

# CONFLUÊNCIA

O JOGO DA GOVERNANÇA MULTISSETORIAL DA INTERNET

## VISÃO GERAL DO JOGO

**Confluência** é um jogo de tabuleiro sobre a **Governança Multisetorial da Internet**, e tem como principal intenção permitir que os participantes vivenciem, de forma descontraída e divertida, a dinâmica das relações multisetoriais e as tensões constantes de equilibrar objetivos coletivos e os interesses particularizados de cada setor ou entidade que participa das negociações e decisões sobre a internet e que impactam a todos de formas distintas.

Mais do que discutir os temas específicos que estão presentes nas pautas da governança da internet, o jogo enfatiza principalmente as dinâmicas e relações neste ambiente de complexidade, que exige a alternância constante entre diferentes “lentes” que temos que usar para observar e administrar, simultaneamente, entre aquilo que é específico e o que é geral, o que é particular

e o que é coletivo, o curto e o longo prazo, ou seja, todas as nuances que são necessárias de serem cuidadas para o sucesso governança multisetorial, neste caso, no contexto da internet.

Embora tenha uma temática bem particular e é inspirado em um modelo específico de governança, este jogo serve como ferramenta didática para inspirar diferentes setores e outras configurações de governança. Uma vez que as dinâmicas que ele provoca são universais, explicitá-las no comportamento dos participantes é um convite para o aumento da conscientização de líderes, profissionais, estudantes e pesquisadores, a respeito da complexidade inerente ao exercício da governança, e o tipo de atuação necessária para não apenas “ganhar o jogo”, mas para contribuir para o sistema prospere como um todo.

A **GOVERNANÇA MULTIPARTITE** ou **GOVERNANÇA MULTISSETORIAL** (do inglês: *multistakeholder governance*) é um sistema de governança que indica o conjunto de estruturas, regras e políticas nas quais os diversos setores interessados da sociedade são envolvidos nas discussões e tomadas de decisão. Procura reunir partes interessadas para participar num diálogo, tomadas de decisão e implementação de respostas para problemas constatados em conjunto. O princípio por trás de tal estrutura consiste em aferir se existe contribuição suficiente fornecida pelas partes envolvidas em questão, a eventual decisão consensual ganha mais legitimidade e pode ser mais efetivamente implementada do que uma resposta tradicional baseada no estado.

As partes interessadas (*stakeholders*) referem-se a uma coleção de agentes de diferentes setores sociais, políticos, econômicos que intencionalmente trabalham juntos para governar uma área física, social, econômica ou política. O conjunto de agentes pode incluir corporações multinacionais, governos, organizações da sociedade civil, especialistas acadêmicos, especialistas técnicos, líderes comunitários, personalidades públicas e outros grupos institucionais. Nesse sentido, o multissetorialismo é diferente do multilateralismo porque inclui não apenas os governos, mas sim a sociedade de maneira mais ampla.

Fonte Wikipedia

# CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS DO JOGO

**Confluência** é um jogo semi-colaborativo, ou seja, ele possui objetivos que precisam ser alcançados colaborativamente pelo grupo de jogadores ao mesmo tempo que possui objetivos específicos únicos para cada jogador.

Trata-se de um jogo para 4 a 10 jogadores, que representam organizações que compõe 4 diferentes setores: governamental, empresarial, sociedade civil e acadêmico. No jogo, mais de 1 jogador poderá representar diferentes organizações de um mesmo setor, por exemplo, numa partida pode haver mais de um representante do setor empresarial, ou academia. Mas sempre haverá um objetivo de todos e objetivos específicos de cada um.

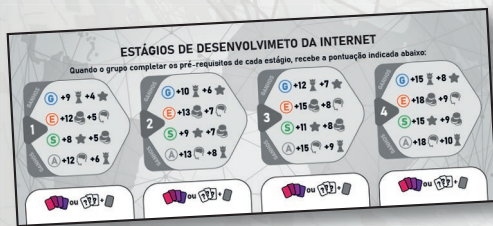
Portanto, o jogo poderá terminar em 3 diferentes situações, **com todos derrotados** por não cumprirem os objetivos coletivos, **com todos os jogadores vitoriosos** por cumprirem os objetivos coletivos e os objetivos particulares de cada um, e finalmente com **o grupo vitorioso, mas eventualmente um ou mais jogadores derrotados** em seus objetivos particulares. As três situações rendem boas conversas posteriores de aprendizagem e reflexão sobre os comportamentos coletivos e individuais e os resultados obtidos. (Veja mais em **Terminando o jogo**)

Para atingir os objetivos, o jogo utiliza em suas mecânicas aspectos de gestão de recursos e de negociação, que os jogadores deverão exercer ao longo da partida.

## COMPONENTES DO JOGO



**Tabuleiro grande** – é o lugar onde toda ação coletiva acontece. Nele você encontra um marcador de rodadas, uma régua que marca o nível de regulamentação da internet, as marcações de crises em 6 temáticas da internet e a composição do comitê gestor da internet.



**Cartela de desenvolvimento da internet** – uma cartela que marca o estágio de desenvolvimento das camadas de infraestrutura da internet, com pontuação por missão realizada.



**Cartelas de jogador** – cartelas do governo, setor empresarial, sociedade civil e academia com descrição, os recursos iniciais e bônus por rodada.



**Cartas de Composição do Comitê Gestor** – cartas que indicam a composição de cada rodada do comitê gestor, pode ser sorteada ou escolhida pelo organizador da partida, configurando diferentes cenários de jogo.



**Cartas de Objetivos Particulares** – cada jogador sorteia um objetivo particular e secreto no início do jogo, de acordo com seu setor.



**Baralho de Crises do Sistema** – cartas que indicam crises que afetam diferentes temas.

## OBJETIVOS DO JOGO

Coletivamente o grupo precisa garantir, ao longo da partida, que a regulamentação da internet **não atinja o limite máximo de rigidez ou, alternativamente, o limite máximo de brandura**, se o marcador de regulamentação atingir um desses dois extremos na régua de regulamentação representada no tabuleiro, significa que o sistema colapsou em uma grande crise e então todos os jogadores perdem.

Uma outra forma do grupo perder coletivamente é quando uma dos seis áreas temáticas da internet representados no tabuleiro - Economia e Mercado, Crimes Cibernéticos, Democracia, Direitos Humanos, Educação e Cidadania Digital, e Mídias Digitais e Violação de Direitos - **alcançar o limite máximo de pontos de crise**. Se isso acontecer, todos perdem.

Ao mesmo tempo, cada jogador sorteará no início da partida uma carta de objetivo particular, que são diferentes para cada setor, e variam muito entre si. Podem ser objetivos de proteger um determinado setor da crise, podem ser garantir que o sistema alcance um determinado patamar de desenvolvimento, podem ser atingir um determinado grau de influência sobre o comitê gestor, ou finalmente, os objetivos particulares podem ser acumular uma certa quantidade de recursos disponíveis no jogo, como popularidade, influência ou financeiro, por exemplo.

Há milhares de diferentes configurações entre os objetivos particulares dos jogadores, cada uma afetará a dinâmica do grupo de forma distinta, gerando situações e dinâmicas únicas em cada partida, com inevitáveis conflitos de interesses a serem negociados.



**Baralho Desenvolvimento da Internet** - cartas que indicam o desenvolvimento da infraestrutura nas camadas: física, de rede, de transporte, de aplicação e gestão.



**Baralho de Regulamentação** - cartas que indicam propostas de políticas de regulamentação em diferentes temas. O verso das cartas representam pontos de conhecimento.



**Menús de ações de jogadores** - um menu com as ações possíveis que os jogadores podem realizar em suas jogadas.



**Marcadores de Crises** - cubos vermelhos de plástico.



**Marcadores de Inovação** - cubos brancos de plástico.



**Marcadores de Influência** - meeples de plástico ou madeira nas cores azul, verde, cinza e laranja.



**Marcadores de Recursos Financeiros** - moedas de plástico verdes.



**Marcadores de Popularidade** - estrelas amarelas de plástico.



**Marcador de Regulamentação Geral** - cilindro verde de plástico.



**Outros Marcadores de tabuleiro**

# PREPARAÇÃO DO INÍCIO DO JOGO (SET UP INICIAL)

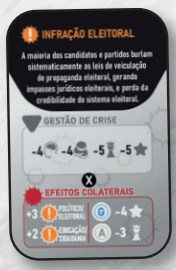
01

Forme ao lado esquerdo do tabuleiro uma Pilha de Crises e Cartas de Desenvolvimento (embaralhe as cartas de Crise, pegue 20 e descarte as demais, embaralhe essas 20 cartas de crise com todas as cartas de desenvolvimento e forme a pilha, vire a primeira carta ao lado da pilha).



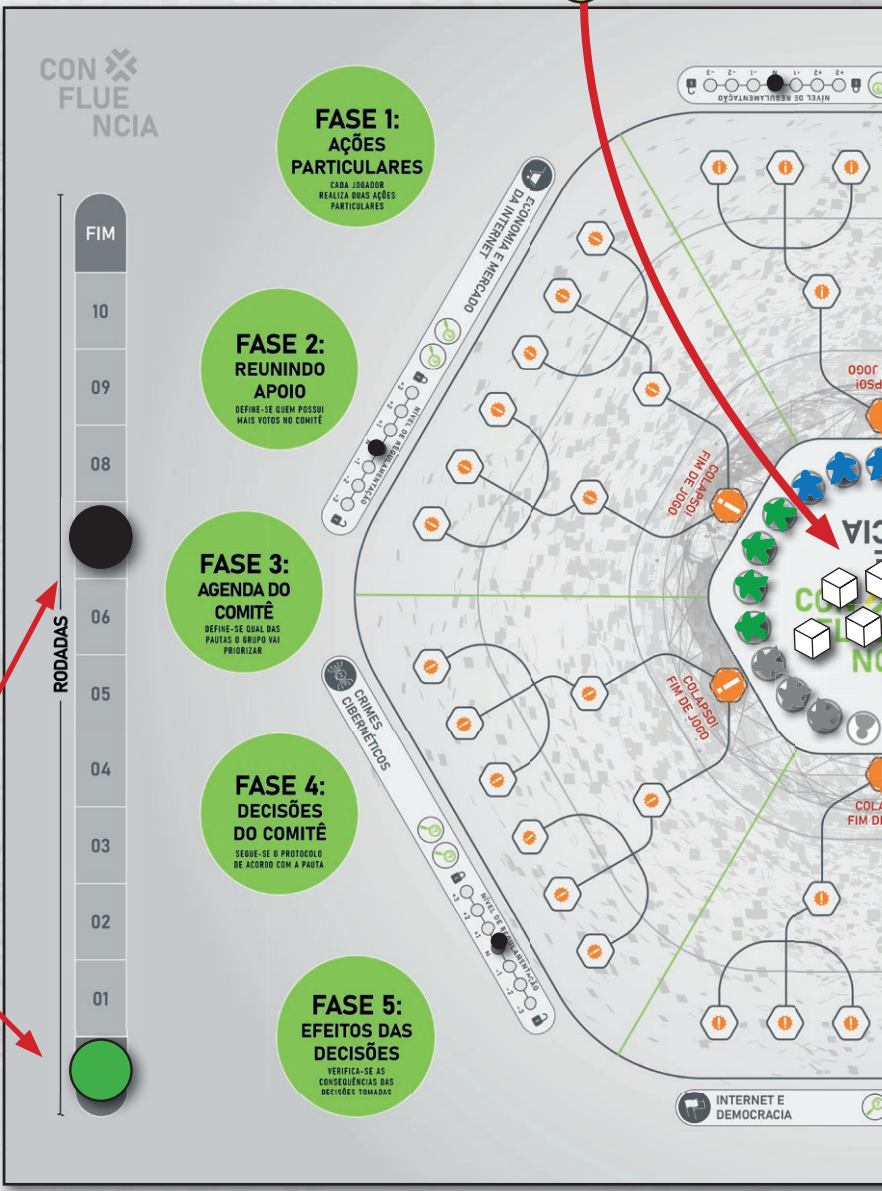
Coloque cubos brancos (pontos de inovação) no centro do tabuleiro, na mesma quantidade do número de participantes do jogo + 2 (ex. Numa partida com 5 jogadores, coloque 7 pontos de inovação).

03



02

Faça a pilha de Cartas de Regulamentação (cujo verso são os pontos de conhecimento). Embaralhe as cartas de regulamentação e forme a pilha, virando a primeira carta ao lado).



04

Coloque no tabuleiro o marcador de rodadas inicial (verde) na casa 0 e o marcador de rodada final (preto) na rodada final combinada com os participantes (entre 5 a 10 rodadas). O Marcador preto ficará imóvel durante todo o jogo e o marcador branco será movido 1 casa para cima a cada rodada.

**REDE DE TODOS**

A Rede de Todos é uma Organização da Sociedade Civil atuante nos temas de Direitos Humanos no contexto digital. Suas principais pautas giram em torno na universalidade do acesso aos serviços digitais, coibição de crimes de intolerância, no racismo algorítmico e nas fake news. Produz pesquisas e advocacy em nível federal.

	STATUS INICIAL	+	-	0
CONHECIMENTO	8	+2	+1	0
FINANCEIRO	2	+1	0	-1
INFLUÊNCIA	6	+2	+1	0
POPULARIDADE	5	+3	+2	-1



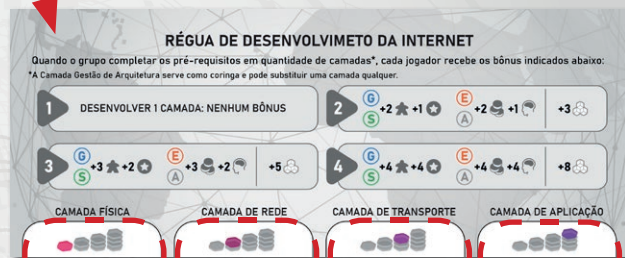
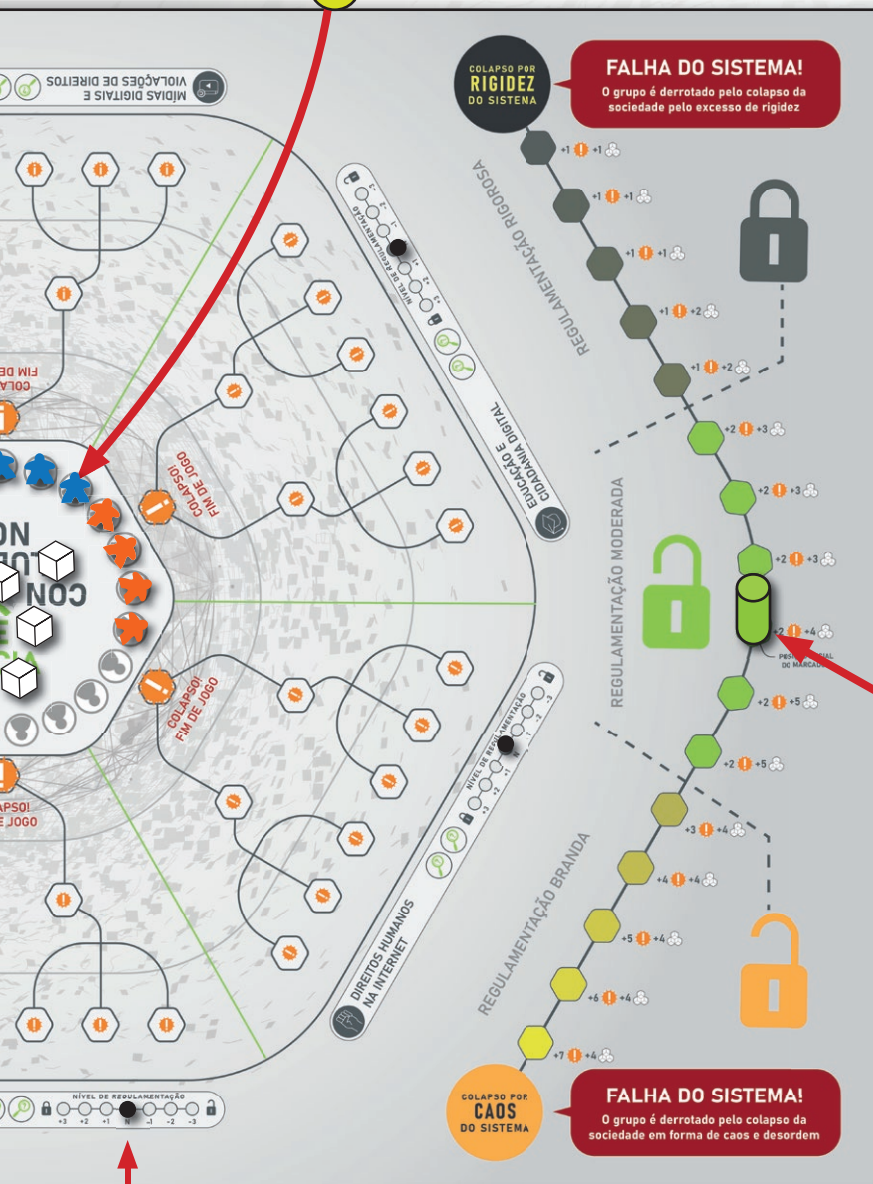


Sorteie ou escolha uma carta de Composição do Comitê e preencha as vagas do centro do tabuleiro de acordo com as cores/setores indicadas na carta, usando os pinos de influência (meeples coloridos)

05

06

Coloque a régua de desenvolvimento ao lado direito do tabuleiro, deixando um espaço suficiente abaixo delas para o encaixe das cartas das camadas ao longo da partida.



07

Coloque o cilindro verde, o marcador do Nível de Regulamentação Geral, no ponto indicado do tabuleiro.

08

Coloque os pequenos marcadores pretos na posição N (não regulamentado) em cada uma das 6 áreas temáticas da internet.

09

Coloque ao redor do tabuleiro: as cartelas de cada jogador (no mínimo de 4 jogadores, cada um representando um dos 4 setores), junto a cada cartela sorteie uma carta de objetivo daquele setor (apenas aquele jogador poderá ver seu objetivo) e os recursos de conhecimento (cartas), financeiro, influência e popularidade, nas quantidades especificadas na cartela de cada jogador.

Coloque a ficha branca de líder da rodada junto a cartela azul do Governo, esse jogador será o primeiro a jogar na primeira rodada. Na segunda rodada, a ficha de líder passa ao jogador a sua esquerda, assim sucessivamente ao longo da partida.

# COMO JOGAR? (FORMAS PARA ALCANÇAR OS OBJETIVOS)

A quantidade de rodadas do jogo pode variar de acordo com o contexto de aplicação e o tempo disponível, decidido pelo organizador do jogo. Um jogo preparado para 5 rodadas pode demorar cerca de 2 a 3 horas, aproximadamente, um jogo para 10 rodadas pode demorar de 4 a 5 horas.

Não é recomendado que o jogo tenha menos do que 5 rodadas, para que haja tempo suficiente para que todos se familiarizem com a dinâmica e façam jogadas bem calculadas.

Faz parte da dinâmica geral do jogo que os participantes administrem 3 variáveis coletivas, que situam-se no tabuleiro, e 4 recursos específicos que situam-se em suas mãos. Todos eles a serem estrategicamente utilizados para cumprir os objetivos do jogo.

As 3 variáveis coletivas são: o **índice de regulamentação** marcado na régua no tabuleiro, os **pontos de crise** e os **pontos de inovação**, que são distribuídos pelos setores no tabuleiro.

Os 4 recursos particulares circulando no jogo são: **conhecimento**, **recursos financeiros**, **popularidade** e **influência**. Que podem ser acumulados e usados de diferentes formas durante o jogo.

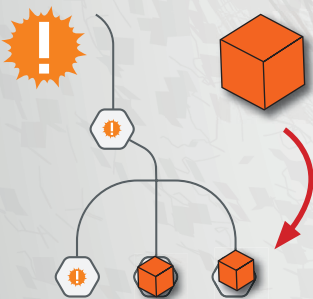
## AS 3 VARIÁVEIS COLETIVAS



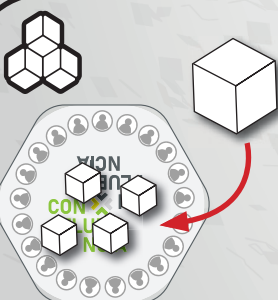
A **RÉGUA DE REGULAMENTAÇÃO DA INTERNET** é uma indexação do nível de regulamentação dos 6 áreas temáticas da internet no tabuleiro. No decorrer da partida, o marcador da regulamentação poderá estar situado dentro de um espaço chamado moderado (cadeado verde), num espaço de rigidez (cadeado cinza) ou num espaço de brandura (cadeado amarelo).

A depender de qual espaço este marcador estiver ao final de cada rodada, vai influenciar na distribuição das demais variáveis no tabuleiro e recursos aos participantes (valores indicados ao lado de cada casa da régua).

Por exemplo, se o ambiente da internet estiver mais rígido, haverá a tendência de haver menos pontos de crise e também menos pontos de inovação no tabuleiro, no entanto, poderá gerar mais recursos para os setores de governo e sociedade civil, ao passo que se o ambiente regulatório estiver mais branda, tende a haver mais crises e mais pontos de inovação no tabuleiro, e poderá gerar mais recursos para o setor empresarial e academia, dependendo do tipo de recurso e o tipo de organização.



Os **PONTOS DE CRISE** são representados por peças de cubos vermelhos que são colocados ao longo do tabuleiro em cada uma das 6 áreas temáticas, e são acumulados das bordas até próximo ao centro. Elas devem ser administradas pelos jogadores e serem mitigadas ao longo das rodadas, para evitar que uma determinada área temática atinja o ponto máximo de crise para aquela área temática, quando isso acontece, o Sistema entra em colapso e todos jogadores perdem a partida.



Os **PONTOS DE INOVAÇÃO** são representados por cubos brancos que são distribuídos aleatoriamente no centro do tabuleiro (independente da área temática) e que são recursos disponíveis para serem apropriados pelos jogadores e transformados em negócios ou projetos, gerando recursos financeiros aos participantes, ou serem usados para implementar um projeto coletivo de desenvolvimento da internet. Eles devem ser administrados com sabedoria, pois a escassez de inovação no sistema poderá limitar as ações dos jogadores.

PS: os jogadores não podem reter em suas mãos pontos de inovação.

## OS QUATRO RECURSOS PARTICULARES



Os **RECURSOS FINANCEIROS** no jogo podem ser acumulados investindo em negócios ou na captação de recursos, por meio de ações do menu ou ao final de cada rodada, a depender de como estiver o ambiente regulatório e o setor do jogador (o que estiver demarcado na cartela do jogador).

Os recursos financeiros são usados para investir em lobby/advocacy o que aumenta a influência, para investir em mídia o que aumenta a popularidade, para investir em pesquisa o que aumenta conhecimento, para enfrentar ou mitigar crises e para investir no desenvolvimento da internet.



Os **RECURSOS DE INFLUÊNCIA** são representados pelos meeples plásticos nas cores dos 4 setores (Governo - azul, Empresarial - laranja, Sociedade Civil - verde, Acadêmicos - cinza). Eles podem ser acumulados investindo em relações públicas ou ao final de cada rodada, a depender de como estiver o ambiente regulatório, e são utilizados principalmente para aumentar a influência no comitê gestor da internet (aumentando a quantidade de "votos"), pode ser usado para ocupar um assento num grupo de trabalho que irá propor uma nova regulamentação de alguma área temática; e para negociar apoios em trocas de vantagens com outros jogadores. Também são utilizados para gerar desenvolvimento da internet ou mitigar crises.



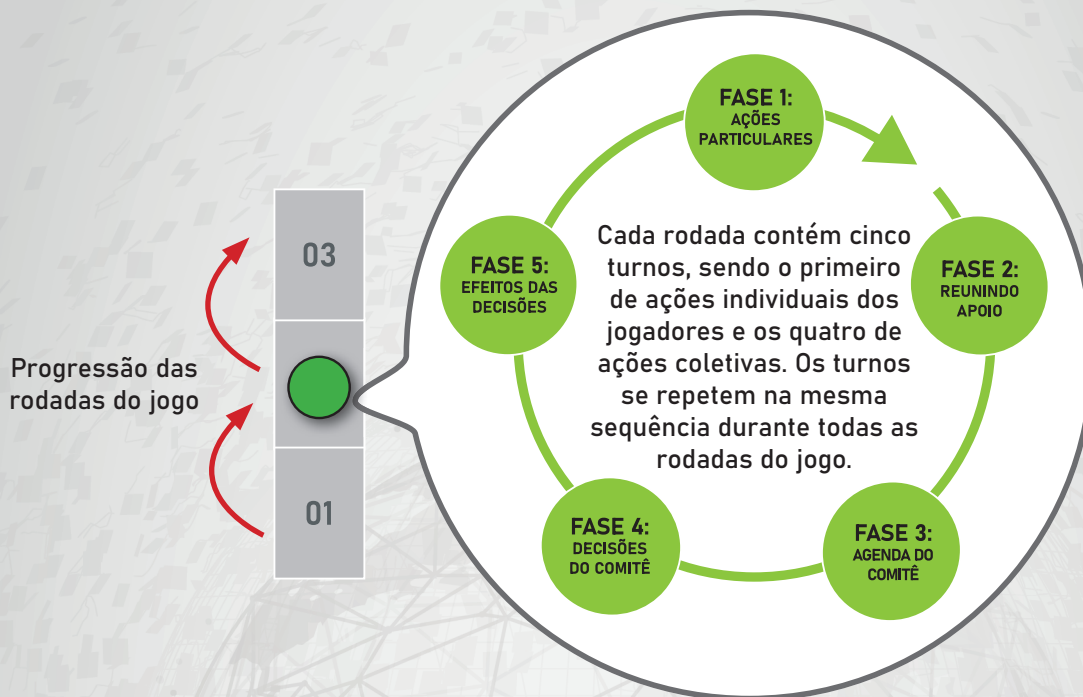
Os recursos de **POPULARIDADE** são acumulados investindo em mídia ou ao final de cada rodada, a depender de como estiver o ambiente regulatório, e são utilizados principalmente para investir em relações públicas, também são utilizados para gerar desenvolvimento da internet ou mitigar crises.



Os **RECURSOS DE CONHECIMENTO** são cartas cuja uma face representa um ponto de conhecimento e o verso apresenta uma proposta de regulamentação de uma determinada área temática da internet, podendo variar no grau de brandura (-1, -2 ou -3) ou rigidez (+1, +2 ou +3). Ele pode ser acumulado investindo em Pesquisa, ou ao final de cada rodada, a depender de como estiver o ambiente regulatório, e são utilizados principalmente para apresentar propostas alternativas para a regulamentação de um determinado tema, são utilizados para investir em negócios ou captação de recursos, também são utilizados para gerar desenvolvimento da internet ou mitigar crises.

## ANDAMENTO DA PARTIDA

A cada rodada acontece 5 turnos (ou fases), que estão divididos em dois grandes momentos, um momento de ações particulares e outro de ações coletivas.



### TURNO 1: AS JOGADAS PARTICULARES DE CADA JOGADOR.

No primeiro momento de uma rodada, temos as jogadas individuais de cada jogador para atingir seus objetivos particulares e o geral, e que envolve a administração estratégica dos seus recursos.

O jogador líder da rodada (aquele que possui a ficha de líder no momento) inicia e depois todos seguem ele no sentido horário da mesa.

Cada jogador possui duas ações para fazer na sua rodada, que estão representadas no menu de ações.

**Atenção:** Um jogador não pode fazer ações repetidas numa mesma rodada.

#### Ações Particulares do Turno 1:

**A- INVESTIR EM NEGÓCIOS /CAPTAÇÃO:** essa ação representa um esforço para captar recursos financeiros. O jogador entrega ao banco 1 carta de conhecimento + 1 ponto de inovação disponível no tabuleiro e recebe dois pontos de recursos financeiros.

**B- INVESTIR EM LOBBY/ADVOCACY:** essa ação visa o aumento de influência no comitê gestor. O jogador entrega ao banco 3 pontos de recursos financeiros e aloca uma peça de influência, em suas mãos, para uma vaga aberta no comitê gestor.

**C- INVESTIR EM MÍDIA:** essa ação visa o aumento de popularidade por meio da presença na mídia. O jogador entrega ao banco 2 pontos de recursos financeiros e recebe 1 ponto de popularidade.

**D-INVESTIR EM RELAÇÕES PÚBLICAS:** essa ação visa o uso das relações públicas por meio da popularidade, para conseguir mais recursos financeiros ou influência. O jogador entrega ao banco 2 pontos de popularidade em troca de 1 ponto de recurso financeiro ou 1 ponto de influência.

**E-INVESTIR EM PESQUISA / QUALIFICAÇÃO:** uma ação para o aumento de conhecimento, por meio do investimento em pesquisa ou qualificação técnica de sua equipe. O jogador entrega ao banco 3 pontos de recursos financeiros em troca de 2 cartas de conhecimento.

**F-ENFRENTAR CRISE:** essa ação tem como objetivo mitigar crises que estejam infligindo uma determinada área temática no tabuleiro, representada por cubos vermelhos. O jogador entrega ao banco 2 cartas de conhecimento e 3 recursos que podem ser financeiros ou popularidade (é permitido utilizar usar 2 financeiros e 1 popularidade ou vice-versa), então ele escolhe dois pontos de crise quaisquer do tabuleiro para ser retirado.

**G-NEGOCIAÇÃO DE APOIO:** Nessa ação o jogador propõe uma troca, ele oferece 2 cartas de conhecimento e 2 recursos financeiros em troca de outro jogador ceder uma vaga de influência no comitê gestor (neste caso, o jogador que cede a vaga perde o seu ponto de influência, que volta ao banco).

Após todos realizarem suas 2 ações, encerra-se o turno 1, das ações particulares do jogo.

## TURNO 2: REUNINDO APOIO NO COMITÊ GESTOR.



*Exemplo: ao final do primeiro turno haviam 5 vagas em aberto no comitê. O jogador Governo, que possuía mais pontos de Influência alocou 2 influências para as vagas, e o jogador seguinte Empresa, alocou 1 influência. Os demais não quiseram ocupar as duas vagas restantes.*

O Comitê Gestor da Internet é representado no círculo central do tabuleiro, em 21 ícones de pessoas, que representam assentos ou votos no comitê. Embora esses assentos sejam ocupados por representantes de cada setor, no jogo, essas as vagas do comitê não garantem necessariamente que os membros irão sempre apoiar o setor que ele representa, isso porque a influência dos jogadores pode fazer com que determinados membros do comitê se alinhem com os interesses de outro setor. Essa particularidade do jogo é proposital para estimular a reflexão de como diferentes forças podem mudar as dinâmicas do jogo completamente, sendo um recurso tanto lúdico para tornar o jogo mais dinâmico e desafiante, como também educativo, para o tema da governança.

No início do jogo, o facilitador ou o grupo de jogadores tomam a decisão: se a configuração do conselho será escolhida em uma das 10 alternativas presentes nas Cartas de composição do comitê gestor ou se vai ser sorteada aleatoriamente.

## TURNO 3: AGENDA DO COMITÊ.

Ao lado do tabuleiro haverá duas pilhas de cartas, a primeira mescla cartas de desenvolvimento e cartas de crise. A segunda possui cartas de conhecimento.

Todo início de rodada, abre-se a carta superior das duas pilhas, a primeira poderá ser uma crise a ser enfrentada ou poderá ser um projeto de desenvolvimento da internet, a segunda será uma proposta específica de regulamentação de um setor da internet.

Assim que iniciar o turno 3 do jogo, o grupo debaterá por alguns minutos qual das duas propostas deveriam escolher como pauta daquela reunião. A escolha implica em diversas consequências para o grupo, e devem ser escolhidas à luz dos objetivos gerais, particulares e, sobretudo, a situação presente no contexto do jogo naquele momento.

Durante todo o jogo será mantida a mesma carta de configuração no início de cada rodada, restaurando o comitê original e descartando para o banco as influências de algum setor que estejam a mais no comitê e pegando do banco as influências de algum setor que estejam faltando.

**Atenção:** *um grupo de jogadores experientes podem optar por sortear uma nova configuração do comitê a cada início de jogada, aumentando a variabilidade de situações no jogo.*

Ao longo da primeira fase da rodada, os jogadores poderão, se quiserem, influenciar as vagas que estejam em aberto (sem nenhum outro jogador influenciando naquele momento) ao realizarem a ação Investir em Lobby/advocacy ou então substituir a influência de um outro jogador, ao realizar a ação Negociação de Apoio.

Se caso algumas desses membros ainda estiverem sem influência ao final da primeira fase, então, aquele jogador que possuir maior quantidade de influência em mãos, ocupará as vagas disponíveis, alocando influência para o centro do tabuleiro, se ele não possuir influência suficiente ou não desejar ocupar todas as vagas; o segundo jogador com mais influência ocupará essa(s) vaga(s) em aberto, assim por diante.

**Atenção:** *no caso de empate de influência entre jogadores, o fator de desempate é o número de popularidade. Caso ainda houver empate, o jogador que primeiro jogou naquela rodada terá a preferência sobre as vagas.*

O turno 2 termina assim que todos os membros do comitê estiverem sob influência de algum setor ou se nenhum jogador quiser ocupar as vagas ainda em aberto.

Após debaterem, a decisão poderá ser um consenso e se após 5 minutos não haver consenso, inicia-se uma votação para uma das duas pautas. Os jogadores deslocam seus pontos de influência (das suas cores) do comitê sobre uma das duas cartas da sua escolha.

Caso mais de um jogador que represente um determinado setor possuírem opiniões diferentes a respeito de qual pauta deveria ser realizada, eles dividem igualmente os pontos de influência e realizam seus votos.

Aquela que houver mais votos, é a pauta escolhida para a próxima fase.

E os pontos de influência retornam para as vagas no comitê gestor.

## TURNO 4: DECISÕES DO COMITÊ.



*Exemplo: nesta situação, o grupo tem que decidir entre a pauta mitigar a Crise que está aberta na mesa ou então regulamentar a área temática Politico/Eleitoral.*

**B. PROJETO DE DESENVOLVIMENTO:** As cartas de desenvolvimento podem ser de 5 diferentes tipos, que são as camadas física, de rede, de transporte, de aplicação ou gestão da arquitetura. Cada uma delas possui uma quantidade de custos envolvidos. O grupo decide quem investe com qual tipo de recurso, e se conseguirem o consenso, a carta é transportada para a cartela do Nível de desenvolvimento da internet.

Se em 5 minutos não houver o consenso, então o projeto é engavetado, e nada acontece.

Após a escolha da pauta, o comitê deverá endereçar a questão daquela pauta, com as implicações sugeridas nas cartas. Cada um dos 3 tipos de cartas possui uma dinâmica diferente.

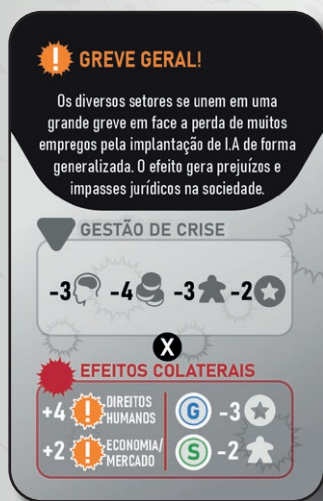
**A. RESOLVENDO UMA CRISE:** as cartas de crise apresentam uma descrição do tipo de crise, os custos envolvidos para mitigá-la, e a consequência envolvida se não for mitigada, em número de pontos de crises em 2 áreas temáticas do tabuleiro e em perda de recursos para 2 setores de jogadores.

O comitê debate quem oferece qual recurso para mitigar, mas se não chegarem num consenso em 5 minutos, a crise não será mitigada e os efeitos da crise irão acontecer. Se o grupo conseguir reunir os recursos necessários, a crise é evitada.

**IMPORTANTE:** se o grupo optar na fase anterior pela pauta da carta de regulamentação, então a crise representada por esta carta não é mitigada e o efeito da crise acontece.

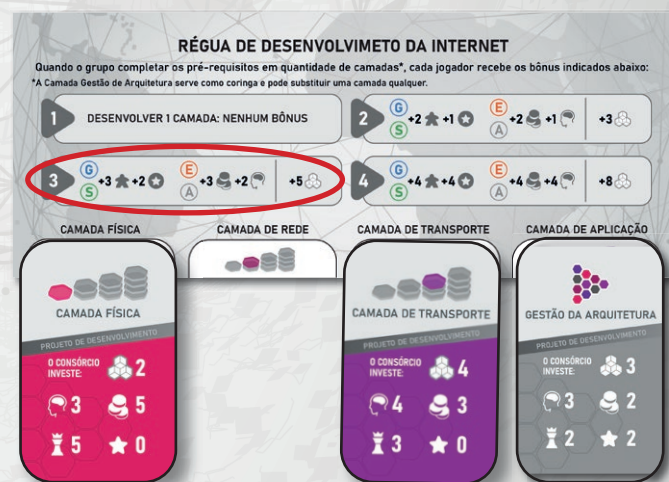
Quando uma determinada carta de projeto de desenvolvimento ocupa o seu lugar na cartela de desenvolvimento, isso significa que houve um investimento na evolução da Internet naquela camada específica, e os jogadores começam a receber bonificações a partir da segunda carta de desenvolvimento que ocupa a cartela, progressivamente, até o máximo de 4 camadas.

**Atenção:** a cartela possui espaço definido para as 4 camadas principais da Internet: Física, Rede, Transporte e Aplicação, a carta Gestão da Arquitetura funciona como um coringa que poderá substituir qualquer uma das 4 camadas. As cartas podem ser acionadas na cartela sem ordem pré-determinada.



*Uma carta de crise possui uma descrição da situação, na parte superior, No centro, a Gestão de Crise, ou seja, quantos recursos de cada tipo são necessários para mitigá-la.*

*E na parte inferior, os efeitos colaterais que acontecem caso a crise não for mitigada, e que é contabilizada no turno 5.*



*No exemplo acima vemos uma situação em que o desenvolvimento da internet atingiu 3 camadas, a camada física, a camada de Transporte e a camada de Aplicação (em que foi utilizada a coringa Gestão de Arquitetura).*

*Com isso, os jogadores recebem a bonificação indicada para o nível 3, com ganhos de recursos determinados para cada setor e pontos de Influência para o sistema. (Veja a distribuição da bonificação no Turno 5, item 2.)*

**C. PROPOSTA DE REGULAMENTAÇÃO.** Se o grupo optar pela pauta da regulamentação, eles deverão se basear na carta de regulamentação aberta naquela rodada, ao lado do tabuleiro. Poderá ser uma proposta rígida (+1, +2, +3) ou branda (-1, -2, -3) em uma das 6 áreas temáticas da internet. Este será o projeto a ser avaliado e eventualmente superado por alguma proposta alternativa que poderá ser proposta nesse momento por um ou mais jogadores.

Neste momento, o jogador líder da jogada anuncia que, se alguém tiver em mãos outras propostas de regulamentação (as cartas de regulamentação são o verso das cartas de Pontos de Conhecimento) naquela área temática específica (exemplo, Crimes Cibernéticos) para votação, que podem fazer naquele momento.

Os jogadores que quiserem propor outras propostas alternativas naquele tema específico, mais rígidas ou brandas que a carta da mesa. Após todos os jogadores apresentarem suas propostas alternativas, o grupo debaterá sobre qual proposta deverá ser adotada, e, se houver o consenso sobre uma das propostas, ela será implementada.

Se isso acontecer, o jogador líder modifica a posição do marcador na borda do tabuleiro naquele determinado tema, de acordo com a proposta aprovada, que poderá ser num valor de +3, +2 ou +1, uma regulamentação rígida, ou -1, -2 ou -3, uma regulamentação branda. E assim encerra-se a fase.

Caso não houver consenso em 5 minutos, haverá duas alternativas: ou encerra-se a jogada sem acordo ou um dos jogadores poderá anunciar um grupo de trabalho, deslocando uma de seus pinos de influência em mãos para o ícone de lupa na borda do tabuleiro, caso isso ocorra, haverá a chance de uma nova tentativa com outras propostas. Um outro jogador também poderá nesse momento mover um pino de influência para a segunda vaga do grupo de trabalho.

Nesta hora, cada jogador que aderir ao grupo de trabalho pegará as 5 primeiras cartas do topo da pilha das cartas de cartas de conhecimento e escolher uma que seja do mesmo setor em debate. As demais são devolvidas ao monte.

Esses jogadores podem agora apresentar suas novas propostas para o grupo, e uma nova rodada é feita para tentar conseguir o consenso. Após isso encerra-se o turno, seja com a proposta aceita e implementada ou não.



*Exemplo: nesta situação, há 3 propostas abertas de regulamentação em Crimes Cibernéticos, uma proposta levemente rígida (+1), uma proposta muito branda (-3) e uma proposta muito rígida (+3).*



*Após um diálogo, o grupo chegou ao consenso de que a melhor proposta a ser implementada é a Proposta Rígida +1, com isso o líder da rodada muda o marcador da regulamentação de Crime Cibernético, na beira do tabuleiro, da posição "N" para a posição "+1".*



*Numa outra situação, o grupo não chegou ao consenso, e um jogador do Setor Sociedade Civil anuncia um Grupo de trabalho, colocando um marcador de Influência numa das lupas do tema Crimes Cibernéticos.*



*Com isso ele pega as primeiras 5 cartas da Pilha de Regulamentação, olha e escolhe uma delas, no mesmo tema, para propor ao grupo. No caso, era uma proposta de Rigidez +2. Após um breve dialogo, o grupo decide por não aceitar a nova proposta e a rodada encerra sem proposta implementada.*



## TURNO 5: EFEITOS DAS DECISÕES

No quinto turno da rodada, verifica-se o impacto geral das decisões das fases anteriores e depois se prepara o jogo para o início da rodada seguinte.

1. Em primeiro lugar, se uma crise não foi mitigada, aplica-se os efeitos identificados dela no tabuleiro e para os jogadores;

2. Se alguma carta de camadas tiver sido colocada na Cartela de desenvolvimento da internet, distribui-se as bonificações relacionados à ela (veja o exemplo no turno 4, ítem B);

3. Move-se o marcador de regulamentação geral do tabuleiro, somando os pontos de acordo com os setores regulamentados, que podem ser para mais (mais rigidez) ou menos (mais brandura), e, enquanto houver pelo menos 1 setor não regulamentado, conta como -1 na regulamentação. Então, por exemplo, se no fim daquela rodada, houver um setor com regulamentação +3, outro com regulamentação +2, um terceiro com regulamentação -2 e outros três sem regulamentação, a conta será  $+3+2-2-1=+2$ . Então move-se o marcador em +2 pontos para a rigidez.

**Importante:** independente da quantidade de áreas temáticas não regulamentadas, sejam 1 ou 6, sempre será considerado para o cálculo da régua o valor -1.

4. verifica-se se o marcador da régua de regulamentação geral finaliza aquela rodada em uma área de rigidez, uma área moderada ou área branda do tabuleiro, distribuindo então os recursos de acordo com o indicado naquela situação: o tabuleiro recebe crises e inovações na medida do indicado ao lado daquela casa, e os jogadores recebem ou perdem recursos de acordo com o indicado nas suas cartelas, a depender se o marcador estiver em uma das 3 regiões do marcador, que pode ser no cadeado fechado na cor cinza, no cadeado semiaberto na cor verde ou no cadeado aberto na cor amarela.

**Importante:** As crises devem ser depositadas na área que corresponde ao mesmo tema da carta do projeto de regulamentação que está aberto naquela rodada;

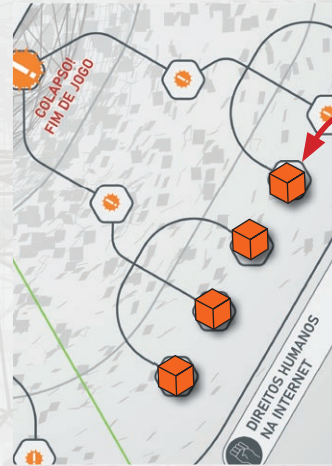
5. Os jogadores recolhem seus pinos de influência que estão no comitê gestor, deixando lá apenas aqueles que correspondem a configuração inicial (ou de acordo com um novo sorteio de configuração, para o modo avançado do jogo).

6. Distribui-se os recursos para os jogadores, a partir da indicação na cartela de cada um, considerando em que panorama de regulamentação que a jogada se encerra (estado de rigidez, moderado ou brandura).

No exemplo, esta carta de crise não foi mitigada, e as penalizações foram: colocar 4 crises no tema de Direitos Humanos e 3 pontos em Economia e Mercado.



O Governo perde 3 de popularidade e a Sociedade Civil perde 2 de influência.



Os pontos de Crise são colocados no devido tema, da esquerda para a direita, primeiro ocupando a fileira inferior, para depois ocupar a fileira intermediária, até a casa da fileira superior.

Se chegar no topo, o jogo encerra com derrota para o grupo todo, por colapso.



Após o cálculo realizado, somando os temas regulamentados e os não regulamentados, o resultado indica no aumento de +2 pontos de rigidez na régua geral de regulamentação.

O líder da rodada então move o marcador do ponto que estava e anda 2 casas para cima, em direção à rigidez.

No exemplo, o marcador atinge a primeira casa na estado de rigidez do tabuleiro, e como consequência imediata, o tabuleiro recebe 1 ponto de Crise, no tema da Carta de Regulamentação aberta na Rodada, e 2 pontos de inovação são colocados no centro do tabuleiro.

		STATUS INICIAL			
CONHECIMENTO	8		+2	+1	0
FINANCEIRO	2		+1	0	-1
INFLUÊNCIA	6		+2	+1	0
POPULARIDADE	5		+3	+2	-2

No exemplo, como a rodada encerrou-se com o marcador na Régua Geral de Regulamentação no estado de rigidez, os pontos distribuídos para os jogadores correspondem ao que é mostrado embaixo do cadeado cinza em suas cartas. No caso, o jogador do setor da Sociedade Civil, receberá 2 pontos de Conhecimento, 1 de recursos financeiros, 2 de Influência e 3 de popularidade.

		STATUS INICIAL			
CONHECIMENTO	6		0	+1	+2
FINANCEIRO	5		-2	+2	+3
INFLUÊNCIA	5		0	+1	+2
POPULARIDADE	5		-1	0	+1

Já no caso desse jogador do setor empresarial, a rigidez não beneficia muito, ele não recebe nada de Conhecimento e Influência, perde 2 de financeiro e perde 1 de popularidade.

7. Finalmente, move-se o marcador de rodada para a próxima rodada, abre-se novas cartas das duas pilhas e a próxima rodada o jogo inicia, passando a liderança e o início do próximo turno com o jogador à esquerda de quem começou na rodada anterior. A sequência dos jogadores será no sentido horário a partir do líder.

## TERMINANDO O JOGO

O final da partida poderá acontecer precocemente, caso uma das duas condições de derrota coletiva aconteça (1-se alguma das 6 áreas temáticas alcançar o limite máximo de crise, ou 2-se a régua de regulamentação atingir o limite de rigidez ou de caos); ou então termina quando o grupo completar a quantidade de rodadas acordadas no início, de 5 a 10 rodadas.

Ao completar, todos jogadores revelam seus objetivos particulares, e declara-se aqueles que atingiram os objetivos particulares e aqueles que fracassaram na missão. O grupo reconhece o resultado com base na tabela abaixo:

SITUAÇÃO	RESULTADO
Quando os objetivos coletivos não são cumpridos	<b>Derrota de todo grupo</b>
Quando os objetivos coletivos são cumpridos mas não os individuais de todos jogadores	<b>Vitória parcial do grupo</b>
Quando os objetivos coletivos e todos individuais são cumpridos	<b>Vitória total do grupo</b>

Sugere-se reservar um tempo após o jogo para uma "Revisão após a Ação", uma oportunidade de o grupo aprender com a dinâmica e comportamentos que levaram ao resultado do jogo.

Algumas questões sugeridas para essa reflexão coletiva:

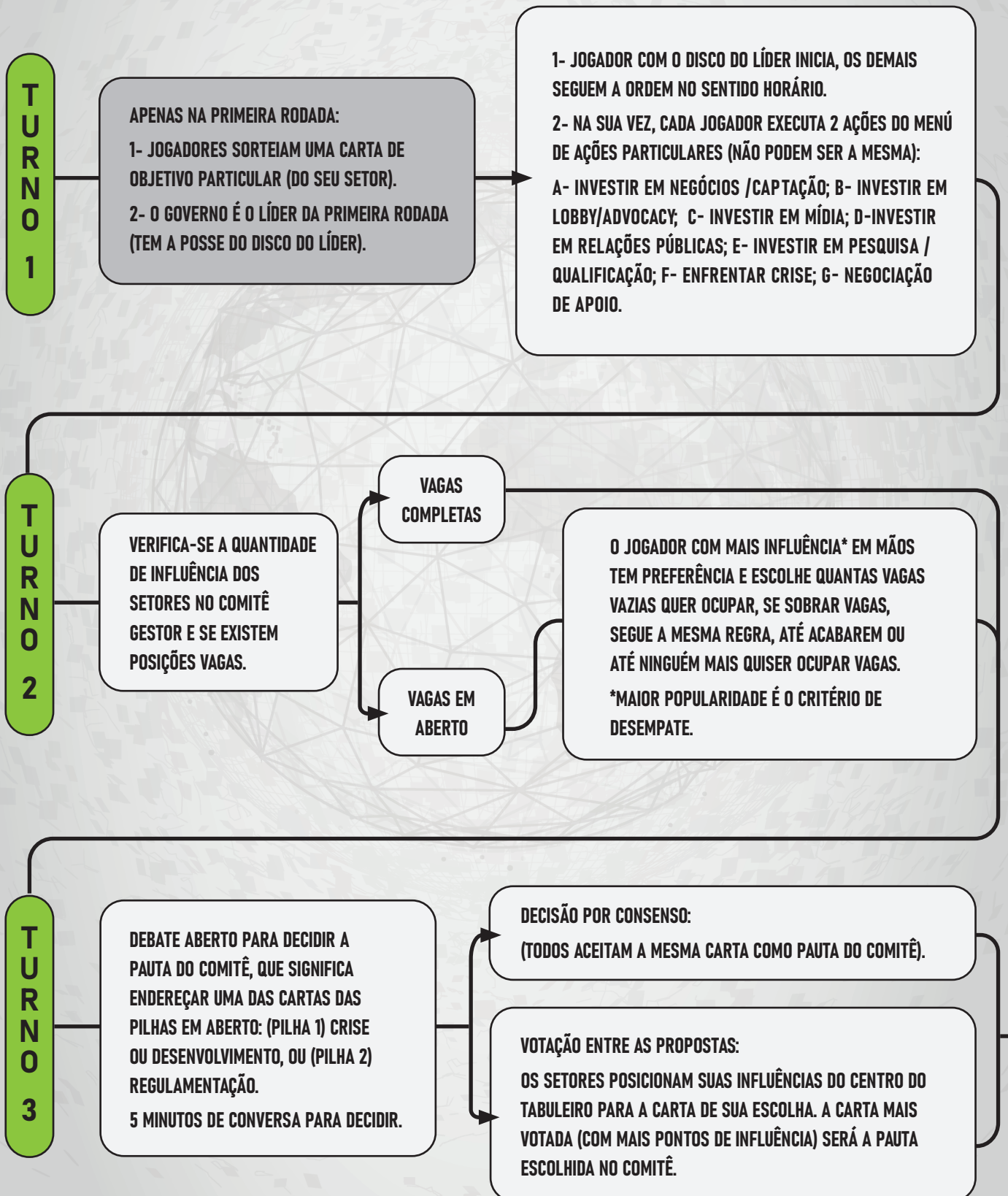
- O que aconteceu de marcante no jogo?
- Por que isso aconteceu?
- O que funcionou (a favor do resultado positivo)?
- O que não funcionou (contra o resultado positivo)?
- Por que não funcionou?
- O que devemos fazer de diferente da próxima vez?

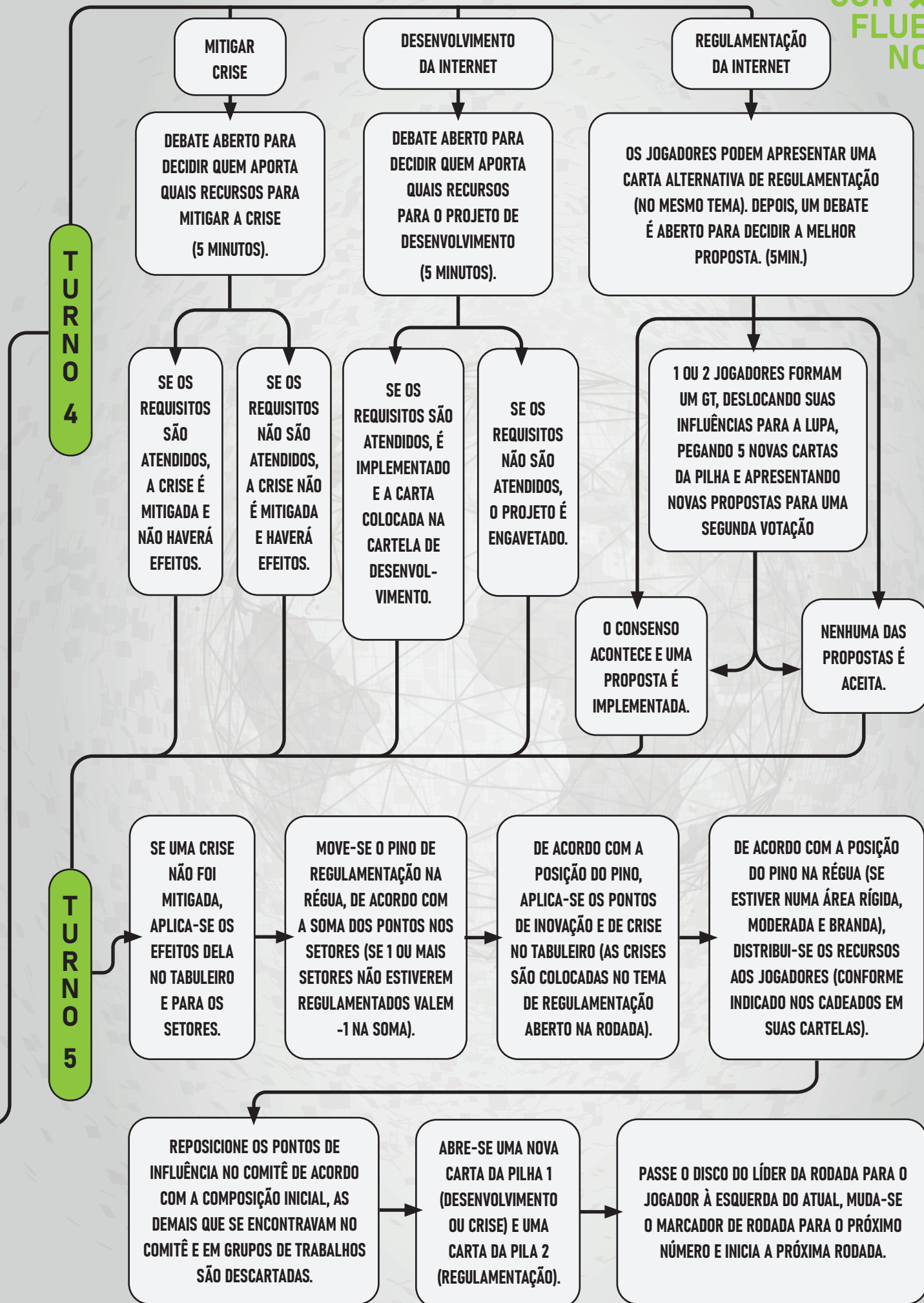
**IMPORTANTE:** lembre-se de manter um ambiente cordial e empático para essa conversa, o aprendizado é muito mais produtivo quando as pessoas não se sentem atacadas ou cobradas em demasia.

Que você e seus companheiros de jogo tenham bons momentos com Confluência!

# FLUXOGRAMA DE UMA RODADA

Após a organização da mesa de jogo (de acordo com o Set Up inicial do jogo), o grupo escolhe um guardião das regras e das etapas, responsável por distribuir os recursos e aplicar os efeitos do jogo (que poderá ser o líder da rodada ou um outro fixo), um outro jogador fica responsável pelo controle do cronômetro nos momentos de debate e tomada de decisão. Boa Partida!





# GLOSSÁRIO

**ÁREAS TEMÁTICAS:** No jogo, as áreas temáticas correspondem ao blocos de assuntos que podem ser estudados, regulamentados e afetados por crises. São eles: Economia e Mercado da Internet, Crimes Cibernéticos, Internet e Democracia, Direitos Humanos na Internet, Educação e Cidadania Digital, e Mídias Digitais e Violações de Direitos.

**CAMADAS DA INTERNET:** são padrões de protocolos divididos em grupos específicos que permitem que os dispositivos de rede se comuniquem de maneira eficiente e padronizada. Na realidade, as camadas da internet são ao todo 7 (modelo OSI), mas para fins do jogo foi simplificado para quatro:

- **Camada Física:** compreende os caminhos que os pacotes percorrem para chegar ao destino, como os dispositivos, hubs e os meios de transmissão, como os cabos de rede.
- **Camada de Rede:** controla o roteamento entre a origem e o destino do pacote. Priorizam o fluxo e decidem qual caminho seguir para enviar seus dados.
- **Camada de Transporte:** gerencia o transporte dos pacotes para garantir a entrega e a qualidade do serviço para que os dados sejam entregues com consistência, isto é, sem erros ou duplicações.
- **Camada de Aplicação:** nela temos os programas e interfaces que garantem a interação humano-máquina. Nela conseguimos enviar e-mails, transferir arquivos, acessar websites.

No jogo temos ainda, junto com as cartas de camadas do baralho de Desenvolvimento da Internet, a carta de Gestão de Arquitetura, representando o aspecto humano técnico e gerencial que cuida da organização e gestão da arquitetura da internet.

**CARTELA DE DESENVOLVIMENTO DA INTERNET:** é a cartela que representa o avanço do desenvolvimento técnico das camadas da internet, com espaços para a colocação das cartas das camadas e a descrição da bonificação que os jogadores recebem ao completarem duas, três ou quatro camadas de desenvolvimento.

**COMITÊ GESTOR DA INTERNET:** é uma estrutura multissetorial responsável por coordenar e integrar as iniciativas relacionadas ao uso e funcionamento da Internet no Brasil. No jogo, ela é representada no centro do tabuleiro, com 21 vagas (círculos com ícones de pessoas) que podem ser ocupadas pela influência dos jogadores.

**CRIPTOATIVOS:** Criptoativos são moedas virtuais que se valem da criptografia para efetuar transações financeiras.

**DDOS:** O DDoS é uma derivação de DoS (Denial of Service, ou Negação de Serviço, do português) um tipo de ataque malicioso que envolve apenas um atacante, que pode ser um único servidor ou computador controlado por um hacker.

**DEEPFAKE:** é uma peça de mídia simulada ou alterada digitalmente, criada com o uso de algoritmos baseados em IA para gerar conteúdo multimídia hiper-realista, com objetivos comerciais, de lazer e, em alguns casos, para gerar desinformação.

**GRUPO DE TRABALHO:** No jogo, é uma ação que qualquer jogador pode realizar durante o Turno 4: Decisões do comitê, e consiste em anunciar ao grupo sua decisão, alocando uma meeple de influência em suas mãos para o ícone de lupa, naquele tema que está sendo debatido. Com essa ação, o jogador (ou jogadores, uma vez que são duas vagas), retira 5 cartas da pilha de cartas de Regulamentação da Internet e

escolhe uma que corresponda ao tema discutido, devolvendo à Pilha as demais cartas. Neste momento, ele (ou eles) pode(m) apresentar uma nova proposta de regulamentação, afim de destravar um impasse e influenciar o comitê para um tipo de regulamentação do seu interesse (rígida ou branda).

**HACKER:** é um indivíduo altamente dedicado a conhecer/modificar os aspectos mais internos de dispositivos tecnológicos, programas computacionais e, redes de computadores. Hackers podem ser motivados por uma infinidade de razões — como lucro, protesto, vaidade, curiosidade, patriotismo, espírito competitivo, coleta de informações, recreação ou para avaliar as vulnerabilidades do sistema e auxiliar na defesas contra invasões em potencial.

**IDH:** Índice de Desenvolvimento Humano, uma métrica usada para medir o desenvolvimento social e de qualidade de vida de um país ou região.

**MEEPLE:** é um pequeno marcador de plástico em formato de ser humano, designado para representar algo num jogo de tabuleiro. Em Confluência, ele representa pontos de Influência, nas cores dos quatro setores do jogo.

**PONTOS DE CRISE:** No jogo, são cubos vermelhos que são colocados sobre o tabuleiro, nos seis temas representados no jogo, que quando atingem um certo patamar, causam um colapso que culmina na derrota de todos os jogadores. Por isso, a mitigação de crises é uma ação importante no jogo.

**PONTOS DE INOVAÇÃO:** No jogo, são cubos brancos que são colocados no centro do tabuleiro, e representam possibilidades de inovação que surgem na sociedade, que podem ser capitalizadas pelos jogadores para gerar recursos e gerar desenvolvimento na internet.

**RECURSOS DO JOGO:** O jogo possui quatro diferentes recursos que são administrados pelos jogadores com diversas funções, são eles: Conhecimento, Influência, Popularidade e Financeiro. Sua gestão é realizada no primeiro turno do jogo, e podem ser entendidas no menu de jogadas particulares.

**RÉGUA DE REGULAMENTAÇÃO GERAL:** é uma escala de casas que encontra-se na lateral direita do tabuleiro, e que representa o status de regulamentação de uma determinada partida, que varia em diversos níveis, da extrema brandura (base da escala) até a extrema rigidez (topo do tabuleiro), se o marcador atingir um dos dois extremos durante a partida, o jogo acaba com todos derrotados. As três regiões da escala, mostram se a regulamentação geral está branda (cadeado amarelado), moderada (cadeado verde) ou rígida (cadeado cinza), influenciando nos recursos que cada jogador irá receber no final da rodada. E ao lado de cada casa, há a indicação e quantos pontos de Crise e de Inovação será gerado naquela rodada.

**RÉGUA DE REGULAMENTAÇÃO DOS TEMAS:** na borda do grande hexágono presente no tabuleiro, há seis pequenos marcadores do nível de regulamentação das seis áreas temáticas. Este marcador varia da uma escala de +3 (rigidez) a -3 (brandura), e no centro há o ponto N, que representa que aquele setor ainda não foi regulamentado.

**SETORES DA SOCIEDADE:** No jogo, representa os quatro setores da sociedade que estão representados no Comitê Gestor da Internet e que são controlados pelos jogadores. São eles: Governo, representado pelo ícone com a letra G e a cor azul; Empresarial, representado pelo ícone E e a cor laranja; Sociedade Civil, que é representado pela letra S e a cor verde, e finalmente a Academia, que é representado pela letra A e a cor cinza.