

V!RUS

revista do nomads.usp
nomads.usp journal
ISSN 2175- 974X

**ações culturais e meios
digitais cultural actions
and digital media**

sem 1 - 12

Como citar esse texto: FELIPPE, M; ROCHA, V. Um jogo real e virtual para mudar o mundo já. **VIRUS**, São Carlos, n. 7, julho 2012. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus07/?sec=5&item=4&lang=pt>>. Acesso em: dd mm aaaa.

Um jogo real e virtual para mudar o mundo já

Mariana Felipe e Val Rocha

Mariana Felipe é jornalista formada pela Universidade Católica de Santos. Trilhou seu caminho em assessoria de imprensa, Comunicação Comunitária e Educomunicação. Em 2009, participou do programa internacional de formação vivencial de jovens em liderança e empreendedorismo social Guerreiros Sem Armas, do Instituto Elos. Desde 2010, trabalha nesta organização com mídias sociais, assessoria de imprensa, produção de conteúdos e mobilização comunitária por meio da Metodologia Elos e Jogo Oasis.

Val Rocha é arquiteta e urbanista, graduada pela Universidade Federal da Bahia, especialista em uso de terras urbanas e regularização fundiária pelo IHS (Holanda) e pós-graduada em Jogos Cooperativos pela Unimonte (Santos). É a coordenadora do Núcleo de Relacionamento do Instituto Elos Brasil.

O Instituto Elos é uma organização não-governamental com o propósito de impulsionar o movimento de fazer acontecer já o mundo que todos sonhamos. Para isso, propõe soluções inovadoras para construir o melhor dos mundos de maneira coletiva e prazerosa através de uma fórmula simples: onde em geral se busca escassez, nós buscamos abundância. É cada dia mais evidente que a maior riqueza do planeta é a diversidade e contamos com essa diversidade na hora de construir estratégias para transformar o mundo. Na nossa visão de mundo melhor empresas e comunidades, adultos e crianças, governos e sociedade civil, trabalham, convivem, vivem lado a lado e oferecem o seu melhor para o melhor dos mundos.

Essa crença se reflete em uma equipe diversa, uma composição de experiências e um mosaico de saberes que vem sendo montado ao longo de uma história que começou no ano 2000. O Elos nasceu de um encontro de 5 jovens arquitetos e se tornou uma comunidade multidisciplinar focada em desenhar estratégias para construir o melhor dos mundos começando agora mesmo.

Há alguns anos, descobrimos que uma das melhores estratégias que podemos utilizar para realizar nosso propósito são os jogos. Por conta disso, temos investido grande parte de nosso tempo em ferramentas como essa.

As ações do grupo que, posteriormente, tornou-se o Instituto Elos começaram em 1995, quando alguns jovens estudantes de Arquitetura da Universidade Católica de Santos (Santos, Brasil) resolveram empreender a reforma total do então abandonado Museu de Pesca de Santos (Santos, Brasil). Saiba mais sobre essa história aqui:

Vídeo 1: A experiência do Projeto Reviver no Museu de Pesca de Santos. Fonte: MKT VIRTUAL, 2011. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ICHH-UYB8_g&feature=player_embedded>.

Pensar alternativas de replicar essa experiência proporcionando a mesma qualidade de aprendizado passou a ser uma busca constante. Primeiro, surgiu o programa Guerreiros Sem Armas e, após, vieram os primeiros rascunhos da Metodologia Elos. Em 2003, o Instituto Elos realizou um mutirão comunitário que reconstruiu a praça Paquetá-Nagasaki, em Santos, São Paulo, em parceria com a Associação dos Cortiços do Centro (ACC). Esse se tornou um momento histórico: o primeiro mutirão com o nome Oasis, aplicando claramente uma dinâmica de jogo em sua estrutura fundamental.

A história e o vídeo dessa ação espalharam-se e o Oasis foi ficando conhecido, principalmente no estado de São Paulo. Realizamos outras experiências de sucesso e muitas pessoas começaram a manifestar a vontade de realizar Oasis em vários lugares diferentes. Cientes de que seria impossível estar em todos estes locais, a equipe do instituto tomou uma decisão que mudou os rumos de seu trabalho: tornar o Oasis uma tecnologia social de uso livre. Surgiu, então, um novo desafio: como disponibilizar a metodologia para replicação, garantindo a qualidade das ações? Jogo foi a resposta.

O Oasis é fruto da experiência do Elos com várias comunidades (caiçaras, rurais, urbanas...) e, por essência, teria que ser um jogo cooperativo, afinal, realizando um sonho comum, todos ganham; não há perdedores. A comunidade ganha um novo espaço para desfrutar e todos os mobilizadores e apoiadores ganham a oportunidade de exercitar a melhor versão de si mesmos, fortalecer-se pessoalmente e fortalecer a confiança no trabalho coletivo, fora muitos outros aprendizados.

Como Val Rocha publicou no texto "Aprender juntos, aprender mais!"

A experiência de participar em um jogo cooperativo é uma oportunidade de aprendizagem vivencial: aprende-se sobre os seus próprios limites e como relacionar-se com o outro. Esta forma de aprender baseia-se na Pedagogia da Cooperação: um conjunto de processos, procedimentos, sinais e indicadores que apóiam aqueles que se dispõem a encontrar soluções cooperativas diante de situações-problema complexas (ROCHA, 2011).

Quando vamos às comunidades, buscamos reestabelecer laços e apoiá-las a reconhecer o que tem em comum, pois para nós, é isso que as faz uma comum-idade ou um coletivo de

peças diversas com um elemento muito importante em comum. O Jogo Oasis torna-se, então, uma forma de nutrir esse sentimento, pois como diz Fábio Brotto em seu texto "A Pedagogia da Cooperação: Construindo um Mundo onde Todos podem VenSer!"

É preciso nutrir e sustentar permanentemente o processo de integração da Cooperação no cotidiano pessoal, comunitário e planetário, reconhecendo-a como um "estilo de vida", uma conduta ética vital, que esteve consciente ou inconscientemente, presente ao longo da história de nossa civilização. (BROTTO, 2009).

Depois de muitas pesquisas e horas dedicadas à criação, tivemos em 2008 a primeira versão do Jogo Oasis com estrutura parecida a que utilizamos hoje, com cartinhas, regras e folha de instruções. Os primeiros a testá-lo foram os participantes da edição 2009 do Guerreiros Sem Armas, durante os mutirões do programa. No fim da formação, os guerreiros (como chamamos os participantes desta formação) receberam o desafio (e toparam!) de realizar 82 jogos Oasis em seis meses. Para isso, todos tinham que se arriscar e encarar o desafio de facilitar sozinhos uma tecnologia que haviam acabado de conhecer.

Na hora de empreender suas ações, surgiram muitas dúvidas e receios e a *internet* tornou-se a principal aliada desse grupo, que criou uma rede social¹, produziu muitos conteúdos e alimentou diversos fóruns de discussões, que não só tiravam dúvidas, mas enriqueciam a prática através da troca de experiências. Muitas outras pessoas interessadas no jogo e em ações de transformação juntaram-se à rede e passaram a contribuir com suas experiências não só nessa, mas também em outras tecnologias sociais (como jogos cooperativos, danças circulares, *World Café*, *Open Space*), o que fez com que o processo ficasse cada vez mais rico.

Esse grupo de jovens faz parte de uma geração que sabe utilizar muito bem o poder da rede. E que já havia vivido uma experiência real de como utilizar a *internet* como aliada em ações reais. Falaremos sobre isso abaixo.

Hoje, depois de 3 anos, o Jogo Oasis está consolidado como uma ferramenta de apoio à mobilização cidadã para a realização de sonhos coletivos, com uma brochura sobre ele registrada na Biblioteca Nacional, e continuamos trabalhando para seu constante aprimoramento.

O Caminho do Guerreiro

Hoje, um dos nomes mais consagrados no mundo de jogos é o da *designer* de jogos Jane McGonigal. Em suas pesquisas, ela observou o comportamento das pessoas e relata uma característica marcante dos jogadores diante dos desafios que os jogos propõem: eles são

¹ Disponível em: <<http://www.oasismundi.ning.com/>>.

dispostos a ajudar quem precisa, dedicam-se a resolução do problema pelo tempo necessário e, o mais importante, diante de um obstáculo ou derrota, o jogador está sempre disposto a tentar de novo. No jogo, diz McGonigal (2010), nos aproximamos da melhor versão de nós mesmos.

No artigo "Que tal criar um jogo?" , Felipe Vila e Magda Vila (2011) afirmam:

Jogos são ferramentas fantásticas para aprendizagem de adultos: eles envolvem, dinamizam o aprendizado e são capazes de desenvolver diversas competências através da experiência direta, algo muito valioso nesses tempos em que quase tudo é virtual.

O que dizer então de uma experiência em que se realiza ações reais de mobilização e as relata em um *blog*? Temos a oportunidade de observar isso claramente no processo que utilizamos para selecionar 60 jovens de diversas partes do mundo para participar do programa Guerreiros Sem Armas². Desde 2006, para participar do programa Guerreiros Sem Armas, os jovens devem participar do jogo "Caminho do Guerreiro". Durante um mês, eles realizam ações práticas a partir de 6 tarefas desenvolvidas pela equipe Elos e documentam todo o processo em um *blog* criado exclusivamente para este fim. Eles são convidados a exercitar a criatividade: vale enriquecer o material com vídeos, músicas, desenhos e tudo o mais que eles conseguirem imaginar e que os apoie a expressar-se da melhor forma possível! E durante o caminho, descobrem que a distância entre os dois mundos é muito menor do que parece.

O processo seletivo convida os jogadores a realizarem seis tarefas que os levam a uma reflexão individual profunda, passa pela percepção do impacto e relação entre a pessoa e o seu entorno e culmina com a materialização de uma ação capaz de transformar a realidade. A primeira aplicação dessa ferramenta ocorreu em 2007, em um formato de tabuleiro. Os inscritos deviam jogar, relatar os resultados em um caderno e enviar para o Elos. Em 2009, passou a ser um desafio virtual, relatado em um *blog*. A edição 2011 seguiu este formato e produziu resultados ainda mais impactantes³. Em 2012, o processo seletivo reúne mais de 600 jovens de cerca de 60 países do mundo.⁴

Além do formato, muita coisa mudou ao longo dos 5 anos desde que o Caminho do Guerreiro foi criado. Também mudou muito a percepção que a sociedade tem dos jogos e de como estes podem apoiar a transformação do mundo.

Inovações em 2012

² Disponível em: <<http://www.guerreirossemarmas.net>>.

³ Caminho do Guerreiro (blog). Disponível em: <<http://www.caminhodoguerreiro2.wordpress.com/>>.

⁴ Para mais informações sobre o terceiro caminho do guerreiro, acesse: <<http://prezi.com/epbe4ocdjnsf/caminho-do-guerreiro-iii>>.

O jogo utilizado para a seleção dos Guerreiros não é um jogo competitivo desde o seu princípio e a cada edição dedicamo-nos a buscar meios de estimular a cooperação e a interação entre os inscritos. Em 2012, criamos um *blog* exclusivo para a realização do processo seletivo, que pretende ser um ambiente favorável à interação entre jogadores e dar maior visibilidade das ações realizadas por eles no jogo. Diferente de outros anos, em que enviamos as tarefas por *e-mail*, agora os jogadores devem checar as tarefas no *blog*⁵. Essa foi uma estratégia para estimulá-los a conhecer os outros inscritos que se dispuseram a transformar o mundo agora mesmo, pois os nomes de todos os jogadores ficam em uma aba lateral (temos um *blog* em português, um em inglês e um espanhol e os jogadores ficam também divididos por idioma).

Outra novidade é que desta vez, guerreiros de outras edições podem interagir muito de perto com os jogadores do Caminho do Guerreiro, apoiando quem está realizando as tarefas como padrinhos. Como já viveram essa mesma experiência e sabem o que espera os jogadores no programa, estes tornaram-se peças fundamentais para incentivar, dar dicas e estimular a busca por caminhos diferenciados.

Cabe também aos padrinhos ler os *blogs* e fazer sugestões que apoiem os candidatos a tornar o conteúdo do seu *blog* claro e interessante. Essa nova personagem foi introduzida para trazer mais dinâmica ao jogo e elevar o nível dos jogadores através da discussão sobre os temas abordados a cada tarefa.

Os resultados do processo seletivo têm impacto direto sobre a vida dos jogadores, mas vão além disso e têm grande potencial inspirador para outros jovens dentro e fora do jogo. Ao nos dar conta disso, adotamos na edição 2012 a prática de destacar resultados de tarefas que foram marcantes em edições anteriores.

Pela segunda vez seguida, percebemos nos jovens que participam no Caminho do Guerreiro um grande potencial para sonhar, um conjunto de habilidades úteis e um histórico de formação invejável, acompanhados algumas vezes, de uma dificuldade de colocar em prática todos esses recursos para alcançar o objetivo desejado. Nosso papel nesse caminho é estimular estes jovens a darem o primeiro passo em direção à implementação das suas idéias. Parece muito simples dito assim, até obvio, mas quando colocamos na balança o nível de perfeccionismo destas pessoas, o medo de julgamento e a percepção generalizada de que “mudar o mundo” não é uma missão fácil, o desafio pode se tornar desestimulante e intimidador.

Diante destes obstáculos, é comum encontrar desculpas para evitar a dor e a frustração: o tempo é insuficiente, o desafio é grande demais, as pessoas não querem cooperar etc. O fato mais importante a ser lembrado neste ponto é que o desafio do Caminho do Guerreiro é

⁵ Disponível em: <<http://www.caminhodoguerreiro2.wordpress.com>>.

aberto e cada pessoa é responsável por decidir suas ações. Perguntamos aos participantes: o que você pode fazer, em 10 dias, com os recursos disponíveis, para transformar uma realidade da qual você faz parte? Reforçamos constantemente que o Caminho do Guerreiro não é um jogo de competição. É uma oportunidade.

- para os jogadores colocarem em prática as suas melhores habilidades para transformar a realidade;
- para o Elos encontrar pessoas com as qualidades ideais para compor um grupo de empreendedores sociais;
- para uma comunidade receber um presente.

Já tivemos experiências de jovens que fizeram ações maravilhosas, foram selecionados, mas tornaram-se tão apaixonados pelo projeto que executaram, que não vieram ao programa, pois decidiram empreender seu sonho naquele momento mesmo. Para nós, essa é uma vitória! Afinal, contribuir para que alguém fique confiante o suficiente para começar a mudar o mundo já dando o seu melhor é exatamente o propósito do Elos.

Referências

ROCHA, V. Aprender juntos, Aprender mais! In: Pedagogia da Cooperação, **Instituto Elos** (website), 15 jul. 2011. Disponível em <<http://institutoelos.org/?p=1484>>. Acesso em: 26 abr. 2012.

BROTTO, F. O. A Pedagogia da Cooperação: Construindo um Mundo onde Todos podem VenSer! In: Textos e Artigos, **Projeto Cooperação**, (website) 14 abr. 2009. Disponível em <www.projetocooperacao.com.br/2009/04/14/a-pedagogia-da-cooperacao-construindo-um-mundo-onde-todos-podem-venser>. Acesso em: 10 mai. 2012.

VILA, F.; VILA, M. Que tal criar um jogo? In: **Instituto Elos** (website), 5 abr. 2011. Disponível em <<http://institutoelos.org/?p=1291>>. Acesso em: 10 mai. 2012.

MCGONIGALI, J. Jane McGonigal: Gaming can make a better world [vídeo eletrônico]. In: **TED Ideas Worth Spreading**, fev. 2010. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html>. Acesso em 15 mar. 2012.