



Comissão
Europeia

OPERAÇÃO

SUSTENTABILIDADE



**O JOGO DA ECOLOGIZAÇÃO
DA CIDADE**

Ambiente

Comissão Europeia
Direção Geral do Meio Ambiente

A Comissão Europeia, ou qualquer pessoa agindo em seu nome, não pode ser responsabilizada pela utilização que possa ser dada às informações abaixo apresentadas.

Luxemburgo: Serviço das Publicações da União Europeia, 2018

© União Europeia, 2018

Reutilização autorizada mediante indicação da fonte.
A política de reutilização de documentos da Comissão Europeia é regulamentada pela
Decisão 2011/833/UE (JO L 330 de 14.12.2011, p. 39).

Ilustração por European Service Network

Printed by Imprimerie Central, Luxembourg

INTRODUÇÃO

O objetivo da OPERAÇÃO SUSTENTABILIDADE não é jogar um jogo e ganhar mas antes promover um diálogo construtivo entre os principais agentes urbanos e promover uma reflexão a longo prazo integrada num espírito de colaboração no contexto do planeamento urbano sustentável. A exploração de cenários é organizada da melhor forma em torno de um assunto específico. Os diferentes papéis dos jogadores na exploração de cenários foram escolhidos de modo a representarem aqueles cujas interações são fundamentais em termos de desenvolvimento e planeamento urbanos a longo prazo. Esses papéis são os seguintes:

Autoridade municipal: representa um agente fundamental na administração urbana, com responsabilidades associadas ao assunto explorado. Com uma responsabilidade global pelas decisões tomadas na cidade, compete-lhe a execução dos serviços a seu cargo e a aprovação de todas as principais decisões de planeamento que afetam o assunto em causa, sendo também responsável perante os cidadãos através de eleições periódicas.

Autoridade nacional: representa, por exemplo, um departamento da administração nacional que define/implementa a legislação nacional e que poderá ter um impacto nas decisões de planeamento urbano relativamente ao assunto em consideração.

Empresa urbana: é possível escolher qualquer empresa com um envolvimento significativo na cidade. Pode ser uma empresa de grande dimensão que poderá desempenhar um papel influente nas decisões urbanas quer diretamente devido à natureza da empresa, quer indiretamente através da sua dimensão e importância para a cidade, ou uma empresa local pequena que seja representativa das PME que fazem parte da vida nos bairros e que exerça influência local.

ONG: muitas organizações da sociedade civil realizam atividades nas cidades e influenciam a tomada de decisões e a qualidade de vida ao nível local. É fundamental escolher uma organização que tenha um interesse que influencie a sustentabilidade (em qualquer uma das suas três dimensões) na cidade, de forma positiva ou negativa.

A opinião pública representa um grupo de cidadãos e eleitores. Pode apoiar ou revoltar-se contra os exploradores dos cenários urbanos.

No início do jogo, cabe aos participantes decidir o papel que irão desempenhar. Dado que o objetivo da exploração de cenários consiste em tentar mimetizar conversas/interações da vida real, convém escolher personalidades ou organizações realistas e descrevê-las em detalhe. Tendo em conta que esta exploração diz respeito à perspetiva do desenvolvimento urbano «sustentável», é também útil que nem todos os papéis estejam predispostos para a ecologização (ou seja, ter um governo nacional, um presidente de câmara e uma empresa e ONG ecológicas numa única sessão não deverá resultar em conversas especialmente significativas.)

A exploração irá abranger dois cenários contrastantes. A ideia é que os mesmos agentes, com os mesmos interesses, explorem dois «futuros» diferentes em que o mundo onde se encontram, a sua influência, a política global, o desenvolvimento tecnológico, a economia, o ambiente, a influência dos meios de comunicação social, entre outros, sejam muito diferentes. O papel do moderador da exploração consiste em descrever, desenvolver e gerir os dois cenários diferentes para os participantes num horizonte temporal de cinco, 10 e 20 anos. Nada está totalmente definido; a ideia é apenas compreender de que forma diferentes características e influências inesperadas podem mudar ou influenciar o modo como os agentes urbanos interagem e tomam decisões fundamentais de planeamento.



5 participantes



1 moderador



3 horas

REQUISITOS

Moderação

1 moderador

Material

- > Tabuleiro
- > 18 cartas «megatendências»
- > 1 conjunto de cartas «forças variáveis»
- > 1 conjunto de cartas de «ação por explorador de cenários»
- > 6 cartas de «descrição do cenário por cenário»
- > 4 discos de cenários
- > 8 cartas «vida real»
- > 65 fichas vermelhas para a opinião pública
- > 25 fichas de recursos para os exploradores de cenários
- > 1 dado
- > 1 folha de registo da opinião pública
- > 4 folhas de registo dos exploradores de cenários
- > 1 folha de pontuação para o moderador

O PAPEL DO MODERADOR DO CENÁRIO



1. **ASSEGURAR A QUALIDADE GERAL DA EXPLORAÇÃO** e criar uma atmosfera agradável
2. **APRESENTAR OS ELEMENTOS** e explicar a sua utilização
 - Utilizar megatendências para desencadear reflexões futuras
 - Apresentá-las em ligação com acontecimentos da atualidade
3. **CRIAR AS HISTÓRIAS**
 - Com base nas cartas de descrição do cenário
 - Começar no presente e basear-se nos resultados de cada volta
4. **GERIR A DINÂMICA DA EXPLORAÇÃO**
 - Assegurar transições suaves entre os participantes
 - Colocar perguntas de esclarecimento, se necessário
 - Levar a história a sério
5. **GERIR O TEMPO**

FASE 1: PREPARAR A EXPLORAÇÃO



OBJETIVO

Preparar a sessão de exploração do cenário específico



1. BOAS-VINDAS

- Dê as boas-vindas aos participantes
- Volta à mesa
- Selecione um tema de interesse, como o desenvolvimento da qualidade de vida nas cidades, ou a sua mobilidade urbana, ou a sua sustentabilidade a longo prazo
- Selecione dois cenários contrastantes

2. DEFINIR OS PAPÉIS

- Explique os diversos papéis disponíveis
- Peça aos participantes que escolham o seu papel
- Explique-lhes como devem desenvolver o seu papel e definir os seus objetivos a longo prazo
- Explique as especificidades da opinião pública
- Distribua as folhas de registo
- Dê tempo aos participantes para que criem os seus papéis

3. DISTRIBUIR OS ELEMENTOS

- Coloque o primeiro disco de cenário no meio do tabuleiro
- Distribua as fichas:
 - » 30 fichas vermelhas para a opinião pública
 - » fichas de recursos para cada explorador de cenários, de acordo com a distribuição indicada no disco do cenário
- Distribua as cartas de ação
- Coloque as cartas «vida real» no tabuleiro
- Dê duas cartas «vida real» a cada explorador de cenários

4. CRIAR A COMUNIDADE DE EXPLORAÇÃO

- Deixe que cada participante explique o seu papel a todos. Certifique-se de que isto é feito com detalhe suficiente.

- Explique os recursos aos exploradores de cenários e as fichas vermelhas à opinião pública*:
- Explique o método de cálculo das pontuações
- Distribua e explique as cartas «vida Real».
- As **CARTAS «VIDA REAL»** são semelhantes às cartas da sorte no Monopólio. Os exploradores de cenários podem (mas não têm de) utilizar uma por volta, escolhendo entre uma das duas que têm na mão. As instruções de utilização estão nas próprias cartas. O moderador pode recordar os participantes de que podem utilizar uma carta no final de cada volta. Depois de utilizarem uma carta «vida real», os exploradores de cenários substituem-na tirando uma do baralho.
- As **FICHAS DE RECURSOS** dão força às ações realizadas pelos exploradores de cenários. Os exploradores de cenários recebem um conjunto de fichas correspondentes ao cenário em exploração.
 - » Estes são todos os recursos de que disporá o explorador de cenários até o final da sua exploração.
 - » O explorador de cenários é livre de decidir de que forma pretende utilizar os seus recursos para apoiar as suas ações.
- As **FICHAS VERMELHAS*** são utilizadas pela opinião pública para manifestar o seu parecer. A opinião pública pode utilizar até 10 fichas por volta. É livre de atribuir as fichas como pretende, com um mínimo de uma ficha por ação.

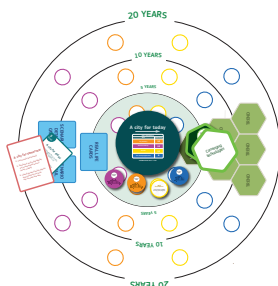


5. CRIAR O CONTEXTO A LONGO PRAZO PARA A EXPLORAÇÃO DO CENÁRIO

- O moderador deita as cartas «megatendências» uma a uma, viradas para cima, explicando de que forma cada megatendência deverá afetar a exploração do cenário no horizonte temporal selecionado.

* Cada ação obtém uma pontuação multiplicando o número de fichas de recursos utilizadas por um explorador de cenários para apoiar a sua ação pelo número de fichas vermelhas atribuídas à ação pela opinião pública.

FASE 2: EXPLORAR O PRIMEIRO CENÁRIO



OBJETIVO

Explorar o primeiro cenário



1. PRIMEIRA VOLTA

- Estamos agora na zona de cinco anos.
- O moderador coloca no tabuleiro o baralho de cartas «forças variáveis» viradas para baixo e revela a primeira carta. Esta primeira força variável irá influenciar a primeira volta da exploração do cenário.
- O moderador conta uma história baseada na primeira carta de descrição do cenário e na força variável.
- Em seguida, os exploradores de cenários lançam o dado:
 - » começa a jogar o explorador de cenários que obtiver a pontuação mais alta e o jogo segue no sentido dos ponteiros do relógio*,
 - » depois, os exploradores de cenários efetuam uma ação, à vez, no sentido dos ponteiros do relógio.
- Colocam uma carta de ação no tabuleiro na zona correspondente ao horizonte temporal, na mesma metade do tabuleiro.
- Apoiam a sua ação com recursos próprios à sua escolha, colocando fichas de recursos na carta de ação.
- Quando os quatro exploradores de cenários tiverem realizado uma ação, a opinião pública reage ao atribuir fichas vermelhas. A opinião pública pode utilizar até 10 fichas por volta. É livre de atribuir as fichas como pretende, com um mínimo de uma ficha por ação.
- Durante a volta, cada explorador de cenários pode utilizar uma carta «vida real», de acordo com as instruções nela indicadas.
- Os exploradores de cenários que tenham utilizado uma carta «vida real» tiram uma nova do baralho.



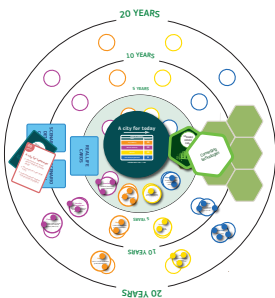
- No final da volta, o moderador cria uma história de conclusão da volta e recolhe as pontuações*.

*PONTUAÇÕES: as pontuações são calculadas no final de cada volta. São o resultado da multiplicação de todos os recursos atribuídos a cada ação pelo número de fichas vermelhas atribuídas às ações correspondentes pela opinião pública.

2. SEGUNDA VOLTA

- O moderador revela a próxima carta «forças variáveis» e continua a história com base na carta de descrição do cenário seguinte (horizonte temporal seguinte).
- Os exploradores de cenários lançam o dado e começa a jogar aquele que obtiver a pontuação mais alta. Os outros exploradores de cenários efetuam uma ação, à vez, no sentido dos ponteiros do relógio*.
- Colocam uma carta de ação no tabuleiro na zona correspondente ao horizonte temporal.
- Apoiam a sua ação com recursos próprios à sua escolha, colocando fichas de recursos na carta de ação.
- Quando os quatro exploradores de cenários tiverem realizado uma ação, passam a poder colaborar. Para o efeito, têm de oferecer primeiro oportunidades de colaboração entre si. Se a colaboração for aceite, o explorador de cenários que pretende iniciar a colaboração coloca algumas das suas fichas de recursos na ou nas ações relativamente às quais pretende colaborar. (Em caso de colaborações, cada parceiro de colaboração recebe a pontuação total obtida pela carta. Esta é a soma de todas as fichas de recursos jogadas por todos os exploradores de cenários multiplicada pelas fichas vermelhas atribuídas pela opinião pública.)

* É pedido aos exploradores de cenários que considerem mais concretamente os elementos das cartas de descrição do cenário correspondentes ao número que lhes saiu no dado (opcional).



- A opinião pública reage atribuindo fichas vermelhas como na primeira volta. O explorador de cenários pode utilizar uma carta «vida real» de acordo com as instruções nela indicadas. Os exploradores de cenários que tenham utilizado uma carta «vida real» tiram uma nova do baralho.
- No final da volta, o moderador cria uma história de conclusão da volta e recolhe as pontuações*.

3. TERCEIRA VOLTA

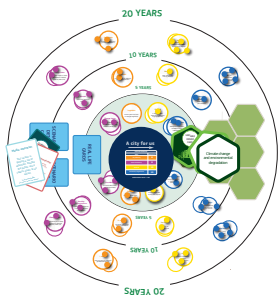
- A terceira volta é idêntica à segunda.

4. CONCLUSÃO

- No final, o moderador resume a exploração do cenário, calcula as pontuações totais na folha de pontuação e pede aos exploradores de cenários que avaliem o seu sucesso na consecução dos seus objetivos a longo prazo (podem fazê-lo numa escala de 1 a 10) e o parecer da opinião pública.

* Consoante os cenários e os objetivos da sessão, o custo mínimo da colaboração pode variar entre os dois cenários a ser explorados (opcional).

FASE 3: EXPLORAR O SEGUNDO CENÁRIO



OBJETIVO

Explorar o segundo cenário



- A exploração do segundo cenário ocorre na outra metade do tabuleiro.
- É realizada de forma idêntica à exploração do primeiro cenário.
- **IMPORTANTE:** todos os participantes mantêm os mesmos papéis e objetivos a longo prazo. Contudo, a distribuição dos recursos muda de acordo com as características do novo cenário.

FASE 4: DEBATE

OBJETIVO

Refletir sobre as explorações contrastantes.

- Nesta fase, os participantes olham para ambos os lados do tabuleiro e refletem sobre as semelhanças e diferenças entre as duas explorações de cenários.
- Esta fase pode ser estruturada e alargada em função das necessidades do organizador.

Muito obrigado a todos quantos ajudaram na preparação do jogo.

European Commission - Joint Research Centre

Science Centre AHHA Foundation

BIOTOPIA - Naturkundemuseum Bayern

Ciencia Viva - Agencia Nacional para a Cultura Científica e Tecnológica

Consorti del Museu de Ciències Naturals Barcelona

Heureka, the Finnish Science Centre

Natural History Museum Aarhus

Naturalis

Nausicaa - Centre National de la Mer

Royal Belgian Institute of Natural Sciences

Ecsite

Royal Belgian Institute of Natural Sciences

Natural Science Museum Brussels - Head of Exhibitions

ICLEI

Committee of the Regions

Pracsis

Eurocities



■ Serviço das Publicações