

APOIO:



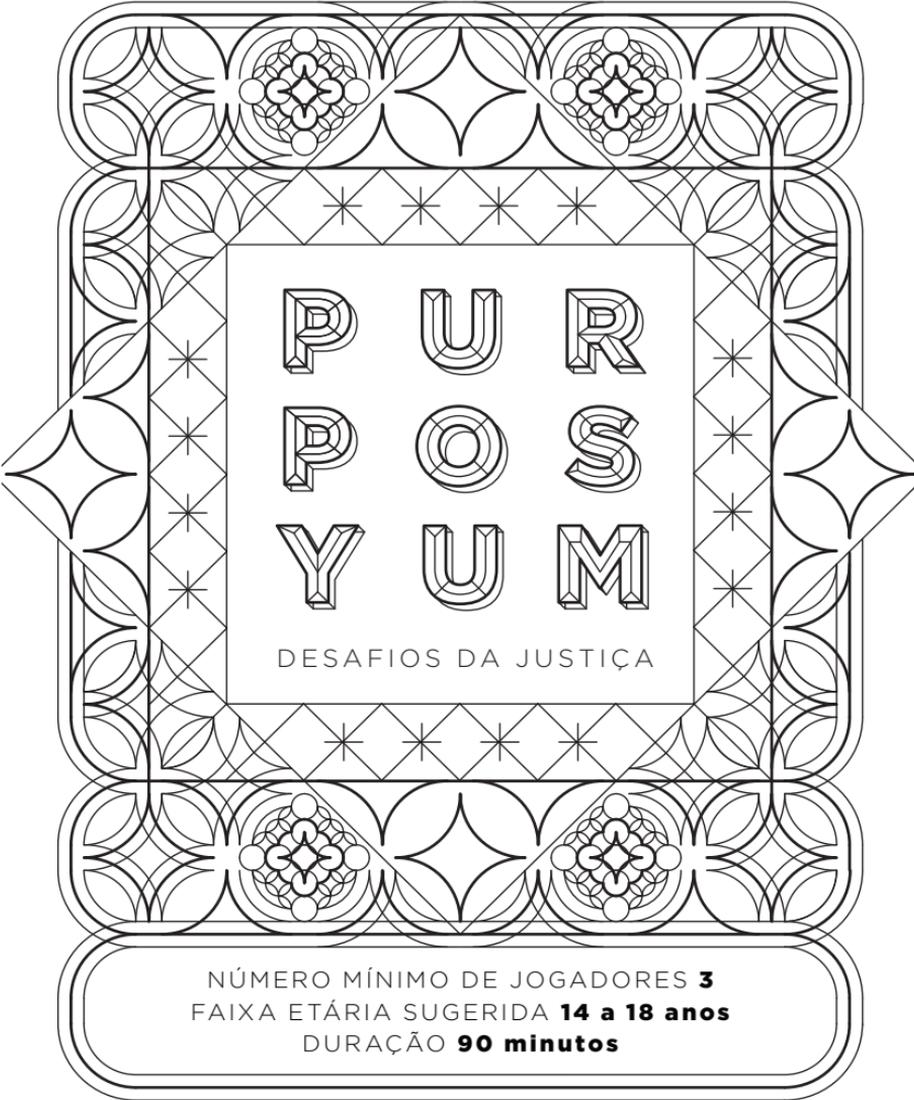
PUR PO SYM

DESAFIOS DA JUSTIÇA



A Declaração de Doha:
PROMOVER UMA CULTURA
DE LEGALIDADE





P U R
P O S
Y U M

DESAFIOS DA JUSTIÇA

NÚMERO MÍNIMO DE JOGADORES **3**
FAIXA ETÁRIA SUGERIDA **14 a 18 anos**
DURAÇÃO **90 minutos**

SINOPSE

“Purposyrum - Desafios da Justiça” é um **jogo de cartas colaborativo para estimular narrativas** orientadas pelos objetivos, iniciativas e estratégias de resolução de problemas identificados à campanha **“Educação para a Justiça”** do Escritório das Nações Unidas sobre Drogas e Crime (**UNODC**).

Os participantes, em equipes triplanetárias, buscam o desenvolvimento em escala cósmica, começando pelo Sistema Solar. Cada time propõe, por meio de planejamento e trabalho em equipe, iniciativas ou soluções aos riscos sistêmicos, os **Desafios de Justiça**.

Fenômenos como racismo extremo, genocídios, “fake news” em larga escala e em todos os setores da vida (não apenas na política), liberalização irrestrita do porte de armas de todos os tipos, aquecimento global e dependências comportamentais as mais variadas tornaram-se epidêmicas, ameaçando a natureza e as culturas, a humanidade e sua evolução no Cosmos.

INTRODUÇÃO

Estamos em 3020, a espécie humana já colonizou todos os planetas do Sistema Solar. Uma expedição pode levar a humanidade a uma nova etapa de sua evolução, de expansão além do Sistema Solar, um projeto de colonização cósmica.

Porém, após tanto avanço tecnológico, a violência, os discursos de ódio, a desinformação em larga escala e o descontrole digital, assim como as dificuldades para controlar as ansiedades e outros distúrbios comportamentais, continuam existindo em níveis preocupantes.

É nesse momento que se revelam os “Propositais”, desafios que podem ser superados por meio de educação, regulação e

reorganização em todas as esferas com base num imperativo: a espécie humana deve garantir que todos convivam buscando Justiça, a Lei e o Estado de Direito.

Os seres humanos serão incapazes de lançar projetos de colonização cósmica se o seu desenvolvimento tecnológico levar a uma implosão das conexões entre os seres vivos e os mundos em que vivem, girando ao redor do Sol. É preciso ativar, enfrentar e vencer os Desafios da Justiça para que a espécie humana continue a evoluir no Universo, indo além do próprio Sol.

O CONCEITO

O poder da tecnologia ignora limites. Nós desenvolvemos ao longo de milhares de anos um conhecimento da natureza e uma diversidade de culturas, uma capacidade de controle tecnológico e uma percepção de que existem experiências comuns.

Como usar esses recursos para aumentar a consciência em cada indivíduo das experiências e desafios dos outros? Em “Purposyum”, o reconhecimento de direitos é uma experiência individual e coletiva em cada um dos Desafios da Justiça.

Ao ativar os Desafios, é preciso encarar o problema, aumentar o grau de consciência desse problema que pode ser solucionado apenas superando os egoísmos.

Para superar os bloqueios, resistências e preconceitos necessários para uma atitude positiva diante dos Desafios da Justiça, é importante que todos os indivíduos vivenciem, pelo diálogo, pelas narrativas e pelas decisões individuais e coletivas, essa confiança no tempo necessário para que aconteça uma autêntica e sustentável superação das injustiças que impedem a evolução da espécie humana no Cosmos. E que tornam-se ameaças para todas as espécies, para a Cultura e afetam nossa relação com a Natureza e os recursos do Sistema Solar.

A JUSTIÇA COMO MISSÃO: CARTAS, MAPAS E NARRATIVAS COMO ORÁCULOS

Em 3020, a tecnologia permitiu a colonização de todos os planetas do Sistema Solar. Está em jogo a realização de um novo salto para a humanidade. A partir de recursos encontrados e explorados em todos os planetas, será possível definir novos caminhos para uma ocupação mais inteligente do Cosmos.

Em “Purposyum”, o roteiro dessa jornada é revelado. Para alcançar uma nova etapa, ampliada, de colonização e desenvolvimento tecnológico, é preciso vencer os Desafios da Justiça.

As cartas geram códigos de acesso a essa expansão da consciência da justiça cósmica. Permitem desenhar mapas, caminhos, narrativas que são projetos de futuro com mais justiça em todo o Cosmos, em todos os planetas, integrando todas as formas de vida.

“Purposyum” é um Oráculo, um sistema onde a imaginação e o conhecimento unem-se para abrir caminhos usando palavras-chave de acesso a ideias, ações e ícones da Justiça que possam ganhar visibilidade, gerar consensos e respeito à diversidade em todo o Sistema Solar e além.

São reconhecidos 9 planetas do Sistema Solar (Plutão faz parte da lista). Os representantes de cada planeta associam-se em grupos que podem combinar seus recursos para vencer Desafios.

Para os participantes do “Propositório”, não existe mais acaso, acidente ou coincidência. Tudo no Cosmos reflete um Propósito. Em cada Desafio da Justiça está presente um convite, comum a todos os Desafios da Justiça: ter mais consciência da justiça de propósitos de cada um de nós.

A Missão: encontrar nos **Recursos** do Sistema Solar os poderes para encarar os **Desafios** como expressão de **Propósitos de Justiça**. Não se trata de recursos infinitos, mas podem ser renováveis quando a Missão é parte de uma narrativa compartilhada. Cooperação pela Justiça, colaboração no uso de recursos que podem atender a propósitos comuns.

A decodificação das mensagens propositais a partir das cartas de “Purposyum” envolve a cooperação na compreensão dos recursos de cada planeta do Sistema Solar e também na sua aplicação a cada Desafio da Justiça. Não há mágicas, azar ou receitas, mas busca de consensos.

Talvez a inspiração venha de líderes da luta pela Justiça ao longo da história ou mesmo de exemplos que a memória de cada indivíduo, grupo ou comunidade colocar em evidência. Alguns humanos conseguiram essa façanha, tornaram-se célebres não apenas nas épocas em que viveram mas serviram de inspiração para religiões, ideologias políticas, práticas sociais, tecnológicas e invenções na esfera das artes e da cultura. São ícones da Justiça.

No entanto, ao longo do século 20 e principalmente no século 21, depois que a internet foi inventada e todos os humanos tornaram-se escravos de jogos sem propósito, a civilização entrou numa espécie de curto-circuito, com aumento acelerado e aparentemente irreversível da culto à ignorância, dos discursos de ódio, preconceito e apetite por destruição.

Fenômenos como racismo extremo, genocídios, “fake news” em larga escala e em todos os setores da vida (não apenas na política), liberalização irrestrita do porte de armas de todos os tipos, dependências comportamentais as mais variadas tornaram-se epidêmicas, ameaçando a natureza e as culturas, a humanidade e sua evolução no Cosmos.

O “Propositório” é um oráculo cuja decodificação requer o enfrentamento de 9 desafios, representando o tempo de

que os seres humanos dispõem para usar todos os recursos disponíveis no Sistema Solar para vencer os Desafios da Justiça. O resultado esperado ao final de 4 rodadas é avaliar se as tendências egoístas de cada participante são superadas na busca colaborativa de propósitos de superação dos Desafios da Justiça.

O descaso pela vida dos indivíduos, o porte injustificado de armamentos, a desinformação, o preconceito e o ódio às diferenças naturais entre os seres humanos, tudo isso não só ficou sem solução com os avanços tecnológicos dos humanos como agravou-se ao longo de várias gerações. O “Propositório” é uma ferramenta para a humanidade enfrentar as injustiças criadas pelos próprios humanos, injustiças que impedem a humanização do Cosmos.

MECÂNICA DO JOGO

Resumo da mecânica

As equipes e os jogadores devem colaborar para conquistar, em 4 rodadas, 9 Pontos de Justiça. Um Ponto de Justiça é recebido quando uma Carta de Desafio da Justiça é resolvida. Se os jogadores chegarem ao fim da 4ª rodada e não conseguirem acumular 9 Pontos de Justiça, todos perdem o jogo.

DICA

Esta configuração visa otimizar o uso do tempo (com eficiência, a turma concentra as 4 rodadas em 80 minutos de duração). A partida pode durar muito mais se houver mais tempo para debates.

Portanto o número de rodadas pode ser alterado sob a orientação de cada grupo de participantes, com apoio de professores, mentores ou mestres de jogo. O objetivo de nove pontos em quatro rodadas prevê uma partida desafiadora, com risco real de fracasso, porém chance razoável de sucesso.

Uma equipe representa um conjunto de 3 planetas (cartas marcadas com recursos). A cada rodada, as equipes trabalham simultaneamente em seus projetos (em debates de curtíssima duração) ao longo de fases. A rodada de jogo é detalhada abaixo, depois da apresentação dos componentes e da preparação do jogo.

COMPONENTES

Cartas Purposyum

São as cartas de planetas e outras cartas de apoio ao jogador. Com o passar dos séculos, Plutão voltou a ser considerado um planeta, portanto existem no total 9 cartas de planeta e seus respectivos recursos:

Planetas

- Mercúrio - Comunicação e Conectividade
- Vênus - Tecnologia e Ciência
- Terra - Natureza e Fatura
- Marte - Ativismo e Força
- Júpiter - Inteligência e Filosofia
- Saturno - Lei e Vigilância
- Urano - Economia e Planejamento
- Netuno - Arte e Sensibilidade
- Plutão - Trabalho e Oportunidades

Outras cartas Purposyum

- 3 bases de Equipe Triplanetária
- Coroa da Justiça
- Trilha de Pontos da Justiça
- Trilha de Ciclos Cósmicos

CONCEITOS EM JOGO

As cartas de Ícones da Justiça contêm palavras-chave de conceitos, pré-requisitos comportamentais ou valores éticos imprescindíveis para a superação de desafios em campos como Educação Escolar, Moradia, Pesquisa Científica etc.

Cartas Desafio da Justiça

São cartas que representam os desafios da vida real hoje e no futuro

- 5 cartas de Desafio da Justiça em branco
- Truculência da polícia
- Tráfico de armas
- Terrorismo
- Discurso de ódio
- Racismo e Xenofobia
- Homofobia
- Dependência tecnológica
- Consumismo não sustentável
- Produção não sustentável e antiética
- Espécies em Extinção
- Poluição Química e Eletrônica
- Corrupção
- Tráfico de pessoas
- Crime cibernético
- Poluição Auditiva e Visual
- Poluição das águas
- Fake News
- Sistema escolar ineficiente

Cartas Ícone da Justiça

Essas cartas mostram os meios utilizados na proposição de soluções.

- 10 cartas de Ícone da Justiça em branco
- Educação formal x2
- Educação informal x2
- Acesso a informação x2
- Transparência x2
- Independência e integridade do Judiciário x2
- Educação para a Justiça x2
- Educação para Direitos Humanos x2
- Participação popular nas tomadas de decisão x2
- Alimentação de qualidade x2
- Urbanização sustentável x2
- Investimento em saúde mental x2
- Pesquisa científica e inovação x2
- Liberdade de religião x2
- Sindicato de trabalhadores x2
- Educação sobre o aquecimento global x2
- Centros culturais e recreativos x2
- Redes Sociais x2
- Campanha de conscientização pública x2

VISÃO GERAL DOS COMPONENTES

- **Bases de Equipe Triplanetária:** cada equipe triplanetária possui uma dessas bases para marcar quais são seus recursos em cada rodada. Basta deixar os três planetas encostados nessa carta em local visível.
- **Cartas de Planeta:** Cada planeta dispõe de recursos, materiais e imateriais, objetivos ou subjetivos (as palavras-chave marcadas nas cartas), que devem ser utilizados para enfrentar os Desafios da Justiça .
- **Cartas de Desafio da Justiça:** apresentam os problemas que existem na Terra e nos outros planetas do Sistema Solar no campo da educação e da promoção da Justiça, do Estado de Direito e da Legalidade. O conjunto de Desafios da Justiça é aberto; o jogo inclui o convite a todos os participantes interessados em agregar Desafios da Justiça ao universo de “Purposyum” **que nos enviem suas Cartas Desafios da Justiça.**
- **Cartas de Ícone da Justiça:** apresentam palavras-chave ou ícones que representam conceitos, atitudes ou práticas necessárias (**pré-requisitos**) para resolver os Desafios da Justiça. O número de Ícones da Justiça é aberto, o jogo inclui o convite a todos os participantes interessados em agregar Ícones da Justiça ao universo de “Purposyum” **que nos enviem suas Cartas Ícones da Justiça.**
- **Coroa da Justiça:** designa o jogador responsável por: atribuir uma Carta de Desafio para cada equipe; avaliar da maneira mais justa se a Proposta de Resolução escolhida atende aos Ícones da Justiça revelados da Carta de Desafio da Justiça; escolher uma Proposta de Resolução em caso de empate.
- **Ampulheta (ou Cronômetro):** uma ampulheta, um relógio de pulso ou eletrônico, um celular, o importante é cronometrar coletivamente o tempo de cada Fase do jogo.

- **Trilha de Pontos de Justiça:** casas numeradas de 0 a 9 para marcar quantos Pontos de Justiça foram conquistados pelos jogadores.
- **Trilha de Ciclos Cósmicos:** casas numeradas de 1 a 5 para marcar quantas rodadas faltam para o fim do jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Embaralhe e reserve, separadamente, cada um dos conjuntos: cartas de Planeta, cartas de Desafio da Justiça e cartas de Ícones da Justiça.
2. Divida os jogadores em 3 equipes triplanetárias, que dominam o Sistema Solar. Para uma experiência completa, é melhor que cada equipe tenha no mínimo 3 jogadores. Se houver menos gente, basta reduzir a quantidade de “frentes” (ver adiante).
3. Defina um espaço para colocar as cartas do jogo e um cronômetro. Pode ser uma mesa e uma ampulheta, ou uma roda na areia e um relógio, o importante é dispor as cartas sem que se sobreponham informações e permitir que os jogadores tenham o tempo controlado coletivamente. Sorteiam-se 3 **Cartas de Desafio da Justiça**, dispostas à vista de todos. Para cada carta de desafio, são sorteadas três **Cartas de Ícones da Justiça**, dispostas fechadas (viradas para baixo), conectadas à carta de Desafio.
4. A Coroa da Justiça é atribuída ao jogador que mais recentemente teve contato com notícias sobre justiça no mundo (ou outro critério acordado pela turma).

RESUMO DA RODADA

A. Fase de Propósito: cada equipe assume a missão de solucionar uma Carta de Desafio da Justiça, dividindo-se em três frentes de trabalho. As equipes, de maneira simultânea, a partir de suas Cartas de Planetas, criam três Propostas de Resolução para sua Carta de Desafio da Justiça.

B. Fase de Discussão e Resolução: uma equipe expõe suas três Propostas de Resolução para sua Carta de Desafio da Justiça às outras equipes, cujos membros votam para escolher qual a melhor proposta. Os Ícones da Justiça daquela Carta de Desafio da Justiça são revelados: se pelo menos dois Ícones da Justiça tiverem sido solucionados, então a Carta de Desafio da Justiça é resolvida e convertida em 1 Ponto de Justiça. Caso contrário, a Carta de Desafio da Justiça permanece em jogo, com seus Ícones da Justiça revelados, para que seja resolvida mais tarde. Esse processo de **exposição de propostas, escolha de proposta e resolução do desafio** é repetido para cada carta de Desafio da Justiça até que todas as três cartas reveladas tenham sido avaliadas.

C. Fase de Mudanças Geopolíticas: Avance em 1 a Trilha dos Ciclos Cósmicos. Caso cheguem à quinta casa, os jogadores perdem o jogo (essa é a regra-padrão; as turmas são convidadas a buscar novos balanceamentos do jogo). Novas cartas de Desafios da Justiça são reveladas até um total de três, acompanhadas de novos Ícones da Justiça. A **Coroa da Justiça** é passada a um novo portador.

A. FASE DE PROPÓSITO

- O jogador com a Coroa da Justiça designa uma Carta Desafio para cada equipe criar Propostas de Resolução. As equipes podem pedir para resolver este ou aquele desafio,

mas a atribuição é exclusivamente do portador da Coroa.

- Cada equipe, então, divide-se em 3 frentes (como a equipe achar melhor, valendo apenas para esta rodada). Cada frente fica com uma das **cartas de Planeta** e um caderno ou prancheta (se a turma escolheu jogar escrevendo).
- Dispara-se o cronômetro: as frentes trabalham simultaneamente e têm 3 minutos para discutir a Carta de Desafio e elaborar suas Propostas de Resolução. Uma Proposta de Resolução é formulada verbalmente visando uma solução que utilize os poderes da Carta de Planeta daquela frente. A proposta pode ser escrita ou explicada de maneira simples, respondendo às seguintes perguntas:
 - O que é a Proposta de Resolução (a ação proposta)?
 - Para quem (qual o público-alvo da proposta)?
 - Por quê (qual a importância da proposta)?

EXEMPLOS

“Para resolver a **Carta de Desafio: Crimes Ambientais**, (o quê?) propomos proliferar as áreas mais arborizadas pelos planetas e aproximar o contato dos (para quem?) consumidores com a natureza, (por quê?)educando-os para evitar produtos nocivos à saúde, ao ambiente e às cidades; (Planeta Urano - Natureza e Fatura)”

“Para resolver a **Carta de Desafio: Fake News**, (o quê?) nossa frente concebeu uma tecnologia colaborativa de verificação de veracidade de informações (para quem?) para os usuários de redes sociais, (por quê?) já que a circulação delas é livre e pública, para evitar a presença de fake news das mais diversas formas. (Planeta:

B. FASE DE DISCUSSÃO E RESOLUÇÃO

Encerrados os minutos da Fase de Propósito, cada uma das equipes deve passar pelo processo de **exposição, votação e resolução**, em ordem definida pelo portador da Coroa da Justiça.

- Cada uma das três frentes de uma equipe triplanetária tem **20 segundos** para expor sua Proposta de Resolução à Carta de Desafio.
- Os jogadores das outras equipes, individualmente (e, portanto, livremente da opinião de seus colegas de equipe), votam na Proposta de Resolução que acreditam ser mais adequada à Carta Desafio da Justiça em foco. Em caso de empate, o portador da Coroa da Justiça decide qual será escolhida. Essa Proposta de resolução será testada em seguida.
- Revelam-se as Cartas de Ícones da Justiça daquele Desafio, se ainda não forem conhecidas.
- Cada Carta de Ícone da Justiça contém uma condição que a Proposta de Resolução deveria atender. Juntos, os jogadores verificam se cada uma dessas condições é atendida pela Proposta de Resolução. Se não houver consenso sobre a pertinência de uma proposta, o portador da Coroa da Justiça deve decidir com base em princípios éticos, que ele pode enunciar brevemente se quiser.
 - Quando uma Carta Ícone da Justiça é resolvida, ou seja, ela é considerada um pré-requisito atendido pela Proposta de Resolução, ela é marcada como resolvida pelos jogadores (seja virando em uma outra direção, seja separando dos Ícones que ainda não foram resolvidos; quem decide isso são os próprios jogadores).
- Se pelo menos dois Ícones foram atendidos pela Proposta, então a Carta Desafio da Justiça é resolvida, removida de jogo e convertida em 1 Ponto de Justiça (marca-se essa pontuação na Trilha de Pontos da Justiça). Se o desafio não foi resolvido, os Ícones da Justiça permanecem revelados e a Carta Desafio

da Justiça permanece na mesa, mais fácil por conta da informação adquirida, porém impedindo que uma nova Carta Desafio da Justiça entre em seu lugar. Na rodada posterior, os jogadores farão novas Propostas de Resolução a partir dos Ícones da Justiça ainda não atendidos para aquele desafio.

EXEMPLO: USO DE ÍCONES DA JUSTIÇA

As equipes escolheram a Proposta de Resolução “proliferar as áreas mais arborizadas pelos planetas e aproximar o contato dos consumidores com a natureza, educando-os para evitar produtos nocivos à saúde, ao ambiente e às cidades” para a resolver a **Carta de Desafio: Crimes Ambientais**. Não havia sido revelada nenhuma Carta de Ícone da Justiça relacionada a esse desafio, então as três são reveladas: Educação Escolar, Bem-Estar Social, Poder Legislativo. O jogador com a Coroa da Justiça percebe na Proposta de Resolução o elemento Bem-Estar Social, mas não Educação Escolar nem Poder Legislativo, então aquela Carta de Desafio da Justiça permanece sem resolução e ainda na mesa para ser resolvida, porém a Carta de Ícone da Justiça Bem-Estar Social é marcada como resolvida, enquanto as outras permanecem em mesa para serem pré-requisitos das próximas Propostas de Resolução daquele Desafio. Na rodada seguinte, uma equipe propõe e é selecionada a Proposta de Resolução “promover a Educação de Redução de Danos nas escolas públicas e privadas de todo o Sistema Solar para jovens de 14 à 18 anos, idade divisora de águas para posições políticas e de atitude das pessoas” e a Carta de Ícone da Justiça “Educação Escolar” é usada, conseqüentemente resolvendo a Carta de Desafio e premiando os jogadores com 1 Ponto de Justiça.

C. FASE DE MUDANÇAS GEOPOLÍTICAS

Nesta fase, atualizações importantes são feitas em preparação ao próximo ciclo cósmico.

- Verifique se os Pontos de Justiça acumulados conferem a vitória ao grupo (9 pontos); nesse caso, a humanidade foi bem-sucedida no Purposyum!
- Se o jogo não acabou, avance 1 ponto no calendário interplanetário. Pela regra-padrão, os jogadores perdem o jogo se atingem a casa 5 sem chegar a 9 Pontos de Justiça.
- Se o jogo ainda não acabou, as cartas de Desafios da Justiça devem ser repostas até o total de 3. Conectados a ela, entram em jogo 3 Ícones da Justiça não revelados (cartas viradas para baixo).
- A **Coroa da Justiça** será revezada entre as equipes. Seu portador escolhe, em uma das outras equipes triplanetárias, o jogador que considera mais justo e que ainda não utilizou a coroa durante o jogo. Passa a Coroa da Justiça a esse novo portador.

DICA

O **Painel da Justiça**, ao final deste manual, é um mapa temático e um guia das cartas do jogo. Durante a partida, é conveniente verificar no painel os **Ícones da Justiça** que já foram revelados, identificando assim as cartas que ainda restam na partida. Desse modo, constrói-se um conhecimento que embasará novas Propostas de Resolução mais eficientes.

SUGESTÕES PARA O JOGO

Sugere-se ao final do jogo a elaboração de uma Memória individual e coletiva para cada equipe. Propomos uma pergunta disparadora: **“qual o propósito de aumentar a Justiça no mundo?”** As cartas e decisões tomadas ao longo do jogo servem como um roteiro inicial para narrativas associadas à promoção da Justiça, do Estado de Direito e da Legalidade no mundo. Essa memória pode ser escrita como os jogadores preferirem, seja um parágrafo com texto, seja uma música ou uma obra de arte plástica.

As propostas escritas funcionam de maneira mais dinâmica caso sejam lousas com giz ou canetões apagáveis. Como a proposta de “Purposyum - Desafios da Justiça” é ser acessível, a criação de cadernos, bem como colorir, modificar suas peças, desenhar seus próprios contadores, tudo isso é extremamente bem-vindo!

Além de aumentar as cartas Desafios da Justiça e Ícones de Justiça, queremos colecionar e divulgar todas as formas de expressão criadas a partir do “Purposyum”, como mensagens para os terráqueos que existirão daqui a mil anos, registrando as decisões que permitirão a existência dessas memórias e de um futuro de liberdade, justiça e emancipação para todos os habitantes do Cosmos. Por isso, nos enviem suas criações!

PAINEL DA JUSTIÇA

ACESSO A INFORMAÇÃO	EDUCAÇÃO PARA A JUSTIÇA	PARTICIPAÇÃO POPULAR NAS TOMADAS DE DECISÃO
ACESSO A INFORMAÇÃO	EDUCAÇÃO PARA A JUSTIÇA	PARTICIPAÇÃO POPULAR NAS TOMADAS DE DECISÃO
ALIMENTAÇÃO DE QUALIDADE	EDUCAÇÃO PARA DIREITOS HUMANOS	PESQUISA CIENTÍFICA E INOVAÇÃO
ALIMENTAÇÃO DE QUALIDADE	EDUCAÇÃO PARA DIREITOS HUMANOS	PESQUISA CIENTÍFICA E INOVAÇÃO
CAMPANHAS DE CONSCIENTIZAÇÃO PÚBLICA	EDUCAÇÃO SOBRE O AQUECIMENTO GLOBAL	REDES SOCIAIS
CAMPANHAS DE CONSCIENTIZAÇÃO PÚBLICA	EDUCAÇÃO SOBRE O AQUECIMENTO GLOBAL	REDES SOCIAIS

CENTROS CULTURAIS E RECREATIVOS	INDEPENDÊNCIA E INTEGRIDADE DO JUDICIÁRIO	SINDICATO DE TRABALHADORES
CENTROS CULTURAIS E RECREATIVOS	INDEPENDÊNCIA E INTEGRIDADE DO JUDICIÁRIO	SINDICATO DE TRABALHADORES
EDUCAÇÃO FORMAL	INVESTIMENTO EM SAÚDE MENTAL	TRANSPARÊNCIA
EDUCAÇÃO FORMAL	INVESTIMENTO EM SAÚDE MENTAL	TRANSPARÊNCIA
EDUCAÇÃO INFORMAL	LIBERDADE DE RELIGIÃO	URBANIZAÇÃO SUSTENTÁVEL
EDUCAÇÃO INFORMAL	LIBERDADE DE RELIGIÃO	URBANIZAÇÃO SUSTENTÁVEL

CRÉDITOS

COORDENAÇÃO **Gilson Schwartz**

EQUIPES DE CRIAÇÃO E MENTORIA **Universidade de São Paulo/Cidade do Conhecimento/Games for Change América Latina**

Gilson Schwartz, Ernane Guimarães Neto, Yasmin Falcão, Diego Lombo Machado, Christian Aleksander Martins

Escola Técnica Estadual Parque da Juventude **Barbara Luiza Araújo de Lima, Daniel de Oliveira Nunes, Larissa Sousa Silva, Luísa Yasmin Ambroziak, Mateus Anunciato Sobral, Thainara Vitória Rodrigues Pereira, Vinicius Quintela Santos**

PROJETO GRÁFICO E ILUSTRAÇÕES **André Teixeira, Kid Azucrina, Lilla Botter e Rafael Longo**

TRADUÇÃO **Pedro Felipe Ajzenberg Schwartz e Matthew Shirts**

REVISÃO FINAL **Ernane Guimarães Neto e Gilson Schwartz**

APOIO **Núcleo de Pesquisa Diversitas e Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH), Departamento de Cinema, Rádio e TV, Escola de Comunicações e Artes (CTR-ECA-USP), Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Reitoria da USP, Grupo de Pesquisa Cidade do Conhecimento, Games for Change América Latina, Rede Brasileira de Estudos Lúdicos, Centro Paula Souza, ETEC Parque da Juventude**

UMA INICIATIVA DA UNITED NATIONS OFFICE ON DRUGS AND CRIME (AGÊNCIA DAS NAÇÕES UNIDAS PARA DROGAS E CRIME), UNODC.

“PURPOSYUM - DESAFIOS DA JUSTIÇA” É UM JOGO SELECIONADO PELA UNODC PARA A CAMPANHA MUNDIAL “EDUCATION FOR JUSTICE (E4J)”

g4c.americalatina@gmail.com