade do jogo dentro do contexto teórico da disciplina, como neste caso. Por outro lado, antecipando críticas ou até proporcionando ainda mais oportunidades para que estas surjam, professores/as podem adaptar o jogo, criando variações específicas para sua turma. Como visto acima, uma característica importante do jogo é sua licença de uso, que permite essa reutilização com modificações (desde que haja atribuição à autoria original e uso não-comercial).

Também é fundamental para a prática pedagógica a possibilidade de incorporar a agência estudantil nos contextos apresentados, como foi o caso do naufrago. Há que se lançar luz sobre seus comentários: a relação entre professor, estudantes e jogo foi por ele comparada àquela entre Deus, seus adoradores e seu livro sagrado. Que objetivos teria este estudante ao estabelecer tal comparação? Que problemáticas poderiam ser

realizadas a partir da leitura coletiva do diário de viagem do náufrago? Com pouco tempo para a dinâmica completa, não sobrou espaço para ponderações e projetos críticos mais profundos.

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

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

REFERÊNCIAS

BECK, U. BECK-GERNSHEIM, E. **Individualization**: Institutionalized Individualism and its Social and Political Consequences. Londres: SAGE Publications, 2002.

BOURDIEU, Pierre. **Escritos da Educação**. 7ª edição. Petrópolis, Editora Vozes, 2005.

CAMPBELL, William Keith; SEDIKIDES, Constantine. Self-Threat Magnifies the Self-Serving Bias: A Meta-Analytic Integration. **Review of General Psychology**, v. 3, n. 1, p. 23-43, 1999.

FREIRE, P. **A pedagogia do oprimido**. 58ª ed. Rio de Janeiro, São Paulo: Paz e Terra, 2014.

GRAUERHOLZ, Elizabeth. **Getting Past Ideology For Effective Teaching.** Sociological Viewpoints, v. 23, p. 15-28, 2007.

HIMANEN, P. et al. **La ética del hacker y el espíritu de la era de la información.** New York: Ediciones Destino, 2002.

LEVY, Moshe. Are rich people smarter? **Journal of Economic Theory**, n. 110, p. 42-64, 2003.

PRETTO, Nelson De Luca. **Educações, culturas e hackers: escritos e reflexões.** Salvador, Bahia: Edufba, 2017.

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

APÊNDICE

Lista de cartas e efeitos (Versão 2.180423)

Nome da carta	Efeito da carta
A sentença dos reis	Um adversário compra 4 cartas
Oligarquia latifundiária	Descarte 1 carta. Os 2 próximos a jogar compram 1 carta
Conservadorismo cultural	Não proponha ou apoie revoltas
Direitos humanos	Todo adversário cuja estrutura faz terceiros comprarem cartas compra 1 carta.
Representatividade sociopolítica	A carta Liderança pode ser usada com qualquer número de cartas na mão.
Mobilidade social	Troque de estrutura com alguém com menos cartas. Descarte 1 carta.
A burocracia do comércio globalizado	Todos entregam 2 cartas na direção do fluxo do jogo. O jogador com menos cartas descarta 1 carta.
Neoliberalismo	Qualquer jogador que ativar revoltas (mesmo para trocar esta estrutura) compra 1 carta. A jogada seguinte ativa uma crise. Descarte 1 carta.
Plano de privatizações	Descarte 2 cartas. Todo adversário compra 1 carta.
Materialismo dialético	Troque 1 carta com o último a jogar. O próximo a jogar descarta 1 carta.
A revolução cultural	As estruturas na sociedade são embaralhadas e recolocadas em posições aleatórias. A jogada seguinte ativa uma crise.
Estatização dos meios de produção	O(s) jogador(es) com menor número de cartas compram 2 cartas.
O bode expiatório	Compre 1 carta. Entregue 1 carta para o último a jogar.
Populismo xenófobo	Entregue 2 cartas para alguém com 5 cartas.
Repressão policial	Você e o último a jogar compram 2 cartas.
Liberdade de imprensa e expressão	Descarte 3 cartas. Altere uma estrutura.
Republicanismo madisoniano	O(s) jogador(es) com menos cartas pode(m) vetar alterações estruturais – exceto a que substitui esta carta. Compre 1 carta.
Sufrágio universal obrigatório	Cada solução para crise deve ser votada, e só entra em vigor se contar com a maioria dos votos (empates não aprovam). Compre 1 carta.

Pedagogia libertária	A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual. Você e o próximo a jogar descartam 1 carta.
Justiça restaurativa	Você e o próximo a jogar descartam 2 cartas.
Zona autônoma temporária	Apoie qualquer revolta. Troque 1 carta com o próximo a jogar.
Teocracia	O jogador com menos cartas descarta 1 carta.
O sistema escolar	Troque de mão com o próximo a jogar. Compre 1 carta.
Crime organizado	Troque de mão com alguém com no máximo 2 cartas.
Método científico	Troque qualquer carta em sua mão por qualquer carta do monte. Descarte 1 carta. Embaralhe o monte.
Microfísica do poder	Jogue com a mão à mostra. Não proponha revoltas. Compre 1 carta.
A ordem natural das coisas	Não ofereça soluções para crises. Não proponha ou apoie revoltas.
Guerra total	Apenas estruturas que impliquem descartes, compras ou descartes e compras têm efeito. Não causa crise. Compre 1 carta.
Tecnocracia	O jogador que resolveu a última crise tem prioridade na resolução de crises.
O tempo cíclico	A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual. Descarte 1 carta.
Leis trabalhistas	Cada jogador que comprou 1 ou mais cartas no último turno descarta 1 carta. Causa crise caso não haja descarte.
Moralidade escrava	Entregue 1 carta para cada adversário que descartou 1 ou mais cartas no último turno. Causa crise caso não haja descarte.
Sindicatos pelegos	Não apoie revoltas. O último a ter feito algum descarte compra 1 carta.
Pós-modernismo	As cartas de todas as mãos são embaralhadas e redistribuídas, com cada jogador recebendo o mesmo número de cartas que tinha antes. A jogada seguinte ativa uma crise. Descarte 1 carta.
Inteligência artificial	Todo jogador com 3 cartas ou menos descarta 1 carta.
Revolução feminista	Revoltas não exigem aprovação. Descarte 2 cartas.
Totalitarismo	Qualquer estrutura que faça mais que 1 jogador comprar, descartar, trocar ou entregar cartas não terá efeito. Não causa crise. Descarte 1 carta.
Corrupção sistêmica	O último a jogar descarta 1 carta. O próximo a jogar compra 1 carta.
Parlamentarismo	O último a jogar compra 1 carta. O próximo a jogar descarta 1 carta.
Golpe de Estado	Troque de mão com o jogador com menos cartas.
Presidencialismo de coalizão	O último a jogar descarta 2 cartas. O próximo a jogar compra 2 cartas.
Resistência guerrilheira	Você e o último a jogar compram 1 carta.
Guerra justa	Descarte 2 cartas. O último a jogar compra 2 cartas.
Guerra santa	Descarte 2 cartas. O próximo a jogar compra 2 cartas.
Indústria cultural e mídia de massa: a sociedade do espetáculo!	Todos descartam 2 cartas. Todos compram 2 cartas.
Disrupção tecnocientífica	Entregue 2 cartas para o último a jogar. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.
A internet	Todos entregam 1 carta na direção do fluxo do jogo.
A pessoa certa no lugar certo	Descarte 1 carta.
Acúmulo de privilégios	Descarte 3 cartas.
Mobilização popular	O(s) jogador(es) com mais cartas descartam 3 cartas. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.
Cooperação comunitária	Você e o último a jogar descartam 1 carta.
Aquecimento global	Todos compram 2 cartas.

O imponderável	O jogador com 3 cartas compra 1 carta. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.
Reforma agrária	O próximo a jogar descarta 2 cartas.
Grandes fluxos migratórios	Entregue 1 carta para o último a jogar. Altere uma estrutura.
Prosperidade e afluência	O número de cartas a serem descartadas em cada estrutura dobra.
Defesas naturais	Nenhum jogador pode fazer você comprar cartas ou entregar cartas para você. Não causa crise.
Explosão demográfica	A carta Nova geração pode ser usada com qualquer número de cartas nas mãos dos jogadores. Troque 1 carta com o próximo a jogar.
Pão e circo	Todos descartam 1 carta se não houve revolta bem-sucedida no último turno. Não causa crise.
Perseguição política	Todo jogador com uma revolta malsucedida na partida compra 1 carta.
Falência	Troque de estrutura com alguém com mais cartas. Compre 1 carta.
Trabalho voluntário	O(s) jogador(es) com mais cartas na mão entregam 1 carta cada para você. Descarte 1 carta.
A máquina política de propaganda	Descarte 1 carta. Os adversários compram 1 carta.
Hubris	Compre 1 carta.
Métodos contraceptivos contemporâneos	A carta Nova geração não pode ser usada
O sistema prisional	Entregue 1 carta para o último a jogar e 1 carta para o próximo a jogar.
Estado de bem-estar social	O jogador com mais cartas descarta 1 carta.
Legislação ambiental	Cada jogador que descartou 1 ou mais cartas no último turno compra 1 carta. Todos descartam 1 carta.
Nova geração	Descarte esta carta e altere uma estrutura.
Liderança	Se você for o jogador com menos cartas na mão, descarte esta carta e altere uma estrutura.