

## **Comentários acerca de Sobre o jogo “No lugar dela”**

### **Slide 1 – Título da apresentação**

### **Slide 2 - Apresentação do Jogo**

### **Slide 3 - História do Jogo**

O jogo “No lugar dela” foi baseado em “Caminando en Sus Zapatos”, realizado por Program for appropriate technology in Health (PATH)/Alianza Intercambios, da Nicarágua.

Integra a pesquisa Atenção primária à saúde e o cuidado integral em violência doméstica de gênero: estudo sobre a rota crítica das mulheres e crianças e redes intersectoriais, com financiamento do CNPq e coordenada pelas Professoras Ana Flávia Pires Lucas d’Oliveira e Lilia Blima Schraiber, do Departamento de Medicina Preventiva da FMUSP.

Este jogo visa propiciar a discussão acerca da violência doméstica de gênero, para refletir sobre as dificuldades vividas pelas mulheres nas suas relações com as redes formais ou informais e a importância destas redes nos caminhos percorridos em busca de sair da situação de violência.

É um material educativo, com fins pedagógicos voltado para trabalhadores da saúde, assistência social, educação, justiça e ativistas do movimento social refletirem sobre as rotas críticas de mulheres expostas à violência doméstica de gênero, com foco na violência perpetrada pelo parceiro.

O jogo já foi realizado muitas vezes em diferentes contextos, como em reuniões de rede de serviços, na formação de Promotoras Legais Populares, com assistentes sociais da USP, com estudantes universitários, coletivos feministas, e em formações e treinamentos para profissionais de saúde. O jogo também já foi adaptado para o Teatro, pelo grupo “As Mal-Amadas” na peça interativa “Vulvar - No lugar dela”, dirigida por Martinha Baião, que é também a artista que criou toda a arte do jogo.

O jogo consiste em um exercício lúdico que trabalha a empatia, promovendo que os jogadores se coloquem no lugar da mulher em situação de violência, desmistificando a situação de violência vivida e desnaturalizando a culpabilização de mulheres, compreendendo também as escolhas e possibilidades disponíveis, ou não, e a importância do apoio e do papel dos diversos atores na busca por interromper a violência. É potente para pautar a importância do trabalho em rede intersectorial e ressaltar obstáculos impostos pela violência, desigualdade de gênero e vulnerabilidades que frequentemente não são percebidos por quem compõe a rota de enfrentamento à violência destas mulheres

#### **Slide 4 - Rota Crítica**

O jogo se baseia no estudo denominado “Rota Crítica das mulheres afetadas pela violência intrafamiliar na América Latina: estudo em dez países” de Monserrat Sagot, pesquisadora feminista da Costa Rica. O estudo compreende um conjunto de ações efetivadas por mulheres em situação de violência que inicia após a tomada de decisão pela ruptura do ciclo de violência, por meio da busca de apoio nas redes sociais e de serviços disponibilizados, rompendo o silêncio e tornando a situação pública. A rota crítica é complexa e não linear, apresentando elementos relacionados às percepções das mulheres e suas ações, e às respostas sociais no caminho traçado, tanto no que refere ao contexto familiar e comunitário quanto ao institucional.

Tal como aponta Sagot (2000), os percursos são tanto estimulados e viabilizados, quanto dificultados e obstruídos pela qualidade das relações estabelecidas entre as mulheres e os apoios que buscam em suas rotas, que são, desta forma, trajetórias cumpridas ou interrompidas com base nas interações com as instituições que encontram. Assim sendo podemos afirmar que um primeiro movimento para romper com a violência será, então, buscar romper com os silêncios e isto também depende fundamentalmente da qualidade desses encontros: se interativos ou não.

No jogo a Rota Crítica está representada pelas Estações. As placas das estações representam os possíveis serviços ou pessoas que podem participar das rotas das mulheres e devem ser distribuídas pelo local em que acontecerá a oficina. Durante a aplicação do jogo, é importante que as estações estejam bem espalhadas para simbolizar a dificuldade em encontrar os serviços indicados ou buscados pelas mulheres.

O jogo baseia-se em dados reais, assim as rotas são bastante críticas, e muitas vezes frustrantes, mas há momentos em que o encontro que acontece entre a mulher e as pessoas ao seu redor reanimam a esperança de que há alternativas para tornar a rota menos crítica ou quem sabe desnecessária, porque a violência não mais ocorrerá. Fica claro que ainda que o empenho de uma mulher singular em superar a situação de violência seja grande e importante, a existência e eficácia de mecanismos de garantia da efetivação dos direitos humanos, proteção das vítimas e responsabilização dos agressores determina, em grande parte, o curso das rotas.

#### **Slide 5 - As Mulheres do Jogo**

São muitas as mulheres que vivem situações como as aqui retratadas. Estas não são vidas de mulheres singulares, mas suas cenas fazem parte da vida de muitas mulheres, que podem identificar-se com as histórias percorridas, e emocionar-se de novo pela violência vivida. É bom que todas as participantes saibam do tema abordado com clareza antes das oficinas e possam

optar por não a realizar se não se sentirem confortáveis. Recomenda-se que o jogo seja aplicado por duas pessoas, sendo que ao menos uma delas já tenha jogado pelo menos uma vez.

As 8 histórias retratadas no jogo, são baseadas em fragmentos dos percursos reais das mulheres entrevistadas para a pesquisa, e complementadas com histórias de mulheres atendidas no CONFAD (Conflitos Familiares Difíceis), que é um atendimento realizado desde 1999 direcionado a pessoas em situação de violência, no Centro de Saúde Escola do Butantã.

O número máximo é de 24 pessoas por jogada, divididas em 8 grupos nos quais uma das pessoas irá viver a história da mulher do jogo e tomará as decisões que achar pertinente para enfrentar as situações vividas de violência enquanto as outras pessoas do grupo atuarão como observadoras ou 'sombras', que acompanham cada jogador(a), sem participar das decisões, mas participando da discussão após a realização do jogo.

### **Slide 6 - Mecânica do Jogo**

Cada grupo jogará com uma das histórias, a primeira carta da sequência apresenta a história da mulher escolhida. A pessoa do grupo que escolheu viver a história da mulher tomará as decisões que achar pertinente para enfrentar as situações vividas de violência. Cada cartão proporcionará diferentes escolhas, com possibilidades de diferentes desfechos. O jogo dura em média 45 minutos, e ao final de cada história o cartão apresenta algumas reflexões disparadoras da discussão entre todos os participantes, mediada pelas facilitadoras.

Discussão: Ao final do jogo, é importante discutir as vivências, contemplando os aspectos da violência doméstica, os sentimentos que surgiram na interpretação da história, os facilitadores e obstaculizadores no rompimento da violência e as possibilidades do atendimento na rede intersetorial. É importante estimular a reflexão sobre a melhoria do acolhimento das mulheres em situação de violência doméstica de gênero, seja no serviço, seja na rede, tendo como fio condutor a promoção dos direitos.

### **Slide 7 - Referências**

### **Slide 8 - Créditos**