

UFRRJ
INSTITUTO DE FLORESTAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
PRÁTICAS EM DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL

DISSERTAÇÃO

**PROMOVENDO EMPATIA SOCIAL:
UM MÉTODO GAMIFICADO**

SUSANNA FRANKEL

2023



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE FLORESTAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PRÁTICAS EM
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

**PROMOVENDO EMPATIA SOCIAL:
UM MÉTODO GAMIFICADO**

SUSANNA FRANKEL

Sob orientação do Professor

Euler David de Siqueira, D.Sc.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Práticas em Desenvolvimento Sustentável da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro como último requisito para a obtenção do título de Mestre em Ciências.

**SEROPÉDICA, RJ
MAIO, 2023**

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Biblioteca Central / Seção de Processamento Técnico

Ficha catalográfica elaborada
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F829p Frankel, Susanna, 1990-
Promovendo Empatia Social: Um Método Gamificado /
Susanna Frankel. - Rio De Janeiro, 2023.
122 f.: il.

Orientador: Euler David de Siqueira.
Dissertação (Mestrado). -- Universidade Federal Rural
do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em
Práticas em Desenvolvimento Sustentável, 2023.

1. Empatia. 2. Gamificação. 3. Desenvolvimento
Sustentável. I. de Siqueira, Euler David, 1969-,
orient. II Universidade Federal Rural do Rio de
Janeiro. Programa de Pós-Graduação em Práticas em
Desenvolvimento Sustentável III. Título.

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PRÁTICAS EM DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL**

SUSANNA FRANKEL

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre**, no Programa de Pós-Graduação em Práticas em Desenvolvimento Sustentável da UFRRJ.

DISSERTAÇÃO APROVADA EM 26/05/2023.

**Euler David de Siqueira. Prof. Dr. – UFRRJ
(Orientador)**

**Luciana Thais Villa Gonzalez. Prof.^a Dr.^a - UFRRJ
(Membro Interno)**

**Vera Maria Guimarães. Prof.^a Dr.^a - UNIPAMPA
(Membro Externo)**



Emitido em 29/05/2023

ATA Nº Folha de assinatura/2023 - DeptAdT/IM (12.28.01.00.00.82)
(Nº do Documento: 1293)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 29/05/2023 05:10)

EULER DAVID DE SIQUEIRA
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
DeptAdT/IM (12.28.01.00.00.82)
Matricula: ###435#2

(Assinado digitalmente em 29/05/2023 21:04)

LUCIANA THAIS VILLA GONZALEZ
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
DeptAdT/IM (12.28.01.00.00.82)
Matricula: ###193#1

(Assinado digitalmente em 29/05/2023 10:35)

VERA MARIA GUIMARÃES
ASSINANTE EXTERNO
CPF: ###.###.520-##

Visualize o documento original em <https://sipac.ufrrj.br/documentos/> informando seu número: 1293, ano: 2023, tipo: ATA, data de emissão: 29/05/2023 e o código de verificação: 4bf8933a18

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos trabalhadores voluntários de projetos sociais, que doam seu tempo para o outro. Que este projeto seja mais uma ferramenta para o bem em suas mãos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu companheiro, pelo imenso sorriso de orgulho a cada vez que falo sobre minhas ideias não usuais, que eu mesma nem tenho certeza se devo perseguir. Com você, acreditar em mim mesma fica mais fácil.

Agradeço às sócias da Senses Aprendizagem por compartilharem suas lições aprendidas e darem seu tempo para fortalecer um projeto que tem por fim construir um mundo um pouquinho melhor de se viver.

Agradeço ao meu orientador e às professoras da banca de avaliação por terem acreditado no meu trabalho e pelas ricas orientações e sugestões para seu fortalecimento.

Agradeço com profundo carinho aos professores e colegas de turma do Programa de Pós-Graduação em Práticas em Desenvolvimento Sustentável (PPGPDS) pelas trocas e pela companhia neste trajeto.

Agradeço à CAPES: O presente trabalho foi realizado com apoio da coordenação de aperfeiçoamento de pessoal de nível superior – Brasil (CAPES) – código de financiamento 001.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Atributos definidores da empatia segundo o levantamento realizado por Wiseman (1996). Fonte: Elaborado pela autora.	17
Figura 2: Menino sírio em expressão de sofrimento. A simples observação da imagem e identificação do que é socialmente entendido como tristeza é capaz de provocar sensações de agonia no observador. A duração da observação intensifica estas sensações pelo corpo, como se o próprio observador estivesse em sofrimento. Fonte: KEISER, 2016.....	27
Figura 3: Processo de empatia social levando à justiça social. Fonte: Adaptado de SEGAL et. al, 2012. Tradução da autora.	33
Figura 4: Imagem de capa representativa da desigualdade de gênero no mercado de trabalho do Relatório Global de Diferença de Gênero publicado pelo Fórum Econômico Mundial. Fonte: WORLD ECONOMIC FORUM, 2019.....	39
Figura 5: Reportagem da BBC Brasil publicada em 16 de setembro de 2021. Fonte: MOTA, 2021.	41
Figura 6: Reportagem da BBC Brasil publicada em 25 de setembro de 2021. Fonte: CARRANÇA, 2021.	41
Figura 7: Reportagem da BBC Brasil publicada em 5 de outubro de 2021. Fonte: BBC, 2021.	43
Figura 8: Reportagem da Folha de São Paulo publicada em 29 de setembro de 2021. Fonte: VICELI <i>et al.</i> , 2021.	43
Figura 9: Reportagem do Estado de Minas publicada em 01 de outubro de 2021. Fonte: SOARES, 2021.....	44
Figura 10: Reportagem do G1 publicada em 06 de outubro de 2021. Fonte: MARQUES, 2021.	44
Figura 11: Etapas do jogo proposto. Fonte: Elaborado pela autora.	58
Figura 12: Carta de apresentação do jogo. Fonte: Elaborado pela autora.....	58
Figura 13: Carta de Dinâmica de Integração. Fonte: Elaborado pela autora.....	59
Figura 14: Carta de Regras do Jogo: Fase 1. Fonte: Elaborado pela autora.	60
Figura 15: Exemplo de Carta de Persona. Fonte: Elaborado pela autora.....	61
Figura 16: Carta de referências bibliográficas dos relatos utilizados no jogo. Fonte: Elaborado pela autora.....	62
Figura 17: Carta de roteiro desenvolvida com o objetivo de guiar os participantes pelo processo empático. Fonte: Elaborado pela autora.	63

Figura 18: Comparativo entre os atributos definidores da empatia e as etapas propostas no roteiro para os jogadores. Fonte: Elaborado pela autora.	63
Figura 19: Carta de Troféu Sonho: Representação simbólica que é oferecida à dupla ganhadora no jogo. Fonte: Elaborado pela autora.	65
Figura 20: Carta de estatísticas para referência do facilitador. Fonte: Elaborado pela autora.	66
Figura 21: Carta de Regras do Jogo: Fase 2. Fonte: Elaborado pela autora.	67
Figura 22: Carta de Dicas para o Facilitador. Fonte: Elaborado pela autora.	68
Figura 23: Carta Bônus sobre empatia e empatia social. Fonte: Elaborado pela autora.	70

RESUMO

FRANKEL, Susanna. **Promovendo Empatia Social: Um Método Gamificado**. 2023. 122p. Dissertação (Mestrado em Práticas em Desenvolvimento Sustentável). Instituto de Florestas, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ, 2023.

O objetivo geral deste trabalho é a apresentação de um método de promoção do processo de empatia social, adaptado à realidade brasileira, que alie o entretenimento, a interação em grupo e favoreça o processo de conscientização para com o outro. A redução das desigualdades é um assunto discutido mundialmente, tornando-se o décimo Objetivo de Desenvolvimento Sustentável promovido pela Organização das Nações Unidas e permeando vários outros, como erradicação da pobreza e igualdade de gênero (ONU, 2012). No problema da desigualdade social, o prejuízo de alguns é o benefício de outros. Simmel (1902) apontava que o aumento da velocidade e heterogeneidade de estímulos, que é típico da sociedade moderna, pode levar a uma posição indiferente em relação ao outro. A necessidade de o ser humano se relacionar com uma grande quantidade de indivíduos não permite que sejam consideradas as características incomparáveis de cada um, causando distanciamento nas relações interpessoais. Colocar-se no lugar do outro pode mudar as concepções de um indivíduo de forma profunda e permanente, trazendo consciência de aspectos antes ignorados por um observador externo. Parte do processo empático, o entendimento do contexto em que o outro está inserido, tem o potencial de promover uma compreensão mais aprofundada da realidade vivida pelo outro. A extrapolação do processo de sociação da empatia interpessoal a grupos mais amplos de indivíduos, que leva o indivíduo a tornar-se consciente do contexto vivido por outro grupo social, é chamada de empatia social, e é um processo com potencial para trazer compreensão genuína em contextos de desigualdades, culminando em promoção da justiça social. O processo da empatia, como potencial de transformação, não atrai a todos. Parte-se da hipótese de que um método simples, como um jogo, possa ser capaz de iniciar este movimento em pessoas diversas, fazendo com que os jogadores sejam expostos a realidades que desconhecem, e passem a aplicar a compreensão deste novo contexto além do jogo, em suas relações sociais e em suas decisões políticas. Espera-se que este método possa ser empregado em núcleos de forma a contribuir com os esforços atuais de sensibilização referente à desigualdade social e à necessidade de um desenvolvimento sustentável. Com isto, intenciona-se oferecer esta ferramenta de forma detalhada e completa para sua fácil reprodução e contribuir com a construção deste conhecimento no meio acadêmico brasileiro, dando suporte a trabalhos futuros no tema.

PALAVRAS-CHAVE: Empatia, Gamificação, Desenvolvimento Sustentável.

ABSTRACT

FRANKEL, Susanna. **Promoting Social Empathy: A Gamified Method.** 2023. 122 p. Dissertation (Masters in Sustainable Development Practice). Instituto de Florestas, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ, 2023.

The general objective of this work is to present a method for promoting the process of social empathy, adapted to the Brazilian reality, which combines entertainment, group interaction, and promotes the process of awareness towards others. The reduction of inequalities is a subject discussed worldwide, becoming the tenth Sustainable Development Goal promoted by the United Nations and permeating several others, such as poverty eradication and gender equality (UN, 2012). In the problem of social inequality, the loss of some is the benefit of others. Simmel (1902) pointed out that the increased speed and heterogeneity of stimuli, which is typical of modern society, can lead to an indifferent position towards the other. The need for human beings to relate to a large number of individuals does not allow the incomparable characteristics of each one to be considered, leading to a distancing in interpersonal relationships. Putting oneself in the other's shoes can change the conceptions of an individual in a deep and permanent way, bringing awareness to aspects previously ignored by an external observer. Part of the empathic process, understanding the context in which the other is inserted, leads to a deeper understanding of the reality experienced by the other. The extrapolation of the process of interpersonal empathy to broader groups of individuals, which leads the individual to become aware of the context experienced by another social group, is called social empathy, and is a process with the potential to lead to genuine understanding in contexts of inequality, culminating in the promotion of social justice. The process of empathy, as a potential for transformation, is not appealing to everyone. It is hypothesized that a simple method, such as a game, may be able to initiate this movement in diverse people, exposing the players to realities they do not know, and start applying the understanding of this new context beyond the game, in their social relations and political decisions. It is hoped that method can be employed in groups in order to contribute to current efforts to raise awareness about social inequality and the need for sustainable development. Therefore, the intention is to offer this tool in a detailed and complete way for its easy reproduction and to contribute to the construction of this knowledge in the Brazilian academic environment, giving support to future works on the subject.

KEYWORDS: Empathy, Gamification, Sustainable Development.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1. CULTURA, EMOÇÕES E EMPATIA	8
2. DA DESNUTRIÇÃO ÀS GRANDES RIQUEZAS: ASPECTOS DA DESIGUALDADE NO BRASIL	34
3. JOGOS DE APRENDIZADO: ENSINAR BRINCANDO	47
4. ESTRUTURAÇÃO DO MÉTODO: “ILHA DOS SONHADORES: UM JOGO PARA REFLETIR”	56
4.1 Apoio Institucional e Comitê de Ética	68
5. CONSIDERAÇÕES PROVISÓRIAS	72
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
ANEXO 1: OBJETIVOS, DURAÇÃO ESPERADA E TIPO DE INTERAÇÃO DE CADA ETAPA DO JOGO	86
ANEXO 2: O JOGO: ILHA DOS SONHADORES: UM JOGO PARA REFLETIR – CARTAS ELABORADAS PELA AUTORA	88

INTRODUÇÃO

A justiça social no Brasil é um tema particularmente complexo já que o país ocupa a nona posição mundial no índice Gini de desigualdade social¹. As estatísticas nacionais apresentam diversas formas de desigualdades, como a renda de homens que é em média 30% superior à de mulheres ou o número de homens brancos que, considerando os jovens que estudam ou tem uma ocupação, é mais que o dobro do número de mulheres pretas ou pardas (IBGE, 2020).

A emergência sanitária de pandemia de COVID-19 aprofundou estas desigualdades: No primeiro semestre de 2020, um estudo mostrou que a probabilidade de um paciente vir à óbito caso seja preto ou pardo e analfabeto, era de 3,8 vezes a de um paciente branco com ensino superior (BATISTA et. al, 2020).

A redução das desigualdades é um assunto discutido mundialmente, tornando-se o décimo Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU) e permeando vários outros, como erradicação da pobreza e igualdade de gênero (ONU, 2012). O Desenvolvimento Sustentável teve sua definição cunhada pelo Relatório *Brundtland* ou “Nosso Futuro Comum”, “*Our Common Future*” em seu original em inglês (ONU, 1987), e assim se apresenta:

Desenvolvimento sustentável é o desenvolvimento que satisfaz as necessidades do presente sem comprometer a capacidade das gerações futuras de satisfazerem as suas próprias necessidades. Contém dois conceitos-chave: o conceito de "necessidades", em particular as necessidades essenciais dos pobres do mundo, às quais deve ser dada prioridade absoluta; e a ideia de limitações impostas pelo estado da tecnologia e da organização social à capacidade do ambiente para satisfazer as necessidades presentes e futuras (ONU, 1987, p.41, tradução da autora).²

Os 17 ODS foram estabelecidos pelos países membros da ONU em 2012, durante a Conferência Rio+20, em complementação aos Objetivos do Milênio (ODM) e entraram em vigor no ano de 2015. A respeito dos ODS, os países membros da ONU afirmam que:

Destacamos também que as metas de desenvolvimento sustentável (*SDGs*³) devem ser orientadas para a ação, concisas e fáceis de entender, em número limitado,

¹ O Índice Gini é uma medida de desigualdade social e reflete a diferença entre os mais ricos e os mais pobres em uma determinada população. O valor zero representaria total igualdade, em que todos os indivíduos recebem renda igual, e o valor 1, total desigualdade, em que um indivíduo concentraria toda a riqueza da população (IPEA, 2004).

² No original em inglês: “*Sustainable development is development that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs. It contains within it two key concepts: the concept of 'needs', in particular the essential needs of the world's poor, to which overriding priority should be given; and the idea of limitations imposed by the state of technology and social organization on the environment's ability to meet present and future needs*” (ONU, 1987, p.41).

³ *SDGs* se refere à abreviação de Objetivos de Desenvolvimento Sustentável em inglês: “*Sustainable Development Goals*”.

ambiciosas, de natureza global, e universalmente aplicáveis a todos os países, tendo em conta as diferentes realidades, capacidades e níveis de desenvolvimento e respeitando as políticas e prioridades nacionais (ONU, 2012, p.49).

Cada nação deve elaborar metas e indicadores de melhoria adaptados à sua realidade e relacionados a cada um dos ODS, a serem alcançados até o ano de 2030. Os ODS são entendidos como um caminho para aproximar as nações de um equilíbrio entre seres humanos⁴, desenvolvimento econômico e conservação do meio ambiente (ONU, 2012).

Ainda, no Relatório elaborado na Conferência Rio+20, intitulado “O Futuro que Queremos”, os países membros da ONU afirmam que: “Reconhecemos como fundamental para o desenvolvimento sustentável as oportunidades dos povos em serem atores de suas vidas e de seu futuro, de participarem das tomadas de decisões e de expressarem suas preocupações” (ONU, 2012, p.4). A participação civil na construção da sociedade é de vital importância para a uma sociedade justa, e propor um método que possa instigar esta participação é um dos objetivos do presente estudo.

Em termos do conceito de sociedade, Peter Berger, em seu texto “A Sociologia como Forma de Consciência” (1987), define a sociedade com base nas interações entre pessoas, formada por um complexo de relações, de fatos sociais. Berger (1976) afirma que a perspectiva sociológica parte de uma visão não-convencional das estruturas sociais, observando estruturas de poder que não são oficiais nem claras a um olhar menos atento. A sociologia é apresentada como a metodologia desmistificadora destas interações buscando “olhar por trás dos bastidores” (p.40) para encontrar um nível mais profundo e sutil da realidade, que mostre as estruturas informais de poder e não aquelas determinadas pelas normas escritas ou definições oficiais.

Os problemas sociológicos, que são os objetos de estudo da sociologia, se diferenciam dos problemas sociais em si, já que estes últimos estão relacionados a um julgamento de valor, em que algo não está de acordo com as normas vigentes. Os problemas sociais apresentam-se como relativos a um grupo social, sendo vistos de forma diferente por outros grupos sociais. Considerando o exemplo oferecido pelo autor, o crime, mesmo sendo visto pelas instituições policiais como um problema, para os membros da quadrilha representa algo positivo, uma solução. Já o problema sociológico objetiva a compreensão das interações sociais, de como o

⁴ Utilizo o termo “ser humano” em substituição ao termo “homem”, como uma locução substantiva neutra, não patriarcal, que considera não só os homens e todos os outros à sua sombra, mas os homens, as mulheres e as pessoas que não se identificam como homens ou mulheres igualmente. Esta desconstrução tem como objetivo utilizar a linguagem como ferramenta para uma maior Igualdade de Gênero (este sendo o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável número 5).

sistema se estrutura e opera. Seguindo o mesmo exemplo, um problema sociológico associado ao crime seria a lei (BERGER, 1976).

O problema social da desigualdade não seria diferente, em que, sendo os recursos limitados, o prejuízo de alguns é o benefício de outros. Uma visão utilitarista poderia apresentar a desigualdade como útil na medida que permite a comparação de um grupo social com outro, entendendo-se como superior (SIMMEL, 1907). Porém a falta de recursos tal que leve o indivíduo à extrema pobreza e violência é bastante peculiar em termos de análise social para encontro de um contraponto ao qual a situação representaria uma solução, dado que não é fácil pensar em um beneficiário de tamanha miséria.

No contexto complexo da desigualdade social, o problema sociológico é de difícil delineamento. Claramente, as origens estruturais e históricas da desigualdade, os conceitos de riqueza e posse individual e a valorização do capital são algumas partes desta questão, porém trata-se de um tema extenso e ilimitado em termos de multidisciplinaridade.

Colocar-se no lugar do outro pode mudar as concepções de um indivíduo de forma profunda e permanente, trazendo consciência de aspectos antes ignorados por um observador externo. Parte do processo empático, o entendimento do contexto em que o outro está inserido, leva à compreensão mais aprofundada da realidade vivida pelo outro. Apesar da divergência conceitual entre autores, a empatia será aqui trabalhada como um processo comunicativo, que demanda interação entre indivíduos, interação esta formadora da sociedade.

A extrapolação do processo de sociação da empatia interpessoal a grupos mais amplos de indivíduos, que leva o indivíduo a uma consciência do contexto vivido por outro grupo social é chamada de empatia social, e é um processo com potencial para levar à compreensão genuína em contextos de desigualdades, culminando na promoção da justiça social (SEGAL, 2011 *apud* SEGAL et. al, 2012).

Técnicas para implementação de processos empáticos transformadores vêm sendo aplicadas com sucesso inclusive em contextos muito complexos, como é o caso do seu uso com abusadores sexuais, com resultados promissores (PITHERS, 1999), e da aplicação da empatia por meio da Comunicação Não-Violenta para resolução de conflitos entre países em guerra (ROSENBERG, 2006).

Em 1988, Maffesolli (2014) afirmou que vivemos uma época de tribalismos. Os indivíduos são socialmente incentivados a adotar traços do grupo e, mesmo que de forma pouco consciente, o fazem. As características da tribo e as personalidades daqueles que a ela pertencem se confundem, em um esforço do indivíduo para se identificar com o outro e pertencer. Este tribalismo, porém, enquanto traz maior empatia para com aqueles que

compartilham do mesmo grupo, não promove a aproximação dos grupos, muito pelo contrário (MAFFESOLI, 2014).

A dissociação de grupos foi identificada como um elemento que dificulta a aceitação do outro como um igual, demonstrando que pessoas podem ter níveis muito diversos de empatia entre pessoas de seu grupo e pessoas com as quais não se reconhece. Havendo registros em todo o decorrer da história, um mesmo indivíduo é capaz de demonstrar carinho e acolhimento com sua família, porém cometer atos de intensa crueldade com indivíduos ou mesmo uma população inteira com diferenças de religião, raça, crença, posição política, orientação sexual ou outra característica com a qual não se identifique (FUCHS, 2019 & AZEVEDO et.al., 2012).

De acordo com Bauman (2014, p. 16), “o mal não está confinado às guerras ou às ideologias totalitárias. Hoje ele se revela com mais frequência quando deixamos de reagir ao sofrimento de outra pessoa, quando nos recusamos a compreender os outros, quando somos insensíveis e evitamos o olhar ético silencioso”. Reforçando este argumento, Ulrich & Rocha (2019) apresentam o narcisismo como um quadro clínico cujos números estão em ascensão na era contemporânea, dando origem à não identificação com o outro e fluidez dos valores, com consequente impacto nas atitudes éticas.

De forma ainda muito atual, Georg Simmel em 1902, em seu texto “A Metrópole e a Vida Mental”, analisou a diferença microsociológica da vida no campo e nas grandes cidades, afirmando que as metrópoles requeriam do indivíduo foco na intelectualidade sofisticada e valorizavam o que era objetivo e mensurável. A construção de uma economia do dinheiro, em que o ser humano é objetificado, desvaloriza o emocional e o subjetivo, que não são quantificáveis.

O autor já apontava que o aumento da velocidade e heterogeneidade de estímulos, que é típico da sociedade moderna, pode levar a uma posição indiferente em relação ao outro. A necessidade de se relacionar com uma grande quantidade de indivíduos não permite que sejam consideradas as características incomparáveis de cada um, levando a um distanciamento nas relações interpessoais. O tipo metropolitano, então, assume uma atitude de reserva para sua autopreservação, um mecanismo de defesa, um posicionamento distante e indiferente que acaba levando à solidão, em uma atitude que em seus escritos chamava de *blasé* (SIMMEL, 1902).

Considerando o tempo passado desde esta análise de Simmel, o trabalho de Konrath *et al.* (2011) aponta um declínio nos níveis medidos de empatia, em especial nas capacidades de preocupação empática e tomada de perspectiva, de estudantes de uma universidade dos EUA no período de 1979 a 2009. Os autores indicam este fato como possivelmente uma consequência de mudanças nos padrões da sociedade, como aumento do materialismo e isolamento social,

que poderia se argumentar que não necessariamente são prejudiciais no nível individual, mas que definitivamente interferem nas relações comunitárias e consequentemente em posicionamentos políticos.

Becker (1977) em “Em que lado estamos?” afirma não ser possível realizar uma pesquisa inteiramente neutra, sem que se insira de certa forma nossas visões éticas e políticas nos trabalhos que realizamos. Considerando ainda que na maioria das vezes os estudos acusados de parcialidade são aqueles que defendem visões de indivíduos posicionados em lugares mais baixos da hierarquia de poder, a parcialidade não implica em um defeito no trabalho realizado. Sendo a pesquisa realizada com compaixão ou cinismo, em ambas as situações o trabalho será influenciado pelo posicionamento do autor pelo lado em que encontrou maior conexão com suas crenças pessoais.

A fim de assinalar meu lugar de fala, vale ressaltar que sou uma mulher, branca, filha de um refugiado que veio ao Brasil devido à perseguição sofrida pelos judeus no Egito nos anos 1950 e de uma gaúcha descendente de alemães que foi trazida ao Rio de Janeiro para morar com familiares distantes porque sua família imediata não tinha mais recursos para o seu sustento. Seus esforços me permitiram estudar em escolas privadas, com bolsa de estudos, com excelente ensino, mas em grupos de estudantes que nunca senti que pertencia. Desde muito jovem minhas ações sempre orbitaram ao redor de um certo cuidar, voltadas a grupos menos privilegiados. Ainda criança, sempre cuidei dos mais jovens, dos atendidos pelas instituições que participei como voluntária e, depois, do ambiente e dos meus colegas, nos limites do meu ofício como engenheira ambiental e de saúde e segurança do trabalho.

Tive oportunidade de integrar o grupo de voluntários de uma empresa que trabalhei, tomando a liderança na construção de parcerias, propondo e pondo em prática ações de apoio comunitário. Neste escopo, fiz a Formação em Impacto Social (FIS) do Instituto Amani, em parceria com o Instituto Gera Social, que me permitiu um maior aprofundamento na temática social e, a partir deste ponto, ficou claro o desejo de me desenvolver neste assunto, levando-me à decisão pelo Programa de Pós-Graduação em Práticas para o Desenvolvimento Sustentável (PPGPDS) da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, parte do programa global *Masters in Development Practice*, que busca capacitar profissionais ao redor do mundo para a pesquisa e atuação profissional voltadas à sustentabilidade.

É possível um desenvolvimento que seja sustentável, porém que não considere a realidade de todos? A Organização das Nações Unidas (ONU) lançou um *slogan* a respeito do Desenvolvimento Sustentável, apresentando-o como aquele que “não deixa ninguém para trás”.

Os países membros da ONU afirmam que: “ressaltamos a importância de apoiar instituições de ensino, especialmente instituições de ensino superior em países em desenvolvimento, para efeitos de investigação e inovação para o desenvolvimento sustentável, nomeadamente no domínio da educação, para desenvolver programas de qualidade e inovadores” (ONU, 2012, p.47). Alinhado com esta afirmação, o objetivo geral deste trabalho é a construção teórica que culmina na proposição de um método inovador de promoção do processo de empatia social que poderá ser aplicado e testado em estudos futuros.

Estudos indicam uma correlação negativa lógica e numérica entre níveis de narcisismo e empatia, sendo esta um processo de interação entre pessoas que promove cooperação e união ao invés de conflito e isolamento (KONRATH *et al.*, 2011). A empatia parece ter componentes cognitivos e afetivos (HOFFMAN, 1994) e é definida por Krznaric (2020) como “a arte de se colocar no lugar do outro por meio da imaginação, compreendendo seus sentimentos e perspectivas, e usando essa compreensão para guiar as próprias ações” (p.2), devendo ser encarada não só como uma relação entre indivíduos, mas como um movimento que coletivamente tem o potencial de transformar as relações sociais e a participação civil na política.

Considerando a intenção de contribuir para aplicação de empatia nas relações sociais, assumiremos a hipótese “a promoção da empatia na sociedade atual contribui para justiça social”. Se a justiça social pode ser estimulada pelo processo de empatia social, poderia-se inferir, portanto, que a realidade em que vivemos seria consideravelmente beneficiada com o desenvolvimento de métodos eficazes para implementação deste processo de empatia, podendo ter consequências sólidas no indivíduo e, conseqüentemente, nas formas sociais.

O processo da empatia, como potencial de transformação, porém, não atrai a todos. Parte-se da hipótese de que um método simples, como um jogo, possa ser capaz de iniciar este movimento em pessoas diversas, fazendo com que alguns jogadores que sejam expostos a realidades que desconhecem, passem a aplicar a compreensão deste novo contexto além do jogo, em suas relações sociais e em suas decisões políticas.

Objetiva-se a proposição de um método para promover empatia e trazer uma discussão a respeito dos diferentes grupos sociais aos cidadãos que comigo constroem a sociedade, contribuindo para, neste desenvolvimento, não deixar ninguém para trás. O presente estudo se propõe a construir as bases teóricas para o desenvolvimento de um método de promoção de empatia por meio de um jogo, adaptado à realidade brasileira, que alie o entretenimento, a interação em grupo, favorecendo o processo de conscientização para com o outro, a consciência crítica e instigando a participação civil nas políticas públicas. O método proposto conta com

relatos e estatísticas reais retirados de bancos de dados públicos e, ao decorrer do jogo, espera-se que o participante seja estimulado a exercitar as etapas do processo empático e a imaginar-se em um contexto social diferente do que tipicamente reconhece.

Especificamente, o trabalho conceitua os aspectos necessários à estruturação do método, apresenta jogos voltados à empatia existentes, passando então ao desenvolvimento do método e sua apresentação detalhada. Entende-se que, sendo um trabalho com foco multidisciplinar e que possa atrair interessados de diferentes formações, de forma a facilitar o entendimento do público em geral, será necessário definir alguns conceitos básicos, como cultura e emoções. A pesquisa bibliográfica se prestará, também, a pontuar alguns aspectos da desigualdade social no Brasil, sem a pretensão de esgotar o assunto ou abranger todas as formas de desigualdade presentes, porém utilizando dados suficientes para a construção de uma estrutura sólida e concisa para o desenvolvimento do método proposto.

Ressalta-se que este é um trabalho teórico que deve ser continuado em estudos futuros de forma a avaliar a aplicabilidade e as limitações do método, já que, devido a dificuldades encontradas que serão assinaladas nos itens que se seguem, não foi possível validar seus resultados práticos.

1. CULTURA, EMOÇÕES E EMPATIA

A cultura teve sua primeira definição em 1871 por Tylor, quando foram iniciados estudos mais aprofundados sobre o tema. O autor descreve cultura ou civilização como “este todo complexo que inclui conhecimento, crença, arte, leis, moral, costumes, e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo homem enquanto membro da sociedade” (TYLOR, 1871, p.1 *apud* VELHO E DE CASTRO, 1978, p.4).

É tão ilimitada a discussão acerca do conceito de cultura, que, segundo Choza (2014), em 1952 foi publicada uma resenha de análise de mais de 250 definições de cultura aplicadas à antropologia, conceito este que continuou se expandindo na segunda metade do século. O autor afirma que “esta antropologia científica, que se desenvolveu a partir do século XIX de acordo com os postulados do positivismo e da ciência positiva, forneceu um conhecimento muito detalhado da articulação da natureza e da cultura em todos os níveis, da constância da especificidade do que é humano e da ilimitada variedade de culturas, ou seja, das formas pelas quais o ser humano cumpre o ciclo de vida de nascer, crescer, reproduzir e morrer”⁵ (CHOZA, 2014, p.30, tradução da autora).

Laraia (1986) em sua obra “Cultura: Um conceito antropológico” explora o conceito de cultura e sua história. O desenvolvimento da região mais recente do cérebro, responsável pelo pensamento racional, chamada neocórtex, se deu, simultaneamente, como causa e consequência das interações sociais, e sendo o desenvolvimento da cultura concomitante à evolução do cérebro humano, não é possível separar o indivíduo e a cultura. O conceito de cultura de David Schneider apontado por Laraia é “um sistema de símbolos e significados. Compreende categorias ou unidades e regras sobre relações e modos de comportamento” (SCHNEIDER *apud* LARAIA, 1986, p. 56).

O conhecimento acumulado de um grupo social também é parte da cultura deste grupo. Hoje em dia, o conhecimento de qualquer adulto supera o conhecimento de Arquimedes, porque a cultura se apropriou de suas descobertas, difundindo este conhecimento pela população. A cultura também compreende o conjunto de símbolos que um grupo de pessoas utiliza para se comunicar. Neste conjunto, estão incluídas as leis, os conceitos – o que é família, o que é homem, o que é mulher, a arte, e tantas outras formas de comunicação entre os seres humanos.

⁵ Texto original em espanhol: “Esta antropología científica, que se desarrolla a partir del siglo XIX según los postulados del positivismo y de la ciencia positiva, ha suministrado un conocimiento muy pormenorizado de la articulación de la naturaleza y la cultura a todos los niveles, de la constancia de la especificidad de lo humano y de la variedad ilimitada de las culturas, es decir, de los modos en que los humano cumplen el ciclo vital de nacer, crecer, reproducirse y morir” (CHOZA, 2014, p.30).

Vários experimentos tentaram identificar o ser humano real, sem a influência da sociedade, muitas vezes estudando humanos que cresceram longe do convívio social, mas nenhum obteve sucesso. Estes indivíduos, não tendo aprendido a linguagem, não puderam se desenvolver (LARAIA, 1986).

Giddens (1993), em *A Transformação da Intimidade*, afirma que a cultura associou significados simbólicos a cada uma das necessidades orgânicas, como alimentação, descanso, reprodução. A sexualidade surgiu da reprodução, ganhando novos significados em narrativas românticas, vindo a ser desvinculada desta ao longo do tempo com o advento dos métodos anticoncepcionais e da fertilização *in vitro*.

O autor explora o histórico dos conceitos de amor romântico, dos conceitos de homem e mulher e da relação entre estes papéis, além de relatos de casais heterossexuais e homossexuais, indicando que a intimidade está evoluindo para uma forma mais democrática, na qual estaria presente uma sexualidade líquida, em que os papéis de cada parte seriam definidos conjuntamente, ao invés de simplesmente serem aceitos por aqueles definidos pela cultura da época. Ele apresenta os conceitos de homem e mulher como determinados pela cultura, de uma forma externa ao indivíduo. Os significados destes conceitos seriam internalizados por meio das interações sociais de um indivíduo e reafirmados a cada interação social. A orientação sexual do indivíduo, sua maior identificação com um ou outro destes conceitos, assim como o desejo por um ou outro, também seria definida pela cultura (GIDDENS, 1993).

Este é um ponto polêmico, porém, já que a influência genética da orientação sexual está sendo profusamente estudada nos últimos tempos, considerando que a homossexualidade ocorre em diversas culturas diferentes, nas que reprimem este traço socialmente, mas também nas que não o reprimem, e não apenas na espécie humana, mas em inúmeras outras espécies que não seriam capazes de categorizar a diferença entre os gêneros (ROUGHGARDEN, 2004).

Calvo, citando DREWS (2018) afirma que o conceito ocidental de “cultura” não pode ser traduzido por uma única palavra da língua grega, tendo dois usos diferentes. Drews (2018) afirma que:

Em primeiro lugar, aparece na acepção de cultivo, nesse sentido se pode fazer referência ao cultivo do espírito. Nesse caso se trata dos feitos mais elevados da humanidade na política, na arte, na literatura, na filosofia, na religião. Esse uso do conceito de cultura é normativo e os gregos o chamavam *paideia*. Em segundo lugar, aparece uma definição mais extensiva e, portanto, mais descritiva. Este remete às atividades, aos usos e aos costumes dos indivíduos. Nesta acepção se diferencia entre o transmitido biologicamente e o adquirido no processo de socialização, é de fato a distinção grega entre *physis* e *nomos* (CALVO *apud* DREWS, 2018, p. 34).

É curiosa, porém, essa diferenciação em conceitos entre o transmitido biologicamente e o adquirido no processo de socialização. Surrallés (2004) afirma que:

Se o interesse da antropologia pela percepção remonta à própria constituição da disciplina, ela tem sido orientada desde o início para o problema de se a natureza oferece descontinuidades à percepção ou, ao contrário, se é a percepção culturalmente orientada que introduz categorias em um ambiente contínuo (SURRELLÉS, 2004, p.63, tradução da autora)⁶.

Dado que a evolução da fisiologia da espécie humana e da cultura ocorreram de forma concomitante, torna-se extremamente difícil identificar onde a influência de um termina e de outra começa.

Ailton Krenak, “ativista do movimento socioambiental e de defesa dos direitos dos povos indígenas” (KRENAK, 2019, p.59), nasceu em 1953, no território do povo Krenak, na região do vale do Rio Doce, obrigado a lidar com as consequências dos desastres ambientais decorrentes da mineração. Para Krenak, o humano e a natureza se confundem, sendo a categorização do “humano” e suas delimitações apenas invenções provenientes da cultura que tradicionalmente é imposta pela colonização europeia. O autor afirma em suas palestras, transcritas em livros, que:

Fomos, durante muito tempo, embalados com a história de que somos humanidade e nos alienamos desse organismo de que somos parte, a Terra, passando a pensar que ela é uma coisa e nós, outra: a Terra e a humanidade. Eu não percebo que exista algo que não seja natureza. Tudo é natureza. O cosmos é natureza. Tudo em que eu consigo pensar é natureza (KRENAK, 2020, p.5).

Krenak critica esta divisão humanidade-natureza, afirmando que esta é uma invenção humana prejudicial, em que, o que não é categorizado como humano é visto como recurso a ser explorado (KRENAK, 2019). O autor afirma que povos indígenas em sua cultura tradicional não reconhecem esta categoria de humanidade. Em suas palavras:

Temos que abandonar o antropocentrismo; há muita vida além da gente, não fazemos falta na biodiversidade. (...) Esse pacote chamado de humanidade vai sendo descolado de maneira absoluta desse organismo que é a Terra, vivendo numa abstração civilizatória que suprime a diversidade, nega a pluralidade das formas de vida, de existência e de hábitos (KRENAK, 2020, p.5).

Claramente estas determinações culturais passadas de geração em geração possuem consequências no nosso estilo de vida. Em exemplos extremos, foi possível observar determinações culturais tendo até consequências biológicas na transformação do corpo e desenvolvimento ou atrofia de regiões cerebrais.

⁶ No original em francês: “*Si l'intérêt de l'anthropologie pour la perception date de la constitution même de la discipline, il a été orienté dès le départ vers le problème de savoir si la nature offre des discontinuités à la perception ou, au contraire, si c'est la perception culturellement orientée qui introduit des catégories dans un environnement continu*” (SURRELLÉS, 2004, p.36).

Podemos citar um exemplo trazido por Le Breton (2007) de trabalhos com crianças selvagens, que foram criadas em meios ausentes de interação com seres humanos. Meninas que se desenvolveram desde a primeira infância com lobos mostravam diferenças morfológicas nos joelhos que as faziam movimentar-se como lobos, assim como na pele, protegendo-as do frio.

Apesar das tentativas de readaptar estas crianças ao convívio humano, isto não foi possível. Em um caso excepcional, que havia tido muito pouco convívio social na infância, isto foi possível, porém o indivíduo ainda demonstrava evitamento à socialização.

As crianças, sem intervenções físicas externas, de forma natural e extraordinária, adaptaram não só seu comportamento, mas sua fisiologia, para conformar com a cultura da sociedade em que viviam. Jovens seres humanos, crianças em conceito, porém não da forma que, como sociedade, entendemos que crianças devem ser e se comportar.

O autor citado, David Le Breton, é um sociólogo e antropólogo francês, nascido em 1953, professor da Universidade de Estrasburgo e pesquisador membro do laboratório Culturas e sociedades na Europa (URA-CNRS). Em sua obra *Antropologia dos Sentidos*, o autor explora as emoções sentidas pelo indivíduo e sua origem na cultura. Nesta obra o autor afirma que “o homem está afetivamente presente no mundo. A existência é um fio contínuo de sentimentos mais ou menos vivos ou difusos, os quais podem mudar e contradizer-se com o passar do tempo e de acordo com as circunstâncias” (LE BRETON, 2019, p.137).

As emoções, desde Aristóteles, foram relacionadas à fraqueza e ao engano, sempre se pressupondo a racionalidade como superior, sendo esta concepção pouco modificada na sociedade moderna. As emoções, na sociedade ocidental, muitas vezes são vistas como um mal incontrolável capaz de possuir o sujeito e trazer consequências ruins à sua vida.

A razão e as emoções são interpretadas socialmente com base nos códigos culturais de sagrado versus profano, em que “a perda da razão e do controle de si mesmo talvez represente a maior ameaça ao sujeito moderno” (SIQUEIRA, 2015, p.40). As emoções, porém, são essenciais à real conexão entre indivíduos.

A vulnerabilização de si é vital ao processo empático, identificando as emoções sentidas pelo outro e conectando-as às suas próprias emoções. Derrida chamava de logocentrismo esta devoção apressada e ingênua à razão, lógica, e definição clara das coisas (STRAHERN, 2002).

Le Breton (2019) conceitua a emoção como “a definição sensível do acontecimento tal como o vive o indivíduo, a tradução existencial imediata e íntima de um valor confrontado com o mundo” (p.146), sendo, portanto, a manifestação da interpretação cognitiva de um acontecimento. O autor afirma ainda que:

Para que um sentimento (ou emoção) seja experimentado ou exprimido pelo indivíduo ele deve pertencer, de uma forma ou de outra, ao repertório cultural do seu grupo. [...] As emoções são modos de afiliação a uma comunidade social, uma maneira de se reconhecer e de poder se comunicar em conjunto sobre a base da proximidade sentimental (LE BRETON, 2019, p. 157).

Em sua obra *Sociologia do Corpo*, o autor apresenta, ainda, o corpo como uma construção social da cultura, sem a qual o corpo não existe. Em culturas que valorizam o individualismo, os sentimentos são expressões sociais baseadas na cultura e nas crenças adotadas pelo indivíduo. O autor afirma que não são espontâneas, antes, ritualmente organizadas e possuidoras de significados. As emoções que vivenciamos seriam determinadas socialmente, sempre visando os outros. O autor se opõe a ideia de universalidade da expressão das emoções, afirmando que os pesquisadores do assunto não conseguem chegar a um acordo comum sobre o número e a natureza destas emoções (LE BRETON, 2007).

Siqueira (2022) apresenta a expressão do nojo como exemplo de um construto social originado de códigos culturais cuja classificação é baseada na oposição sagrado versus profano, puro versus impuro. Diferentes grupos sociais sentem nojo frente a diferentes objetos e situações, como o consumo de carne de cachorro que em alguns países orientais é comum e aceitável, e em países ocidentais o simples pensamento do consumo deste tipo de carne desperta sensações de nojo intenso. O autor afirma que:

Ao contrário do senso comum, das neurociências, assim como das teorias psicológicas e sociobiológicas, o sentimento do nojo não se encontra situado em um circuito neural e nem em bases neurais simplesmente porque ele é armado na rede de relações sociais (SIQUEIRA, 2022, p.50).

Mauss (2003b), em seus estudos de sociedades australianas e neozelandesas, à época vistas como arcaicas, com diferenças culturais substanciais frente à cultura europeia, identifica formas de comunicação específicas, envolvendo não só o social, mas também a fisiologia do indivíduo. O autor apresenta as tradições dos cultos funerários, com as mulheres realizando a expectativa social da dor e tristeza por meio do choro, uivos e cantos, não apenas manifestando, mas também comunicando aqueles sentimentos em um código próprio compartilhado pela comunidade.

Experienciar e expressar emoções são ações conectadas, porém independentes, em que uma pode ocorrer sem a outra se adicionada a intenção racional, reafirmando a construção social das emoções. Experienciar a emoção é o processo interno das sensações que caracterizam a emoção dentro de uma cultura, já a expressão das emoções é o processo interacional, comunicacional, que faz o outro compreender determinada emoção.

Atualmente, é possível usar até softwares de Inteligência Artificial e robótica para o reconhecimento de emoções com base em expressões faciais (WHITE, 2017), que constroem

um repertório artificial de expressão de emoções e seus significados na cultura. A arte se usa dos códigos de comunicação das emoções para transmitir uma mensagem. A pintura, por exemplo, de uma pessoa em prantos, é compreendida pelo observador como a emoção da tristeza. Ainda na obra *Antropologia dos Sentidos*, o autor faz referência à expressão das emoções pelo ator, que se utiliza dos códigos corporais da cultura para transmitir, de forma crível, a expressão da emoção, sem necessariamente a experienciar, enquanto a plateia interpreta as emoções sentidas pelo personagem devido aos signos compartilhados pela cultura (LE BRETON, 2019).

Diferenciando os papéis do ator e da plateia, complementam-se o fingir e o sentir. O ator finge que está triste quando chora, franze o rosto, suspira. Se o faz bem e a plateia, ao assisti-lo, compreende a emoção exposta e é capaz de imaginar o sentimento do personagem, ele é considerado um bom ator. O espectador é envolvido na história e ao vê-lo triste, sente-se também triste. A expressão da emoção mostra-se no palco, mas a emoção na plateia é verdadeiramente sentida.

Assim como o ator expressa emoções sem senti-las, é possível experienciar emoções sem expressá-las, reprimindo os movimentos corporais, como feito por jogadores de pôquer. Em um movimento oposto ao apresentado com o ator, o jogador com o objetivo racional de enganar os outros jogadores, apesar de perceber as sensações associadas àquela emoção, força a ausência de expressão, conhecida pelo termo em inglês *poker face*. Os outros jogadores, não conseguindo perceber os movimentos corporais que culturalmente estão associados às emoções, não conseguem também identificar a emoção sentida, nem a interpretar para ajudá-los a ganhar o jogo.

Para Simmel (1997), a interação entre pessoas é uma experiência sensorial, em que compreendemos o outro ao olharmos, escutarmos e sentirmos seus odores. Simmel fala sobre primeiras impressões e o quanto é possível apreendermos do outro antes mesmo de ouvir qualquer palavra de sua boca. O autor argumenta que pela nossa face, especialmente nossos olhos, demonstramos nossa natureza, e pela fala revelamos quem somos naquele momento. A respeito do reconhecimento de emoções, Charliac (2014) apresenta a abordagem empática como metodologia sociológica de entendimento da reação do público de apresentações de dança contemporânea. Aplicando a sua técnica de observação sem julgamento, a autora informa ter sido possível constituir um repertório de emoções e sensações vividas pelos espectadores.

Na visão do construcionismo social, a realidade social e o conhecimento do indivíduo acerca desta realidade não são naturais, porém, construídas socialmente. As emoções então não seriam pré-determinadas ou puras, sendo construídas pelo aprendizado pela socialização entre

indivíduos. As emoções são papéis assumidos socialmente, construídos pelo viver em sociedade e, para que seja possível manifestar uma emoção específica, esta deve pertencer ao repertório de emoções de seu grupo social.

Ressalta-se que, mesmo que se intencione uma percepção sem julgamento, esta identificação das emoções no outro ainda é em si uma interpretação do que é observado e “toda interpretação parte de um repertório de saberes, de conhecimentos, de cultura” (SIQUEIRA & SIQUEIRA, 2004). Todo o histórico do observador interfere em sua percepção, não existindo o plenamente correto e completo no que é humano.

A cultura determinará de que forma, quando e com que intensidade uma emoção será experienciada e expressada. Qual a emoção que será experienciada como reação a cada evento é condicionada a suas crenças e contexto. Compreender a emoção do outro requer, portanto, o desdobramento de todo este processo, compreendendo sua perspectiva (BERGER & LUCKMANN, 1966; LE BRETON, 2019). Compreender a visão de outro é um exercício imaginativo complexo, já que todos interpretamos o nosso contexto de forma diferente.

Em uma cena de uma história infantil que nunca deixou minha memória, Ariel, uma jovem sereia que admirava os seres humanos, encontra um garfo. Imediatamente, ela associa o item ao seu desejo de ser humana, e o item ganha um apelo emocional. Nunca tendo visto um garfo antes e sem saber como usá-lo, ela o usa para pentear os cabelos. O garfo para Ariel é um item de grande valia, porque está carregado com todo o significado, todas as emoções e expectativas criadas por ela.

Os significados de um mesmo objeto não são iguais entre pessoas, porque dentro deste significado, incorporamos a forma como sentimos e os julgamentos de valor criados em nós ao longo de nossas vidas. Esta discussão se relaciona ao conceito de interacionismo simbólico, que defende que os significados que criamos para tudo à nossa volta, tem base na interação entre indivíduos (BLUMER, 1986). Desta forma, para que seja possível a tomada de perspectiva de outro, é necessário compreender que o significado atribuído para algo em comum varia grandemente para cada indivíduo.

Geertz (1978) ressalta a importância da interpretação decorrente da cultura dos signos, oferecendo como exemplo a piscadela. Em suas palavras: “está o objeto da etnografia: uma hierarquia estratificada de estruturas significantes em termos das quais os tiques nervosos, as piscadelas, as falsas piscadelas, as imitações, os ensaios de imitações são produzidos, percebidos e interpretados, e sem as quais eles de fato não existiriam” (p.17). O significado do gesto, portanto, apenas existe aos olhos do observador, que o interpreta de acordo com os significados existentes em seu repertório cultural.

Surrallés (2003), em sua análise a respeito de cerimônias de boas-vindas em um povo indígena na Amazônia, aponta especificidades em suas cerimônias que muito diferem da cultura de origem européia. O autor descreve cerimônias com uma estrutura rígida e cheias de hostilidade e tensão entre homens, para o recebimento e aceitação de visitantes de outros povos indígenas, nas quais o conteúdo do que é dito pela linguagem verbal é secundário frente à sua forma e estrutura. Segundo o autor, o visitante deverá obedecer às regras da forma da cerimônia, a cumprindo como um todo, demonstrando em linguagem não verbal que a conhece e respeita e, assim, sendo aceito pelo anfitrião. A confiança destes povos na forma desta cerimônia, permite, então, que o clima de hostilidade se desvaneça.

Nas palavras do escritor, “a análise apresentada aqui, pelo contrário, tentou considerar as condições sensoriais prévias de significado, demonstrado pela ênfase colocada na primazia da percepção e a dimensão intensiva que lhe é inerente, a forma como o significado da cerimônia é encarnado pelos participantes, permitindo-lhes acreditar na ligação social que acaba de ser estabelecida”⁷ (SURRELLÉS, 2003, p.788, tradução da autora).

É, portanto, essencial assegurar um mesmo código de comunicação na etapa de tomada de perspectiva. É comum, em nossas ações para com o outro, assumirmos que os significados que damos são os únicos significados possíveis, vendo a história de outro com uma lente das nossas crenças e da nossa cultura. Ao fazer isso, desconsidera-se o contexto do outro, a sua identidade única formada por toda uma vida de interações sociais, e se impõe o contexto próprio. Este processo de trazer a experiência do outro para si expressa um referencial egocêntrico e se difere da empatia, de referencial allocêntrico, ignorando a perspectiva, a individualidade e os sentimentos do outro (WISEMAN, 1996 & CHARLIAC, 2014).

Adam Smith (1759 *apud* KRZYNARIC, 2020), em sua obra Teoria dos Sentimentos Morais, afirma que a nossa capacidade mental para se imaginar trocando de lugar com o outro, sentindo pelo outro, dá origem a nossa sensibilidade moral e, ainda, “por mais egoísta que se suponha o homem, evidentemente há alguns princípios em sua natureza que o fazem interessar-se pela sorte dos outros e considerar a felicidade deles necessária para si mesmo, ainda que nada extraia dela senão o prazer de contemplá-la” (p. 32). Ainda em 1759, antes de escrever a Riqueza das Nações, obra que o tornaria um dos mais importantes teóricos do capitalismo

⁷ Texto original em inglês: “The analysis presented here, by contrast, has attempted to consider the sensory preconditions of meaning, shown by the emphasis placed on the primacy of perception and the intensive dimension that is inherent to it, the manner in which the meaning of the ceremony is embodied by the participants, enabling them to believe in the social link just established” (SURRELLÉS, 2003, p.788).

liberal, o filósofo e economista Adam Smith escreveu estes termos que hoje compõem o processo de empatia.

Smith era empirista, o que significa que, diferente dos racionalistas, o autor não acreditava que a razão pura era a origem da moralidade nas ações de um indivíduo. Isto posto, os empiristas não deixam clara de onde seria a origem de tal moralidade, porém ambas linhas de pensamento, e isto é claro na citação que foi apresentada, opunham-se ao chamado egoísmo moral, centrado na crença de que o amor-próprio é a origem de toda motivação moral e o ser humano sempre age voltado a seus próprios interesses (CERQUEIRA, 2006).

A empatia foi conceituada na literatura de diferentes formas, como fenômeno natural humano ou como uma ação deliberada (RANIERI & BARREIRA, 2012). Há diferentes paradigmas que orientam a compreensão do fenômeno da empatia, não sendo possível haver um consenso entre os autores em sua definição.

É importante ressaltar, porém, que a empatia só se torna algo rígido e estruturado quando a analisamos com um microscópio, dando nome a cada uma de suas etapas, categorizando as falas e os posicionamentos dos interlocutores. Nas interações sociais, ela acontece de forma fluida, raramente obedecendo a regras de forma e ordem, a não ser que intencionalmente. Empatia é o nome que se dá ao processo que se tenta neste trabalho delinear, mas que, como tudo que é humano, é frágil, fluido e imperfeito, nem sempre atingindo seu objetivo final.

Porém, de forma a assegurar um mesmo código de comunicação, será explicitado neste item o conceito adotado de empatia para o desenvolvimento do presente trabalho: Wiseman (1996) realizou uma análise dos diversos conceitos de empatia descritos na literatura, concluindo que a empatia é composta de quatro atributos apresentados pela Figura 1.

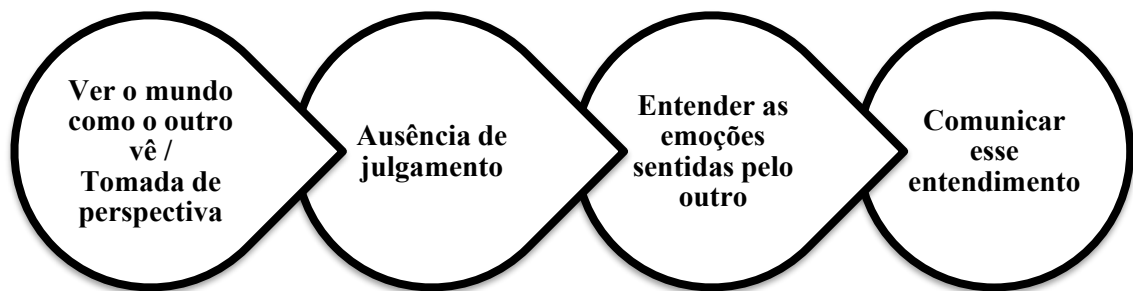


Figura 1: Atributos definidores da empatia segundo o levantamento realizado por Wiseman (1996). Fonte: Elaborado pela autora.

Ressalta-se que estes atributos demandam do indivíduo diferentes capacidades, que podem ser vistas como etapas do processo de empatia: capacidade de escutar de forma atenta, tentar deliberadamente imaginar o que é ser o outro, entender a perspectiva do outro sem julgar, identificar as emoções sentidas pelo outro conectando-as às suas próprias emoções e, finalmente, comunicar este entendimento. Como cada uma destas capacidades é exercitável, podendo ser melhorada pela ação intencional individual, Glover (2020 *apud* O’GRADY, 2020, p.69) refere-se a estas como o músculo da empatia, que se torna mais forte e desenvolvida pelo treino e experiência.

Wiseman (1996) considera que “as referências empíricas [da empatia] são (a) a capacidade de escutar, (b) a capacidade de tomar o ponto de vista de outro, (c) a capacidade de compreender e não julgar e (d) a capacidade de comunicar este entendimento”⁸ (p. 1166, tradução da autora). Portanto, tomando por base o trabalho de levantamento bibliográfico da autora citada, a empatia como uma forma específica de sociação, é um processo estruturado de interação, de comunicação. O processo da empatia poderia ser sumarizado em: Colocar-se no lugar do outro, sem julgá-lo, entender as emoções que o outro sente e comunicar este entendimento.

Brown (2013) alega que a empatia leva à conexão entre pessoas, exigindo coragem para o indivíduo sentir com o outro, enquanto a simpatia leva à falta de compreensão e à desconexão. A simpatia passa por imaginar-se experienciando em sua própria vida o que está acontecendo

⁸ Texto original em inglês: “*Empirical referents are (a) the ability to listen, (b) the ability to take on another’s term of reference, (c) the ability to understand and not judge, and (d) the ability to communicate that understanding*” (WISEMAN, 1996, p. 1166).

ao outro, assim como a compaixão, que se refere a uma reação emocional não compartilhada (KRZNARIC, 2020), ambos levando ao sentimento de piedade.

Já o respeito kantiano defende a racionalização do que seria a forma justa de tratamento de um ser humano para com o outro. Para Kant, há a obrigação individual e coletiva de preservar os direitos humanos de outrem, independente de nossa relação ou conhecimento sobre os indivíduos, meramente por serem reconhecidos como seres humanos (SANDEL, 2020). Diferentemente da empatia, o respeito kantiano não considera a compreensão das emoções do outro.

Sandel (2020) ainda opõe este conceito à famosa Regra de Ouro, de fazer ao outro apenas o que gostaria que fosse feito a você, já que em face de um dilema moral, pode ter consequências diferentes. O autor sugere como exemplo uma suposição da necessidade de escolha entre responder o questionamento de uma idosa em estado de saúde delicado com uma notícia real, porém triste, ou mentir de forma a evitar seu sofrimento. Pelo respeito kantiano, a idosa deve ser respeitada como ser racional, merecendo a verdade, sendo a mentira um ato de autopreservação e não de respeito ao outro. A interpretação deste dilema pela Regra de Ouro é subjetiva, sendo a decisão final variável de acordo com particularidades do tomador de decisão.

A empatia ainda se difere da Regra de Ouro, similarmente à simpatia, requerendo ao indivíduo o exercício da imaginação para o reconhecimento da individualidade do outro e a identificação de suas próprias perspectivas, necessidades e vontades. A Regra de Ouro, modificada para atender os princípios empáticos, seria o fazer ao outro apenas o que o outro gostaria que fosse feito a si (KRZNARIC, 2020). A ação ética, seguindo a ética Aristotélica, que nos indica que as ações devem ser voltadas ao bem comum, fica sujeita ao entendimento individual do que se apresenta como algo bom para a sociedade.

A análise da simpatia e da empatia pode passar pela compreensão da dádiva, dado que, mesmo sendo algo imaterial, pode ser oferecido ao outro em uma interação social.

Marcel Mauss (1872-1950), sociólogo francês, contribuiu grandemente com a construção de conhecimento para a Sociologia e Antropologia no início do século XX. Sobrinho de Émile Durkheim, outro grande nome da Sociologia, seus estudos forneceram bases para a ampliação do escopo e o desenvolvimento desta área de conhecimento. Em seu “Ensaio sobre a dádiva” (MAUSS, 2003c), o autor explora os temas do doar e receber.

A dádiva, para Mauss, pode ser vista como um fato social do tipo total, com diferentes interpretações de acordo com a lente a ser utilizada para sua análise. Para o autor “as trocas e os contratos se fazem sob a forma de presentes, em teoria voluntários, na verdade

obrigatoriamente dados e retribuídos” (MAUSS, 2003c, p. 187). A esta troca de dádivas, o autor denomina “sistema das prestações totais” (p.191).

O autor, analisando a dádiva em diversas civilizações, mostra o presentear como uma convenção social que em vários momentos é obrigatória tanto de ser dada, quanto de ser recebida e que, sua ausência, ou caso o indivíduo não a cumpra ao nível esperado, pode até desencadear conflitos entre povos. Detalhando os processos neste sentido, Mauss (2003c) ressalta ainda que a dádiva, como reconhecida pelas civilizações estudadas, deve ser obrigatoriamente retribuída em qualidade superior e, enquanto não retribuída, determina um vínculo muito forte entre os indivíduos, em que aquele que deu o presente se situa em posição superior ao outro. Explorando a origem da palavra “gift”, o autor afirma que, em línguas germânicas, significa tanto “presente”, quanto “veneno”.

A respeito da doação, da caridade, o autor afirma que, “a esmola é fruto de uma noção moral da dádiva da fortuna, de um lado, e de uma noção de sacrifício, de outro” (MAUSS, 2003c, p. 208). Em diferentes crenças, o que é doado nesta vida, seria retornado ao doador após a morte, representando um sacrifício temporário, que seria recompensado em momento futuro. Ainda, segundo Mauss (2003c), muitas vezes a caridade é ofensiva para quem a aceita, sendo moralmente rejeitada (MAUSS, 2003c). Isto se dá possivelmente pela função categorizadora da caridade, mencionada por Simmel (1907), e pelo julgamento implícito entre aquele virtuoso que doa e o profano que recebe.

O autor ainda explora a obrigação do receber, em que o indivíduo não pode recusar a dádiva recebida (MAUSS, 2003c). A estranheza da recusa de uma dádiva intensifica-se, ainda, quando se dá entre indivíduos de grupos sociais de poder aquisitivo diferente. Quando pensamos uma doação a grupos sociais com menor poder aquisitivo, o receber torna-se obrigatório. Coisifica-se a pessoa, despiando-a de seus desejos e vontades, esperando-se que esta receba a coisa dada – independente do que seja, com prazer, que fique grata e que demonstre essa gratidão. A recusa torna-se ofensiva. O doador, porém, gratifica-se por ser tratado como alguém que doa sem que se espere algo em troca, sem perceber que a gratidão esperada de sua doação muitas vezes não considera a perspectiva do outro.

Mauss (2003c) afirma ainda que a generosidade, que torna superior aquele que doa, como signo de riqueza, pode tornar-se uma competição: “Todos, homens e mulheres, procuram-se superar-se uns aos outros em generosidade” (p.212). Quem dispõem de maiores e melhores doações, passa ser considerado mais virtuoso pelos demais.

Em termos de políticas públicas de cunho social, Mauss (2003c) afirma que:

A sociedade quer reencontrar a célula social. Ela procura, cerca o indivíduo, num curioso estado de espírito no qual se misturam o sentimento dos direitos que ele possui e outros sentimentos mais puros – de solidariedade. Os temas da dádiva, da liberalidade e do interesse que há em dar, reaparecem entre nós como um motivo dominante há muito esquecido (MAUSS, 2003c, p.297-298).

O autor afirma que o caminho para a felicidade reside no entendimento, na generosidade. “Os povos, as classes, as famílias, os indivíduos poderão enriquecer, mas só serão felizes quando souberem sentar-se como cavalheiros, em torno da riqueza comum” (MAUSS, 2003c, p.314).

A simpatia, como dádiva, muitas vezes pode ser reconhecida nesta mesma obrigação do receber em que, sem considerar a perspectiva do outro, exige-se uma reciprocidade que certas vezes não é possível. A empatia, porém, não depende do receber já que a maioria de seus atributos (a tomada de perspectiva, ausência de julgamento, compreensão das emoções) podem ser realizados de forma internalizada, faltando apenas a última, a comunicação deste entendimento, que necessita da presença do outro, porém não exige sua resposta.

O uso da simpatia em uma interação social, cria a expectativa da reciprocidade, enquanto a empatia permite ao usuário a libertação da culpa e a conexão com o outro. Um exemplo possivelmente descreverá de forma mais clara: Quando cumprimentamos alguém com um caloroso “Bom dia!” e recebemos um grunhido em retorno, enquanto o outro abaixa a cabeça, isto pode causar frustração pela falta de reciprocidade.

Porém, se seguirmos por outro caminho e utilizarmos a empatia, podemos tentar entender que não sabemos o suficiente sobre os desafios que o outro está enfrentando na vida, e talvez haja motivos não ditos para tal comportamento. Esta compreensão pode nos libertar do sentimento de culpa, já que imediatamente é possível desassociar as nossas ações do comportamento do outro, que está fora do nosso controle e sujeito a diversas influências.

A ação que se baseia na empatia não é obrigatoriamente cheia de simpatia. Em uma situação como a do exemplo, continuar agindo com uma simpatia exagerada pode dar origem a um sentimento de culpa no outro por não poder oferecer a simpatia em retorno, sendo o oferecimento de apoio a melhor saída. Sugerem-se, portanto, as seguintes indagações que devem ser respondidas pelo indivíduo: Eu gostaria de oferecer apoio a esta pessoa? Se sim, quanto apoio estou disposto a dar?

O apoio é uma dádiva, que para seu oferecimento é necessário fazer uma escolha, e pode ser dada com palavras simples que descrevam a verdade, como: “Eu não sei os desafios que você está enfrentando, mas espero que você tenha mesmo um bom dia.” Ou então, caso o indivíduo esteja disposto a oferecer mais apoio: “Está tudo bem com você? Você não parece

estar animado. Eu não sei os desafios que você está enfrentando, mas se você quiser se abrir comigo, estou por aqui.”

O esforço para tomada de perspectiva, compreensão da realidade do outro, conexão com suas próprias emoções e comunicação deste entendimento pode se tornar exaustivo quando repetido muitas vezes, mas há que se diferenciar a dádiva da empatia de outras dádivas já que o processo de comunicação empática é majoritariamente internalizado no indivíduo e é uma abordagem que beneficia as duas partes e não apenas a receptora, permitindo trazer clareza sobre as suas próprias emoções em relação às ações ou reações do outro.

Então mais algumas indagações são necessárias, como: “A forma com que a pessoa reagiu me ofendeu? Eu gostaria que o outro pedisse desculpas, ou posso perdoá-lo por isso diretamente?” O perdão também pode ser entendido como dádiva, porém recomenda-se que a forma de esclarecer ao outro que sua reação foi ofensiva e solicitar este pedido de perdão também passe pela empatia para melhor gestão de um possível conflito antes que este se estabeleça.

É possível imaginar que, a empatia, se contratualista, não pode ser sustentada. O processo da empatia, caso dependa da reciprocidade, falha em si mesmo, dado que a própria exigência de que o outro aja com empatia, não considera a perspectiva do outro. Deve ser ressaltado, porém, que o processo empático não está associado à aceitação ou perdão do comportamento do outro, cuja dádiva é uma escolha. A compreensão e conexão podem se dar até em situações complexas, em que não seja possível a aceitação ou o perdão.

Levinas, filósofo francês judeu que viveu de 1908 a 1995, tendo visto e sofrido as consequências do antissemitismo durante duas guerras mundiais, entendia que a dependência entre o que é ético e a concepção individual de justiça não deve ocorrer, já que o indivíduo pode acreditar estar agindo para o bem comum enquanto faz verdadeiras atrocidades para com o outro. Para Levinas, a ética não existe como absoluta ou pura. Ela é, assim como a sociedade, construída em cada interação social, pelo encontro e pela linguagem (MARTINS & LEPARGNEUR, 2014).

Oposto ao narcisismo, este olhar para o outro como singular, possuidor de contexto próprio e de direitos, invoca no indivíduo uma responsabilidade para com o outro que supera nossa própria liberdade, que surge ao nos depararmos com o rosto do outro. Sua crença na ética para alteridade é não-contratualista, ou seja, não necessita de reciprocidade, não deve depender da ação do outro (MARTINS & LEPARGNEUR, 2014). Em suas palavras:

Como estou inclinado a pensar, a alteridade do outro homem em relação ao eu é inicialmente – e, ousar dizer, é “positivamente” – rosto do outro homem obrigando o eu, o qual de imediato – sem deliberação – responde por outrem. De imediato, isto é,

responde “gratuitamente”, sem se preocupar com reciprocidade. Gratuitude do pelo outro, resposta de responsabilidade (LEVINAS, 2005, p.214 *apud* SOARES, 2011, p.12).

Derrida, filósofo algeriano judeu que também sofreu com o antissemitismo à época da segunda guerra mundial, acreditava que de forma frequente valorizamos de forma não proporcional e arbitrária um dos lados de uma questão, ignorando a natureza caleidoscópica da realidade (STRAHERN, 2002).

Derrida, fala sobre a aporia, palavra de origem grega e sobre ela, afirma:

A experiência do que acontece [*se passe*] e é fascinante [*passionne*] nesta não-passagem, paralisando-nos nesta separação de uma forma que não é necessariamente negativa: perante uma porta, um limiar, uma fronteira, uma linha, ou simplesmente a borda ou a aproximação da outra como tal. Deve ser uma questão de [*devrait y aller du*] o que, em suma, parece bloquear o nosso caminho ou separar-nos no próprio local onde já não seria possível constituir um problema, um projeto, ou uma projeção, ou seja, no ponto em que o próprio projeto ou a tarefa problemática se torna impossível e onde estamos expostos, absolutamente sem proteção, sem problema, e sem prótese, sem possível substituição, singularmente expostos na nossa singularidade absoluta e absolutamente nua, ou seja, desarmados, entregues ao outro, incapazes mesmo de nos abrigarmos atrás daquilo que ainda poderia proteger a interioridade de um segredo (DERRIDA, 1993, p.12, tradução da autora⁹).

Derrida vê a ausência de opiniões formadas, esta Aporia, como marca de maturidade, aspecto que deveríamos ver com orgulho. Para que seja possível a ausência de julgamento na tomada de perspectiva, a aporia se dá como essencial no processo empático. A existência de opiniões formadas, sem que seja possível deixá-las de lado, impede o processo empático.

Partindo do princípio de que muitas das opiniões extremas estão pautadas em uma falta de reconhecimento de valor e mérito no discurso do outro, Derrida chama de desconstrução o processo de desmonte da nossa lealdade extrema a uma ideia e o aprendizado da identificação de verdades em seu oposto (STRAHERN, 2002). A etapa de tomada de perspectiva, chave para o processo empático, depende desta desconstrução apresentada por Derrida, essencial para o entendimento do contexto do outro.

A tomada de perspectiva e seu exercício cognitivo intencional relacionado à observação e o processamento mental não é, porém, suficiente para o estabelecimento do processo

⁹ Ressalta-se que a tradução pela autora foi feita a partir do texto em inglês, previamente traduzido do original em francês. Foram mantidos os colchetes do tradutor com referência ao idioma original: “*The experience of what happens [se passe] and is fascinating [passionne] in this nonpassage, paralyzing us in this separation in a way that is not necessarily negative: before a door, a threshold, a border, a line, or simply the edge or the approach of the other as such. It should be a matter of [devrait y aller du] what, in sum, appears to block our way or to separate us in the very place where it would no longer be possible to constitute a problem, a project, or a projection, that is, at the point where the very project or the problematic task becomes impossible and where we are exposed, absolutely without protection, without problem, and without prosthesis, without possible substitution, singularly exposed in our absolute and absolutely naked uniqueness, that is to say, disarmed, delivered to the other, incapable even of sheltering ourselves behind what could still protect the interiority of a secret*” (DERRIDA, 1993, p.12).

empático. Rogers (1957, *apud* WISEMAN, 1996, p.1164) distingue ainda mais dois componentes da empatia além do cognitivo: o afetivo, relativo à sensibilidade e às emoções; e de comunicação, com a resposta a este processo. A análise do processo empático, portanto, deve ser realizada abrangendo aspectos psicológicos, sociais e fisiológicos dos seres humanos.

Estes elementos, para Mauss (2003a), estão entrelaçados no Indivíduo, de forma que as manifestações destes fatos são produtos do indivíduo total, não sendo possível a dissociação de suas origens. A noção de homem total apresentada por Mauss (2003a) vem oferecer base a estas análises, compondo pelo menos as dimensões psicológica, social e biológica, em que estas estão tão entremeadas no indivíduo que se a análise de uma manifestação tomar por base apenas uma destas dimensões, pode-se chegar a conclusões erradas ou incompletas. Como exemplo, a morte sugerida pela coletividade, nas sociedades australianas e neozelandesas associada ao profano e à punição pelo pecado, leva o indivíduo da crença na morte à morte real em um breve período de tempo (MAUSS, 2003b).

O indivíduo, que conscientemente acredita na morte certa e que nada pode fazer para impedi-la, tem sua fisiologia modificada pela sua própria crença, levando à rápida deterioração da sua saúde. Tão rápido quanto esta deterioração é a recuperação se o indivíduo for exposto a uma cerimônia mágica de exorcismo. Diferente de análises puramente psicológicas ou neurológicas, que classificariam o caso como um distúrbio, Mauss (2003b) apresenta este estudo de caso como uma mera consequência da força dos signos da cultura construída pelos indivíduos pertencentes àquela comunidade, como uma manifestação do homem total, que é também estético e obedece a expectativas de forma, fornecendo base ao seu conceito e valorizando o diálogo interdisciplinar na análise dos fenômenos humanos.

A divisão de áreas de conhecimento permitiu aos estudiosos limitar, definir e aprofundar escopos específicos, porém coexistem em uma mesma estrutura, se influenciando entre si de forma indissociável, sendo todos diferentes perfis do mesmo fato total. Desta forma, o limite de abrangência de cada ciência ou é inexistente, ou é difuso, sendo mais assertivamente indicado como uma faixa do que como uma linha geográfica que dita onde uma ciência deve ser aplicada e onde é a vez de outra.

Assim como a análise do homem total, é possível o analisar durante o processo empático, que apresenta componentes afetivos, cognitivos e de comunicação, que interagem e se influenciam entre si. A intenção de estabelecer o processo empático não é suficiente para a sua realização, sendo importante considerar que a maturidade do indivíduo no conhecimento de suas próprias emoções, a capacidade de identificação destas no outro, a compreensão da influência do contexto no indivíduo, ainda, a capacidade neurológica e psicológica de

intencionalmente reconhecer o contexto do outro e colocar-se em seu lugar, assim como as capacidades comunicativas do indivíduo entram em cena simultaneamente durante o processo empático.

Ressalta-se que a análise de tais visões individualmente tampouco compreende o todo. A análise do que é humano, não obedece aos limites que impusemos à ciência ao longo da história, sendo o entendimento das interações entre os fatores psicológico, social e fisiológico, que coexistem e se influenciam, também determinantes para compreensão do indivíduo total.

A influência da fisiologia na identidade do indivíduo e da cultura no funcionamento fisiológico do indivíduo e em suas ações são objeto de estudo de diversas linhas de pensamento. A sociobiologia vê os comportamentos, traços de personalidade, de identidade, como fatos biológicos, em que, antes do comportamento social em si, haveria um fundamento biológico que o incite e controle, comportamentos estes sempre voltados à sobrevivência da espécie e seu sucesso reprodutivo. Esta visão, em que o homem é produto do corpo, desconsidera toda a influência social no desenvolvimento humano, imputando sua origem apenas à biologia e medicina, deixando de explicar diferenças culturais marcantes entre populações que levam a crenças e comportamentos bastante distintos (LE BRETON, 2007).

Rabinow (1999) vai além, analisando o Projeto Genoma, que teve o objetivo de construção de um mapa físico do DNA humano, propondo-se a avançar no caminho da identificação do propósito de cada unidade do DNA. Esta identificação claramente não ficaria apenas como adição ao conhecimento humano, tendo a intenção de permitir a modificação do genoma para modificação do indivíduo, remodelando a natureza, até que se torne artificial, processo que o autor chama de *biosocialidade*, e entende como evolução da sociobiologia. Em suas palavras:

O meu palpite fundamentado é que a nova genética provará ser uma força maior para remodelar a sociedade e a vida do que foi a revolução na física, porque será incorporada em todo o tecido social a nível micro por uma variedade de práticas e discursos biopolíticos (RABINOW, 1999, p.186, tradução da autora) ¹⁰.

E, ainda:

No futuro, a nova genética deixará de ser uma metáfora biológica para a sociedade moderna e tornar-se-á, ao invés, uma rede de circulação de termos de identidade e restrição de locais, em torno do qual e através do qual um tipo verdadeiramente novo

¹⁰ Texto original em inglês: “My educated guess is that the new genetics will prove to be a greater force for reshaping society and life than was the revolution in physics, because it will be embedded throughout the social fabric at the microlevel by a variety of biopolitical practices and discourses” (RABINOW, 1999, p.186).

de autoprodução surgirá, que eu chamo *biosocialidade* (RABINOW, 1999, p.186, tradução da autora)¹¹.

O caso de Phineas Gage foi determinante na descoberta do controle do cérebro no comportamento. Em 1848, Gage teve uma perfuração no crânio devido a um acidente ocupacional. Uma barra de ferro atravessou sua face esquerda, saindo pelo topo do crânio. Segundo os registros, Gage em pouco tempo passou por uma mudança radical de personalidade, tornando-se agressivo, com limitado senso moral. Casos de modificação de comportamentos e personalidade derivada de lesões no cérebro são amplamente registradas até hoje. (MASIERO, 2003)

A partir do estudo das alterações comportamentais de Phineas Gage, desenvolveu-se e aprofundou-se a pesquisa do nível de controle da parte frontal do córtex na personalidade e em padrões de comportamento, tendo consequências de ética altamente discutível, como a lobotomia e a leucotomia. Estas intervenções neurocirúrgicas ainda eram experimentais quando foram aplicadas vastamente em pacientes diagnosticados com distúrbios mentais, removendo partes do cérebro – sem especificação detalhada do local exato nem da porção do cérebro a ser removida, com o objetivo de curar doenças mentais, tornando os indivíduos mais dóceis, porém muitas vezes causando sequelas irreversíveis, quando não a morte do paciente (MASIERO, 2003).

Hoje, a neurociência avançada entende o cérebro como um órgão extremamente complexo e especializado, em que cada comportamento é necessariamente controlado por regiões específicas do cérebro (BARTELS & ZEKI, 2003). O uso de medicamentos antidepressivos por anos vem salvando vidas, intervindo quimicamente em neurotransmissores específicos, sem impactar outras funções cerebrais (MORENO *et al.*, 1999), possibilitando indivíduos com tendência à depressão, ansiedade e transtornos de personalidade a ter uma maior sensação de controle de suas próprias vidas, sendo mais independentes e com um convívio mais saudável em sociedade.

O cérebro é um órgão altamente adaptável, possuindo uma característica chamada de plasticidade, que permite a adaptação e modificação da fisiologia por fatores sociais e psicológicos. A plasticidade do cérebro, especialmente o infantil, traz séculos de discussão sobre o tópico, com resultados impressionantes no quanto a socialização impacta a fisiologia do

¹¹ Texto original em inglês: “*In the future, the new genetics will cease to be a biological metaphor for modern society and will become instead a circulation network of identity terms and restriction loci, around which and through which a truly new type of autoproduction will emerge, which I call biosociality*” (RABINOW, 1999, p.186).

indivíduo, e em como a fisiologia impacta a socialização. Para Velho e De Castro (1978), o aspecto biológico e evolucionário do homem apenas apresenta determinações gerais de comportamento, sendo papel da cultura dar continuidade ao desenvolvimento do indivíduo, ensinando-o os códigos necessários para sua adaptação ao grupo social em que está inserido. Le Breton (2019) afirma que:

Os gestos que sustentam a relação com o mundo e que colorem a presença não provêm nem de uma pura e simples fisiologia, nem unicamente da psicologia: ambas se incrustam a um simbolismo corporal que lhes confere sentido, nutrindo-se, ainda, da cultura afetiva que o sujeito vive à sua maneira (LE BRETON, 2019, p.9).

Estas forças atuam em complementariedade, sendo impossível a determinação exata de seu nível de influência, sendo encaradas, como apresentado por Mauss (2003a), como formadoras do homem total que, complexo como é, não poderia ser considerado objeto de apenas uma destas disciplinas.

Partirei, neste estudo, de uma posição intermediária, que crê que não há disciplina mais importante que outra na análise da disposição empática de um indivíduo. Consideraremos que para cada indivíduo há tendências biológicas, psicológicas e variações neurológicas ao longo da vida que podem modificar sua percepção da realidade e comportamentos, como também que as construções sociais modelam o desenvolvimento destas tendências e suas expressões, por vezes tendo consequências na fisiologia humana.

Sendo necessário à empatia o reconhecimento das emoções de outro ao enfrentar uma situação, torna-se essencial o autoconhecimento do indivíduo para saber identificar suas próprias emoções. Esta afirmação, mesmo que óbvia, torna-se muito importante em situações em que o indivíduo não desenvolveu a capacidade de, ou possui grande dificuldade de, reconhecer, nomear e lidar com suas próprias emoções, sensações e sentimentos, ou mesmo, se possui disfunções neurológicas que não o permitem (BUMARD, 1987 *apud* WISEMAN, 1996).

Em termos neurológicos, os neurônios-espelho são considerados os componentes que permitem a empatia. Devido a estas estruturas, existe a ativação da mesma região cerebral quando o indivíduo realiza uma ação ou quando assiste à realização desta ação por outro, fazendo com que as reações musculares e corporais de forma geral e as sensações sejam similares a se a experiência estivesse ocorrendo consigo (KEISER & FADIGA, 2008; LAMEIRA et. al, 2006). Ou seja, a simples observação de alguém em sofrimento, como pode apresentado pela Figura 2 ou como a plateia observando o ator expressar a emoção da tristeza, é suficiente para que um indivíduo neurologicamente normal sinta este sofrimento como se fosse com si mesmo.



Figura 2: Menino sírio em expressão de sofrimento. A simples observação da imagem e identificação do que é socialmente entendido como tristeza é capaz de provocar sensações de agonia no observador. A duração da observação intensifica estas sensações pelo corpo, como se o próprio observador estivesse em sofrimento. Fonte: KEISER, 2016.

Os neurônios-espelho estão presentes no cérebro desde o nascimento do indivíduo, permitindo a compreensão dos códigos sociais presentes naquela cultura e sua adaptação que permita a sociação. Fisicamente, as regiões cerebrais envolvidas na empatia cognitiva e emocional identificadas atualmente são a insula bilateral e o córtex cingulado anterior e posterior, e adicionalmente a amígdala contribuindo para o componente emocional (GENG *et al.*, 2018). Zak & Barraza (2009), chamam este circuito cerebral de sistema de Empatia Humana Mediada por Ocitocina (conhecida pela sigla HOME em inglês, cuja tradução direta é lar), que ativa regiões evolucionariamente antigas do cérebro como a amígdala, sendo modulado pelo neocórtex, região mais recente e relacionada à cognição.

A ocitocina, informalmente conhecida como o hormônio do amor, é uma molécula chave na evolução dos mamíferos por ser responsável pelo intenso cuidado maternal necessário ao desenvolvimento da prole no início da sua vida. Este hormônio quando liberado gera sensações de prazer e aumenta a atividade pró-social e o vínculo entre pessoas. (ZAK & BARRAZA, 2009).

Estudos mostraram que houve um aumento no nível de ocitocina no sangue de 98% das pessoas expostas a uma animação de fundo dramático a respeito de um pai falando de seu filho de seis anos com câncer terminal, sendo este aumento proporcional à sensação de angústia autoinformada da experiência e também proporcional à doação realizada individualmente ao fim do experimento a instituições voltadas a estudos de câncer, indicando uma relação direta entre a liberação de ocitocina e a chamada disposição empática de ajudar o outro. Adicionalmente, a exposição à ocitocina artificial intranasal resultou em um aumento tanto no

sucesso na identificação de emoções pela análise de expressões faciais, quanto na generosidade de doações realizadas individualmente durante experimentos. Estes resultados levaram os autores a desenvolver o Modelo Empatia-Generosidade de forma a esclarecer como a angústia e a empatia influenciam no comportamento humano (ZAK & BARRAZA, 2009).

Os estudos ocidentais que se propuseram a realizar uma análise da diferença da empatia relacionada ao gênero indicaram que mulheres tendem a pontuar mais em testes de empatia do que homens (KONRATH *et al.*, 2011) e que a ocitocina tem efeitos diferentes no comportamento humano relacionados à diferença de gênero (CHEN *et al.*, 2016; GAO *et al.* 2016; LUO *et al.* 2017, *apud* GENG *et al.*, 2018, p.3). Já o estudo de Geng *et al.* (2018) com uma população oriental, identificou que não houve variação significativa por gênero na modulação da liberação de ocitocina em experimentos relacionados à generosidade.

Em um diferente estudo com uma população ocidental, o que em um primeiro experimento se mostrou como uma grande diferença entre a empatia demonstrada por indivíduos de gêneros diferentes, foi eliminada em um segundo experimento pela inserção de uma motivação: o indivíduo receberia uma recompensa em dinheiro ao se esforçar para entender as emoções e assumir a perspectiva do outro (ZAKI, 2019).

Tanto a falta de consenso acerca da diferença na predisposição para a empatia em diferentes gêneros nas diferentes culturas quanto a mudança de resultados ao longo do estudo devido à inserção de uma motivação corroboram a teoria de que esta diferença é determinada socialmente, e não biologicamente. Ainda, esta capacidade similar para empatia após a inserção da motivação demonstra que a determinação cultural dos papéis de gênero, neste caso, não teve como consequência a mudança fisiológica causando impossibilidade do acionamento das estruturas cerebrais responsáveis pela empatia. Estas não estavam ausentes ou atrofiadas, apenas inativas, podendo ser acionadas cognitivamente pela disposição do indivíduo (ZAKI, 2019).

A empatia, em que um indivíduo intencionalmente interage com outro de forma sociável e compreensiva, depende do impulso de sociabilidade existente no indivíduo e é constituída de um processo complexo, estruturado e consciente de comunicação. A expectativa da empatia não se realiza quando não há interação entre indivíduos, portanto seria possível classificar a empatia como uma forma específica de sociação, de criação de sociedade, que gera conexão psicológica racional – pela fala e entendimento, e conexão emocional entre os indivíduos.

Este impulso de sociabilidade sem necessidade de coerção do indivíduo está presente no conceito de sociedade da escola de sociologia alemã. Segundo Siqueira (2001), nesta linha de pensamento, a sociedade é representada pelas interações, pelas comunicações entre pessoas.

Assim, tudo que é presente nos indivíduos de forma a influenciar ou receber influências de outros, é matéria da sociação.

Apesar de haver ordens sociais, como o Estado, a religião e a economia, estas não são estruturas que se sustentem de forma independente, ou seja, a sociedade e as instituições sociais, para estes autores, são fluidas, sendo criadas e modificadas junto com o ser humano a partir de sua comunicação com o outro. Na escola alemã, não há problema social fundamental da sociedade que requeira modificação das formas sociais, já que estas mesmas são fluidas, sendo constantemente recriadas a cada nova interação entre indivíduos (SIQUEIRA, 2001).

Já a escola de sociologia francesa apresenta a sociedade como uma estrutura imposta ao indivíduo. Desta forma, as motivações das ações individuais são inconscientes e suas ações, um reflexo, já que a lógica da sociedade está acima da liberdade de escolha do indivíduo. A análise sociológica de Émile Durkheim, preponente autor da escola francesa, considera a dualidade do indivíduo, que contém ao mesmo tempo um ser individual, com emoções e desejos, e um ser social. O ser individual necessita de regramento moral e o ser social, de ser forçado à sociação (SIQUEIRA, 2001). Assim, em lados opostos são posicionados o indivíduo e a sociedade. No funcionalismo, derivado desta linha de pensamento, a sociedade é analisada como instituição independente do indivíduo, com seus próprios mecanismos e funções (BERGER, 1987).

Durkheim (2001) afirma que a prática religiosa traz coesão social, por meio do senso de pertencimento gerado nos indivíduos e pela regulação do comportamento individual, promovendo solidariedade social. Para o autor, a religião é um símbolo de manifestação da sociedade e, por isso, tem uma força impessoal sobre os indivíduos, em que os indivíduos devem renunciar a suas preferências pessoais pelo bem da sociedade. Assim como a religião, a sociedade, nesta linha de pensamento, impõe uma força coletiva nos indivíduos contra a qual não é possível para indivíduo solitário combater.

O autor considera a sociedade como algo vivo, com estruturas próprias, fatos sociais, que são gerais, externos e coercitivos ao indivíduo. Para Durkheim, em uma visão funcionalista, vê os fatos sociais como casamento, divisão do trabalho, religião, como promovendo a coesão da sociedade, porém afirma ainda que há fatos sociais patológicos, problemas que devem ser consertados na sociedade (DURKHEIM, 2020).

Durkheim (2000), ainda, analisando os efeitos da industrialização na mente individual, percebeu que este processo aumenta significativamente a taxa de suicídios. Sua teoria era de que o capitalismo moderno traz infelicidade às pessoas, tendo como motivos o individualismo do tipo egoístico, esperança excessiva, liberdade excessiva, ateísmo e o enfraquecimento da nação e da família. O indivíduo, na sociedade moderna, é estrutura fundamental. A ele é dada

a responsabilidade das decisões e controle de sua própria vida. Pressionado, se suas decisões o levam ao sucesso, ganha o mérito, porém, se levam ao fracasso, o indivíduo não tem a quem culpar senão a si mesmo. Perde-se a sensação de pertencimento que havia nas comunidades rurais, o que traz insegurança e tristeza ao indivíduo. Em suas palavras:

Os avanços anormais do suicídio e mal-estar geral que atinge as sociedades contemporâneas derivam das mesmas causas. Esse número excepcionalmente elevado de mortes voluntárias prova o estado de perturbação profunda de que sofrem as sociedades civilizadas, e atesta sua gravidade (DURKHEIM, 2000, p.512).

Assim como Simmel, já mencionado neste trabalho por seus escritos sobre “A Metrópole e a Vida Mental” em 1902, Berger (1976) discorre sobre a sociedade moderna e sua fluidez. A possibilidade de experienciar culturas diferentes de sua sala de estar, escutar outros discursos e pontos de vista, poder a todo momento mudar de opinião, ser capaz de ascender economicamente e intelectualmente moldam a experiência que hoje temos da vida em sociedade. A própria identidade individual é relativa, moldada pela forma como o indivíduo enxerga sua realidade, sendo capaz de alternar entre sistemas de significado, como por exemplo religiões ou crenças, mesmo que contraditórias. Em suas palavras:

O índice sem precedentes de mobilidade geográfica e social da sociedade moderna expõe uma pessoa a uma variedade sem precedentes de maneiras de olhar o mundo. As informações sobre outras culturas que poderiam ser obtidas através de viagens são levadas à sala de estar pelos meios de comunicação (BERGER, 1976, p.60).

Esta mesma capacidade de experienciar outras culturas, opiniões e discursos, é ressaltada por Krznaric (2020) como essencial para o desenvolvimento do processo empático. O exercício destas experiências, mesmo que de sua sala de estar é considerado pelo autor como uma forma de exercitar o “músculo” da empatia, tornando-se cada vez mais capaz de colocar-se no lugar do outro.

A exposição a diferentes realidades, porém, não ocorre de forma igualitária. Velho (1978) afirma que:

Vale a pena insistir no caráter relativo da noção de familiar e exótico, especialmente na nossa sociedade. A comunicação de massa – jornal, revista, rádio, televisão, traz fatos, notícias de regiões e grupos espacialmente distantes mas que podem se tornar familiares pela frequência e intensidade com que aparecem. (...) Por outro lado, recebemos com maior ou menor frequência notícias e imagens de lugares tradicionalmente definidos como exóticos (...) Dessa forma, há indivíduos, situações, grupos de outras sociedades e culturas que nos são mais familiares do que muitas facetas e aspectos de nosso próprio meio, sociedade (VELHO, 1978, p.132).

Em seus escritos sobre Observando o Familiar, Gilberto Velho (1978) fala sobre a distância social e distância psicológica entre indivíduos. Em seus termos, é de difícil delimitação até onde o familiar é exótico ao sujeito e o exótico pode parecer muito familiar, explicando a dificuldade de um indivíduo em reconhecer-se e conectar-se com outro que

pertença a mesma sociedade, porém que tenha preferências e contextos diferentes – como por exemplo, que pertençam a grupos sociais diferentes. E, também, a facilidade de conectar-se com indivíduos de outras sociedades, outras localizações geográficas, outras culturas, porém que demonstrem os mesmos interesses e valores. O autor apresenta, no primeiro caso, como a representação de uma grande distância psicológica e uma pequena distância social e, no segundo caso, com pequena distância psicológica e grande distância social.

Velho e De Castro (1978) afirmam que uma das grandes conquistas da antropologia foi o movimento intencional de assumir o ponto de vista de outro, incluindo seu contexto na análise. Colocar-se efetivamente “no lugar do outro” para compreender sua cultura em seus próprios termos, ao que os autores chamam de altruísmo intelectual.

Roberto da Matta (1978) descreve a antropologia como formadora de conexões entre universos de significação. Para isto, o antropólogo deve intencionalmente estudar para compreender o contexto de outro, aproximando-se fisicamente e cognitivamente do objeto de estudo. Segundo o autor, “tudo é fundado na alteridade em Antropologia: pois só existe antropólogo quando há um nativo transformado em informante. E só há dados quando há um processo de empatia correndo lado a lado” (p.10).

Stewart (2017) relata que “para mim, a afetividade se manifestou através de uma lenta prática etnográfica sintonizada com as formas e forças que se desdobram em cenas e encontros”¹² (p.192, tradução da autora). A autora descreve o uso da afetividade em suas avaliações etnográficas como algo que a permitiu perceber sentimentos e sensações que a mera avaliação crítica não compreenderia. Em suas palavras, “um mundo que é vivido, embora não simplesmente ancorado na consciência do sujeito humanista ou de suas categorias de pensamento. Em vez disso, um mundo carregado de afeto é uma zona de contato prolífica e de uso misto em um estado de transição contínuo, que deixa as pessoas “improvisando com o que já foi sentido” (MANNING, 2009, p.30 *apud* STEWART, 2017, p.194).

Para Surrallés (2004) não há distinção clara entre os domínios da cognição e da emoção, concluindo pela onipresença da afetividade. O autor afirma que na maioria das línguas, não existe termo equivalente ao que chamamos de emoções (LUTZ, 1988 *apud* SURRALLÉS, 2004). Em suas palavras:

Se a afetividade não é apenas uma espécie de 'música de fundo' da estrutura cognitiva, produzindo tensões e modulações, mas finalmente integrada como um dispositivo adicional, resta apenas seguir o caminho que parte do princípio de que o domínio da

¹² No original em inglês: “For me, affect came into view through a slowed ethnographic practice attuned to the forms and forces unfolding in scenes and encounters” (STEWART, 2017, p.192).

sensação está em continuidade com o da cognição (SURRELLÉS, 2004, p.67, tradução da autora)¹³.

De acordo com Velho (1978), a empatia voltada ao familiar, quando há pequena distância psicológica, é de certa forma menos desafiadora do que aquela voltada ao exótico, quando há uma grande distância psicológica entre indivíduos. No processo da empatia, principalmente voltada ao exótico, em que o racional e o emocional estão agindo conjuntamente no sujeito em um esforço de imaginação, de compreensão do contexto ao qual não pertence e das emoções sentidas pelo outro, e de conexão e comunicação, com frequência dá-se no indivíduo uma mudança de posicionamento. A experiência da vulnerabilização e do raciocínio que leva à compreensão do contexto do outro, como menciona Velho (1978), leva a uma descoberta repentina, um rompimento da hierarquia, que pode ser duradouro, ou apenas momentâneo.

Ao processo empático que permite ao indivíduo o desenvolvimento do raciocínio que leva à compreensão acerca de outro grupo social diferente do que pertence denomina-se empatia social. Dado que a experiência pode levar à modificação, no indivíduo de seus valores e conclusões acerca do que é ético é justo, culminando na decisão por parte do indivíduo de utilizar-se do novo conhecimento adquirido e modificar suas interações futuras com outros - interações estas formadoras da sociedade -, a empatia social demonstra um potencial de transformação das regras presentes na nossa sociedade (SEGAL *et al.*, 2012), as quais criamos e reiteramos a cada interação.

Em seus trabalhos, Segal *et. al* (2012) se propõem a explicar a relação entre empatia e transformação social, esquematizando de forma educativa este processo, traduzido pela autora e apresentado pela Figura 3. Ressalta-se que a empatia social, quando ocorre como interação social, é um processo fluido e, por isso, de difícil delimitação. Assim como a empatia em si, o processo de empatia social só se torna rígido e estruturado a um olhar externo e categorizador.

¹³ No original em francês “*Or, si l'affectivité ne constitue pas seulement une sorte de "musique de fond" de la structure cognitive, produisant certes des tensions et des modulations, mais finalement intégrée comme un dispositif de plus, il ne reste qu'à suivre la voie qui part du principe que le domaine de la sensation est en continuité avec celui de la cognition*” (SURRELLÉS, 2004, p.67).

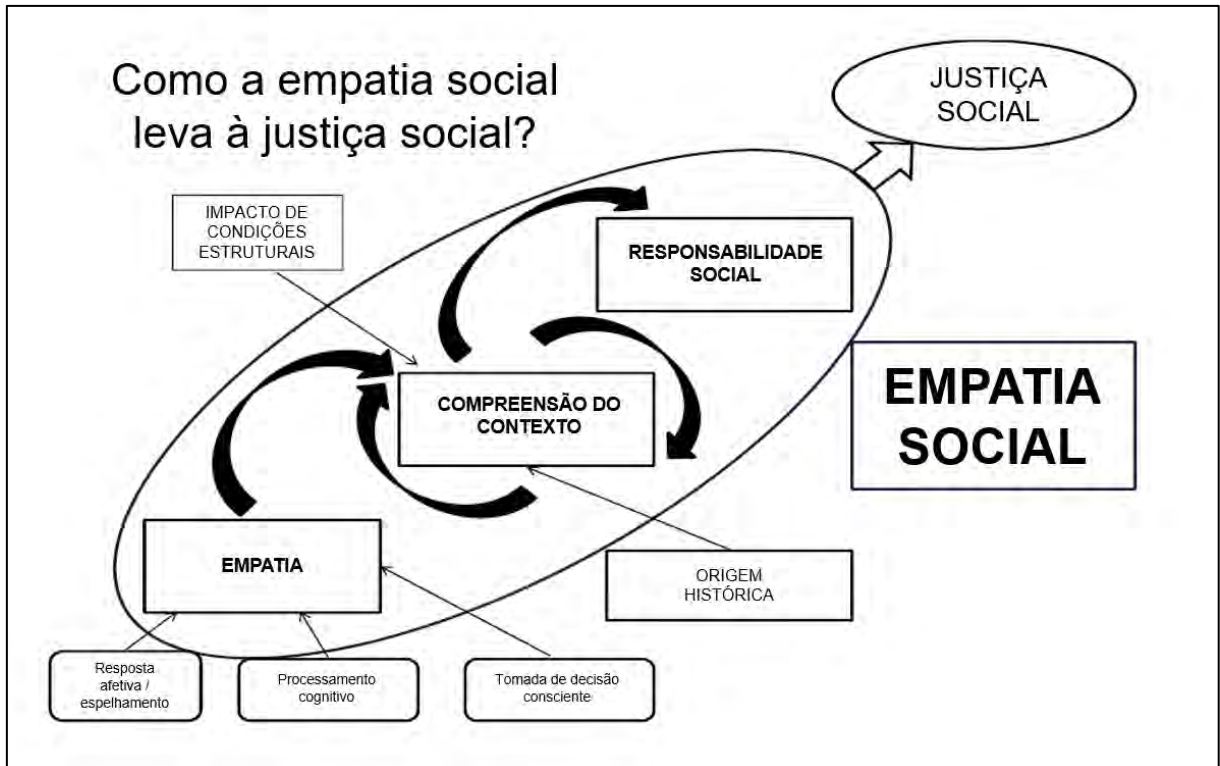


Figura 3: Processo de empatia social levando à justiça social. Fonte: Adaptado de SEGAL et. al, 2012. Tradução da autora.

A empatia social é conceituada por estes autores como o processo empático interpessoal entre indivíduos de diferentes classes socioeconômicas e origens raciais/étnicas por meio da percepção ou experiência de suas situações de vida, que leva à compreensão genuína no contexto de desigualdades (SEGAL, 2011 *apud* SEGAL et. al, 2012). Esta forma de empatia tem o potencial de inspirar tolerância social, engajamento civil, mudanças sociais e bem-estar por meio do uso de processos democráticos, levando à promoção de justiça social (MORRELL, 2010 *apud* SEGAL et. al, 2012, p.1).

Este trabalho culmina na proposição de um método que tenha o potencial de promover o processo de empatia social nos participantes, consequentemente, podendo levar a uma maior mobilização por justiça social, a qual é essencial para a redução na desigualdade social. O próximo item traz aspectos gerais da desigualdade social, apresentado estatísticas que expõe de forma crua a realidade atual do país.

2. DA DESNUTRIÇÃO ÀS GRANDES RIQUEZAS: ASPECTOS DA DESIGUALDADE NO BRASIL

A fim de trazer à discussão mais informações sobre o problema da desigualdade e da pobreza no contexto contemporâneo, neste tópico serão explorados alguns aspectos relativos à situação atual da economia, distribuição de renda e desigualdade social no Brasil. Para isto, serão apresentados dados básicos para a construção do método de promoção de empatia social proposto, algumas estatísticas da distribuição de renda e mobilidade social no Brasil, além de contar com relatos obtidos diretamente pela experiência da autora em seus trabalhos sociais com a extrema pobreza. Complementarmente, será realizado um comparativo da análise social do pobre e da pobreza realizada em 1907 por Georg Simmel e manchetes atuais de reportagens da realidade brasileira.

A igualdade é um tema cujo estudo teve um momento-chave na Era das Revoluções¹⁴, em que movimentos sociais contestaram as diferenças e a igualdade foi considerada como fator constitutivo da sociedade, haja visto o lema da Revolução Francesa: Liberdade, Igualdade e Fraternidade. Ressalta-se, porém, que a igualdade entre ricos e pobres, objeto desta luta, era apenas entre homens brancos.

A desigualdade não representa apenas a diferença. O termo desigualdade existe como negação da igualdade – como referência a algo que deveria ser igual, mas não é. O termo se aplica quando categorizamos os indivíduos como homens e mulheres, brancos e pretos, ricos e pobres, e ao observarmos, conseguimos identificar que o tratamento, as oportunidades, as condições que se impõem não são igualmente distribuídas entre as categorias (BARROS, 2006).

Segundo Ribeiro (2007), “as desigualdades podem ser observadas a partir da distância que separa diferentes grupos de classe em termos das condições de vida disponíveis, quanto maior for essa distância, maior será a desigualdade” (p.21).

A desigualdade se dá sempre em relação a algo. Dentre os diversos tipos de desigualdades, a desigualdade de condições se refere à distribuição desigual pela população da posse de bens de valor para a sociedade, dando origem a classes sociais. A desigualdade de oportunidades se refere às oportunidades que levam à mobilidade social oferecidas ao indivíduo, tendo consequência principalmente sua etapa de formação. Esta desigualdade de

¹⁴ A expressão Era das Revoluções se refere ao período do final do século XVIII a meados do século XIX, em que ocorreram as grandes revoluções europeias: a Revolução Industrial na Inglaterra e a Revolução Francesa (HOBBSBAWM, 2015).

oportunidades leva à uma desigualdade de renda, ou resultados, que leva à reprodução destas desigualdades por gerações (RIBEIRO, 2007).

A mobilidade social é a possibilidade de mudança de classe econômica de um indivíduo ou uma geração, em relação a suas posses e poder de compra. A Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE, 2018) fez um estudo com 30 países, em que o Brasil figura em segundo lugar no índice que avalia a dificuldade na mobilidade social de longo prazo em que são esperadas 9 gerações até os descendentes de uma família de baixa renda atinjam uma renda média, o dobro da média dos países da OCDE, de 4,5 gerações. Dentre os países estudados, estão Índia e China, com expectativa de 7 gerações até a mobilidade social. Ressalta-se que este índice é ilustrativo e estimado com base nos 10% da população com menor renda e elasticidade social entre pais e filhos, de forma a oferecer comparativos entre os países.

A substituição do termo *pobre* pela expressão *em situação de vulnerabilidade*, que hoje é considerada politicamente correta para a designação da falta de recursos, tem como intenção ressaltar a transitoriedade da condição de pobreza, porém a mobilidade social está longe de ser algo simples de atingir. A OCDE (2018) utiliza como metáfora a existência de um elevador social que, no Brasil, está quebrado. Os chãos e tetos são grudentos, e pessoas nascidas em classes de renda baixa e suas gerações permanecerão incapazes de ascender à renda média e pessoas com muitos recursos e suas gerações, tampouco movem-se na estratigrafia social ou perdem seus privilégios. A análise em períodos mais curtos indica alguns períodos de maior mobilidade social no Brasil, em que alguns indivíduos de renda baixa são capazes de ascender a rendas superiores, porém este movimento não é estável e suas gerações retornam ao nível anterior.

Este congelamento da distribuição de renda no Brasil fica visível ao interagir com o brasileiro comum. Há um programa de combate a fome organizado por membros da sociedade civil chamado Projeto Voar Café da Manhã que, desde 2005, oferece, no mínimo duas vezes por semana, café da manhã para pessoas em vulnerabilidade social no bairro da Glória, cidade do Rio de Janeiro e estado de mesmo nome. Ao participar de uma ação deste grupo, voltada para pessoas em situação de rua e pessoas em vulnerabilidade social, foi relatado a mim por uma mulher que sua mãe já dependeu daquela doação de alimentos anteriormente, depois ela e agora também a sua filha pequena, sendo já a terceira geração de sua família de que tinha conhecimento a depender de constantes doações de alimentos para sobreviver.

Krenak (2020), ativista dos povos indígenas, afirma que “estamos devastando o planeta, cavando um fosso gigantesco de desigualdades entre povos e sociedades. De modo que há uma sub-humanidade que vive numa grande miséria, sem chance de sair dela – e isso também foi

naturalizado” (p.4). A este nível de miséria, a qual não é possível se libertar, Carter *et al.* (2007 *apud* IPCC, 2014) denomina “armadilha de pobreza”, e a conceitua como um “nível crítico mínimo de posses abaixo da qual famílias são incapazes de educar com sucesso seus filhos, aumentar suas posses e subir de nível financeiramente com o tempo”¹⁵ (CARTER *et al.*, 2007, p.837 *apud* IPCC, 2014, p.801, tradução da autora). Em nível nacional, estas “armadilhas” são muitas vezes relacionadas a má governança, baixo investimento estrangeiro e conflitos (IPCC, 2014).

Na análise comparativa entre países, as desigualdades de condições e oportunidades estão relacionadas e geralmente são proporcionais: países que apresentam distribuição mais desigual de renda e riquezas, apresentam também menor mobilidade social, sendo necessária a intervenção do Estado para compensar a ausência de condições e oportunidades, com a realização de investimentos sociais (RIBEIRO, 2007).

Medir a desigualdade social é importante para que se possa entender variações e os efeitos de diversos fatores, como por exemplo políticas afirmativas, avaliando-se sua efetividade. Esta medição pode ser feita de diversas formas, das quais cita-se a análise com foco em parcelas da população, como por exemplo os 10% mais ricos, sua renda e riqueza acumulada; e a análise do Índice de Gini, já mencionado na parte introdutória deste trabalho. (IPEA, 2004).

O Banco de Dados da Desigualdade no Mundo (WORLD INEQUALITY DATABASE, 2021) indica que em 2019, a metade mais pobre da população concentrava apenas 10% da renda do país. Os 10% mais ricos da população no Brasil concentravam 59% e, mais especificamente, o 1% mais rico, concentrava 31% da renda no país.

Em termos de concentração de riquezas, a OXFAM (2017) indica que os seis homens mais ricos do Brasil em 2017 possuíam mais patrimônio do que o total acumulado por 50% da população brasileira. Jan Pen, em 1971, propôs uma metáfora a respeito da concentração de renda: se a renda fosse equivalente a altura do indivíduo, seria observada uma parada de anões, com alguns poucos gigantes ao final (IPEA, 2006).

Os Estados brasileiros também apresentam uma grande concentração de renda. Um estudo da FGV Social (2020), com dados declarados de Imposto de Renda de Pessoa Física (IRPF) no ano de 2020, indicou que o Distrito Federal tem o maior percentual de declarantes

¹⁵ Armadilha de pobreza, em seu original “*Poverty trap*” é definida por Carter *et al.* (2007 *apud* IPCC, 2014) como: “*Critical minimum asset threshold, below which families are unable to successfully educate their children, build up their productive assets, and move ahead economically over time*” (CARTER *et al.*, 2007, p. 837 *apud* IPCC, 2014, p. 801).

do IRPF, a maior renda média considerando a população total (R\$ 2.980) e também a maior renda média entre declarantes de imposto desta Unidade Federativa (R\$ 11.994). Detalhando-se as regiões de Brasília, a renda média entre os declarantes no Lago Sul, região nobre da cidade, chega à impressionante marca de mais de R\$ 38 mil reais.

O Maranhão figura como o estado com os piores índices nas três categorias, sendo a renda média do Distrito Federal oito vezes a da população do Maranhão (R\$ 363) e quase duas vezes quando considerados apenas os declarantes (R\$ 6.211). Percebe-se ainda que há diferenças significativas entre as macrorregiões, com o Norte e Nordeste contando com índices de renda muito menores do que o Centro-Oeste, Sudeste e Sul do país.

O Brasil nasceu como país cujo projeto econômico era baseado no trabalho escravo indígena e africano. Por volta dos anos 1800, ganhou força dentre a elite escravocrata do Brasil colonial uma crença de que o problema do país era racial, levando à eugenia. Antes mesmo da Abolição, foram implementadas políticas para receber imigrantes europeus para trabalhar nas fazendas no lugar dos escravos negros, em uma política clara de embranquecimento da população. A Abolição não acompanhou políticas sociais que incluíssem a população negra, marginalizando esta população, gerando à desigualdade de condições e de oportunidades entre negros e brancos, com baixíssima mobilidade social, ainda muito presentes na nossa realidade (HASENBALG, 1996).

Durante as Revoluções Liberais, as diferenças que foram desafiadas eram entre homens brancos, já que só estes eram considerados cidadãos. Alguns tipos de desigualdade são incompatíveis com ideais democráticos, mesmo se legitimados por uma época ou pelo Estado. No Brasil, nas idas e vindas dos períodos democráticos e ditatoriais, o voto foi permitido para todos os cidadãos, sem distinção de renda, raça ou gênero, apenas em 1988. As desigualdades de gênero e raça não refletem a igualdade de direitos estabelecida na constituição, formando um dilema democrático (LIMA, 2010).

Segundo o Banco Mundial (2020), a recessão ocorrida no Brasil no período de 2014 a 2016 deu fim a um progresso de 11 anos em redução da pobreza. Após este período, até 2018 mais de 5,9 milhões de pessoas entraram na condição de pobreza. Ainda em 2018, estima-se que 19,8% da população vivia com menos de USD 5,50 por dia. O número de pessoas abaixo da linha da pobreza também aumentou, com uma adição de 3,8 milhões de pessoas.

Ainda segundo este órgão, o desemprego é reconhecidamente um fator contribuinte, com a taxa de desemprego quase dobrando entre o final de 2014 e o final de 2017. Ressalta-se que as taxas de desemprego entre mulheres e jovens são consistentemente piores do que a média no mesmo período. Esta crise levou a um aumento considerável nos índices de desigualdade

social, causando um retrocesso de 6 anos no índice Gini de desigualdade que, em 2018 teve valor similar ao de 2012.

No mercado, as diferenças salariais se dão por diferenças na qualificação do trabalhador, no tipo, local e forma de trabalho (formal ou informal), ou por discriminação, com o oferecimento de remunerações diferenciadas para pessoas igualmente produtivas por características inatas (IPEA, 2002).

As relações de trabalho da atualidade têm origem na Revolução Industrial que, necessitando do trabalho braçal, valorizava a força e a resistência acima de outras capacidades, impondo um papel secundário à mulher neste meio. O homem branco representava o modelo de trabalhador e as estruturas e as políticas foram desenhadas considerando este modelo. O ambiente de trabalho que hoje experienciamos foi construído, à sua época, por homens brancos para homens brancos, e pouco se modificou com o tempo.

Desde a infância, é estimulada a segregação de gênero, raça e classe, por exemplo pelo estímulo a interesses femininos ou masculinos, que geram círculos de contatos distintos. Na idade adulta, os círculos de amigos tornam-se redes de solidariedade e dão origem a desigualdades relacionais. Djamila Ribeiro (2019) quando discute a existência de cotas de mulheres em empresas e governo, cita um político conservador norueguês que diz que “Se a gente não pensasse em políticas de reparação e equidade, só contrataria os homens com os quais a gente joga golfe no domingo” (p. 29).

A valorização exacerbada da racionalidade pura sobre a humanidade, as avaliações de desempenho, as políticas de promoções e benefícios, os dias e horários de trabalho, foram criados considerando o homem e privilegiam qualidades culturalmente pertencentes ao gênero masculino. Atualmente é comum que a desigualdade entre homens e mulheres esteja relacionada a metáforas como a corrida, em que a mulher suporta cargas maiores, ou uma escada, em que o homem inicia desde degraus superiores (DAFLON, 2020).

Estas metáforas, apesar de intencionarem representar o privilégio existente no mercado, dão a entender que a estrutura competitiva: a corrida ou a escada (Figura 4), apresenta o mesmo desafio que pode ser superado independente do gênero, não representando a realidade, já que o mercado se estrutura a partir de desigualdades e contribui no sentido de reforçá-las. A manutenção do status quo representa uma vantagem para o mercado, na medida que mantém o controle e permite reduções salariais, enquanto mudanças ameaçam hierarquias já estabelecidas. Para que seja efetivo, o combate ao racismo e machismo no mercado de trabalho deve ser implementado de forma muito mais ampla, com mudanças organizacionais e políticas públicas (DAFLON, 2020).



Figura 4: Imagem de capa representativa da desigualdade de gênero no mercado de trabalho do Relatório Global de Diferença de Gênero publicado pelo Fórum Econômico Mundial. Fonte: WORLD ECONOMIC FORUM, 2019.

A intervenção do Estado com as funções de proteção social e redução das desigualdades é chamado Estado de Bem-estar Social (EBES). É estimado que sem o EBES, os países da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) apresentariam 3 vezes seus níveis de pobreza e 50% a mais de desigualdade social. A este respeito, os países membros da ONU, em conjunto, afirmam que:

Reconhecemos que a promoção do acesso universal aos serviços sociais pode contribuir consideravelmente com a consolidação das vantagens do desenvolvimento. Sistemas de proteção social que buscam enfrentar e reduzir a desigualdade e a exclusão social são essenciais para erradicar a pobreza e promover a realização dos ODM. Nesse sentido, apoiamos fortemente as iniciativas destinadas a reforçar a proteção social para todos os povos (ONU, 2012, p.23).

A partir dos anos 90, foram criadas políticas no Brasil de cuidado da população vulnerável, como idosos, educação infantil e investimentos sociais, sendo muito importante, porém não suficientes no combate às desigualdades. A desvalorização do salário-mínimo, a precarização das formas de contratação do trabalho, o enfraquecimento dos sindicatos e a

retração da tributação progressiva formam no Brasil um processo de destruição da renda do trabalhador, aprofundando as desigualdades (KERSTENETZKY, 2012).

Pobreza, para Simmel (1907), não constitui a falta de recursos específicos. O pobre é aquele que recebe assistência, ou deveria recebê-la por normas sociais, de forma a atender as necessidades de sua classe social. Georg Simmel (1858-1918) foi um intelectual judeu que fez parte da Escola Sociológica Alemã. À época, a Alemanha demonstrava-se abertamente antissemita, sendo o autor sujeito a diversas violências simbólicas (IVO, 2008).

O autor dedicou parte de seu trabalho à análise da pobreza e do pobre à luz das Ciências Sociais e argumenta que a aceitação da assistência pelo indivíduo confirma, de forma legítima, sua condição, e que antes do recebimento de assistência ou da identificação de sua necessidade, o preconceito de classe faz a pobreza invisível para os demais. Desta forma, sua posição não é determinada por uma condição pura, mas por interações, pelas ações que instituições e indivíduos realizam para endereçar esta condição.

As Figuras 5 e 6 ilustram a situação econômica atual, agravada pela emergência sanitária de pandemia de COVID-19, que se estende desde 2020. Há de se ressaltar que as consequências deste agravamento não se deram de forma proporcional aos diferentes grupos sociais. Para aqueles que puderam contar com o privilégio de uma renda fixa razoável, apesar de sofrer perda de poder de compra devido à inflação, foi possível, no mínimo, manter-se sem maiores consequências financeiras, ou então, até lucrar com investimentos. Já para aqueles que perderam sua renda ou a viram reduzida, as consequências da inflação foram muito significativas, sendo necessário recorrer à improvisação para a sobrevivência.

Estudos da Fundação Getúlio Vargas Social (FGV SOCIAL, 2020 & FGV SOCIAL, 2021) feitos com dados do IBGE indicam que a pandemia de COVID-19 marcou profundamente os aspectos econômicos de concentração de renda e desigualdade social. Apesar dos programas de renda emergencial, que diminuiu os índices de pobreza temporariamente por todo o país, a queda média de renda individual no país foi de 20% no segundo trimestre de 2020, primeiro trimestre completo da pandemia, sendo aproximadamente 28% se considerada a metade mais pobre da população e, em oposição, 17% considerando os 10% mais ricos.

O índice Gini de desigualdade teve um aumento vertiginoso nunca visto no Brasil durante o ano de 2020, atingindo recorde histórico e em contínua ascensão até o último período de dados disponíveis, o primeiro trimestre de 2021. Com a redução da renda emergencial em 2021 e a previsão de fim deste programa social, é esperado um aumento nos índices de pobreza e desigualdade do Brasil (FGV SOCIAL, 2020 & FGV SOCIAL, 2021).

Acerca da segurança alimentar, os países membros da ONU afirmam que:

Ressaltamos a necessidade de combater as causas da instabilidade excessiva dos preços dos alimentos, incluindo suas causas estruturais, em todos os níveis, e a necessidade de gerir os riscos ligados aos preços elevados e excessivamente voláteis dos produtos agrícolas e suas consequências para a segurança alimentar global e para a nutrição, bem como para os pequenos agricultores e as populações urbanas pobres (ONU, 2012, p.25),

sendo esta uma responsabilidade da nação para com seus cidadãos.



Figura 5: Reportagem da BBC Brasil publicada em 16 de setembro de 2021.
Fonte: MOTA, 2021.



Figura 6: Reportagem da BBC Brasil publicada em 25 de setembro de 2021.
Fonte: CARRANÇA, 2021.

Atuo diretamente com projetos sociais e em 2020 recebi diversos de pedidos de ajuda destes projetos. Citarei apenas um deles para reflexão. Em junho de 2020, uma Organização Não-Governamental (ONG) sem fins lucrativos voltada ao esporte e reforço escolar para crianças em situação de pobreza, atuante no estado do Rio de Janeiro, me contactou, com um certo desespero, explicando sua situação: as crianças atendidas por este projeto, nos dias de semana, realizavam uma refeição (almoço ou jantar, dependendo do turno escolar) no projeto, e outra, na escola. Era sabido que algumas crianças inclusive não tinham do que se alimentar nos finais de semana, e aguardavam ansiosamente a segunda-feira, dependendo totalmente do projeto e da escola para sua sobrevivência.

Com a escola e o projeto impedidos de funcionar, o aumento no desemprego, a chegada e o espalhamento do vírus da COVID-19 nas comunidades, viu-se intensificada a situação de

vulnerabilidade daquelas crianças e suas famílias, que se encontravam no limite da luta por sobrevivência. Propus e criei, de forma voluntária, as peças de arte e ferramentas de controle e divulgação de uma campanha de arrecadação para esta ONG, que pudesse humanizar as doações, de forma a criar uma conexão entre o doador e o beneficiário.

A campanha Adote Minha Família solicitou a doação de R\$ 80 por mês, durante cinco meses, para a compra de uma cesta básica e um kit de higiene doados a cada família a ser apadrinhada, abrindo a possibilidade de doação extra para ração animal para os cães e gatos presentes na região. Cada doador recebeu um retorno personalizado, com uma foto e informações da família que ajudou, como idades das crianças, sonho de profissão, desenho animado favorito e outros. A campanha atraiu muitos doadores e teve muito sucesso, doando centenas de cestas básicas e kits de higiene para famílias nestas condições.

Para Simmel (1907), enquanto o Estado tenta dar solução à pobreza como um todo, a assistência de indivíduo a indivíduo atende o pobre, sendo assim, o Estado considera o fato da pobreza enquanto a assistência individualizada considera a causa da pobreza. As doações certamente não chegaram a todos que dela necessitavam, e comida e itens de higiene certamente não são as únicas coisas que um indivíduo necessita para ter uma vida digna, não sendo possível o atendimento individual citado por Simmel. Encontro conforto na certeza que ao menos foi oferecida uma *boia salva-vidas* temporária a pessoas que se afogavam em miséria, quando o Estado não agiu para salvá-las.

Simmel (1907) afirma que o conjunto de pessoas pobres não se mantém unido pela interação de seus membros, mas pela atitude coletiva da sociedade em relação a ele. A união destes indivíduos torna-se ainda mais complexa pela baixa tolerância da sociedade à visão da pobreza, que leva o pobre a esconder-se e isolar-se.

Nas Figuras 7 e 8, é possível observar que a disputa por alimentos apareceu em manchetes em setembro e outubro de 2021, e ressalta-se aqui a fala de choque do senador Humberto da Costa com a disputa por restos e ossos ocorrida rotineiramente durante este contexto de pandemia no bairro da Glória, zona sul do Rio de Janeiro (FOLHA DE SÃO PAULO, 2021). A extrema pobreza que há tempos existe longe dos olhos da elite brasileira, se fez ver, com famílias inteiras lutando por sobrevivência em meio a restos de alimentos, à luz do sol, em plena área nobre da cidade cartão-postal do Brasil. Não há um Brasil e não há um Rio de Janeiro. A experiência de ser carioca e de ser brasileiro pode ser glamurosa, mas também pode ser fatal. Há inúmeros Brasis que desconhecemos.



Figura 7: Reportagem da BBC Brasil publicada em 5 de outubro de 2021.
Fonte: BBC, 2021.

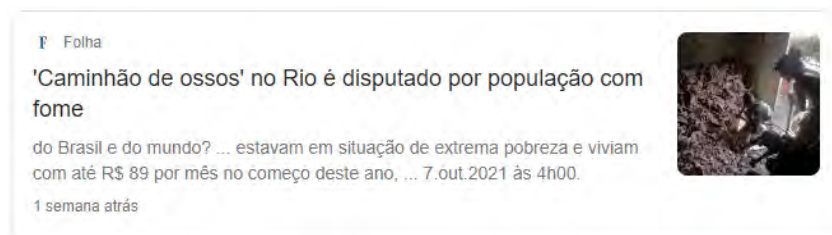


Figura 8: Reportagem da Folha de São Paulo publicada em 29 de setembro de 2021.
Fonte: VICELI *et al.*, 2021.

Simmel (1907) indica que a dependência do pobre para com a sociedade constitui uma marca, que leva a um distanciamento em relação a outros grupos sociais. O pobre, objeto passivo de julgamento da sociedade e, por isso, excluído da participação social e da estrutura geopolítica na qual reside. Em uma visão utilitarista, seu propósito de existir está na construção da realidade social, na medida em que esta desigualmente permite a membros de grupos sociais comparar-se com outros, entendendo como superioridade a acumulação de capital. O relacionamento objetificado da sociedade com o pobre leva à sua desvalorização, à sua designação como cidadão de segunda categoria, em condição de inutilidade à sociedade.

Este distanciamento da realidade vivida pelas parcelas mais pobres da população, quando em tomadores de decisão como políticos, agrava imensamente a situação. Na Figura 9, a fala do então presidente do Brasil no ano de 2021, Jair Messias Bolsonaro, de defesa do armamento da população como prioridade frente ao apoio à alimentação básica, além de incitar a violência em um momento de vulnerabilidade da população, remonta à fala atribuída à monarquia francesa no século XVIII: “se não tem pão, que comam brioches” (FOLHA DE SÃO PAULO, 2012), hoje utilizada nos livros de história como símbolo da desconexão das elites para com outros grupos sociais, dando origem à Revolução Francesa. A falta de sensibilidade para com diferentes grupos sociais naqueles que deveriam representar a população como um todo e que são escolhidos para tal pelo voto popular – lhes conferindo ainda mais

responsabilidade, pode levar a consequências desastrosas para todos os grupos sociais, em especial aqueles com menos recursos.

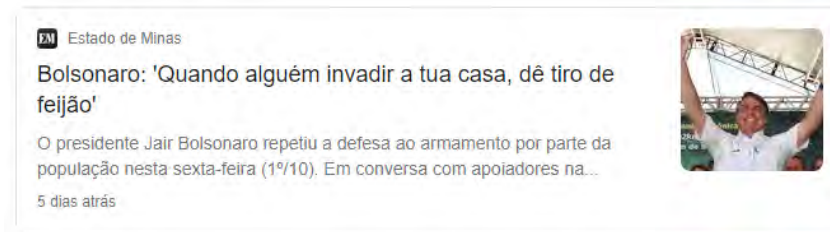


Figura 9: Reportagem do Estado de Minas publicada em 01 de outubro de 2021.
Fonte: SOARES, 2021.

Simmel (1907), ainda em sua crítica à visão utilitarista da pobreza, indica que o pobre recebe assistência do Estado não como reconhecimento de sua condição de cidadania, de portador de direitos e nem com o objetivo de redução da desigualdade, mas como forma de evitamento de insurgências, com o objetivo de manter a estratificação da sociedade tal como está.

A Figura 10 mostra uma manchete em que o então governador do estado de Minas Gerais no ano de 2021, Romeu Zema, diz que a população pobre gastaria o recurso do auxílio emergencial em bar. Esta contraria as últimas pesquisas governamentais sobre o uso do auxílio emergencial, que demonstram que em média 96% do auxílio emergencial é destinado ao mínimo para manutenção da vida e dignidade: compra de alimentos e itens de higiene, manutenção da moradia e pagamento de contas de consumo. A margem de erro é de mais ou menos 2% (VIGISAN, 2020).

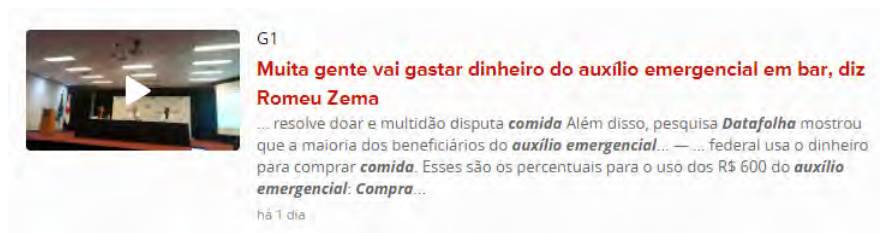


Figura 10: Reportagem do G1 publicada em 06 de outubro de 2021.
Fonte: MARQUES, 2021.

Ora, se sua fala é vazia de fatos, e é evidente o desconhecimento do contexto do pobre brasileiro e a ausência de tomada de perspectiva pelo governador, sua motivação deve remontar ao entendimento compartilhado do que é pobre e pobreza. A associação implícita do pobre ao vagabundo é demonstrativa da oposição sagrado *versus* profano nas concepções de pobre e rico.

O que distancia ricos e pobres não é apenas objetivamente a quantidade de recursos, mas todos os entendimentos e preconceitos associados a estes termos, que são compartilhados pelos indivíduos que compõem estes grupos sociais. O rico é associado ao que é chique, *gourmet*. Seu dinheiro gasto com vinhos e cervejas artesanais é valorizado e devido. O pobre é associado ao vagabundo, sem inteligência e visão de futuro, que gasta seu dinheiro sem controle em cachaça e cervejas baratas e que quer aproveitar-se das *regalias* que são a ele ofertadas apenas por ser pobre. Estas crenças populares formadoras de preconceitos prejudicam em grande medida a vontade individual de conhecer o contexto do outro.

A fala se contrasta ainda com o poder de compra do valor do auxílio emergencial, que atualmente não cobre nem mesmo metade de uma cesta básica em Minas Gerais, cujo custo teve alta histórica no ano de 2021 e permanece em contínua ascensão (UFMG, 2021). Segundo Simmel (1907), isto acontece porque para o Estado, a assistência tem o pobre como receptor final, porém não como seu propósito, que é a proteção dos interesses da comunidade.

Com o foco na sociedade, não há motivos para oferecer ao assistido mais do que o essencial para a manutenção do status quo. O autor ainda ressalta que entre o perigo de oferecer menos que o necessário e o perigo de oferecer em excesso, a assistência é realizada de forma a evitar o excesso, mesmo que o perigo de não oferecer suficiente tenha consideravelmente piores consequências.

Um exemplo dado pelo autor é das estruturas oferecidas à época aos pobres pela Inglaterra, e que também poderiam ser estendidas às estruturas que hoje as prefeituras oferecem por meio de abrigos para pessoas em situação de vulnerabilidade: a experiência é tão repulsiva que apenas aqueles que verdadeiramente necessitam irão utilizar a estrutura.

Em contatos da autora, em diferentes momentos, tanto com pessoas em vulnerabilidade social quanto com gestores de abrigos no Rio de Janeiro, ambos os grupos relatam falta de manutenção e limpeza, além da falta de privacidade já que por vezes não há nem mesmo portas nos banheiros. Foi relatado ainda a falta de segurança, o medo, pelos abrigados de, enquanto dormem, serem objeto de furto, abuso sexual e sequestro de si e de seus filhos. As organizações gestoras, frustradas, afirmam não receber da prefeitura recursos suficientes para resolver os problemas.

Simmel (1907) resgata a condição humana legítima do pobre, sem a designação de utilidade, havendo uma lacuna entre os direitos da pessoa em vulnerabilidade como cidadão e o estabelecimento de deveres do outro e do Estado na garantia destes direitos. O autor ainda conclui que a igualdade de direitos poderia ser alcançada se a assistência oferecida tivesse como

foco os interesses do pobre, e não da sociedade em geral ou do compromisso moral de quem ajuda.

Em relação à motivação para o auxílio ao pobre, Simmel (1907) explora também o conceito de obrigação da dádiva na assistência de indivíduo a indivíduo, porém afirma que o pobre e suas condições não constituem a motivação para sua assistência. Sua real motivação seria unilateralmente a sensação de cumprimento do dever moral daquele que fornece a assistência, cuja avaliação e decisão são próprias do indivíduo para avaliação de a que grau os direitos dos outros se tornam obrigações.

Ainda em relação a estas obrigações, deve haver a sensibilização para o fato de que “a posição social do privilégio vem marcada pela violência, mesmo que determinado sujeito não seja deliberadamente violento” (RIBEIRO, 2019, p.33). Porém ressalta-se que a presente pesquisa não objetiva a criação ou alimentação de uma espécie de culpa cristã pela posse de recursos e boas condições de vida.

De outra forma, o cidadão comum que habita fora do contexto da pobreza, entendendo-se como privilegiado em uma realidade em que nem todos têm seus direitos básicos garantidos, pode incomodar-se com a situação de seu vizinho, não motivado pela culpa, mas pela empatia, e, inconformado, pressionar os tomadores de decisão para oferecer, além de condições mínimas de subsistência e dignidade, a assistência direta ao pobre citada por Simmel com foco na redução de desigualdades e geração de oportunidades para mobilidade social. Em consonância, Simmel (1907) afirma ainda que a cobrança ao Estado da ausência de assistência não deveria ser realizada pelo pobre, pelo indivíduo que necessita da assistência, mas pelo pagador de impostos que é capaz de acompanhar o uso do dinheiro público.

O comparativo aqui apresentado demonstra que a realidade do pobre, desde os relatos de Simmel escritos há mais de um século, permanece quase inalterada. Os dados estatísticos sobre desigualdade social e concentração de renda apresentados neste item são parte do método de promoção de empatia social proposto pelo presente estudo. Objetiva-se que, com estatísticas, seja possível trazer dados irrefutáveis, de forma a trazer a experiência de jogo mais próxima à realidade do Brasil. O próximo item explorará jogos de aprendizado, métodos de gamificação, jogos de empatia existentes e a estruturação de um jogo de promoção de empatia social.

3. JOGOS DE APRENDIZADO: ENSINAR BRINCANDO

A crença de que os jogos não criam valor para quem participa, que os jogadores terminam o jogo exatamente da mesma forma que iniciaram, fez com que a improdutividade fosse reconhecida como característica fundamental dos jogos no início do século XX. Na mesma medida, também fazem parte da construção deste conceito a necessidade de ser uma atividade voluntária, regrada, fictícia, de desenvolvimento em separado das atividades cotidianas e de desdobramento incerto (CAILLOIS, 2017).

O desenvolvimento recente de jogos de aprendizado desafia os fundamentos da improdutividade intrínseca e também da forma de adesão voluntária, dado que muitas vezes são utilizados em ambientes de ensino ou profissionais, com participação obrigatória dos estudantes ou funcionários (ALVES, 2014). O conceito contemporâneo de Kapp (2012 *apud* ALVES, 2014, p.37) de jogo já desconsidera estas questões, incorporando um envolvimento emocional do jogador, sendo definido como “um sistema no qual jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback; e que gera um resultado quantificável frequentemente elicitando uma reação emocional”.

Com o objetivo de fornecer aprendizado de forma leve e interativa, em que o jogador constrói seu conhecimento à medida que o jogo se desenvolve, em 2003 surgiu o termo *gamification* ou gamificação, que pode ser entendido como o uso de elementos estruturais de jogos em contextos diversos com o objetivo de promover a aprendizagem, assim como o engajamento, a ação e a resolução de problemas (ALVES, 2014). Kapp (2012) diferencia a gamificação estrutural da gamificação de conteúdo.

A gamificação estrutural é a aplicação de elementos de jogos a processos de forma a motivar os participantes. Um exemplo é a criação de uma gincana em que funcionários de uma loja ganham pontos a cada vez que realizam uma venda e ao final da gincana, os pontos são convertidos no ganho de uma recompensa. Os elementos de jogo “pontuação” e “recompensa” foram inseridos no contexto profissional, porém o conteúdo, no caso a venda, permaneceu inalterado (KAPP, 2012).

Já a gamificação de conteúdo é o uso de elementos de jogos para tornar a temática em si mais atrativa. Em treinamentos, por exemplo, podem ser usadas histórias, desafios em contextos abstratos, investigações e mistérios a serem resolvidos. Jogos que se usam dos elementos de mistério e descoberta, fornecem ao jogador informações incompletas, com a intenção de que este encontre novas informações ao realizar atividades. O uso de perguntas e dicas guia o jogador até que a história esteja completa (KAPP, 2012).

A competição por velocidade é um outro elemento que pode ser usado para adicionar dinamismo ao processo. Estes jogos podem ser de corrida, em que o objetivo é ser o primeiro a completar tarefas pré-determinadas, ou de fuga, em que o objetivo é não ser o último (KAPP, 2012).

Já jogos que envolvem estratégia requerem que o jogador pense várias etapas à frente, de forma a tomar decisões que venham a lhe favorecer, prevendo os resultados possíveis de acordo com a informação disponível. A coleta de peças, tesouros, cartas e a aquisição e alocação de recursos são elementos de dinâmicas de jogos que podem ser utilizadas em experiências gamificadas para regular trocas e forçar o jogador a gerir os recursos disponíveis. Alguns jogos utilizam ainda a construção, a criação, assim como o reconhecimento de padrões (criar, identificar ou prever um padrão) (KAPP, 2012).

A gamificação aliada à empatia deu origem a diversos jogos, tanto eletrônicos quanto de interação presencial, criando um conceito de Jogos para o Bem¹⁶ (tradução da autora) (BELMAN & FLANAGAN, 2010), podendo-se ainda citar como exemplo a organização *Games For Change*, dedicada ao estímulo e patrocínio de jogos para a transformação social (GAMES FOR CHANGE, 2020).

Belman e Flanagan (2010) apresentam, em seu trabalho *Designing Games to Foster Empathy*, os resultados e aprendizados do uso de jogos para a promoção da empatia, alguns promovendo mudanças de atitude nos participantes mesmo meses após sua aplicação. Os autores defendem que os jogos são particularmente adequados para a promoção de empatia, já que permitem aos jogadores assumir personagens que representam outras pessoas de forma imersiva. Borges (2020) corrobora este posicionamento afirmando que “a experiência promovida por uma solução gamificada gera respostas emocionais que levam à transformação comportamental e à evolução do indivíduo” (p. 13).

Herne *et al.* (2022) realizaram um experimento social com o chamado "jogo do ditador", com o objetivo de compreender o efeito de manipulações de empatia na disposição altruística. Considerando o comportamento altruísta como "a disponibilização de recursos a custo próprio sem a expectativa de reciprocidade"¹⁷ (p.2, tradução da autora), os autores partem da hipótese empatia-altruísmo¹⁸, em que o indivíduo estaria mais disposto a ajudar outros se for capaz de colocar-se no lugar do outro e compreender suas emoções.

¹⁶ *Games for Good* (BELMAN & FLANAGAN, 2010).

¹⁷ Texto original em inglês: “We define altruistic behavior as giving resources to others with a cost to oneself but without an expectation of reciprocity” (HERNE *et al.*, 2022, p.2).

¹⁸ Alinhado ao já mencionado Modelo Empatia-Generosidade, apresentado por Zak & Barraza (2009).

O experimento trabalhou com 186 participantes, separando-os em grupos. O "jogo do ditador" é um processo simples, com poucas etapas, em que, em duplas ou grupos, é disponibilizado um recurso financeiro limitado e seleciona-se um "ditador" que determina a alocação deste recurso na proporção que lhe convier. Tomando por base esta estrutura de forma a poder comparar resultados posteriores, estudiosos modificam as condições e os processos para determinação da alocação de recursos, de forma a perceber variações nos resultados do experimento e identificar influenciadores para os comportamentos identificados (HERNE *et al.*, 2022).

As condições neste estudo foram variadas em relação a consciência de seu papel no jogo e na indução de empatia temporária. A primeira ocorria quando o papel de ditador e recipiente não era certo, e era solicitado a todos os participantes que tomassem a decisão da alocação de recursos, mesmo que a decisão a ser implementada não fosse a sua. A segunda, quando havia a solicitação de que o indivíduo escrevesse o que imaginava que o outro sentiria após a sua determinação de alocação de recursos (HERNE *et al.*, 2022).

Os resultados indicaram que a alocação de recursos se mostrou mais altruísta quando o papel não era divulgado previamente, talvez porque isso daria ao indivíduo o espaço para se imaginar nos dois papéis, de ditador e de recipiente. Este resultado confirma a hipótese dos autores, levantada com base em estudos anteriores, de que estar em uma posição de poder diminui a tendência para a tomada de perspectiva¹⁹ (HERNE *et al.*, 2022).

O trabalho de Herne *et al.* (2022) mostrou hipóteses e conclusões muito interessantes, incorporadas no método apresentado por este trabalho. Segundo os autores, ainda, a solicitação de que o indivíduo imaginasse as emoções do outro não pareceram afetar o resultado, porém é ressaltado que este processo continha falhas já que se inicia de uma solicitação racional de colocar-se no lugar do outro, enquanto talvez um método mais voltado às emoções traria diferentes resultados. Os autores também observam que os indivíduos puderam justificar-se de sua decisão de alocação de recursos quando escreviam o que o outro poderia sentir, podendo afetar os resultados, já que “existem evidências que pessoas são motivadas pelo desejo de serem vistas como justas, e que este desejo influencia a doação no jogo do ditador”²⁰ (HERNE *et al.*, 2022, p. 14, tradução da autora).

¹⁹ Texto original em inglês: “*There is some evidence that being in a powerful position decreases the tendency to see things from another’s perspective.*” (HERNE *et al.*, 2022, p.14)

²⁰ Texto original em inglês: “*There is evidence that people are motivated by a desire to be seen as fair and that this desire influences dictator game giving.*” (HERNE *et al.*, 2022, p.14)

É ressaltado ainda que a ajuda a pessoas em sofrimento não foi acionada neste experimento já que em nenhum momento foram oferecidas mais informações sobre os recipientes no jogo e que se utilizou a premissa, baseada em estudos anteriores, que a visualização de pessoas em sofrimento é mais provável de gerar pena, enquanto a imaginação e a escrita, promovem a experiência e a reflexão a respeito das emoções dos outros, se aproximando mais assertivamente do processo empático (HERNE *et al.*, 2022). Em suas palavras:

Com base apenas na validação facial, tais estímulos são mais susceptíveis de suscitar reações de simpatia como a pena, ao invés de experimentar e pensar nos sentimentos das outras pessoas [GERDES, 2011 *apud* HERNE *et al.*, 2022]. Lönnqvist e Walkowitz [2019 *apud* HERNE *et al.*, 2022] fornecem provas de que a indução da empatia com uma tarefa de escrita aumenta os relatados sentimentos de empatia e simpatia”²¹ (HERNE *et al.*, 2022, p.6, tradução da autora).

Os autores utilizaram dois métodos de medição de empatia (Índice de Reatividade Interpessoal - IRI e Questionário Cognitivo e Afetivo - QCAE) em momento prévio ao experimento (até uma semana antes) para tentativa de correlação dos traços de propensão a empatia com a disposição de doar durante o experimento (HERNE *et al.*, 2022).

Apesar de ser complexo atribuir um número para o nível de empatia de um indivíduo, há métodos que se prestam a tentar. Há de se fazer a ressalva, porém, de que um teste sempre caracteriza como o indivíduo está naquele momento, e não necessariamente como o indivíduo se comporta em sua vida, isto considerando que o sujeito foi sincero em suas respostas.

Ainda, a quantificação de aspectos qualitativos é um esforço difícil, que resume de forma simplista um todo complexo e dificilmente se mantém a uma análise mais próxima. Isto posto, a identificação, mesmo que de forma superficial e geral do ponto de partida de cada indivíduo em relação à capacidade e intenção de utilizar a empatia em seu cotidiano, pode auxiliar ao final na avaliação dos resultados do método proposto. Os autores afirmam ainda que:

Entretanto, observamos um efeito de interação entre a consciência de papéis e as subescalas da empatia: as doações no jogo do ditador foram maiores sob incerteza de papéis do que sob certeza de papéis quando os traços de preocupação empática ou de empatia afetiva foram baixos (HERNE *et al.*, 2022, p.12, tradução da autora)²².

²¹ Texto original em inglês: “*based on just face validity such stimuli are more likely to elicit sympathetic reactions such as pity, rather than experiencing and thinking about other people’s feelings [45].Lonnqvist and Walkowitz [38] provide evidence that empathy induction with a writing task increases reported feelings of empathy and sympathy*” (HERNE *et al.*, 2022, p.6).

²² Texto original em inglês: “*However, we observed an interaction effect between role awareness and empathy subscales: dictator game donations were greater under role uncertainty than under role certainty when trait empathic concern or trait affective empathy was low*” (HERNE *et al.*, 2022, p.12).

Ou seja, para os indivíduos em que os indicadores de preocupação empática ou de empatia afetiva tiveram como resultado níveis baixos nos questionários preliminares, a incerteza em relação ao seu papel no jogo teve ainda mais efeito na disposição para a doação, indicando que aqueles que normalmente não tem o padrão de tomada de perspectiva, o fazem quando não é certa a sua posição no jogo, o que possivelmente promoveria sua tomada de perspectiva para o papel do outro.

Os autores ressaltam a impossibilidade desta condição de incerteza de seus papéis na realidade, fora de um contexto fabricado, considerando que só é possível esta reflexão de forma retórica: “manipulações de consciência de papéis e empatia também são diferentes, porque, ao contrário da indução de empatia, a incerteza de papéis é mais difícil de ser implementada fora do laboratório. Em condições reais, a incerteza de papéis só pode ser aproximada usando a incerteza sobre a própria posição como um instrumento retórico: *“Pense em como você decidiria se não soubesse seu próprio papel”*”²³ (HERNE *et al.*, 2022, p.16, tradução da autora). Isto poderia ainda fortalecer o argumento pela necessidade de métodos reflexivos como o jogo objetivo deste trabalho, já que o dia a dia provavelmente não imporá esta necessidade de tomada de perspectiva.

Enquanto Herne *et al.* (2022) desenvolveram um experimento social com público em geral, Bas-Sarmiento *et al.* (2020) apresentam um trabalho com foco na empatia na relação médico-paciente, que é considerada como positiva tanto para o médico, quanto para o paciente, apresentando diversos benefícios para a saúde de ambos, como bem-estar e diminuição de índices de *Burnout*. Apresentando uma revisão sobre métodos que abordam o desenvolvimento da empatia para médicos. Os autores diferenciam os métodos entre Humanidades e Experienciais, em que os primeiros são voltados ao desenvolvimento da expressão do indivíduo por meio da arte e os últimos forçando os participantes a experienciar situações específicas, muitas vezes utilizando-se de interpretação de papéis para desenvolvimento da tomada de perspectiva.

Dentre os estudos apresentados pelos autores, um se destaca por seu objetivo de favorecer o processo de conscientização em relação à pobreza. Yang *et al.* (2014) apresentam uma simulação oferecida a enfermeiros com uma lista de tarefas a serem desenvolvidas por um

²³ Texto original em inglês: “*manipulations of role awareness and empathy are also different, because unlike empathy induction, role uncertainty is harder to implement outside the laboratory. In real life conditions, role uncertainty can only be approximated by using uncertainty about one’s own position as a rhetorical instrument: “Think about how you would decide if you did not know your own role”*” (HERNE *et al.*, 2022, p.16).

mês. As tarefas, que incluíam buscar um emprego, fazer compras e outros, eram realizadas em conjunto, simuladas em uma sala de conferência, em reuniões semanais.

Os organizadores da simulação ofereciam uma estrutura para a simulação, contando com a presença de membros da comunidade, como por exemplo agências de empregos. Foi pontuado aos participantes que esta era uma simulação e não um jogo, de forma a colocar os participantes em um posicionamento de aprendizado profissional para a enfermagem. Os participantes consideraram a simulação muito proveitosa, sendo capaz de mostrar realidades que antes não eram percebidas (YANG *et al.*, 2014).

Ainda no campo da medicina, Hudnall & Kopecky (2020) apresentam um jogo elaborado com o objetivo de melhorar as habilidades empáticas dos médicos. O jogo de cartas apresenta frases faladas por pacientes em situações difíceis, como por exemplo, “A culpa é minha, eu deveria ter feito a mamografia antes...” ou “Eu não entendo porque não podem só dar a ele um fígado novo!”²⁴ (p.7, tradução da autora) e o grupo de participantes tem o desafio de escrever uma resposta que aborde as emoções contidas na fala principal.

Cada participante lê a sua resposta para o grupo que, em conjunto, escolhe a que melhor atendeu o objetivo. A carta, simbolicamente representando um ponto, é dada ao autor da resposta escolhida. O jogo se segue com várias rodadas e com a distribuição das cartas de acordo com o consenso do grupo. As autoras ressaltam que, nas primeiras rodadas, é comum que haja respostas que busquem explicar em termos médicos o contexto do paciente e que é crucial o papel do facilitador trazendo reflexões e questionamentos de forma a garantir a manutenção dos objetivos do método, já que o jogo sem esta facilitação pode reforçar o comportamento atual (HUDNALL & KOPECKY, 2020).

O jogo mencionado tem como foco a comunicação e, por consequência, a conexão entre médicos e pacientes. No método, porém, não é requerido do participante que este se imagine vivendo a situação do outro – a não ser que especificamente solicitado pela facilitação. O jogo parece sugerir uma modificação pontual no comportamento dos participantes, adaptando o discurso para com o outro, o que muitas vezes pode se transformar em uma discussão a respeito dos termos a serem utilizados na comunicação, sem uma reflexão aprofundada que a acompanhe. A facilitação, neste jogo, tem papel fundamental, portanto é proposto pelos autores um Guia de Facilitação, como forma de orientação destes facilitadores (HUDNALL & KOPECKY, 2020).

²⁴ Texto original em inglês: “It’s my fault, I should have gotten the mammogram sooner” or “I just don’t understand why they can’t give him a new liver” (HUDNALL & KOPECKY, 2020, p.7).

Papoutsi & Drigas (2016) em seu artigo *Jogos para Empatia para com Grupos Sociais Sensíveis*²⁵ (tradução da autora), apresentam brevemente jogos eletrônicos que promovem a tomada de perspectiva, com o objetivo de apresentar uma realidade social específica. Os jogos apresentados pelos autores foram avaliados, e alguns, que puderam trazer aprendizados e inspirações ao método desenvolvido por este trabalho, são apresentados a seguir como referência.

O jogo *Hush*, baseado em fatos reais, se passa durante o genocídio ocorrido em Ruanda em 1994. O jogador assume o personagem de uma mãe, que deve cantar para o bebê ficar em silêncio. Caso o jogador falhe, o bebê fica inquieto, e é ouvido por um soldado, e o jogador perde a partida, dando a entender que o soldado assassinou a mãe e o bebê (ANTONISSE, 2022). O nome do jogo em si é um pedido de silêncio em inglês, que poderia ser traduzido como “Shhh” em português. Seu conteúdo e forma são simples, porém, capazes de trazer muita reflexão devido ao seu roteiro dramático e real, que efetivamente faz o jogador tomar uma perspectiva incomum e de vulnerabilidade singular.

Já o jogo *Peacemaker*, cujo título pode ser traduzido como “Pacificador” apresenta o conflito Israel-Palestina. O jogo se destaca pela promoção da tomada de perspectiva de ambos os lados do conflito, que permite que o jogador escolha atuar como primeiro-ministro de Israel ou como presidente da Palestina. O jogador, então, enfrenta diversos pequenos desafios de diplomacia, com o objetivo de estabelecer a paz entre os estados (IMPACT GAMES, 2022).

O jogo *Real Lives*, ou *Vidas Reais* em português, se apresenta como “a maior ferramenta gamificada de simulação da experiência humana do Planeta”²⁶ (tradução da autora). O jogo permite a simulação de uma vida humana e seus desafios de sobrevivência e qualidade de vida desde o nascimento até sua morte. Para isto, o jogador deve escolher um país do mundo, e o jogo se desenrolará considerando as estatísticas do país, desafios de gênero, uso de recursos financeiros limitados, desastres naturais, educação, saúde, alimentação e outros. Ao longo da vida do personagem, o jogador é apresentado a dados reais do país escolhido e é estimulado a responder perguntas sobre como se sente e o que pensa em relação ao que é apresentado (REAL LIVES, 2022).

O jogo se destaca pela similaridade com a ideia inicial do método proposto por esta dissertação, que objetiva a exposição de desafios vividos por grupos sociais para a promoção de tomada de perspectiva e empatia, utilizando histórias de vida e dados estatísticos. Ressalta-

²⁵ Título original em inglês: “*Games for Empathy for Sensitive Social Groups*” (PAPOUTSI & DRIGAS, 2016).

²⁶ Texto original em inglês: “*The Largest Gamified Simulation Engine of Human Experience on the Planet*” (REAL LIVES, 2022).

se, porém, que para jogar *Real Lives*, o participante deve adquirir uma licença de uso, o que restringe seu acesso e a ferramenta se limita a uma experiência online individual que, devido a sua natureza, depende da disposição individual para a real tomada de perspectiva e experimentação de emoções.

Parte de uma série de jogos que objetivam a tomada de perspectiva da situação de vulnerabilidade da extrema pobreza e falta de moradia em grandes cidades, *Homeless: it's no game* (Sem-teto: não é brincadeira, em inglês) apresenta o desafio de que o jogador sobreviva por 24hs como uma pessoa em situação de rua, equilibrando níveis de autoestima, fome e vontade de urinar, enfrentando desafios relacionados a respeito, violência, falta de recursos próprios e públicos para a sobrevivência (MOBY GAMES, 2008).

Em um mesmo contexto, porém com outro objetivo, *Hobson's Choice* apresenta o desafio de conseguir uma moradia. O jogo simples de perguntas e respostas apresenta ao jogador escolhas e consequências, favorecendo o processo de conscientização a respeito da falta de opções e oportunidades para os mais pobres. No jogo, a vitória não é absoluta, já que muitas vezes as soluções apresentadas às pessoas em situação de rua são temporárias, ou frágeis, e ao menor descuido, a falta de opções novamente as leva para as ruas (VINFORMATION, 2022).

Change: A Homeless Survival Experience (Mudança: Experienciando a sobrevivência sem moradia, em inglês) apresenta o mesmo desafio, porém em um jogo imersivo, em que o jogador escolhe dentro das opções disponíveis como utilizar o seu tempo, equilibrando índices de felicidade, fome e outros, tendo ganho diversos prêmios pelo seu desenvolvimento e complexidade (DELVE INTERACTIVE, 2022).

A vulnerabilidade das pessoas em situação de rua me emociona particularmente devido a experiências pessoais com participação em projetos desenvolvidos por organizações não-governamentais voltadas a este público. Cogitei o desenvolvimento do método voltado especificamente a este público, porém, baseado também na minha experiência prática, o contato com esta realidade e a familiaridade com histórias sobre sua condição de vulnerabilidade não necessariamente traz soluções práticas a este grupo social.

A melhoria de condições de vida das pessoas em situação de rua, assim como em várias situações de desigualdade social, precisa atender a necessidades que variam de indivíduo a indivíduo e as causas principais que o levaram e o mantém naquela situação de vulnerabilidade, tendendo a necessitar de amplo suporte e depender de políticas governamentais de diversos aspectos, como emprego, renda, segurança alimentar, saúde, educação e muitos outros. Desta forma, o método desenvolvido neste trabalho abrange diversas situações de vulnerabilidade

social, inclusive a falta de moradia, e incorpora a participação democrática como forma de atuação para a justiça social.

Os jogos apresentados se diferenciam dos jogos de entretenimento padrão dado que não promovem experiências de conforto e diversão, mas desafios que se baseiam em experiências reais, com o objetivo de trazer reflexão ao jogador, no esforço de construção conjunta de uma conscientização. Com base no referencial teórico e nos estudos e jogos apresentados, o próximo item apresentará o método proposto pelo presente trabalho.

4. ESTRUTURAÇÃO DO MÉTODO: “ILHA DOS SONHADORES: UM JOGO PARA REFLETIR”

Com base na teoria apresentada e nos exemplos levantados, após um número considerável de reflexões e discussões com pessoas no meu entorno e desenvolvimento de algumas ideias que não poderiam atender propriamente minhas expectativas, construí o método gamificado, objetivo deste trabalho, que considero com alto potencial de sucesso, e este capítulo o apresenta de forma detalhada.

Borges (2020) descreve a oposição entre a educação tradicional, com uma pessoa atuando como detentora do conhecimento que é transmitido ao aluno, e a andragogia, que parte da facilitação da construção do aprendizado pelos alunos. Seu posicionamento é alinhado ao método educacional freiriano, em que “o homem deve ser o sujeito de sua própria educação. Não pode ser o objeto dela. Por isso, ninguém educa ninguém” (FREIRE, 2013, p.30).

Para Freire (2013), a educação tradicional, chamada de bancária, em que o professor se posiciona como superior, e seus alunos são páginas em branco, prontas para o arquivamento da informação que for passada, limita o estudante na sua consciência crítica e capacidade de criar. Segundo o autor:

O educando recebe passivamente os conhecimentos, tornando-se o depósito do educador. Educa-se para arquivar o que se deposita. Mas o curioso é que o arquivado é o próprio homem, que perde assim seu poder de criar, se faz menos homem, é uma peça. O destino do homem deve ser criar e transformar o mundo, sendo sujeito de sua ação (FREIRE, 2013, p.44).

Com o objetivo de favorecer o processo de conscientização, a proposta deste método gamificado para promoção de empatia social não se estabelece de forma vertical entre facilitador e jogadores, mas de forma horizontal entre aqueles que se propõem a participar do jogo. Freire (2013) afirma, ainda, que “não podemos nos colocar na posição do ser superior que ensina um grupo de ignorantes, mas sim na posição humilde daquele que comunica um saber relativo a outros que possuem outro saber relativo.” (FREIRE, 2013, p.31).

O jogo foi construído de forma a ter momentos de discussão com os jogadores, para que estes possam expor suas experiências e saberes prévios e para construir esta conscientização conjuntamente. O facilitador, como a própria palavra sugere, orientará as etapas do método, inserindo questionamentos e fatos para reflexão e troca de saberes.

Boff (2005) afirma que grande parte das elites brasileiras tem foco nas soluções para si mesmas e nunca efetivamente pensou em uma solução para o Brasil que considerasse todo seu contexto e complexidades. O autor defende que, para a justiça universal, “a geosociedade, (...)”,

deve colocar, entre outros valores, a hospitalidade como direito e dever de todos os povos e de todos os cidadãos. Ela cria a base para uma justiça universal mínima e fundamento para uma paz possível e duradoura” (p.178). Djamila Ribeiro (2019) apresenta em seu *Pequeno Manual Antirracista* que, sendo responsáveis pela própria criação do racismo, é necessário para a luta antirracista que brancos também discutam branquitude. Na luta contra opressão, todos devem discutir a hierarquia de poder da opressão com o objetivo de compreender as questões estruturais envolvidas.

O público-alvo do jogo desenvolvido são indivíduos adultos, dado que são discutidos alguns assuntos sensíveis, como violência e prostituição, e sugere-se que o jogo seja realizado presencialmente com o uso das cartas que serão apresentadas. Diferente do jogo *Real Lives* apresentado anteriormente (REAL LIVES, 2022), parte-se da hipótese que um jogo presencial com facilitador e que promova o diálogo, possa despertar emoções e favorecer a construção de uma conscientização de forma diferente da que se daria por um jogo virtual, que dependa apenas da disposição individual do jogador.

O Anexo 1 apresenta os objetivos, duração esperada e tipo de interação de cada etapa do jogo. As cartas desenvolvidas para o jogo são apresentadas integralmente pelo Anexo 2, sendo detalhadas a seguir. O método proposto tem metodologia simples e direta e linguagem simples, de forma a ser replicado facilmente por outros interessados no tema.

O jogo apresentado mescla momentos de colaboração, em duplas, e de competição, em grupo, e é composto de duas fases. Propõem-se que o jogo seja realizado em grupos de no mínimo 6 (3 duplas) e no máximo 12 pessoas (6 duplas) e espera-se que desde a formação de duplas até a discussão final, o jogo leve aproximadamente 2 horas. A Figura 11 apresenta um resumo das etapas do jogo e a Figura 12 mostra a carta de apresentação do jogo, contando com suas informações básicas.

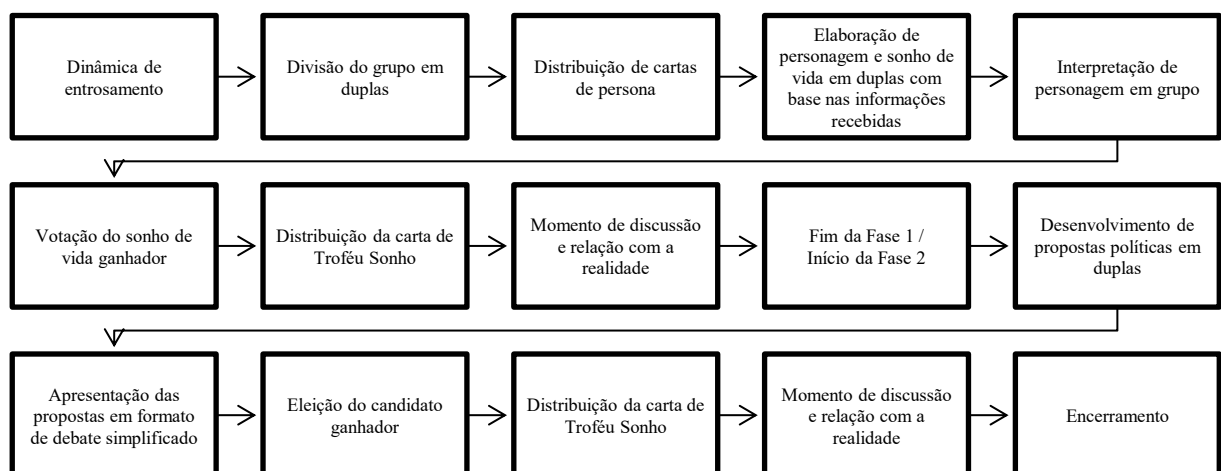


Figura 11: Etapas do jogo proposto. Fonte: Elaborado pela autora.

Sobre o Jogo

O jogo "Ilha dos Sonhadores: Um Jogo para Refletir" é uma metodologia experimental educacional para adultos e faz parte do Projeto de Dissertação "Gamificação para Promoção de Empatia Social em Adultos" apresentado por Susanna Frankel, com orientação de D.Sc. Euler David de Siqueira, pelo Programa de Pós-Graduação em Práticas em Desenvolvimento Sustentável da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre.

Este jogo é um presente: Todas as partes do jogo podem ser reproduzidas, reutilizadas e adaptadas desde que seja utilizado apenas para fins não-comerciais, seja apresentado o crédito à autora e mantidas as referências originais. Exceções apenas com a expressa autorização da autora.

Espero que esse jogo te ajude a conhecer mais sobre empatia e a refletir sobre como podemos colaborar para a justiça social no Brasil!

Classificação Indicativa: 18 anos

6 a 12 jogadores + 1 facilitador

Duração aproximada de 2hs

Cartas

- 1 x Capa / Sobre o Jogo
- 1 x Dinâmica de Integração
- 1 x Regras do Jogo: Fase 1
- 1 x Regras do Jogo: Fase 2
- 1 x Estatísticas para o Facilitador
- 1 x Dicas para o Facilitador
- 6 x Roteiro para os Jogadores
- 6 x Carta de Persona
- 1 x Referências dos Relatos
- 2 x Troféu Sonho
- 1 x Carta Bônus: Empatia e Empatia Social

FRANKEL, 2022

Figura 12: Carta de apresentação do jogo. Fonte: Elaborado pela autora.

Inicialmente, de forma a criar um ambiente de descontração, entendendo que nem sempre os participantes do jogo serão íntimos uns dos outros, sugere-se que seja realizada uma dinâmica de integração. Para tanto, foi criada a carta apresentada pela Figura 13, com um pequeno poema, pedindo aos participantes que compartilhem um sonho de infância. A Figura 14 apresenta as Regras da Fase 1 do jogo.



Figura 13: Carta de Dinâmica de Integração. Fonte: Elaborado pela autora.

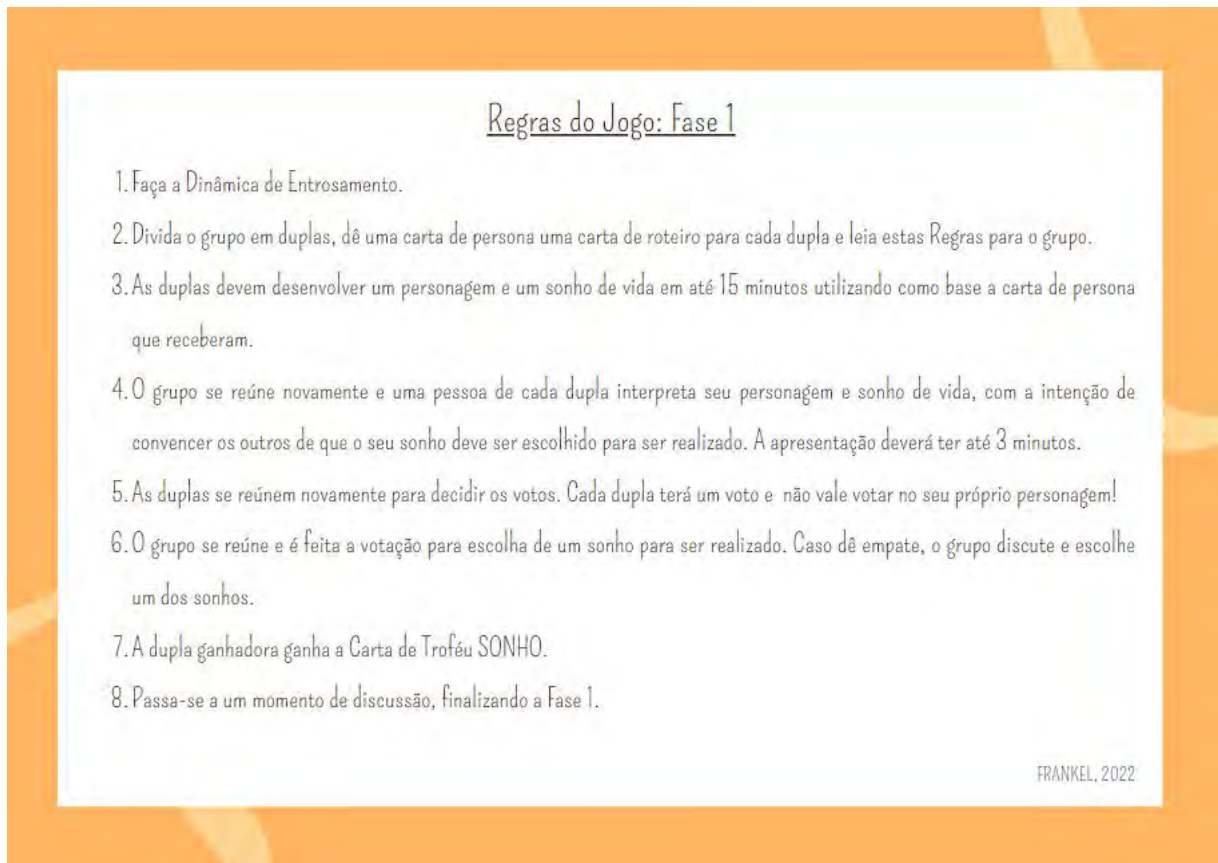


Figura 14: Carta de Regras do Jogo: Fase 1. Fonte: Elaborado pela autora.

O facilitador deverá organizar, então, o grupo em duplas (por afinidade ou aleatoriamente, à sua escolha) e a cada dupla é oferecida uma carta de persona com trechos baseados em histórias reais, utilizando como fontes as histórias públicas do Rio Invisível²⁷ e do acervo do Museu da Pessoa²⁸. Esta etapa objetiva oferecer ao participante um meio para tomada de perspectiva, assim como nos jogos previamente apresentados.

Doze histórias foram escolhidas destas fontes de forma intencional para trazer temáticas de questões sociais, como racismo, prostituição, falta de moradia e recursos, falta de oportunidades e acesso à educação, entre outros. Os trechos foram editados, de forma a serem

²⁷ O Rio Invisível, assim como o São Paulo Invisível, são organizações sem fins lucrativos que apresentam em suas redes sociais, histórias e fotos de pessoas em situação de rua de forma a expor seus desafios de vida (RIO INVISÍVEL, 2022 & SP INVISÍVEL, 2022).

²⁸ O Museu da Pessoa se apresenta como “um museu virtual e colaborativo de histórias de vida aberto à participação de toda pessoa” (MUSEU DA PESSOA, 2022) e possui como acervo mais de 15 mil histórias de vida em seu website <<https://museudapessoa.org/>>.

objetivos e a incorporar ludicidade ao jogo, simulando que as histórias ocorrem com personagens moradores de uma mesma ilha, a Ilha dos Sonhadores.²⁹

A igualdade de gênero é um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, e neste escopo, os países membros afirmam que: “Ressaltamos que as mulheres têm um papel vital a desempenhar no desenvolvimento sustentável. Reconhecemos o papel de liderança das mulheres e resolvemos promover a igualdade de gênero e empoderamento das mulheres e garantir a sua participação plena e efetiva nas políticas, programas e tomadas de decisão em todos os níveis envolvendo desenvolvimento sustentável” (ONU, 2012, p.10). Desta forma, foram selecionadas 6 personas masculinas e 6 personas femininas para integrar o jogo de forma a fornecer histórias e desafios enfrentados tanto por homens quanto por mulheres.

A Figura 15 apresenta um exemplo de carta de persona. Ressalta-se que todas as 12 cartas de persona são apresentadas pelo Anexo 2. O jogo também apresenta uma carta de Referências Bibliográficas, Figura 16, indicando a fonte de cada uma das histórias apresentadas.

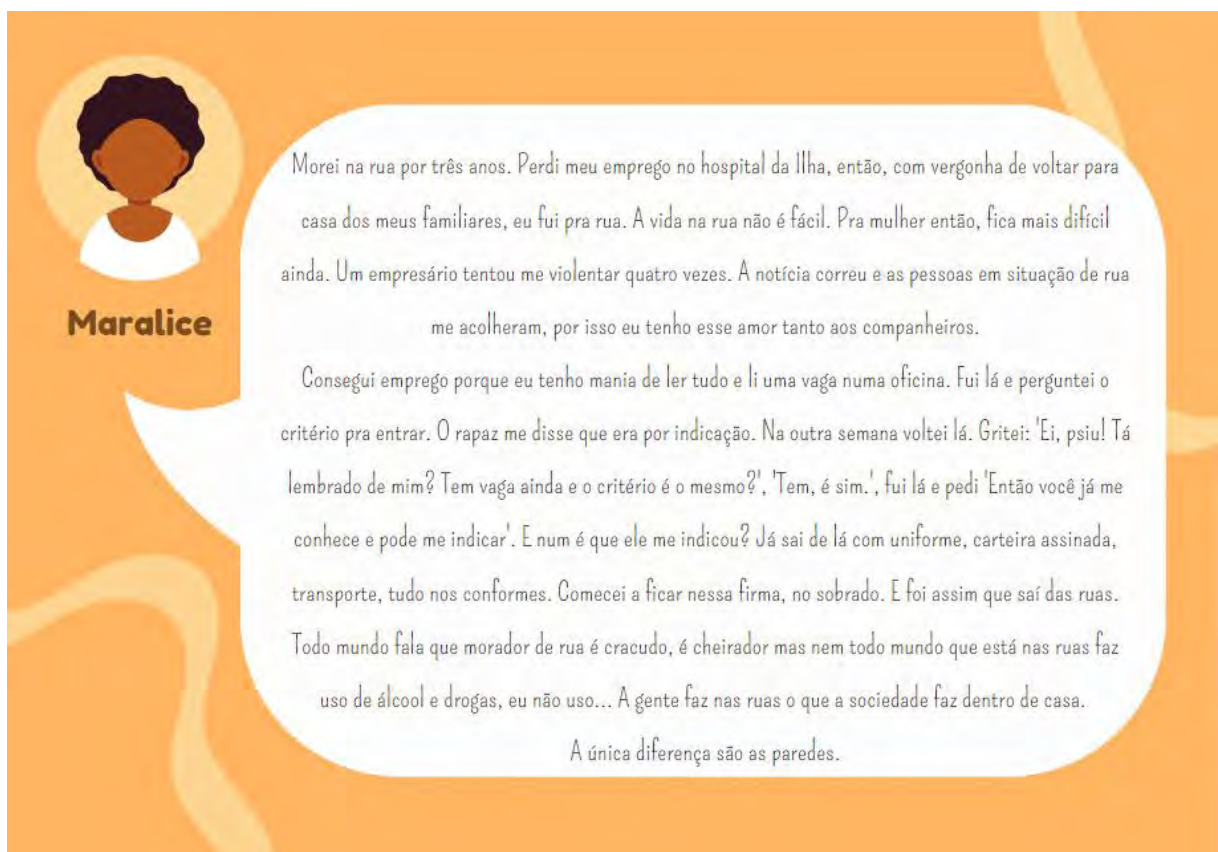


Figura 15: Exemplo de Carta de Persona. Fonte: Elaborado pela autora.

²⁹ A modificação e adaptação das histórias de forma a adicionar ludicidade foram desenvolvidas em um esforço de utilização de lições aprendidas da empresa Senses Aprendizagem, que trabalha com consultoria e promoção de soluções de aprendizado.



Figura 16: Carta de referências bibliográficas dos relatos utilizados no jogo. Fonte: Elaborado pela autora.

Com base no processo de comunicação da empatia analisado no item 2, foi elaborada uma carta de Roteiro, que direciona a dupla na tentativa de compreensão do contexto do outro, sendo o objetivo a construção de um personagem em torno do trecho de história apresentado pela carta de *Persona* que está sendo trabalhada pela dupla, e a elaboração de um sonho de vida que se relacione ao contexto que o personagem está inserido.

O roteiro foi desenvolvido com o objetivo de assegurar que os jogadores observem todos os atributos definidores da empatia, passando por cada um deles em etapas, que culminem na experiência da empatia. A Figura 17 apresenta a carta de roteiro a ser distribuída aos jogadores e a Figura 18 faz a relação das etapas do roteiro e dos atributos definidores da empatia segundo Wiseman (1996), já apresentados anteriormente.

Roteiro para os Jogadores

Cada dupla deve criar um personagem com base na carta recebida e elaborar um sonho de vida para esta história. Uma pessoa da dupla apresentará o personagem em primeira pessoa para o grupo.

1. Primeiro, entre no personagem! Quando ler o trecho da história, imagine ativamente o contexto que esta pessoa está inserida.
2. Quando for apresentar, descreva seu contexto: qual o seu nome, sua idade, cidade onde mora, e quaisquer outros detalhes que você queira acrescentar. Pode ser criativo, só tente não incluir julgamentos de valor.
3. Fale sobre suas dores, suas dificuldades e suas emoções (como personagem, claro!).
4. Fale sobre seu sonho de vida, justifique este sonho e como ele vai afetar o seu futuro.

Lembre-se: Este é o seu SONHO DE VIDA!

Você quer muito realizá-lo e deve estar muito empenhado em convencer os outros a te escolher!

FRANKEL, 2022

Figura 17: Carta de roteiro desenvolvida com o objetivo de guiar os participantes pelo processo empático. Fonte: Elaborado pela autora.

Ver o mundo como o outro vê / Tomada de perspectiva	<ul style="list-style-type: none"> • Primeiro, entre no personagem! Quando ler o trecho da história, imagine ativamente o contexto que esta pessoa está inserida.
Ausência de julgamento	<ul style="list-style-type: none"> • Quando for apresentar, descreva seu contexto: qual o seu nome, sua idade, cidade onde mora, e quaisquer outros detalhes que você queira acrescentar. Pode ser criativo, só tente não incluir julgamentos de valor.
Entender as emoções sentidas pelo outro	<ul style="list-style-type: none"> • Fale sobre suas dores, suas dificuldades e suas emoções (como personagem, claro!).
Comunicar esse entendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Fale sobre seu sonho de vida, justifique este sonho e como ele vai afetar o seu futuro.

Figura 18: Comparativo entre os atributos definidores da empatia e as etapas propostas no roteiro para os jogadores. Fonte: Elaborado pela autora.

Passa-se então à reunião novamente do grupo como um todo, e uma pessoa de cada dupla apresentará seu personagem, interpretando-o. Esta etapa tem a intenção de estimular o participante a efetivamente colocar-se no lugar do outro, por meio da interpretação de um papel.

Após as apresentações, as duplas deverão se reunir para decidir seu voto. Cada dupla deverá votar no personagem que acredita que merece que seu sonho de vida se torne realidade, sendo escolhido um dos personagens apresentados por voto majoritário. Cada voto deverá ser dado com uma justificativa e não é possível votar no personagem criado pela própria dupla.

Ressalta-se que se sugere neste jogo que seja apenas um voto por dupla ao invés da votação individual. Isto se dá de forma a forçar os participantes a descreverem a razão que os leva a escolher um sonho de vida e não outro, promovendo discussão até que se estabeleça um consenso em cada dupla.

Os votos de cada dupla devem ter peso igual, e todas as decisões relacionadas à definição dos ganhadores devem ser tomadas em grupo, de forma a evitar a formação de hierarquias de poder. Conforme apresentado pelo trabalho de Herne *et al.* (2022), a sensação de poder, pode levar a uma diminuição na tendência à tomada de perspectiva.

Para ganhar, a dupla deve elaborar seu personagem da forma mais atrativa possível para que seja escolhido pelo grupo. A dupla vencedora ganhará um prêmio simbólico pela carta de Troféu Sonho, apresentado pela Figura 19, finalizando a segunda etapa do jogo. Esta etapa mesclou elementos competitivos, com a votação por um dos sonhos apresentados, com elementos colaborativos, com o estímulo à discussão em duplas dos motivos que levariam um sonho a ser escolhido.



Figura 19: Carta de Troféu Sonho: Representação simbólica que é oferecida à dupla ganhadora no jogo. Fonte: Elaborado pela autora.

Neste momento do jogo, o facilitador deverá estabelecer um diálogo com os participantes, questionando-os sobre a experiência e os sentimentos e sensações experienciados. O facilitador poderá recorrer à carta de estatísticas, apresentada pela Figura 20, desenvolvida com base no item 3, de forma a trazer contexto para uma discussão sobre temáticas sociais.

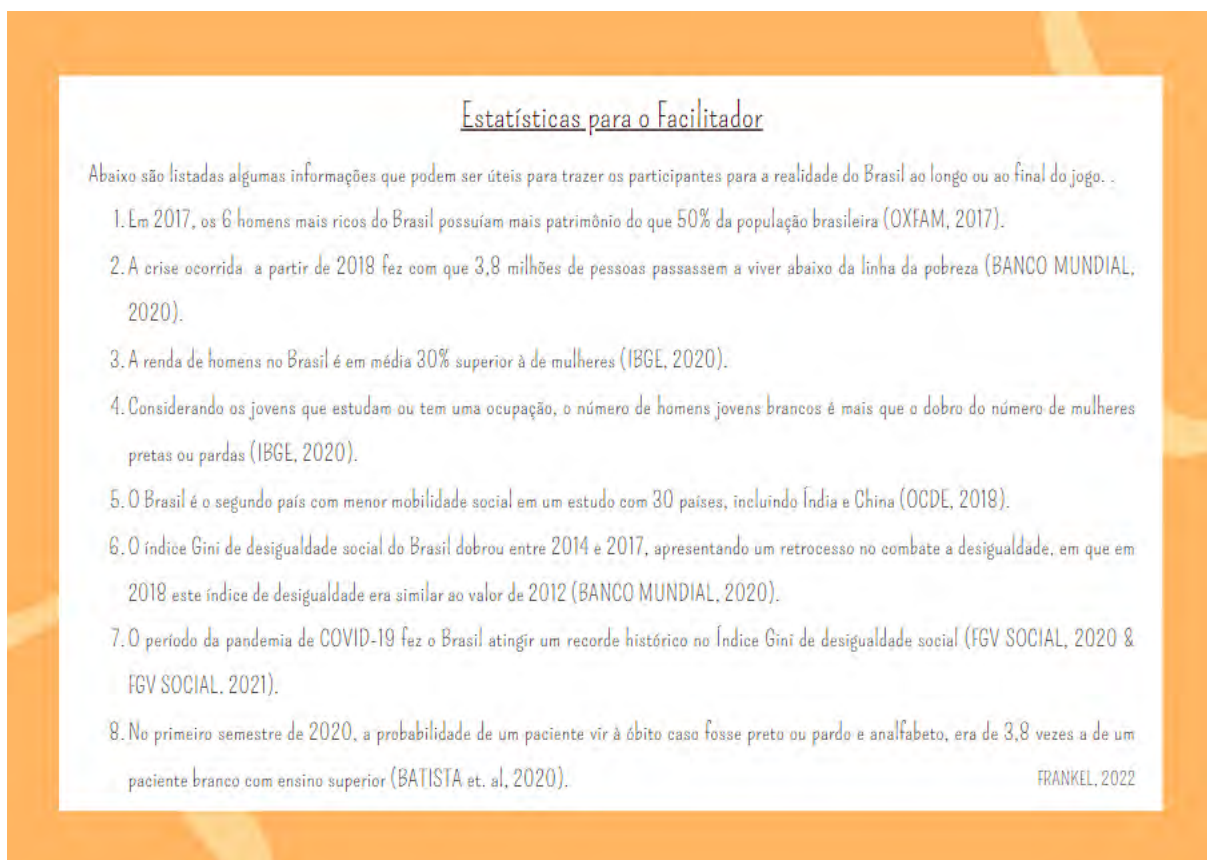


Figura 20: Carta de estatísticas para referência do facilitador. Fonte: Elaborado pela autora.

A efetivação do processo da empatia por si só não é suficiente para promover melhorias nas condições de desigualdade social. Freire (2013) afirma que “a mudança da percepção da realidade, que antes era vista como algo imutável, significa para os indivíduos vê-la como realmente é: uma realidade histórico-cultural, humana, criada pelos homens e que pode ser transformada por eles” (p.57). A segunda parte do jogo foi desenvolvida como forma complementar à primeira, em que, passando pela exercitação da cidadania e seu papel democrático, os participantes constroem conjuntamente uma conscientização, estimulando esta percepção da possibilidade de transformação da realidade apresentada por Freire, com o potencial de promoção de justiça social.

Nesta segunda fase do jogo, o membro da dupla que não se apresentou durante a etapa anterior, interpretará um candidato a presidente da Ilha dos sonhadores, que deverá defender propostas de políticas públicas voltadas à questão social associada ao personagem cujo sonho foi escolhido como ganhador. O objetivo dos jogadores é criar meios para que aquele sonho vencedor da etapa anterior, possa ser realizado. Para isso, as duplas terão tempo para elaborar suas campanhas, e em grupo, apresentarão suas propostas, em formato de debate simplificado.

Para esta elaboração não há carta de roteiro, sendo a dupla responsável pelo planejamento para estruturação das propostas políticas. Após a apresentação, novamente as duplas se reúnem para definir seus votos em consenso, e eleger um ganhador por votação majoritária. A dupla ganhadora recebe a carta simbólica de Troféu Sonho já apresentada pela Figura 19.

Ao final, é novamente realizada uma discussão em grupo sobre a experiência do jogo e os aprendizados que foram construídos em conjunto neste processo. O jogo pode ser repetido quantas vezes for possível, considerando-se o número de jogadores e a limitação de número de cartas de persona disponíveis. A dupla com mais cartas de Troféu Sonho é a dupla ganhadora do jogo. A Figura 21 apresenta a carta de regras da Fase 2 do jogo.

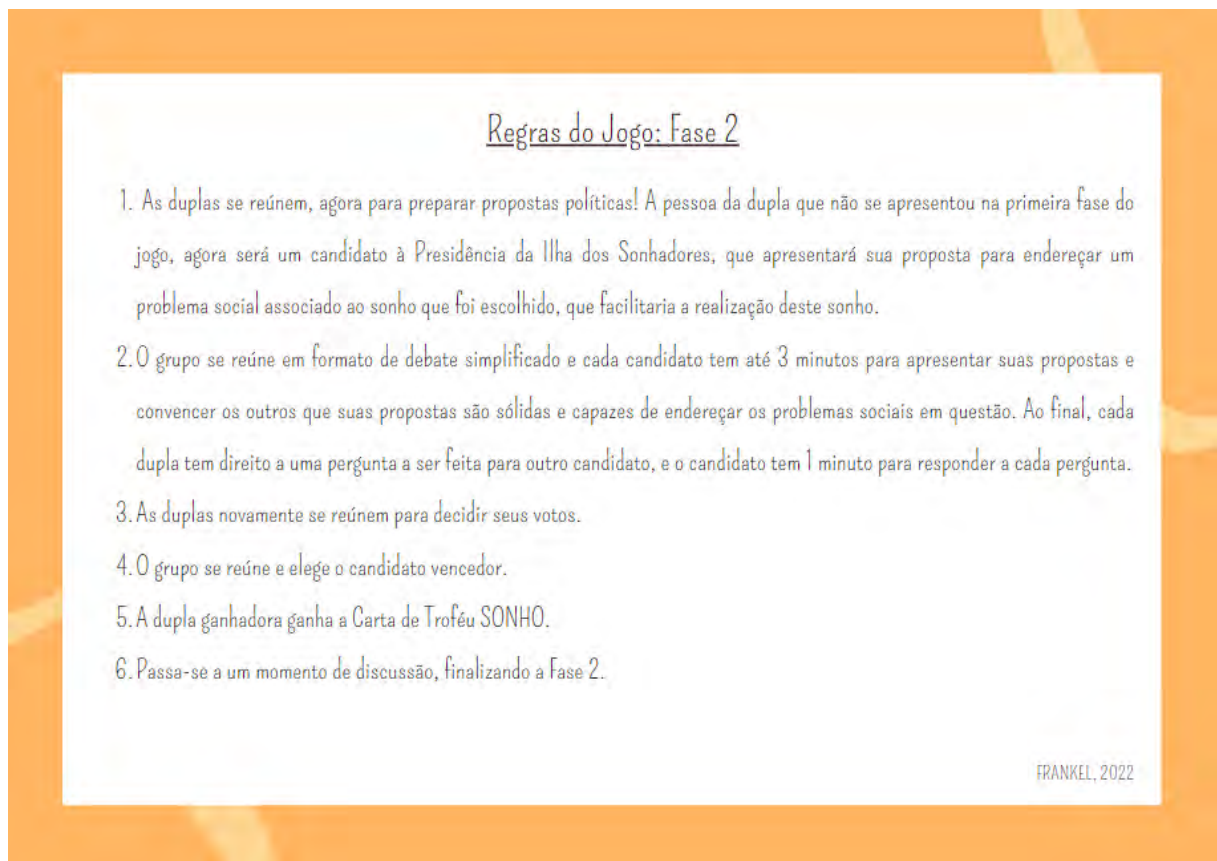


Figura 21: Carta de Regras do Jogo: Fase 2. Fonte: Elaborado pela autora.

Considerando as conclusões apresentadas pelo trabalho de Hudnall & Kopecky (2020) acerca da importância da facilitação, uma das cartas apresentadas no jogo é a carta de Dicas para o Facilitador, apresentada pela Figura 22, que sumariza aprendizados pessoais na facilitação e participação em métodos similares.

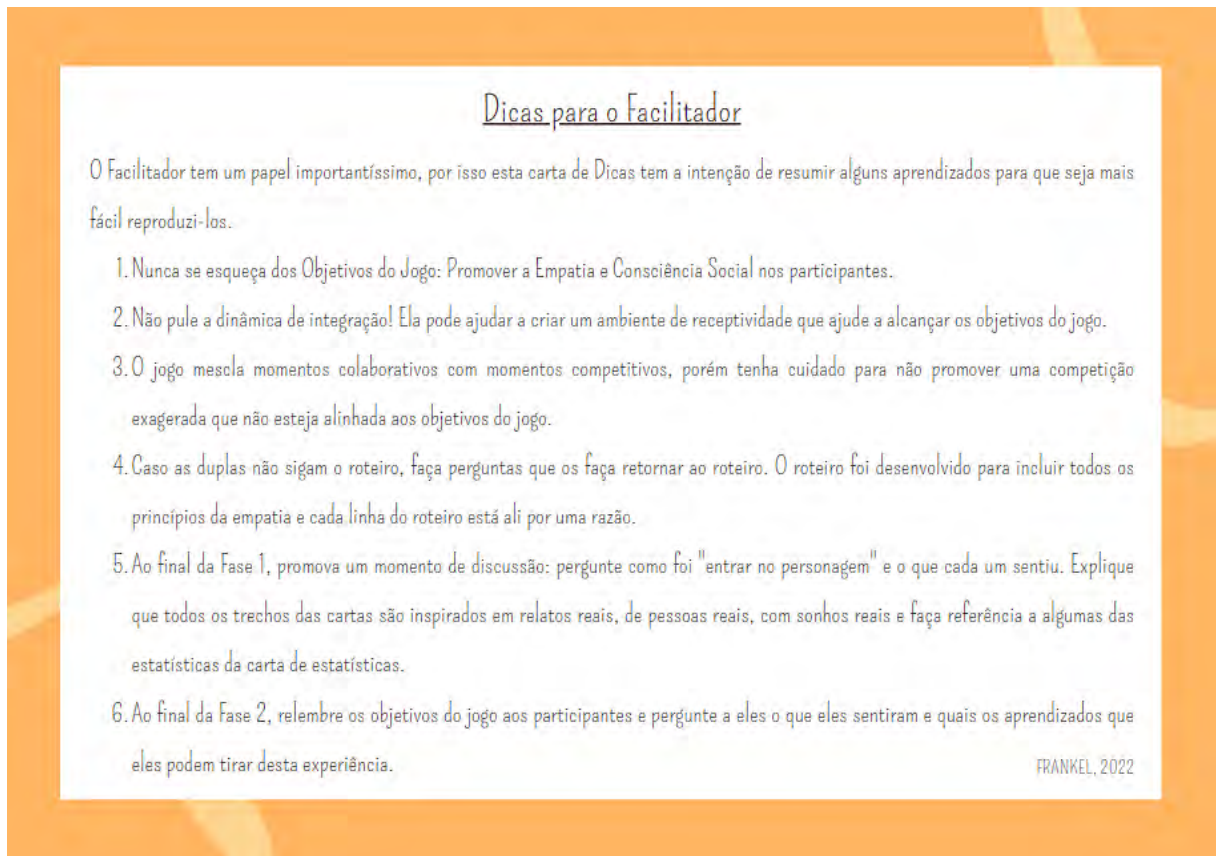


Figura 22: Carta de Dicas para o Facilitador. Fonte: Elaborado pela autora.

Objetiva-se que, após a aplicação do método, os participantes tenham mais atenção a políticas públicas voltadas para a população marginalizada e levantem questionamentos sobre equidade, representatividade e justiça em seu cotidiano.

4.1 Apoio Institucional e Comitê de Ética

Em pesquisa acerca da gamificação para educação e resolução de conflitos, encontrei a empresa Senses Aprendizagem por meio de suas redes sociais. Esta empresa trabalha com consultoria e treinamento, promovendo soluções de aprendizado, e chamou minha atenção devido a um jogo desenvolvido para uma empresa de comércio com o objetivo de trabalhar a importância da construção de conscientização acerca do racismo com seus funcionários de segurança patrimonial.

Entrei em contato com a empresa, e pude marcar conversas com as três sócias: Soraya Santos, Cibele Arnaldi e Raquel Borges, que se mostraram muito solícitas e abertas para uma colaboração. Desta forma, conversamos em três ocasiões sobre a ideia do método proposto por

este trabalho e ouvi sobre suas experiências com jogos de aprendizado e o que poderia ser incorporado de forma a fortalecer o método proposto e trazer ludicidade a um tema tão complexo quanto a desigualdade social.

Em relação à colaboração do setor privado, os países membros da ONU afirmam que: “Reconhecemos que a implementação do desenvolvimento sustentável dependerá do envolvimento ativo dos setores público e privado. Reconhecemos que a participação ativa do setor privado, nomeadamente através da importante ferramenta de parcerias público-privadas, pode contribuir para a realização do desenvolvimento sustentável” (ONU, 2012, p.10).

As sugestões das sócias da empresa Senses Aprendizagem me ajudaram a desenvolver o método, a torná-lo mais claro e a incorporar ludicidade de forma a tornar o jogo mais leve e, conseqüentemente, favorecer que os jogadores estejam mais abertos ao aprendizado. Há que se valorizar sua colaboração, pelo alinhamento no sentido de colaborar para o desenvolvimento sustentável, já que o desenho final do jogo incorpora também as lições aprendidas acumuladas por estas três sócias em seus anos de experiência.

Considerando as sugestões das sócias, desenvolvi uma Carta Bônus sobre empatia e empatia social (Figura 23), com base no referencial teórico do presente estudo, de forma a trazer mais conhecimento acerca do tema aos jogadores.

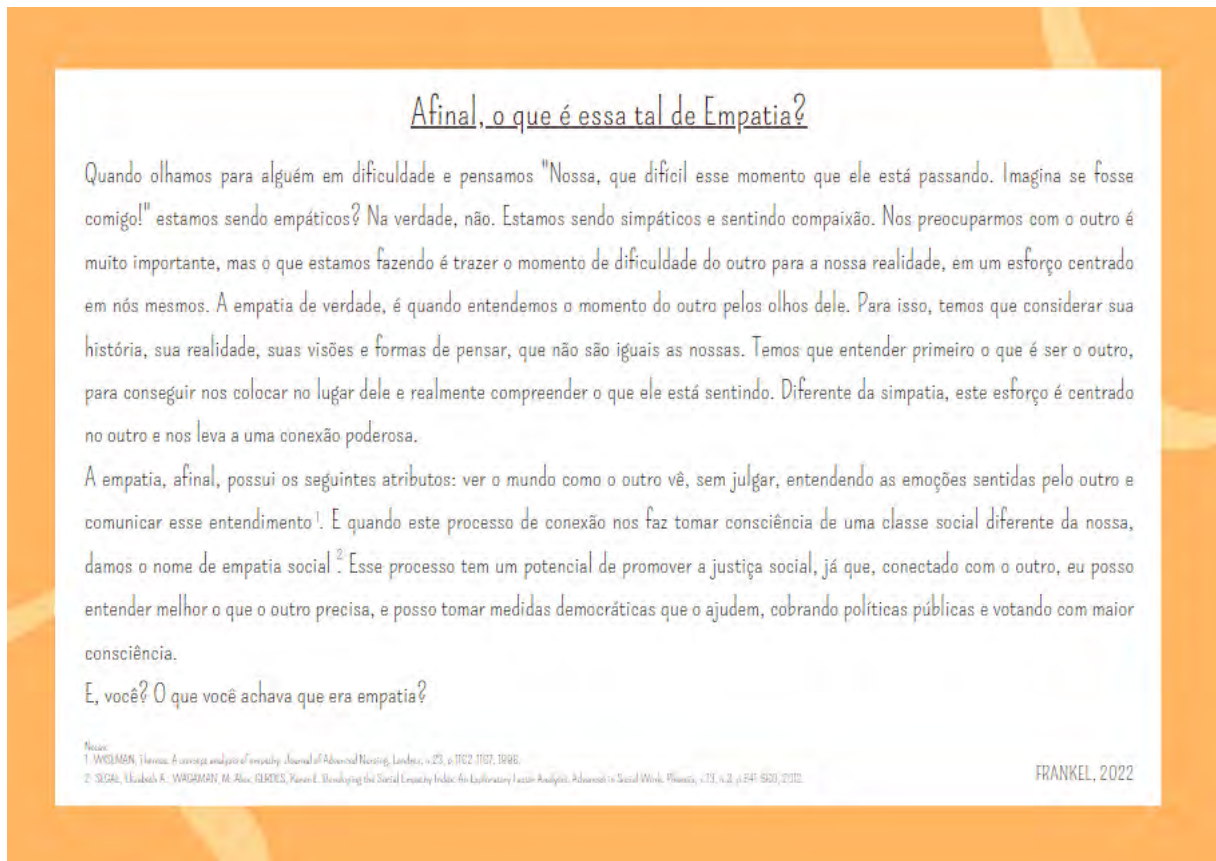


Figura 23: Carta Bônus sobre empatia e empatia social. Fonte: Elaborado pela autora.

A empresa também se ofereceu para auxiliar no teste para validação do jogo, se disponibilizando para organizar simulações online com voluntários experientes em testes de jogos de aprendizado. Em paralelo, também planejei realizar a validação do método com pessoas que participassem de grupos de voluntariado e responsabilidade social, de forma a incorporar seus aprendizados, compreender as limitações e aplicabilidades do método e divulgá-lo.

A aplicação do método em seres humanos para fins desta pesquisa de dissertação, porém, somente poderia ser feita com aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa, conforme regulamentado pelo Conselho Nacional de Saúde (BRASIL, 2012). Este requerimento é essencial para proteger a população de propostas abusivas, que ameacem a saúde física e mental dos participantes.

Dado que este trabalho se propôs a desenvolver o método, submetê-lo a apreciação do Comitê apenas foi possível ao seu final. Após sua submissão, mais de seis meses se passaram em discussão por solicitações, pareceres e respostas com representantes do comitê determinado pela plataforma da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CEP/CONEP), que estabeleceu

exigências desproporcionais acerca dos riscos à saúde envolvidos na participação do método e na formatação de orçamento e cronograma, sem que tenha se chegado à sua aprovação ou reprovação até o momento.

De forma frustrante, talvez por desconhecimento meu, falta de clareza do texto ou falta de entendimento da outra parte, não foi possível a compreensão da simplicidade da proposta da validação do método, que se daria em amostra intencional não-estatística, de custo irrelevante, com riscos mínimos apenas relacionados às emoções que podem ser instigadas e sentidas pela tomada de perspectiva de outrem. Não tendo sido possível implementar o método para uma validação inicial dados os desafios enfrentados com a burocracia requerida para aprovação de tal validação no Comitê de Ética, preferi postergar esta etapa para pesquisas de aprofundamento, como doutorado.

O método, conforme informado anteriormente, é disponibilizado integralmente em anexo a esta dissertação de forma a permitir seu uso e reprodução para fins educacionais. Espera-se que este seja utilizado e que possa ser continuamente melhorado após sua aplicação.

5. CONSIDERAÇÕES PROVISÓRIAS

Os países membros da ONU, em comum acordo, definiram os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável como um caminho para um futuro mais justo, aproximando as nações de um equilíbrio entre humanidade, economia e natureza. O presente trabalho desenvolveu as bases teóricas para a proposição de um método lúdico de promoção de empatia social de forma a colaborar com os esforços de promoção de justiça social e participação política e democrática em um desenvolvimento que seja mais sustentável.

Para isto, foi necessário trazer conceitos básicos, como o de cultura que, entre outros, inclui um conjunto organizado de significados que são utilizados para criar uma lente pela qual se enxerga o mundo. Compreendendo que a evolução da fisiologia da espécie humana se deu simultaneamente à cultura, vê-se como impossível a identificação dos limites de influência da fisiologia e da cultura no indivíduo e em seu comportamento, reconhecendo ainda que a cultura afeta a fisiologia e a fisiologia afeta a cultura.

Diferentes culturas estabelecem diferentes lentes e a tentativa de enxergar pela lente de outra cultura é um exercício complexo, que conta com uma desconstrução de suas próprias crenças para compreensão do contexto de outro. Um exemplo é a análise de Surrallés (2003) a respeito de cerimônias de um povo indígena na Amazônia, que descreve como estes povos contam com a forma e estrutura da cerimônia para estabelecer confiança entre povos, que muito difere de como esta confiança é estabelecida entre povos de cultura de origem europeia. Nesta cultura indígena, a linguagem verbal e o conteúdo da mensagem que está sendo transmitida são secundários frente à estrutura e forma da cerimônia, que tem o objetivo de estabelecer conexão entre pessoas.

Até mesmo o conceito de humanidade não é unânime. Entendendo que o ser humano é apenas mais um produto da natureza como os animais e as rochas, determinadas culturas dos povos indígenas do Brasil, incorporam outros produtos da natureza em seu conceito de humanidade. O conceito antropocêntrico de humanidade é entendido como não mais que uma categoria que pretende afastar o humano da natureza a qual faz parte, com o objetivo de categorizar o restante como recurso a ser explorado (KRENAK, 2019).

Assinalando a abrangência e profundidade deste conceito, Le Breton (2007) afirma inclusive que o corpo é uma construção social da cultura, sem a qual o corpo não existe. A cultura também contém o repertório de emoções de um povo, emoções ritualmente organizadas e possuidoras de significados.

As emoções são tema essencial da empatia: Dispor-se intencionalmente ao processo empático é indispensável para a sua execução bem-sucedida, vulnerabilizando-se e permitindo-se sentir as emoções sentidas pelo outro, com o outro. As emoções, porém, desde Aristóteles à sociedade moderna, estão relacionadas à fraqueza, se pressupondo a racionalidade como superior. Derrida chamava de logocentrismo esta devoção apressada e ingênua à razão, lógica, e definição clara das coisas (STRAHERN, 2002).

Le Breton (2019) diferencia a expressão e a experiencição das emoções, esmiuçando o papel do ator, que utiliza códigos corporais de comunicação pertencentes à cultura para transmitir a expressão da emoção, sem necessariamente a experienciar. A plateia, por outro ponto de vista, interpreta as emoções demonstradas pelo ator devido aos signos compartilhados pela cultura e as pode experienciar, podendo até ser levada às lágrimas.

Geertz (1978) assinala a importância da interpretação dos signos culturais utilizando como exemplo a piscadela que, sem a interpretação baseada nos significados existentes em um determinado repertório cultural, é um movimento vazio de significado. Porém o significado do gesto, aos olhos do observador, pode representar tiques nervosos, sinal de confiança, imitações ou outros.

É comum, em nossas ações para com o outro, assumirmos que os significados que damos são os únicos significados possíveis, vendo a história de outro com uma lente das nossas crenças e da nossa cultura. A tomada de perspectiva depende da desconstrução do sujeito e de suas opiniões formadas, em um estado como o da Aporia citada por Derrida, para que seja possível colocar-se no lugar do outro sem julgamentos.

O processo de trazer a experiência do outro para si expressa um referencial egocêntrico, que pode ser visto na simpatia, diferente da empatia que considera o ponto de vista e contexto do outro, em um referencial alocêntrico. O processo de comunicação empática, foi apresentado como possuidor de quatro atributos principais: a tomada de perspectiva, ausência de julgamento, compreensão das emoções e conexão com suas próprias, e a comunicação deste entendimento.

A empatia, a simpatia e o apoio foram analisados em paralelo à dádiva, apresentada por Mauss, por sua função que pode ser categorizadora de superioridade. A dádiva, ainda, requer reciprocidade, porém a empatia, por conceito, não pode ser contratualista.

Assim como a análise do homem total de Mauss, para que se realize o processo empático, tanto a Fisiologia, quanto a Psicologia e a Sociologia operam simultaneamente no indivíduo, valorizando o diálogo interdisciplinar que se entremeia e se influencia, não podendo

ser visto de forma completa por apenas um ângulo de análise, sendo necessário aprofundamento nesta análise multidisciplinar para que se entenda de forma completa este processo.

Em relação às neurociências e ao funcionamento fisiológico que proporciona os atributos da empatia, é necessário o funcionamento simultâneo de estruturas cerebrais tanto antigas, como o sistema límbico, assim como mais recentes no processo evolutivo, como o neocórtex, responsável pelo raciocínio. Com base em experimentos conduzidos por especialistas, foi possível também compreender que a empatia pode ser estimulada, dependendo da disposição do indivíduo para sentir com o outro.

A empatia – especificamente a empatia social, vista como processo de comunicação, de socialização, também pode ser entendida como feita do próprio tecido da sociedade. A empatia social, então, detém um potencial de diminuição da distância psicológica entre indivíduos, transformação de seus valores e interações, transformando, também, as regras sociais que são reiteradas e recriadas. O exercício de cada uma de seus atributos fortalece no indivíduo suas capacidades para a empatia.

A modernidade, ao mesmo tempo que trouxe diversos desafios da vida em metrópoles, também trouxe possibilidades de enxergar diferentes pontos de vista, diminuindo a distância geográfica entre grupos sociais. A distância psicológica, porém, muitas vezes se mantém, separando mesmo grupos sociais de convívio geograficamente próximo.

Sobre as desigualdades, estas se apresentam como mais do que diferenças, como algo que deveria ser igual, mas não é. Foram conceituadas desigualdade social, mobilidade social e armadilhas de pobreza, apresentando estatísticas de concentração de renda e pobreza. Em uma análise da realidade econômica e social, foi possível concluir que a situação de vulnerabilidade dos grupos sociais com menor poder aquisitivo e a forma com que os outros grupos sociais interagem com este grupo, se mantém virtualmente inalterada há muitos anos, tendo como referência os relatos de 1907 de Simmel.

A desigualdade de resultados no Brasil foi, ainda, agravada pelo período de pandemia da COVID-19. Este agravamento escancarou a diferença das condições de vida do pobre e do rico no país, trazendo à luz a discussão sobre este contraste entre realidades que convivem no mesmo espaço geográfico, porém de forma muito desigual.

Os dados estatísticos sobre desigualdade social e concentração de renda apresentados neste trabalho intencionaram que a construção do método proposto trouxesse a experiência de jogo mais próxima à realidade do Brasil. Para a base teórica para a construção do jogo, foram conceituados jogos de aprendizado, gamificação e suas formas. Foram então apresentados jogos

existentes que se propõem a trazer sensibilização a respeito de determinados contextos sociais e artigos a respeito de métodos e simulações utilizados para promover empatia.

Tomando como inspiração jogos de empatia existentes e se baseando no referencial teórico apresentado, foi possível alcançar a proposta do método. O presente trabalho culminou com a proposição de um método de promoção de empatia social em formato de jogo, explorando a realidade da desigualdade social no Brasil, que deve ser continuado em estudos futuros de forma a avaliar a aplicabilidade e as limitações do método na prática.

Conforme informado, não foi possível realizar a validação inicial do método dados os desafios enfrentados com exigências desproporcionais e ausência de alinhamento de comunicação com o Comitê de Ética em Pesquisa, não havendo até o momento de finalização deste trabalho uma definição pela aprovação ou reprovação de sua implementação na prática.

É inquestionável a importância da existência do Comitê de Ética em Pesquisa e de seu trabalho com a avaliação de pesquisas que envolvam seres humanos, porém não foi possível esclarecer ao Comitê o baixo risco e a simplicidade da validação proposta.

As conclusões deste trabalho, portanto, se tornam considerações provisórias, que dependem ainda de sua continuidade para avaliação dos resultados. Todas as etapas do jogo são descritas nas cartas de regras e dicas de facilitação, de forma a orientar sua implementação e, também, incorporei neste trabalho, além da teoria e projeto do método, minhas expectativas para alinhamento da direção que gostaria que fosse seguida, com o objetivo da construção de uma sensibilização conjuntamente pelos participantes.

O jogo, baseado em fatos reais e estatísticas da população brasileira, foi desenhado para que, ao seu desenrolar, haja maior clareza a respeito das diferenças de privilégios entre cidadãos de iguais direitos perante a lei. Espera-se que os participantes possam construir em conjunto uma conscientização que poderá, no mínimo, manter-se ao fundo de sua consciência e, semelhantemente às situações em que temos alguém próximo de nós esperando um bebê e, no próximo momento, vemos grávidas em todos os lados, seja possível reconhecer a desigualdade social onde antes passava despercebida, voltando a ser espantosa e menos comum – como deveria.

Sendo necessária a vulnerabilização de si, essencial à empatia para identificação das emoções de outrem, de forma a minimizar o desconforto emocional que pode ser criado, é fortemente sugerido que a facilitação do método seja sensível, mudando o foco da discussão da observação para a ação. Desta forma, o método é composto de duas fases, uma de análise e compreensão de uma situação de vulnerabilidade, e a segunda de discussão e apresentação de soluções para a problemática identificada.

Não se espera que a experiência do jogo seja plenamente divertida, positiva e confortável. Espera-se que a problematização que leva à empatia social seja conflituosa: que haja reatividade, que haja debate, reflexão e uma certa dose de espanto. Sugere-se também o uso da abordagem empática como metodologia de observação sem julgamento e registro de emoções durante a aplicação do jogo, conforme apresentado por Charliac (2014) que pode ajudar em grande medida a avaliar a reação dos participantes durante a implementação do método.

Bas-Sarmiento *et al.* (2020) apresentam em sua revisão de métodos de aumento de empatia na prática médica, a ausência de estudos suficientes que apresentem um monitoramento da variação de empatia ao longo do tempo após a aplicação do método. Como sugestão de estudos futuros, além da aplicação do método e incorporação de aprendizados, o monitoramento posterior da aplicação de métodos, acompanhando não só a disposição empática do indivíduo, mas também seu comportamento, são essenciais para compreensão dos efeitos a longo prazo deste método como instigador de mudanças.

Espera-se que seja construída uma compreensão da vulnerabilidade do outro e não apenas do outro distante, mas também do vizinho invisível que dorme na rua e que não se crê – e nem é tratado – como mais do que paisagem. Espera-se que esta ferramenta seja capaz de acionar uma faísca para o desenvolvimento nos participantes de um olhar de respeito a outrem e que possa causar uma ruptura, que potencialmente se transforme em uma abertura para o diálogo e maior atenção a pautas políticas voltadas a públicos menos privilegiados. Estas grandes consequências são não mais que um sonho em si mesmo, um desejo de transformação, já que tais consequências são impossíveis de serem medidas, ainda mais atribuídas a um momento no tempo.

O presente trabalho, foi realizado com carinho e compaixão, mas, principalmente, com esperança de que tenha sido possível contribuir minimamente para a promoção de justiça social e mais igualdade entre as pessoas, nos permitindo um desenvolvimento que se aproxime do sustentável. Com esperança, ainda, que este desenvolvimento econômico, em algum ponto na história, em um futuro não tão distante, não deixe para trás a humanidade, em toda a abrangência de seu conceito.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2014.

ANOTONISSE, Jamie; JOHNSON, Devon. **Hush**: About. 2007. Disponível em: <http://www.jamieantonisse.com/hush/about.html>. Acesso em: 29 de maio de 2022.

ANTUNES, Henrique F. O modo de vida urbano: pensando as metrópoles a partir das obras de Georg Simmel e Louis Wirth. **Ponto Urbe** [Online], v.15, 2014. Disponível em <https://doi.org/10.4000/pontourbe.2565>. Acesso em: 06 set. 2021.

ARNALDI, Cibele R. GAME SKILLS®: O exercício do autoconhecimento com jogos de competências e emoções. In: LOIOLA, Valdeez. (org.) **A era exponencial exige**. São Paulo: Literare Books International, ed. 1, 2020.

AZEVEDO, Ruben T.; MACALUSO, Emiliano; AVENANTI, Alessio; SANTANGELO, Valerio; CAZZATO, Valentina; AGLIOTI, Salvatore Maria. Their pain is not our pain: brain and autonomic correlates of empathic resonance with the pain of same and different race individuals. **Human Brain Mapping**. Nova Jersey, v.34, n.12, p.3168–3181, 2013.

BATISTA, Amanda; ANTUNES, Bianca; FAVERET, Guilherme; PERES, Igor; MARCHESI, Janaina; CUNHA, João P.; DANTAS L.; BASTOS, Leonardo; CARRILHO, Luana; AGUILAR, Soraida; BAIÃO, Fernanda; MAÇAIRA, Paula; HAMACHER, Silvio; BOZZA, Fernando. Análise socioeconômica da taxa de letalidade da COVID-19 no Brasil. PUC-Rio: Núcleo de Operações e Inteligência em Saúde. **Nota Técnica 11**. Rio de Janeiro, 2020.

BAUMAN, Zygmunt; DONSKIS, Leonidas. **Cegueira moral**: a perda da sensibilidade na modernidade líquida. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BARROS, José D. Igualdade, desigualdade e diferença: contribuições para uma abordagem semiótica das três noções. **Revista de Ciências Humanas**, Florianópolis, EDUFSC, n.39, p.199-218, 2006.

BARTELS, Andreas; ZEKI, Semir. Functional brain mapping during free viewing of natural scenes. **Human Brain Mapping**. Nova Jersey, v.21, n.2, p.75-85, 2004.

BAS-SARMIENTO, P.; FERNÁNDEZ-GUTIÉRREZ, M.; BAENA-BAÑOS, M.; CORRERO-BERMEJO, A.; SOLER-MARTINS, P. S.; DE LA TORRE-MOYANO, S. Empathy training in health sciences: A systematic review. **Nurse Education in Practice**, v.44, 2020.

BBC (Brasil). **Consumo de pé de galinha em alta e outros 5 dados que revelam retrato da fome no Brasil**. BBC Brasil, 5 out. 2021. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-58797787>>. Acesso em: 7 de outubro 2021.

BECKER, Howard S. De que lado estamos? In: _____. (org.). **Uma teoria da ação coletiva**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977. p.122-137.

BELMAN, Jonathan; FLANAGAN, Mary. Designing Games to Foster Empathy. **International Journal of Cognitive Technology**. [S.I.], v.14, n.2, p.5-15, 2010.

BERGER, Peter L. **Perspectivas Sociológicas**: Uma visão humanística. Tradução por GARSCHAGEN, Donaldson M.. Petrópolis, Vozes, 1976.

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **The Social Construction of Reality**: A Treatise in the Sociology of Knowledge. Nova York: Anchor Books, 1966.

BLUMER, Herbert. **Symbolic Interactionism**: Perspective and Method. California: University California Press, 1986.

BOFF, Leonardo. **Virtudes para um Outro Mundo Possível**, Vol.1: Hospitalidade: Direito e Dever de Todos. Petrópolis: Vozes. 2005.

BORGES, Raquel. Por que a gamificação é uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento humano e organizacional? *In*: LOIOLA, Valdez. (org.) **A era exponencial exige**. São Paulo: Literare Books International, ed. 1, 2020.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução Nº 466, de 12 de dezembro de 2012**. Brasília, 2012.

BROWN, Brené. The Power of Vulnerability. **TED Talks**. 2010. Disponível em: https://www.ted.com/talks/brene_brown_the_power_of_vulnerability. Acesso em: 10 jan. 2021.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Vozes, 2017.

CARRANÇA, Thais. **Com gasolina cara, brasileiros se arriscam com gás de cozinha em carro**. BBC Brasil, 25 set. 2021. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-58682844>>. Acesso em 7 de outubro 2021.

CERQUEIRA, Hugo E.A.G. Sobre a filosofia moral de Adam Smith. **34º ENCONTRO NACIONAL DE ECONOMIA**. Salvador: ANPEC, 2006.

Cesta básica em BH sobe 20% em um ano. Fundação IPEAD – FACE UFMG, Belo Horizonte, 13 out. 2021. Disponível em: <<https://ipead.face.ufmg.br/blog/?p=2200>>. Acesso em: 15 outubro de 2021.

CHARLIAC, Chloé. La posture empathique comme fondement méthodologique pour l'étude de la communication émotionnelle dans le domaine de la danse contemporaine. **Sociétés**. [s.l.], v.3, n.125, p.81-89, 2014.

CHOZA, Jacinto. **Filosofía de la Cultura**. Sevilla: Thémata, 2014.

Conheça a história da frase “Se não têm pão, que comam brioches”. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 5 de abr. de 2012. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/livrariadafolha/1072068-conheca-a-historia-da-frase-se-nao-tem-pao-que-comam-brioches.shtml>. Acesso em: 15 de novembro de 2021.

DA MATTA, R. O ofício do etnólogo ou como ter anthropological blues. *In*: NUNES, Edson de Oliveira. (org.) **A aventura sociológica**: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. p.23-35.

DAFLON, Verônica T, UFF. Saber Comum: Democracia, Desigualdades e Direitos - Aula 13: Desigualdade de Gênero. Youtube, 11 nov. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jtxTVrHKwnQ&list=PLko6DWoS93xOfPFSIKGO98YJKCMSdufpR&index=14>>. Acesso em 15 de novembro de 2021.

DAVIS, M.H. Measuring individual differences in empathy: evidence for a multidimensional approach. **Journal of personality and social psychology**, v.44, n.1, p.113-136, 1983.

DERRIDA, Jacques. **Aporias**. California: Stanford University Press, 1993.

DOS SANTOS, Soraya B. Educação 5.0: A gamificação como ferramenta metodológica no processo de ensino-aprendizagem. *In*: LOIOLA, Valdeaz. (org.) **A era exponencial exige**. São Paulo: Literare Books International, ed. 1, 2020.

DREWS, Pablo. O conceito de cultura no período extemporâneo de Nietzsche. **Cadernos Nietzsche**, v. 39, n. 3, p.31-48, 2018.

DURKHEIM, Émile. **As Formas Elementares de Vida Religiosa**. Rio de Janeiro: Paulus, 2001.

DURKHEIM, Émile. **O suicídio**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

DURKHEIM, Émile. **As Regras do método sociológico**. Petrópolis: Vozes, 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

FUCHS, Thomas. Empathy, Group Identity, and the Mechanisms of Exclusion: An Investigation into the Limits of Empathy. **Topoi**, v.38, p.239–250, 2019.

GAMES FOR CHANGE. Disponível em: <https://www.gamesforchange.org/>. Acesso em: 22 de dezembro de 2020.

GEERTZ, Clifford. Uma descrição densa: Por uma teoria interpretativa das culturas. *In*: **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

GENG, Yayuan; ZHAO, Weihua; Zhou, Feng; MA, Xiaole; YAO, Shuxia; HURLEMANN, Rene; BECKER, Benjamin; KENDRICK, Keith M. Oxytocin Enhancement of Emotional Empathy: Generalization Across Cultures and Effects on Amygdala Activity. **Frontiers in Neuroscience**. Lausanne, v.12, p.1-14, 2018.

GOMES, Fernanda Lima; BARROS, Heloisa Barbosa de; FALCÃO, Raquel Borges. **O Uso de Gamificação para Desenvolvimento de Cultura Organizacional**, um Diagnóstico da Empresa Leroy Merlin. Orientador: Welinton Fernando Benga. 2018. 160 f. TCC (Pós-

Graduação Lato Sensu) – Pós-Graduação em Educação Corporativa, Centro Universitário Senac, Santo Amaro. 2018.

HASENBALG, C. **Entre o mito e os fatos: racismo e relações raciais no Brasil.** In: MAIO, M.C., and SANTOS, R.V., orgs. Raça, ciência e sociedade [online]. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ; CCBB, p. 235-249, 1996.

HERNE, K.; HIETANEN, J.K.; LAPPALAINEN, O.; PALOSAARI, E. (2022). The influence of role awareness, empathy induction and trait empathy on dictator game giving. **PLOS ONE**, v.17, n.3, 2022.

HIRSHFIELD, Laura E.; UNDERMAN, Kelly. Empathy in Medical Education: A Case for Social Constructionism. **Patient Education & Counseling**, v.100, n.4, p.785-787, 2017.

HOFFMAN, Martin L. Interaction of affect and cognition on empathy. In: IZARD, Carroll I.; KAGAN, Jerome; ZAJONC, Robert B. **Emotions, cognition, and behavior.** Nova York: Cambridge University Press. p. 103-131. 1984.

HOBSBAWM, Eric J. **A Era das Revoluções, 1789-1848.** São Paulo: Paz e Terra, 2015.

HUDNALL, Jasmine A.; KOPECKY, Kimberly E. The Empathy Project: A Skills-Development Game. **Journal of Pain and Symptom Management**, v.60 i.1, p.164-169, 2020.

IPCC – Intergovernmental Panel in Climate Change. **Climate Change 2014: Impacts, Adaptation, and Vulnerability. Part A: Global and Sectoral Aspects.** Working Group II Contribution to the Fifth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change. Edited by C. B. field *et al.* Cambridge/New York, Cambridge university Press/IPCC, 2014.

IPEA – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. **Estrutura salarial: aspectos conceituais e novos resultados para o Brasil.** Rio de Janeiro, 2002, 154p.

IPEA – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. **Uma introdução às representações gráficas da desigualdade de renda.** Brasília, DF, 2006, 43 p.

IVO, Anete B.L. Georg Simmel e a “Sociologia da Pobreza”. **Caderno CRH.** Salvador, v.21, n.52, p.171-180, 2008.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education.** San Francisco: Pfeiffer. 2012.

KEISER, Christian. The Empathic Brain. **Marie Skłodowska-Curie Actions: Neuroscience**, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yWL4HEKNDfY>. Acesso em: 06 out. 2021.

KEISER, Christian; FADIGA, Luciano. The mirror neuron system: New frontiers. **Psychology Press: Social Neuroscience**, v.3, p.193-198, 2008.

KERSTENETZKY, Celia L. **O estado do bem-estar social na idade da razão: A reinvenção do estado social no mundo contemporâneo.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 318p.

KONRATH, Sara; O'BRIEN, Edward H.; HSING, Courtney. Changes in Dispositional Empathy in American Students Over Time: A Meta-Analysis. Sage Journals. **Personality and Social Psychology Review**. [s.l.], v.15, n.2, 2011.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

KRENAK, Ailton. **O amanhã não está à venda**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

KRZNARIC, Roman. **O poder da empatia**: A arte de se colocar no lugar do outro para transformar o mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.

LAMEIRA, Allan P.; GAWRYSZEWSKI, Luiz G.; JUNIOR, Antônio P. Neurônios espelho. **Psicologia USP**. São Paulo, v.17, n.4, p.123-133, 2006.

LE BRETON, David. **Antropologia das Emoções**. Tradução por PERETTI, Luís A.S. Petrópolis: Vozes, 2019.

LEPARGNEUR, Hubert; MARTINS, Rogério J. **Introdução a Lévinas**: Pensar a ética no século XXI. Rio de Janeiro: Paulus. 2014.

LIMA, Márcia. Desigualdades Raciais e Políticas Públicas: Ações Afirmativas no governo Lula. **Novos Estudos**: CEBRAP [s.l.], p. 77-95, 2010.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massas. Tradução por MENEZES, Maria de Lourdes. Rio de Janeiro: Forense, 2014.

MASIERO, A. L. A lobotomia e a leucotomia nos manicômios brasileiros. **História, Ciências, Saúde-Manguinhos**, v. 10, n. 2, p. 549-572, ago. 2003.

MAUSS, Marcel. A expressão obrigatória dos sentimentos. *In*: OLIVEIRA, Roberto Cardoso (org.). **Mauss**. Antropologia. São Paulo: Ática, p. 147-153, 1979.

MAUSS, Marcel. As Técnicas do Corpo. *In*: GURVITCH, Georges (org.); LÉVI-BRUHL, Henri (org.). **Marcel Mauss**: Sociologia e Antropologia. Tradução por NEVES, Paulo. São Paulo: Cosac Naify, p. 399-422, 2003a.

MAUSS, Marcel. Efeito Físico do Indivíduo da Ideia de Morte Sugerida pela Coletividade (Austrália, Nova Zelândia). *In*: GURVITCH, Georges (org.); LÉVI-BRUHL, Henri (org.). **Marcel Mauss**: Sociologia e Antropologia. Tradução por NEVES, Paulo. São Paulo: Cosac Naify, p. 345-365, 2003b.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva: Forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. *In*: GURVITCH, Georges (org.); LÉVI-BRUHL, Henri (org.). **Marcel Mauss**: Sociologia e Antropologia. Tradução por NEVES, Paulo. São Paulo: Cosac Naify, p. 183-313, 2003c.

MORENO, Ricardo Alberto; MORENO, Doris H; SOARES, Márcia B.M. Psicofarmacologia de antidepressivos. **Revista Brasileira de Psiquiatria**: Depressão. [S.I.], v.21, p.24-40, 1999.

MARQUES, Laura. **Muita gente vai gastar dinheiro do auxílio emergencial em bar, diz Romeu Zema**. CBN, 5 out. 2021. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/noticia/2021/10/05/muita-gente-vai-gastar-dinheiro-do-auxilio-emergencial-em-bar-diz-romeu-zema.ghtml>>. Acesso em: 7 de outubro 2021.

MOTA, Camila Veras. **Comida, gasolina, conta de luz: por que está tudo tão caro no Brasil?** BBC Brasil, 16 set. 2021. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-58575812>>. Acesso em 7 de outubro 2021.

Museu da Pessoa. Disponível em: <https://museudapessoa.org/>. Acesso em: 04 dez de 2022.

NERI, Marcelo C. **Onde estão os “ricos” no Brasil?** Rio de Janeiro: FGV SOCIAL. 2020, 8p.

NERI, Marcelo C. **Efeitos da Pandemia sobre o mercado de trabalho brasileiro: Desigualdades, ingredientes trabalhistas e o papel da jornada – Sumário Executivo**. Rio de Janeiro: FGV SOCIAL. 2020, 15p.

NOCHLIN, Linda. **Por que não houve grandes mulheres artistas?** Tradução Juliana Vacaro. 2. ed. São Paulo: Edições Aurora, v. 1, 2016.

O'GRAVEY, Alison G. **Pedagogy, Empathy and Praxis: Using Theatrical Traditions to Teach**. Sidney, Palgrave Macmillan, 2020.

ONU. Organização das Nações Unidas. **O Futuro que queremos**. 2012. Disponível em: <https://riomais20sc.ufsc.br/files/2012/07/CNUDS-vers%C3%A3o-portugu%C3%AAs-COMIT%C3%8A-Pronto1.pdf>. Acesso em: 7 de outubro de 2021.

ONU. Organização das Nações Unidas. ONU reforça mensagem de não deixar ninguém para trás. 2015. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2015/12/1533761-onu-reforca-mensagem-de-nao-deixar-ninguem-para-tras>. Acesso em: 7 de outubro de 2021.

PAPOUTSI, Chara; DRIGAS, Athanasios. Games for Empathy for Social Impact. **International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP)**, [S. l.], v.6, n.4, p.36–40, 2016.

PITHERS, William D. Empathy: Definition, Enhancement, and Relevance to the Treatment of Sexual Abusers. Sage Journals. **Journal of Interpersonal Violence**, Washington, v.14, n.3, p.257-284, 1999.

RABINOW, Paul. Artificiality and Enlightenment: From Sociobiology to Biosociality. In: INDA, J. X. (Ed.). **Anthropologies of Modernity**. Oxford, UK: Blackwell Publishing Ltd, 2005. p. 179–193.

RANIERI, Leandro P.; BARREIRA, Cristiano R.A. A empatia como vivência. **Memorandum**. Belo Horizonte, v.23, p.12-31, 2012.

RARE. **RARE'S Paula Caballero Honored with German Sustainability Award**. Dusseldorf, 2019. Disponível em: https://rare.org/press_release/rares-paula-caballero-honored-with-german-sustainability-award/. Acesso em: 5 dez. 2020.

REDE PESSAN. **Insegurança Alimentar e Covid-19 no Brasil: VIGISAN**, Inquérito Nacional sobre Insegurança Alimentar no Contexto da Pandemia da Covid-19 no Brasil, 2021. Disponível em: <http://olheparaafome.com.br/VIGISAN_Inseguranca_alimentar.pdf>. Acesso em: 15 de outubro de 2021.

RIBEIRO, Carlos Antonio Costa. **Estrutura de classe e mobilidade social no Brasil**. Bauru: Edusc. 2007.

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno Manual Antirracista**. São Paulo: Schwarcz, 2019.
Rio [de Janeiro] Invisível. Disponível em: <https://www.instagram.com/rioinvisivel/>. Acesso em: 04 dez de 2022.

ROSENBERG, Marshall B. **Comunicação Não-Violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais**. São Paulo: Ágora, 2006.

ROUGHGARDEN, Joan. Evolution and the Embodiment of Gender. **GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies**. Duke University Press, v.10, n.2 p.287-291, 2004.

RUEDIGER, Marco Aurélio; MARTINS, Rafael; DA LUZ, Margareth; GRASSI, Amaro. Ação Coletiva E Polarização Na Sociedade Em Rede Para Uma Teoria Do Conflito No Brasil Contemporâneo. **Revista Brasileira De Sociologia** (Sociedade Brasileira De Sociologia.) v.2, n.4, p.205-34, 2014.

SAMPAIO, L. R.; GUIMARÃES, P. R. B.; CAMINO, C. P. DOS S.; FORMIGA, N. S.; MENEZES, I. G. **Estudos sobre a dimensionalidade da empatia: tradução e adaptação do Interpersonal Reactivity Index (IRI)**. Psico, v. 42, n. 1, 12 jan. 2011.

SANDEL, Michael J. **Justiça: O que é fazer a coisa certa**. Tradução de MATIAS, Heloisa; MÁXIMO, Maria A. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, ed. 31, 2020.

SEGAL, Elizabeth A.; WAGAMAN, M. Alex; GERDES, Karen E. Developing the Social Empathy Index: An Exploratory Factor Analysis. **Advances in Social Work**. Phoenix, v.13, n.3, p.541-560, 2012.

SIMMEL, Georg. Sociabilidade: um exemplo de sociologia pura ou formal. In: MORAES Filho, Evaristo de (Org.). **Georg Simmel: sociologia**. Tradução por: MORAES FILHO, Evaristo de; PAVANELLI, Carlos Alberto; MAAS, Otto E.W.; AZEVEDO, Dinah de Abreu. São Paulo: Ática, p.165-182, 1983.

SIMMEL, G.; JACOBSON, C. The Poor. **Social Problems**, v. 13, n. 2, p. 118–140, out. 1965.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. Em: VELHO, Otávio Guilherme (org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987 (1902).

SIQUEIRA, Euler David de. A expressão obrigatória do nojo: Notas para uma antropologia das emoções. In: SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; FORTUNA, Daniele Ribeiro. (orgs.) **A invenção do nojo: Corpo, imaginário e emoção**. Rio de Janeiro: E-papers, ed.1, 2022. p.31-52.

SIQUEIRA, Euler David de. Categorias na fronteira: corpo, emoção e comunicação. *In*: SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. (org.) **A construção social das emoções: corpo e produção de sentidos na comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 37-58.

SIQUEIRA, Euler David de. O Homem Total na Sociologia de Marcel Mauss. **Humanas**. Londrina, v.2, n.1, p.7-31, 2000.

SIQUEIRA, Euler David de. Interação e comunicação na escola sociológica alemã. **Logos**. Rio de Janeiro, v.8, n.2, p.47-54, 2001.

SIQUEIRA, Euler David de; SIQUEIRA, Denise da C.O. O corpo que dança: percepção consciência e comunicação. **Logos: Corpo, Arte e Comunicação**. Rio de Janeiro, v.11, n.20, p.61-75, 2004.

SOARES, Davidson Marinho. **O outro na filosofia de Emmanuel Lévinas**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Filosofia) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2011.

SOARES, Ingrid. **Bolsonaro**: 'Quando alguém invadir a tua casa, dê tiro de feijão'. Correio Braziliense, 01 out. 2021. Disponível em: <https://www.em.com.br/app/noticia/politica/2021/10/01/interna_politica,1310613/bolsonaro-quando-alguem-invadir-a-tua-casa-de-tiro-de-feijao.shtml>. Acesso em: 7 de outubro 2021. SP [São Paulo] Invisível. Disponível em: <https://www.spinvisivel.org/>. Acesso em: 04 dez de 2022.

SURRALLÉS, Alexandre. Des états d'âme aux états de fait. La perception entre le corps et les affects. *In*: HÉRITIER, F.; XANTHAKOU, M. **Corps et affects**. Paris: Odile Jacob, p.59-75, 2004.

SURRALLÉS, Alexandre. Face to face: Meaning, feeling and perception in Amazonian welcoming ceremonies. **Journal of the Royal Anthropological Institute**, [s.l.], v.9, n.4, p.775-791, 2003.

STRAHERN, Paul. **Derrida em 90 minutos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

STEWART, Kathleen. In the World that Affect Proposed. **Cultural Anthropology**, [s.l.], v.32, n.2, p.192–198, 2017.

TARROW, Sidney. **Power in movement**. Social movements and contentious politics. Cambridge: Cambridge University Press, 2ª edição. 1998.

TENÓRIO, Fernando Guilherme. Gestão social: uma perspectiva conceitual. **Revista de Administração Pública**, Rio de Janeiro, RJ, v. 32, n. 5, p. 7-23, 1998.

ULRICH, Amanda; ROCHA, Guilherme A. A era do narcisismo: Condutas narcísicas na sociedade contemporânea. **Cadernos da Fucamp**. Monte Carmelo, v.18, n.36, p.35-50, 2019.

UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAM. **Background on the goals**. 2020. Disponível em: <<https://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development>>

goals/background.html#:~:text=The%20Sustainable%20Development%20Goals%20(SDGs,economic%20challenges%20facing%20our%20world>. Acesso em: 5 dez. 2020.

VELHO, Gilberto. Observando o familiar. *In*: NUNES, Edson de Oliveira. (org.) **A aventura sociológica**: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. p.36-46.

VELHO, Gilberto; VIVEIROS DE CASTRO, E. B. O Conceito de Cultura e o Estudo de Sociedades Complexas. **Artefato, Jornal de Cultura**. Rio de Janeiro, v.1, n.1, p. 4-9, 1978.

VIECELI, Leonardo; REZENDE, Constança; MACHADO, Renato. 'Caminhão de ossos' no Rio é disputado por população com fome. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 29 de set. de 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2021/09/caminhao-de-ossos-no-rio-e-disputado-por-populacao-com-fome.shtml>. Acesso em: 7 de outubro de 2021.

WHITE, Daniel. Affect: An Introduction. **Cultural Anthropology**. [s.l.], v.32, n.2, p.175–180, 2017.

WISEMAN, Theresa. A concept analysis of empathy. **Journal of Advanced Nursing**. Londres, n.23, p.1162-1167, 1996.

WOLFFENBÜTTEL, Andréa. O que é? - Índice de Gini. Ano 1. Edição 4. 2004. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/desafios/index.php?option=com_content&id=2048:catid=28>. Acesso em: 10 de junho de 2022.

WORLD ECONOMIC FORUM (Suiça). Global Gender Gap Report 2020. Genova: World Economic Forum, 2019. 371 p. Disponível em: <<http://reports.weforum.org/global-gender-gap-report-2020/dataexplorer>>. Acesso em: 13 jul. 2021.

WORLD INEQUALITY DATABASE. Disponível em: <<https://wid.world/country/brazil/>>. Acesso em 13 de julho de 2021.

YANG, K. *et al.* Relate better and judge less: Poverty simulation promoting culturally competent care in community health nursing. **Nurse Education in Practice**, v. 14, n. 6, p. 680–685, nov. 2014.

ZAK, Paul J.; BARRAZA, Jorge A. Empathy and Collective Action. Context and the Evolution of Mechanisms for Solving Collective Action Problems Paper, 2009. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1375059>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2021.

ZAKI, Jamil. **The War for Kindness**: Building Empathy in a Fractured World. Londres: Crown Publishing Group, ed. 1, 2019.

ANEXO 1: OBJETIVOS, DURAÇÃO ESPERADA E TIPO DE INTERAÇÃO DE CADA ETAPA DO JOGO

Etapa	Descrição	Duração aproximada	Tipo de Interação	Objetivo
Preparo	Divisão do grupo em duplas e integração	10 minutos	Colaboração	Criar um ambiente que propicie o desenvolvimento natural da empatia.
Etapa 1	Desenvolvimento do personagem	15 minutos	Colaboração	Orientar os participantes pelo processo empático.
Etapa 2	Interpretação e votação	20 minutos	Competição	Tornar o processo dinâmico e desenvolver a habilidade dos participantes de tomada de perspectiva.
Etapa 3	Desenvolvimento de proposta política	15 minutos	Colaboração	Sensibilizar os participantes para a importância da ação política
Etapa 4	Debate e eleição	30 minutos	Competição	Sensibilizar os participantes para a importância da avaliação de propostas políticas de candidatos para o voto
Etapa 3	Esclarecimentos e discussão	20 minutos	Colaboração	Conectar a experiência de jogo com a realidade local, expor dados de desigualdade, promover a identificação de emoções e captar impressões dos participantes.
Encerramento	Relembrar os objetivos do método	5 minutos	Exposição	Agradecer a participação e assegurar a compreensão dos objetivos do jogo.

**ANEXO 2: O JOGO: ILHA DOS SONHADORES: UM JOGO PARA REFLETIR –
CARTAS ELABORADAS PELA AUTORA**

SUSANNA FRANKEL, 2022

Ilha dos Sonhadores: Um jogo para refletir

Sobre o Jogo

O jogo "Ilha dos Sonhadores: Um Jogo para Refletir" é uma metodologia experimental educacional para adultos e faz parte do Projeto de Dissertação "Gamificação para Promoção de Empatia Social em Adultos" apresentado por Susanna Frankel, com orientação de D.Sc. Euler David de Siqueira, pelo Programa de Pós-Graduação em Práticas em Desenvolvimento Sustentável da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre.

Este jogo é um presente: Todas as partes do jogo podem ser reproduzidas, reutilizadas e adaptadas desde que seja utilizado apenas para fins não-comerciais, seja apresentado o crédito à autora e mantidas as referências originais. Exceções apenas com a expressa autorização da autora.

Espero que esse jogo te ajude a conhecer mais sobre empatia e a refletir sobre como podemos colaborar para a justiça social no Brasil!

Classificação Indicativa: 18 anos

6 a 12 jogadores + 1 facilitador

Duração aproximada de 2hs

Cartas

- 1 x Capa / Sobre o Jogo
- 1 x Dinâmica de Integração
- 1 x Regras do Jogo: Fase 1
- 1 x Regras do Jogo: Fase 2
- 1 x Estatísticas para o Facilitador
- 1 x Dicas para o Facilitador
- 6 x Roteiro para os Jogadores
- 6 x Carta de Persona
- 1 x Referências dos Relatos
- 2 x Troféu Sonho
- 1 x Carta Bônus: Empatia e Empatia Social

FRANKEL, 2022

Dinâmica de Integração



Introdução à Ilha dos Sonhadores

Da terra firme, uma ponte

Do outro lado, uma ilha

Morros e vales, altos e baixos.

Cada um de vocês aqui hoje é um morador desta ilha.

Passados que se cruzam, futuros que se unem...

Sonhos que...

competem?

Estamos aqui hoje para realizar um sonho.

Conta pra gente um sonho de quando você era criança?

Regras do Jogo:

Fase 1

Regras do Jogo: Fase 1

1. Faça a Dinâmica de Entrosamento.
2. Divida o grupo em duplas, dê uma carta de persona uma carta de roteiro para cada dupla e leia estas Regras para o grupo.
3. As duplas devem desenvolver um personagem e um sonho de vida em até 15 minutos utilizando como base a carta de persona que receberam.
4. O grupo se reúne novamente e uma pessoa de cada dupla interpreta seu personagem e sonho de vida, com a intenção de convencer os outros de que o seu sonho deve ser escolhido para ser realizado. A apresentação deverá ter até 3 minutos.
5. As duplas se reúnem novamente para decidir os votos. Cada dupla terá um voto e não vale votar no seu próprio personagem!
6. O grupo se reúne e é feita a votação para escolha de um sonho para ser realizado. Caso dê empate, o grupo discute e escolhe um dos sonhos.
7. A dupla ganhadora ganha a Carta de Troféu SONHO.
8. Passa-se a um momento de discussão, finalizando a Fase 1.

Regras do Jogo: Fase 2

Regras do Jogo: Fase 2

1. As duplas se reúnem, agora para preparar propostas políticas! A pessoa da dupla que não se apresentou na primeira fase do jogo, agora será um candidato à Presidência da Ilha dos Sonhadores, que apresentará sua proposta para endereçar um problema social associado ao sonho que foi escolhido, que facilitaria a realização deste sonho.
2. O grupo se reúne em formato de debate simplificado e cada candidato tem até 3 minutos para apresentar suas propostas e convencer os outros que suas propostas são sólidas e capazes de endereçar os problemas sociais em questão. Ao final, cada dupla tem direito a uma pergunta a ser feita para outro candidato, e o candidato tem 1 minuto para responder a cada pergunta.
3. As duplas novamente se reúnem para decidir seus votos.
4. O grupo se reúne e elege o candidato vencedor.
5. A dupla ganhadora ganha a Carta de Troféu SONHO.
6. Passa-se a um momento de discussão, finalizando a Fase 2.



Estáticas para o Facilitador

Estáticas para o Facilitador

Abaixo são listadas algumas informações que podem ser úteis para trazer os participantes para a realidade do Brasil ao longo ou ao final do jogo.

1. Em 2017, os 6 homens mais ricos do Brasil possuíam mais patrimônio do que 50% da população brasileira (OXFAM, 2017).
2. A crise ocorrida a partir de 2018 fez com que 3,8 milhões de pessoas passassem a viver abaixo da linha da pobreza (BANCO MUNDIAL, 2020).
3. A renda de homens no Brasil é em média 30% superior à de mulheres (IBGE, 2020).
4. Considerando os jovens que estudam ou tem uma ocupação, o número de homens jovens brancos é mais que o dobro do número de mulheres pretas ou pardas (IBGE, 2020).
5. O Brasil é o segundo país com menor mobilidade social em um estudo com 30 países, incluindo Índia e China (OCDE, 2018).
6. O índice Gini de desigualdade social do Brasil dobrou entre 2014 e 2017, apresentando um retrocesso no combate a desigualdade, em que em 2018 este índice de desigualdade era similar ao valor de 2012 (BANCO MUNDIAL, 2020).
7. O período da pandemia de COVID-19 fez o Brasil atingir um recorde histórico no Índice Gini de desigualdade social (FGV SOCIAL, 2020 & FGV SOCIAL, 2021).
8. No primeiro semestre de 2020, a probabilidade de um paciente vir à óbito caso fosse preto ou pardo e analfabeto, era de 3,8 vezes a de um paciente branco com ensino superior (BATISTA et. al, 2020).

FRANKEL, 2022

Dicas para o Facilitador

Dicas para o Facilitador

O Facilitador tem um papel importantíssimo, por isso esta carta de Dicas tem a intenção de resumir alguns aprendizados para que seja mais fácil reproduzi-los.

1. Nunca se esqueça dos Objetivos do Jogo: Promover a Empatia e Consciência Social nos participantes.
2. Não pule a dinâmica de integração! Ela pode ajudar a criar um ambiente de receptividade que ajude a alcançar os objetivos do jogo.
3. O jogo mescla momentos colaborativos com momentos competitivos, porém tenha cuidado para não promover uma competição exagerada que não esteja alinhada aos objetivos do jogo.
4. Caso as duplas não sigam o roteiro, faça perguntas que os faça retornar ao roteiro. O roteiro foi desenvolvido para incluir todos os princípios da empatia e cada linha do roteiro está ali por uma razão.
5. Ao final da Fase 1, promova um momento de discussão: pergunte como foi "entrar no personagem" e o que cada um sentiu. Explique que todos os trechos das cartas são inspirados em relatos reais, de pessoas reais, com sonhos reais e faça referência a algumas das estatísticas da carta de estatísticas.
6. Ao final da Fase 2, relembre os objetivos do jogo aos participantes e pergunte a eles o que eles sentiram e quais os aprendizados que eles podem tirar desta experiência.

FRANKEL, 2022

Roteiro para os Jogadores

Roteiro para os Jogadores

Cada dupla deve criar um personagem com base na carta recebida e elaborar um sonho de vida para esta história.

Uma pessoa da dupla apresentará o personagem em primeira pessoa para o grupo.

1. Primeiro, entre no personagem! Quando ler o trecho da história, imagine ativamente o contexto que esta pessoa está inserida.
2. Quando for apresentar, descreva seu contexto: qual o seu nome, sua idade, cidade onde mora, e quaisquer outros detalhes que você queira acrescentar. Pode ser criativo, só tente não incluir julgamentos de valor.
3. Fale sobre suas dores, suas dificuldades e suas emoções (como personagem, claro!).
4. Fale sobre seu sonho de vida, justifique este sonho e como ele vai afetar o seu futuro.

Lembre-se: Este é o seu SONHO DE VIDA!

Você quer muito realizá-lo e deve estar muito empenhado em convencer os outros a te escolher!



Carta de Persona



Alexandre

Já há algum tempo estou escrevendo um livro: 'Alexandre e Fleche: Nascido para vencer nas ruas'. Tem assuntos bem interessantes. Nele, eu falo de política, de religião, da minha infância e outros assuntos. Não é um livro simples, a desigualdade está clara no livro já que fala de situações que vivi na rua e como eu vim parar aqui, por isso acredito que pode diminuir a discriminação. Eu ainda não tenho patrocínio pro meu livro. Eu estou precisando de uma bicicleta nova e uma ajuda para que eu possa sair das ruas e alugar um lugar para morar. Estou sem recursos e gostaria de dar um futuro melhor para o meu filho. E eu acredito naquele lá de cima. Deus é um só independentemente de religião, e eu acredito que Deus vai recompensar quem me ajudar.



Carta de Pessoa



Deise

Quando eu era criança, eu morava em uma casa pequena de estuque. Minha família nunca foi muito unida, só quando a gente ia buscar água na mata, bem distante da nossa casa. Eu lembro do meu pai construindo essa casa. Ele colocava a gente para ficar amassando o barro, todo mundo descalço. Na casa, às vezes chovia mais dentro do que fora. Meu pai era uma ótima pessoa, mas quando bebia ficava muito violento.

Chegou um tempo na minha vida, eu tinha uns treze anos, que eu não queria mais estudar. Minha mãe me obrigou até um certo tempo, mas depois eu parei por conta própria. Então ela disse que era pra eu trabalhar. Comecei a ganhar meu dinheiro, que era pouquinho, mas ajudava minha mãe e comprava as minhas coisas. Hoje meus filhos são todos trabalhando, e eu queria voltar a estudar, mas eu que cuido dos meus netos, né. Creche é muito caro, meus filhos não podem pagar não, mesmo com dois empregos. Aí eu fico em casa cuidando deles.



Carta de Persona



Elenilde

lh que novela que é a minha vida... Quando eu nasci, a minha mãe me deu pra outra pessoa me criar. Cresci sem estudar, casei antes do tempo. Casei com 14 anos e com 15 eu tive meu primeiro filho. Quando eu tinha 17 anos, me falaram que iam me levar para um garimpo. Fomos em uma turma só de mulheres. Quando chegamos, era uma boate. Chegamos já devendo, porque o dono tinha nos adiantado um dinheiro e deixamos com nossos filhos. Não tinha como sair. Então metade das mulheres fugiram. Eu não saí fugida porque eu achei um homem que me tirou de lá. Ele perguntou se eu não queria morar com ele. Ele tinha 40 anos e eu tinha 17. Eu fui. Ele trabalhava com poço, então fomos morar na fazenda do patrão dele. Já tem anos que a gente tá aqui. Eu só fico na cozinha, cuidando da minha casa, cuidando do alimento dos filhos. São três: dois dele e um meu. A gente mora aqui agora, mas a gente tá devendo muito pro patrão. Se Deus quiser, logo a gente foge daqui, mas não espalha que o patrão não pode saber.



Carta de Persona



Erika

Eu trabalhava como secretária e recepcionista, mas com o passar do tempo, comecei a fazer desfile. Sempre com sonhei em fazer de televisão, desde pequeninha. Com uns

15 anos eu fui atrás, queria saber como era. Eu comecei a participar daqueles concursos de cidade, sabe? Garota isso, garota aquilo. Era meio difícil por ser negra, mas às vezes falavam que eu tinha chance. Eu ganhei alguns, e o primeiro foi Garota

Contagem.

Eu sempre senti que o fato de eu ser negra dava uma atrapalhada. Senti muito isso na infância, que eu sofria muito com coisa de cabelo. Eu ia pra casa chorando de falar do cabelo, de puxar: “Cabelo ruim, cabelo feio,...”. Eu tinha o maior complexo. Se fosse hoje em dia iam falar que era bullying.



Carta de Persona



Francinaldo

Eu to há 3 anos nas ruas da Ilha. Vim parar aqui por falta de opção depois que me separei da minha esposa, e caí nas drogas, agora tá difícil de sair.

Sou formado em Administração de Empresas. Um dia um vendedor de espetinhos me humilhou na rua, e eu falei pra ele nunca desmerecer ninguém que está em situação de rua. Falei que sou formado, que trabalhei em empresa grande, que já tive casa própria, moto e muitos bens.

Nunca se sabe o dia de amanhã...

Ele ficou quieto na hora e todos que estavam perto ouviram. Mas eu desejo tudo de melhor pra ele, porque sei que todos têm um sonho. Assim como um vendedor de espetinhos sonha em abrir um restaurante, o vendedor de flor sonha em abrir uma floricultura e por aí vai.... Agora vou indo, porque preciso vender essa reciclagem no ferro-velho antes que feche.



Carta de Persona



Francisco

Foi uma professora da escola que me deu esse livro de matemática. Ela ficava até tarde estudando comigo pra eu passar num concurso, mas eu não passei. Fiquei muito triste na época porque eu não conseguia pagar escola e essa era minha chance de estudar. O diretor viu que eu fiquei muito triste e falou que ia me colocar na primeira desistência. Foi aí que eu fiz a quinta série, mas muito corrido. Já trabalhava, já era casado, tinha menino pequeno. Aí na sexta série nasceu mais um filho, aí não deu e parei de estudar de novo. Quando quis voltar não tinha mais vaga, aí eu tive que pagar para terminar. Consegui terminar a oitava série, que foi quando a chefia da empresa que eu trabalho deu esse cargo chique pra mim.



Carta de Persona



Gleicy

Quando eu comecei, eu era de menor. Cheguei lá sem saber mesmo. Minha irmã mais velha que me levou, mas ela também não sabia. Me disse que a gente ia só visitar o emprego de uma amiga dela pra ver se a gente conseguia vaga. Só que eu não sabia que o emprego era de garota de programa. A amiga dela falou que sustentava a filha, pagava o aluguel, tudo com o suor dela. Disse que não dependia de ninguém. Que tava vendendo o que é dela e que não tinha muito mistério. Deu curiosidade de saber como era. Tinha uma lá, a tal da tia, que era experiente e foi me passando tipo um manual de instruções. Daí deu uma acalmada, mas lá, depois, eu me senti muito suja. Mas como eu tava precisando do dinheiro, fiquei. Tu tem noção? A necessidade obriga.



Carta de Persona



Joelma

Eu sou doméstica e fico em casa cuidando do meu filho. Moro aqui na periferia da Ilha tem 7 anos, e vim para cá porque não tive mais condição de pagar aluguel. Quando eu falo que moro aqui, a discriminação vem em primeiro lugar. Falam que quem mora aqui é bandido, mas aqui tem pessoas de bem. Até mesmo para conseguir um emprego fica mais difícil só por falar onde moramos. Eu pretendo sair daqui, se Deus quiser vai dar tudo certo. Eu quero uma moradia digna, meu filho precisa de um lugar que ele possa brincar. Ele só sai daqui para a escola, é perigoso, não posso deixar ele brincando fora de casa. O dinheirinho que a gente pega é só para botar comida dentro de casa, já que não tem emprego fixo. É só o básico. Eu espero um futuro melhor para o meu filho, espero que ele tenha uma moradia digna, esteja em outro local, que tenha ambiente para ele passear.

Deus vai ajudar. Desistir nunca, jamais!



Carta de Persona



José

Outro dia conversei com uma moça na frente de um bar, ela me pagou uma bebida e conversamos bastante. Então ela entrou em um carro e achei que fosse embora, mas ela voltou com uma coberta, disse que pertenceu aos pais dela... Se pertenceu eu não sei, mas carreguei a amizade dela comigo. Ela pediu para eu cuidar bem da coberta e está aqui comigo, porque uma hora o frio vem, assim como a fome, a sede... Não posso dizer que vai durar a vida toda, mas enquanto isso vou cuidando desse bordado bonito.

Eu peço comida para os outros, bato na porta. Eu não quero fazer mal para ninguém, eu só tento ser um cara humilde. Nós não somos nada nesse mundo, eu, você, todos nós.

Eu sou pai de duas meninas, a Beatriz e a Carolina mas estou há mais de 10 anos sem falar com a minha família. Eu tenho tanta saudade da família, dos meus sobrinhos, de toda gente.

Com eles eu me sinto mais seguro. Aqui estou sozinho.



Carta de Persona



Josinaldo

Nasci na periferia da Ilha, fiquei 19 anos na cadeia e tô há 2 anos na rua. Tudo começou quando eu via o pessoal da boca com roupa nova. Eu era criança e queria ser que nem eles. Aos 14, eu entrei na boca de fumo e tirei cadeia. Depois que eu saí, encontrei uma menina que me olhou, começou a chorar e pediu à mãe pra me dar um abraço. Aí eu dei um abraço nela e ela me deu um livro. Hoje eu vendo livro.

Eu falo que no dia que eu ficar rico, vou tirar todo mundo da rua e botar pra trabalhar. Eu aprendi a dar valor pras pessoas, coisa que eu não fazia. Eu era assim porque no mundo do crime a gente ganha respeito e poder. Mas, na periferia, a gente é humilhado, ninguém olha pra nós.

Um policial veio pra mim e disse que eu não sabia nem ler, me desprezando, sabe? Eu disse que ele precisa saber falar. Disse que não é só chegar com uma arma na cintura, ele tem que aprender a abordar as pessoas. Eu leio livros, ele não.



Carta de Persona



Maralice

Morei na rua por três anos. Perdi meu emprego no hospital da Ilha, então, com vergonha de voltar para casa dos meus familiares, eu fui pra rua. A vida na rua não é fácil. Pra mulher então, fica mais difícil ainda. Um empresário tentou me violentar quatro vezes. A notícia correu e as pessoas em situação de rua me acolheram, por isso eu tenho esse amor tanto aos companheiros.

Consegui emprego porque eu tenho mania de ler tudo e li uma vaga numa oficina. Fui lá e perguntei o critério pra entrar. O rapaz me disse que era por indicação. Na outra semana voltei lá. Gritei: 'Ei, psiu! Tá lembrado de mim? Tem vaga ainda e o critério é o mesmo?', 'Tem, é sim.', fui lá e pedi 'Então você já me conhece e pode me indicar'. E num é que ele me indicou? Já sai de lá com uniforme, carteira assinada, transporte, tudo nos conformes. Comecei a ficar nessa firma, no sobrado. E foi assim que saí das ruas. Todo mundo fala que morador de rua é cracudo, é cheirador mas nem todo mundo que está nas ruas faz uso de álcool e drogas, eu não uso... A gente faz nas ruas o que a sociedade faz dentro de casa.

A única diferença são as paredes.



Carta de Persona



Severino

Acho que nesse dia ela tinha me batido, então eu tinha comprado uma arma. Tinha 11 ou 12 anos. Eu peguei, saquei a arma, atirei pra cima, ainda tinha bala. Mirei nela e puxei o gatilho mas não funcionou, graças a Deus, senão eu seria um assassino hoje, né? Foi o que me levou a fugir dos meus pais. Corri pra rodoviária e chegando lá não tinha dinheiro, estava de short, chinelo, camiseta simples. Pedi ajuda aos passageiros para tentar me passar como filho, mas ninguém queria me levar porque eu não tinha documento. Um homem no ônibus me disse que se eu conseguisse entrar no ônibus, tudo o que eu precisasse no decorrer da viagem, ele bancava. Então eu consegui entrar no ônibus escondido, o motorista deu continuidade, e cheguei aqui na Ilha. Não olhei mais pra trás. Eu sei o que é sentir medo desde muito novo. Eu to com dois filhos, um menino de 3 e uma menina de 1 aninho só, pequeninha. A vida deles vai ser diferente da minha, vai ser melhor. Eu não sou o meu pai.

FRANKEL, 2022

ILHA DOS SONHADORES

Referências dos Relatos

Os relatos apresentados foram inspirados por relatos públicos presentes nas fontes indicadas abaixo.

Alexandre : RIO INVISÍVEL, 2021. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CTIVX4JJWC7/>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

Deise : MUSEU DA PESSOA. Ali no Ponto Mais Alto do Borel. 2013. Disponível em:

<https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/historia/ali-no-ponto-mais-alto-do-borel-50914>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

Elenilde : MUSEU DA PESSOA. Sou um Resgate. 2009. Disponível em:

<https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/historia/sou-um-resgate-44598>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

Francinaldo : RIO INVISÍVEL, 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C18jwQJpAN/>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

Francisco : MUSEU DA PESSOA. Rapadura, Sal e Querosene. 2021. Disponível em:

<https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/historia/rapadura-sal-e-querosene-170935>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

Gleicy : MUSEU DA PESSOA. A Verdade ou Mais ou Menos. 2013. Disponível em:

<https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/historia/a-verdade-ou-mais-ou-menos-50923>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

Joelma : RIO INVISÍVEL, 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CB9A7dpG7m/>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

José : RIO INVISÍVEL, 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CCMqJxQJntM/>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

Josinaldo : RIO INVISÍVEL, 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B7GnWSupbGE/>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

Maralice : RIO INVISÍVEL, 2018. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Bgi4lZSnaxO/>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

Severino : MUSEU DA PESSOA. A Festa que Vinha até a Gente. 2015. Disponível em: <https://acervo.museudapessoa.org/pt/conteudo/historia/a-festa-que-vinha-ate-a-gente-106327>. Acesso em: 25 de jun. de 2022.

Você também pode acessar
diretamente os links listados
ao lado, apontando a câmera
do seu celular para o QR

Code abaixo:



FRANKEL, 2022

FRANKEL, 2022

ILHA DOS SONHADORES

Troféu SONHO

Parabéns! Você ganhou o Troféu SONHO!



FRANKEL, 2022

Carta Bônus: Empatia e Empatia Social

Afinal, o que é essa tal de Empatia?

Quando olhamos para alguém em dificuldade e pensamos "Nossa, que difícil esse momento que ele está passando. Imagina se fosse comigo!" estamos sendo empáticos? Na verdade, não. Estamos sendo simpáticos e sentindo compaixão. Nos preocupamos com o outro é muito importante, mas o que estamos fazendo é trazer o momento de dificuldade do outro para a nossa realidade, em um esforço centrado em nós mesmos. A empatia de verdade, é quando entendemos o momento do outro pelos olhos dele. Para isso, temos que considerar sua história, sua realidade, suas visões e formas de pensar, que não são iguais as nossas. Temos que entender primeiro o que é ser o outro, para conseguir nos colocar no lugar dele e realmente compreender o que ele está sentindo. Diferente da simpatia, este esforço é centrado no outro e nos leva a uma conexão poderosa.

A empatia, afinal, possui os seguintes atributos: ver o mundo como o outro vê, sem julgar, entendendo as emoções sentidas pelo outro e comunicar esse entendimento¹. E quando este processo de conexão nos faz tomar consciência de uma classe social diferente da nossa, damos o nome de empatia social². Esse processo tem um potencial de promover a justiça social, já que, conectado com o outro, eu posso entender melhor o que o outro precisa, e posso tomar medidas democráticas que o ajudem, cobrando políticas públicas e votando com maior consciência.

E, você? O que você achava que era empatia?

Notas:

1. WISEMAN, Theresa. A concept analysis of empathy. *Journal of Advanced Nursing*, Londres, v.22, p.1162-1167, 1996.

2. SEGAL, Elizabeth A.; WAGAMAN, M. Alex; GERDES, Karen E. Developing the Social Empathy Index: An Exploratory Factor Analysis. *Advances in Social Work*, Phoenix, v.13, n.3, p.541-560, 2012.