

# *Brinque com o poder e a Constituinte*

**VANILDO MENDES  
Do Eleições 86**

A política é um jogo, onde nem sempre ganha o melhor, ou aquele de intenções puras, mas o candidato que sabe usar os recursos disponíveis, faz as coligações corretas e transmite uma boa imagem ao eleitorado. Nessa constituinte, as regras não diferem. Para alertar os eleitores, sobretudo os indiferentes, sobre os riscos de vitória de candidatos não comprometidos com o povo, os engenheiros João Antônio Lima, 33 anos, e Ronaldo de Paula Tabosa, 32, inventaram o "Jogo da Constituinte", lançado nacionalmente esta semana.

Na primeira etapa do jogo, os partidos disputam uma eleição e na segunda fase a disputa consiste em colocar na nova Constituição metas e ideias de cada um que concorre. É jogo emocionante para quem só acompanha as eleições do lado de cá da urna.

AS ETAPAS

A propaganda de capa do jogo é um apelo ao eleitor, sobretudo aos que pregam o voto nulo: "Não seja omisso neste momento de tanta importância histórica". No desenrolar da disputa, que dura no máximo duas horas, os participantes aprendem, brincando, o que é Constituinte e todo processo de elaboração de uma Constituição.

Na primeira fase, os jogadores (de três a sete, a partir de 10 anos de idade), disputam dez etapas, sendo cada uma um aspecto fundamental de uma campanha eleitoral, passando por obtenção de recursos financeiros, apoio de grandes veículos de comunicação, escolha da agência de publicidade, apoio de grupos organizados da sociedade (Igreja, sindicatos, associações, etc), uso da máquina governamental, adesões de notáveis (artistas e pessoas vip) e desempenho nos comícios.

Cada jogador é líder de um dos sete partidos. Os jogadores

iniciam a disputa apostanto parlamentares. Ao final, formam-se as bancadas com que cada partido participará da Constituinte.

A segunda fase consiste na disputa de cada partido, com seu cacife para fazer aprovar itens da sua plataforma na Constituição. Ao todo, são dez artigos, contemplando: regime político pelo qual o País será governado; sistema econômico; educação; reforma agrária, saúde, segurança nacional, leis trabalhistas, legislação eleitoral, política externa e dívida externa.

## **PLATAFORMAS**

A definição do perfil de cada partido, segundo os criadores do jogo, não procurou imitar a plataforma das agremiações existentes, mas ao final ficou inegável a semelhança, “por mera coincidência”, da ficção com a realidade.

Dessa maneira, o PIDE (Partido Irreprochável de Direita Extremada), guarda muitas semelhanças com o PDS de linha entreguista, representado por Amaral Neto, Roberto Campos e Delfim Neto. Sua característica é "fortemente elitista, simpático a regime fortes, pois considera, como Pelé e João Figueiredo que o povo não está, ainda, preparado para votar. Seus líderes jogam tudo nesta Constituinte, de forma a conseguirem uma Constituição que promova a volta do País aos belos anos da Redentora".

No programa do PIDE, o regime político previsto é a ditadura capitalista; a educação é integralmente privatizada; a reforma agrária consiste na distribuição de terras do governo a grandes grupos nacionais. Defende a fabricação da bomba atômica para reforçar a segurança nacional e a amortização da dívida externa com a venda de fatias do território a grupos estrangeiros. Esse partido também não dá colher-de-chá a trabalhador: quer a extinção do 13º, semana de 48 horas e o fim do salário mínimo. Prega ainda "presidente vitalício, sucessão hereditária e acordos políticos com Chile, Paraguai e África do Sul".

O outro representante da direita é o PODI (Partido Obcecado

do da Direita Inflexível), mais parecido com o PDS nacionalista. É chauvinista, defensor intransigente das cores nacionais e repudia qualquer concessão ao capital estrangeiro. Concentra sua força nos adversários da esquerda e nos corruptos.

O Partido Ideológico do Centro Oscilante (PICO) somente possui ideologia no nome. No gráfico do jogo ele está sempre no poder, balança conforme a maré e muda de cor como camaleão. Faz concessões a ambos os lados e está sempre interessado em compartilhar o poder com quem o detenha. A maior luta é contra os extremos, principais obstáculos à sua permanência no poder. Guarda notáveis semelhanças com o PFL e a ala direita do PMDB.

O regime político do PICO é democracia; o sistema econômico é uma mistura de capitalismo restritivo com socialismo

moderado; defende pouca verba para o ensino e a saúde públicos e total liberdade à iniciativa privada; quer a manutenção da reserva de mercado e paradoxalmente o fim do monopólio estatal do petróleo. Propõe moratória, se o FMI concordar.

O Partido da União dos Lutadores de Esquerda (PULE) tem muito a ver com o chamado grupo autêntico do PMDB (Fernando Henrique, Airton Soares, Fernando Lyra) e alguma semelhança com PCB. É considerado reduto dos teóricos e intelectuais de esquerda; luta pela ascensão ao poder pela via democrática. Apesar de uma linha ideológica definida, admite a conciliação como estratégia para se chegar ao poder.

Defende regime político democrático presidencialista e uma economia socialista; educação e saúde gratuitas em todos os níveis; terra para quem trabalha, com propriedade indi-

idual de no máximo 30 hectares. O PULE propõe a formação de bloco continental e pacto de não-agressão; garantia de emprego a partir dos 18 anos; eleições em todos os níveis; total desarmamento nuclear e não-pagamento da dívida externa.

O Partido da Aliança dos Capitalistas Oberados-PACO é de cunho liberal, defende a chamada democracia capitalista; educação gratuita só até o 1º grau; reforma agrária restrita às terras improdutivas do Governo na Amazônia. Em matéria de segurança nacional, propõe pacto de defesa com os EUA. Quer também extinção do FGTS e uma política de livre exportação. Tem muitas semelhanças com o PTP paulista.

**COLIGAÇÕES**  
Para um partido fazer aprovar propostas de artigos nessa segunda fase, precisa de coligações para obter maioria indispensável. Os jogadores convividos participam da divisão de pontos ganhos, proporcionalmente à sua contribuição na co-

Mas há um perigo que os jogadores precisam observar constantemente — o que infelizmente não é feito na política real. E o "fator de antagonismo", que penaliza o líder de uma coligação que tenha usado o partido de ideologia diametralmente oposta para aprovar um artigo seu. Só para dar um exemplo, a coligação do PC do com o empresário Lindberg Cury seria duramente penalizada pelo "fator de antagonismo".

Ao final do jogo, após a aprovação dos dez artigos, está provada a Constituição, que será progressista ou reacionária. O resultado será inserido no texto da Constituição", que tem o mesmo preâmbulo da real Carta Magna brasileira: "O Congresso Nacional, invocando a proteção de Deus, deixa e promulga a Constituição da República Federativa do Brasil...".

E considerado vencedor o candidato que auferir mais pontos na soma das duas fases. Em dessa versão para adultos, foi criada outra simplificação.

para crianças com menos de 15 anos. Nela, não há compiladores como o fator de antagonismo ou a coligação. É como se fosse uma corrida às avessas, em que o que conta não é o maior número de pontos.

O "Jogo da Constituinte", foi talmente criado por João Lira e Ronaldo Tabosa, que há muito vinham pensando numa forma de engordar a renda mensal da cada vez menos relevante profissão de engenheiro. Em seis meses eles desenvolveram e retocaram todo o projeto. Eles criaram a empresa "J. Brinquedos Ltda (ME)" e têm anos para o futuro.

Com patente devidamente registrada na Junta Comercial, o Jogo da Constituinte", conforme afirmam, foi o maior sucesso antes mesmo do lançamento. Não perca o bonde da história. Participe também da elaboração de uma Constituição", diz, na capa, o apelo do brinquedo.



**Os artifícios  
do novo jogo  
lançado às  
esperas da eleição  
acreditam no seu sucesso.**