

## Da realidade em jogo ao jogo na realidade: os games como baluartes da mudança social

Gilson Cruz Junior

Universidade Federal de Santa Catarina. Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva (LABOMÍDIA). E-mail: [gijao05@hotmail.com](mailto:gijao05@hotmail.com)

Recebido em 09 04 2013, Aceito para publicação em 03 05 2012, Disponível online dia 06 05 2013.

### Resumo

Essa resenha descreve e analisa o livro escrito por Jane McGonigal, intitulado “A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo”, e publicado em 2012 pela editora *BestSeller*. Trata-se de uma obra que defende uma hipótese relativamente ousada e controversa: muito mais do que formas de entretenimento, os games são capazes de desencadear transformações sociais significativas, e no futuro contribuirão para a solução de vários problemas globais.

**Palavras-chave:** Videogames, Jogos, Design, Jane McGonigal.

### Abstract

This review describes and analyzes the book written by Jane McGonigal, titled "The reality is broken: why games make us better and how they can change the world", and published by BestSeller press in 2012. It is a work that defends a relatively bold and controversial hypothesis: much more than forms of entertainment, video games are capable of unleashing significant social changes, and in the future will contribute to the solution of many global problems.

**Keywords:** Video Games, Games, Design, Jane McGonigal.

---

A obra “A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo<sup>1</sup>”, publicada em 2012 pela editora *BestSeller*, tem como objetivo revelar o potencial de transformação social incubado nos vídeo games. Diante da crescente onda de generalização dos jogos digitais, o trabalho se propõe a ampliar a visão acerca dos *games* como força cultural, mostrando como eles podem ultrapassar o âmbito do entretenimento “escapista” – expressão utilizada pela própria autora –, promovendo avanços significativos em vários setores da sociedade.

O livro em questão é de autoria de Jane McGonigal, designer de jogos norte americana especialista em jogos de realidade alternativa, que dirige diversos projetos na área de entretenimento digital, e que presta consultoria para diversas empresas e organizações, dentre as quais, destacam-se Banco Mundial, Disney e Microsoft. Doutora em Estudos da Performance pela Universidade da Califórnia, McGonigal tem

se destacado na cena mundial por levantar a seguinte bandeira: os videogames têm o potencial de solucionar grandes problemas do mundo real. Militante de causas humanitárias, a autora também é conhecida pelo alto poder persuasivo das palestras que profere acerca do tema, tendo sido agraciada com inúmeros prêmios e menções honrosas decorrentes de seus trabalhos.

Sem a pretensão de citar todo esse conjunto, eis algumas das condecorações recebidas por ela: melhor jogo de impacto social (*Games for Change*); melhor narrativa (*Come Out and Play International Games Festival*); categoria inovação (*International Game Developers Association*); categoria ativismo (*SXSW Interactive*); 16ª fala mais cativante de todos os tempos (*TED Talks*). Além disso, Jane também é presença constante nos rankings feitos por diversas entidades de renome, figurando em listas como: a das 20 mulheres mais importantes no ramo dos videogames (*Gamasutra*); dos 50 maiores designers de jogos do planeta (*Game Developers Magazine*); dos 35 maiores inovadores mudando o mundo através da tecnologia (*MIT Technology Review*); das 20 mulheres mais inspiradoras do planeta (*O Magazine*); das 10 ideias mais inovadoras na e para ciência (*New York Times*).

O livro em pauta se divide em três partes, somando um total de 16 capítulos, dentre os quais, estão inclusos os tópicos de introdução e conclusão. Além disso, apresenta um apêndice no qual são explicados diversos termos e expressões presentes ao longo dos capítulos, juntamente com algumas indicações de materiais complementares ligados a cada um deles.

“Os jogadores de videogame estão cansados da realidade<sup>1</sup>” (p. 12): assim declara a sentença inicial do livro. McGonigal<sup>1</sup> esclarece que, conforme os *games* se popularizam em diferentes regiões do planeta, evidencia-se o fato de que o envolvimento dos jogadores com essa atividade atende a um conjunto cada vez mais extenso de objetivos. Se em outrora os videogames foram encarados exclusivamente como signo da frivolidade e do “passatempo”, hoje essa compreensão se revela altamente limitada, posto que tais jogos vêm assumindo funções que estão muito além da diversão pura e simples. Grosso modo, todas elas remetem a carências psicossociais básicas surgidas no transcurso da vida “real”, e que não são supridas por ou neste plano, fato que leva a autora a declarar que, em comparação aos games, a realidade é “quebrada”, incompleta.

Após explicitar o descompasso existente entre os jogos eletrônicos e a realidade, McGonigal<sup>1</sup> traz à baila a figura dos criadores de jogos. No entendimento da autora, ao conceberem universos lúdicos cada vez mais complexos, estes profissionais fundam e aprimoram um vasto arsenal de instrumentos e habilidades capazes de instigar as pessoas a se envolverem de modo cada vez mais intenso em atividades aparentemente sem importância. Frente a essa observação, a autora<sup>1</sup> apresenta a tese que é desenvolvida ao longo de todo o livro:

Se usarmos tudo o que os criadores de jogos aprenderam sobre a otimização da experiência e a organização de comunidades colaborativas, e aplicarmos isso à vida real, prevejo jogos que nos estimularão a começar bem o dia depois de acordarmos. Prevejo jogos que reduzirão nosso estresse no trabalho e aumentarão drasticamente a

satisfação profissional. Prevejo jogos que poderão consertar os sistemas educacionais. Prevejo jogos que irão tratar de depressão, obesidade, ansiedade e transtorno de déficit de atenção. Prevejo jogos que auxiliarão os idosos a se sentirem envolvidos e socialmente conectados. Prevejo jogos que aumentarão nossas capacidades humanas mais essenciais – sermos felizes, resistentes e criativos – e nos darão poder para mudar o mundo de formas significativas (p. 23-24).

Na primeira parte da obra, McGonigal<sup>1</sup> discute a respeito de como os videogames nos tornam pessoas mais felizes. Antes disso, volta-se ao conceito de jogo, tema do primeiro capítulo, que para ela corresponde ao esforço voluntário de resolver problemas desnecessários, e que, em geral, apresenta as seguintes características: a) objetivos a alcançar; b) regras a cumprir; c) participação voluntária; d) *feedbacks*. Na sequência, a autora discorre sobre como os criadores de jogos estão se tornando verdadeiros “engenheiros da felicidade”, analisando diferentes características dos games contemporâneos à luz das descobertas da psicologia positiva, campo cujo objetivo principal é investigar as questões implicadas na satisfação e no bem estar dos seres humanos. Ancorada em estudiosos como Mihaly Csikszentmihalyi, psicólogo frequentemente referenciado nas discussões sobre a diversão, McGonigal destaca a importância de banhar o cotidiano (e seus afazeres) com a racionalidade típica dos jogos, de modo a proporcionar à sociedade um vasto e acessível conjunto de experiências ótimas<sup>2</sup>, condição primeira para o gozo de uma pretensa felicidade.

Nos quatro capítulos seguintes pertencentes à primeira parte do livro, McGonigal<sup>1</sup> descreve diferentes tipos de recompensas intrínsecas dos *games*, apontando algumas das maneiras pelas quais cada uma delas é superior à realidade no que se refere à satisfação de necessidades humanas psicossociais básicas. O primeiro atributo abordado é o trabalho (mais) satisfatório: segundo a autora, as tarefas oferecidas pelos jogos digitais são orientadas por metas claras, exequíveis e envolventes, e nas quais é possível visualizar claramente os impactos de nossos esforços. Isto está diretamente relacionado à persistência otimista, quer dizer, ao comportamento diligente e obstinado despertado no jogador, que, ao encarar as falhas como condições para o êxito num *game*, deixa de temer as inevitáveis situações de fracasso que o esperam. Além disso, há também a conectividade social, possibilidade de estabelecer laços sociais e compartilhar experiências, que é uma característica diretamente associada ao potencial dos jogos contemporâneos, sobretudo os *on-line*, de fundar comunidades, isto é, “espaços de afinidade apaixonada<sup>3</sup>”. Por fim, é discutida a adesão a projetos socialmente relevantes: nesse caso, os games são entendidos como atividades nas quais diferentes indivíduos coordenam esforços e colaboram entre si, em favor de causas que transcendem a interesses pessoais, e que, mesmo circunscritas num universo narrativo fictício, não deixam de ser significativas para seus participantes.

Estas e outras ideias presentes ao longo do livro são tratadas à luz de um exaustivo trabalho de revisão, constituído basicamente por resultados de pesquisas científicas, juntamente com notícias e informações oficiais que relatam situações marcantes do e no

universo dos videogames. Além disso, valendo-se da sua experiência como profissional do ramo, McGonigal<sup>1</sup> discorre sobre diversos projetos de games com os quais esteve diretamente envolvida, demonstrando os objetivos alcançados por cada um deles, bem com as suas contribuições para a resolução de problemas concretos do mundo real.

Na segunda parte da obra, McGonigal redireciona seu foco aos *alternative reality games (ARG'S)* – ou apenas jogos de realidade alternativa. Embora circule entre os profissionais da área desde o início dos anos 2000, este termo designa um campo de pesquisa e intervenção que, mesmo ascendente, ainda se encontra em estágio experimental. Em linhas gerais, a autora define os ARGs como sendo jogos antiescapistas: se nos videogames convencionais a intenção principal é criar linhas de fuga da realidade, os ARGs seguem na direção oposta, buscando aumentar a permeabilidade da vida cotidiana às ações perpetradas em condições de jogos. Nesse sentido, é comum que essa modalidade se diferencie dos demais games em diversos aspectos, dentre os quais, destacam-se: a) estilo – possui padrões técnicos e estéticos altamente variados; b) escala – pode operar mediante atividades efêmeras, geograficamente demarcadas e com público-alvo bem definido; c) objetivos – muito mais do que apenas divertir, tais jogos costumam servir a propósitos mais “nobres”; d) orçamento – em virtude de todas essas distinções, os ARGs tendem a demandar uma carga consideravelmente reduzida de recursos técnicos, humanos e financeiros.

Na sequência, McGonigal<sup>1</sup> lista três tipos de jogo de realidade alternativa que têm se mostrado bastante populares na atualidade. O primeiro deles abarca os ARGs de administração de vida: usualmente amparados por programas, serviços e aplicativos de computador, buscam auxiliar as pessoas gerirem sua rotina diária de modo semelhante a um jogo. Um exemplo é o *Chore Wars*, game criado para ser jogado entre famílias, e cujo objetivo principal é somar pontos através da realização de tarefas domésticas banais, tais como varrer o chão da sala, jogar o lixo fora, lavar a louça ou ainda buscar o filho/irmão menor na escola.

A segunda categoria é composta pelos ARGs organizacionais, na qual o design de jogos assume o posto de filosofia norteadora da criação e reestruturação de instituições inteiras ou apenas de algumas de suas práticas. O programa *Quest to Learn* (jornada rumo ao aprendizado) é uma das iniciativas dessa natureza: trata-se de uma escola experimental fundada na cidade de Nova Iorque que, muito mais do que apenas trabalhar com jogos “educativos”, tornou-se um game, substituindo aulas por missões, a figura do aluno pelos personagens heróicos, e os aprendizados por “superpoderes”.

E por último, McGonigal<sup>1</sup> menciona os ARGs conceituais, vertente que se utiliza fortemente da internet e das mídias digitais como forma de difundir princípios (missões, regras e recompensas) típicos dos games, permitindo que os jogadores os adaptem às suas condições e recursos, utilizando-os em conformidade com seus próprios interesses. Motivada por seu estado de convalescência, Jane criou o *Super Better*: jogo que ajuda pessoas doentes a se recuperarem de forma rápida e menos dolorosa. Para isso, o game estipula uma série de tarefas para o jogador, como: a) criar uma nova identidade secreta – seguindo a lógica da *mimicry*<sup>4</sup>, esta demanda serve forçar o participante a assumir

papel de herói, fornecendo-lhe parte da autoestima necessária para se recuperar; b) recrutar aliados – partindo da premissa de que todo super-herói precisa de um fiel ajudante, esta tarefa impele o jogador a buscar auxílio de seus entes mais próximos, evitando o isolamento típico dos quadros clínicos mais crônicos; c) encontrar os vilões – se todo tratamento exige do paciente cuidados especiais, é fundamental identificar as principais contra-indicações, isto é, os “vilões” que podem ser prejudiciais nesse processo. Embora a lista de missões ainda prossiga, o que vale ser destacado em ARGs como o *Super Better* é que “um jogo de realidade alternativa pode ser tão simples quanto uma boa ideia, uma maneira nova de observar o problema<sup>1</sup>” (p. 147).

No que diz respeito ao design de jogos de realidade alternativa, McGonigal explica que, antes de iniciar o processo de criação, é conveniente levar em conta alguns critérios e parâmetros estratégicos. Mais precisamente, chama a atenção para a necessidade de, antes de iniciar a criação propriamente, realizar um diagnóstico acerca da realidade para a qual o jogo será concebido. Para isso, a autora<sup>1</sup> sugere os seguintes conjuntos de questões:

Primeiro: *quando* e *onde* precisamos de uma realidade alternativa? Quais situações e locais as exigem – e quando seria mais indicado deixar a realidade agir sozinha?

Segundo: *quem* incluiríamos em nossos jogos de realidade alternativa? Além de nossos amigos mais próximos e familiares, de quem mais nos beneficiaríamos se os convidássemos para jogar conosco?

Terceiro: *quais* atividades deveríamos adotar como mecanismos principais em nossos jogos de realidade alternativa? O projeto de um jogo é uma estrutura – metas, restrições, *feedback* –, mas, dentro dessa estrutura, podemos pedir aos jogadores para fazer quase tudo. Quais hábitos deveríamos encorajar? Quais ações deveriam se multiplicar? (p. 151).

Os capítulos da terceira e última parte do livro estão inteiramente voltados à apresentação de relatos envolvendo usos e aplicações de jogos de realidade alternativa “inovadores”. Apesar de singulares em termos estruturais, todos eles foram concebidos com a finalidade de contribuir com a resolução de problemas do mundo real: desde a análise e fiscalização dos gastos realizados por parlamentares sob suspeita (*Investigate your MP's Expenses*); até a formulação de hábitos e modos de vida alternativos para se viver num cenário imaginário – ou seria futuro? – onde não existe petróleo (*World Without Oil*); passando pela realização de grandes disputas públicas de gentileza (*Cruel 2 be Kind*). Cada um desses exemplos ilustra, ao menos para McGonigal, o quanto jogos de realidade alternativa podem auxiliar no enfrentamento de grandes problemas mundiais, ao reunir e mobilizar, ainda que temporariamente, grandes contingentes em torno de metas e interesses comuns.

No geral, o livro apresenta grandes contribuições para diversas áreas, sobretudo para aquelas que de algum modo almejam transformações sociais de pequeno e médio porte. Nesse sentido, vale destacar a resignificação promovida por McGonigal acerca da natureza e da essência dos videogames como forma cultural. Distanciando-se do



entendimento de que os jogos são domínios sagrados e imaculados, isto é, círculos mágicos isolados da realidade, como declara Huizinga<sup>5</sup>, McGonigal mostra o quanto a relação dos *games* com o restante da vida pode se estabelecer em regime de parceria.

Além disso, a obra também revela que o design de jogos pode ser uma atividade menos complicada do que se imagina. Em geral, acredita-se que a criação de *games* é um processo necessariamente complexo, conduzido por equipes de profissionais dotados de conhecimentos técnicos altamente especializados, e estruturado em função de uma extensa parafernália tecnológica. Entretanto, essa é uma visão que aos poucos vem sendo desmistificada, conforme surgem novas experimentações lúdicas que acionam as mídias de modos distintos daqueles que se observa nos videogames convencionais. ARGs podem ser criados em contextos nos quais existam recursos (técnicos, financeiros e humanos) escassos, uma vez que se trata de um trabalho fundamentalmente conceitual. Se instrumentalizado com os conhecimentos corretos, qualquer indivíduo pode ser um *game designer*, e com isso pode criar situações de interação lúdica capazes de gerar efeitos significativos em sua realidade, mesmo que estas não sejam mediadas por telas, consoles e *joysticks*.

Por outro lado, é perceptível o excesso de entusiasmo e otimismo que permeia a escrita de McGonigal. De fato, é notável a sua preocupação em refletir de modo sistemático acerca das maneiras pelas quais os games abrem caminhos para a felicidade, desconstruindo diversos mitos cristalizados no imaginário dessa forma de cultura. Ainda assim, seu esforço deixa lacunas no que se refere aos objetivos e desdobramentos dos ARGs aos quais atribui compulsoriamente intenções socialmente benéficas. Mais precisamente, pouco se discutiu acerca dos projetos de sociedade por trás de cada um desses jogos. Ciente de que muitos deles são encomendas financiadas por organismos multilaterais internacionais ou mesmo por entidades sob o toldo da iniciativa privada, a autora pouco problematiza como e em que medida as visões políticas dessas agências interferem no tipo de mudança social gerada pelos games produzidos. Somente assim seria possível identificar para quais direções apontam a felicidade de proporções globais cobijada pela autora.

## Referências

- (1) McGonigal J. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Bestseller; 2012.
- (2) Csikszentmihalyi M. Fluir: uma psicologia dela felicidad. Barcelona: Editora Kairós; 2000.
- (3) Gee JP, Hayes E. Language and learning in the digital age. New York: Routledge; 2011.
- (4) Caillois R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia; 1990.
- (5) Huizinga J. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva; 2008.