

Globethics Repository



Games for Change podem mudar a realidade? [Games for Change can change reality?]

This page was generated automatically upon download from the Globethics Repository.
More information on Globethics see <https://www.globethics.net>. Data and content policy of Globethics Repository see <https://repository.globethics.net/pages/policy>.

Item Type	Article
Authors	Gallas, Luciano
Publisher	Instituto Humanitas Unisinos - IHU
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-09-17 18:34:46
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/158409

Entrevista de Eventos

Games for Change podem mudar a realidade?

“Podemos considerar os jogos, sejam estes digitais ou analógicos, como um meio com potência para lidarmos com as mais diferentes temáticas, da mesma forma que o cinema, a literatura e a música fazem”, enfatiza João Ricardo Bittencourt

POR LUCIANO GALLAS

“E stamos em constante movimento, experimentando e aprendendo. É uma ideia errônea da nossa sociedade latina ocidental crer em espaços e momentos exclusivos de aprendizagem e atribuir escalas de valores para o conhecimento – mais e menos importante. Os espaços de ensino têm muita dificuldade de ver o jogo como uma forma de aprender. Estes espaços devem ser conteudistas, didatizantes, tratar das temáticas contidas nas apostilas. Por outro lado, o jogo vai propiciar uma experiência espontânea que essencialmente deve ser divertida”, pondera o analista de sistemas João Ricardo Bittencourt.

Na entrevista a seguir, concedida por e-mail à **IHU On-Line**, o pesquisador discorre sobre as possibilidades de reflexão e mudança social inerentes aos jogos, interpretados como um importante instrumento de aprendizagem na sociedade atual. “Não dá para colocar no jogo ‘fulano não come pizza porque faz mal’, mas colocamos no jogo situações em que o personagem do jogador, ao comer muita pizza, tenha dificuldade para mover-se. Naturalmente, o jogador pensa: ‘Terei que comer menos pizza’. Ponto. O jogo cumpriu

seu papel. As discussões nutricionais ocorrerão em outros momentos e em outros formatos. O conhecimento é rizomático e não podemos ter a ilusão de que ele é totalizante. Vamos ver, rever, sentir de outras formas e, principalmente, experimentar”, frisa o entrevistado.

João Ricardo Bittencourt é bacharel em Análise de Sistemas pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, mestre em Ciência da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unisinos, na linha Mídias e Processos Audiovisuais. É professor assistente da mesma instituição, com atuação na graduação tecnológica em Jogos Digitais. Coordena o estúdio experimental de jogos digitais da Unisinos – *Atomic Rocket Entertainment* – e o *chapter* Rio Grande do Sul da *International Game Developer Association* – IGDA. Bittencourt vai ministrar a oficina *Como os jogos digitais podem mudar a realidade?* nesta terça-feira, dia 09-09, na Sala Ignacio Ellacuría e Companheiros, no Instituto Humanitas Unisinos – IHU, das 17 às 19 horas.

Confira a entrevista.

IHU On-Line – No que consistem exatamente os denominados *Games for Change*?

João Ricardo Bittencourt – Trata-se de um movimento que começou em 2004 tratando de temas sérios e importantes para a humanidade de forma lúdica, utilizando jogos tanto digitais quanto analógicos. Esse movimento consolidou-se como uma organização mundial sem fins lucrativos com sedes mundiais, na Europa, na

Austrália e na América Latina. A tese de Jane McGonigal¹, *Reality is Broken*

¹ **Jane McGonigal**: designer estadunidense de jogos de realidade alternativa, projetados com o objetivo central de resolver problemas reais. É diretora de pesquisa e desenvolvimento de jogos no Institute for the Future (Instituto para o Futuro). Ela tem um doutorado na Universidade da Califórnia, Estados Unidos, em estudos e jogos de desempenho de pesquisa e já lecionou design de jogos e teoria dos jogos na própria Universidade da Califórnia e no San Francisco Art Insti-

(*A Realidade em Jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo* – Rio de Janeiro: Record, 2012), contribuiu muito para o movimento. Ela afirma que poderemos fazer um mundo melhor através dos jogos.

tute. Mantém o site <http://janemcgonigal.com>. (Nota da IHU On-Line)

IHU On-Line – Que efetiva contribuição estes jogos podem dar à formação para a cidadania e para a responsabilidade social?

João Ricardo Bittencourt – Os jogos digitais, independente de sua finalidade, possuem uma natureza interativa, experimental e de coautoria. Não falamos de espectadores, mas de interadores. Um sujeito que é construído pelo autor e pelo algoritmo. Cidadania e responsabilidade social envolvem basicamente preocupação com o bem comum, um senso de coletividade e, principalmente, cooperação. Não podemos ser ufanistas e afirmar que os jogos categoricamente criam cidadãos, mas podemos percebê-los como uma forma de instigar, provocar, criar experiências significativas para promover a reflexão, a resolução de problemas. Assim, os jogos podem produzir uma experiência estética, em coautoria com o sujeito que joga, visando refletir sobre o bem comum, a sociedade, questões-chave para o progresso da humanidade. E o mais importante de tudo: de uma forma espontânea, livre, divertida, sem ser didatizante, moralizante ou conteudista.

IHU On-Line – De que forma os jogos digitais podem mudar a realidade?

João Ricardo Bittencourt – Existem alguns fatos interessantes mostrados por McGonigal. Um jovem americano de 21 anos de idade já passou cerca de 10 mil horas jogando. Se consideramos que desta totalidade somente 1% fosse dedicado para jogos digitais com este propósito de reflexão, de mudança da realidade, seria uma dedicação de 100 horas para estas atividades. Uma pesquisa feita em 2011 pelos Parceiros Voluntários² afirma que os jovens de 16 a 29 anos dedicados ao voluntariado junto à entidade oferecem em média 3,2 anos para estas atividades, com uma carga horária semanal de 4,6 horas. Isso totaliza cerca de 700 horas ao longo dos 3,2 anos. Não estou compa-

² **Parceiros Voluntários:** organização não-governamental, sem fins lucrativos, criada em 1997 no Rio Grande do Sul. Tem como objetivo qualificar pessoas e instituições, por meio de tecnológicos sociais e voluntariado. (Nota da IHU On-Line).

“Os jogos podem produzir uma experiência estética, em coautoria com o sujeito que joga, visando refletir sobre questões-chave para o progresso da humanidade”

rando duas medidas distintas, mas essas duas pesquisas servem como um indicador de que os jogos digitais com esta abordagem de mudar a realidade podem representar um sétimo do tempo total dedicado ao voluntariado. E isso considerando que os demais 99% do tempo o jovem continuará jogando com fins de entretenimento. A base de jogadores do maior jogo on-line do mundo, o *World of Warcraft*, atualmente é de cerca de 6,8 milhões de usuários. Supondo que 1% destes jogadores dediquem suas 100 horas para os jogos de reflexão, isso representaria um acúmulo aproximado de 770 anos!

IHU On-Line – Entretenimento e formação são objetivos de lógica oposta ou podem convergir em uma mesma proposta?

João Ricardo Bittencourt – Sem dúvida podem convergir para uma mesma proposta de aprendizagem. A vida é aprendizagem. Estamos em constante movimento, experimentando e aprendendo. É uma ideia errônea da nossa sociedade latina ocidental crer em espaços e momentos exclusivos de aprendizagem e atribuir escalas de valores para o conhecimento – mais e menos importante. Os espaços de ensino têm muita dificuldade de ver o jogo como uma forma de apren-

der. Estes espaços devem ser conteudistas, didatizantes, tratar das temáticas contidas nas apostilas. Por outro lado, o jogo vai propiciar uma experiência espontânea que essencialmente deve ser divertida. A teoria de Ausubel³ datada lá nos anos 1960 já pontuava a importância dos *subsunçores* para uma aprendizagem significativa. O sujeito jogando algo com o tema da civilização grega, por exemplo, por mais que não esteja sendo apresentado um conteúdo formal sobre a Grécia, está criando seus *subsunçores*, espécie de receptores que servirão para que a pessoa, em outro momento, ao ler, ouvir, estudar sobre a Grécia, lembrará: “Ah, isso tem a ver com aquele jogo!”. É isso que queremos colocar na proposta dos *jogos para mudança*. Não dá para colocar no jogo “fulano não come pizza porque faz mal”, mas colocamos no jogo situações em que o personagem do jogador, ao comer muita pizza, tenha dificuldade para mover-se. Naturalmente, o jogador pensa: “Terei que comer menos pizza”. Ponto. O jogo cumpriu seu papel. As discussões nutricionais ocorrerão em outros momentos e em outros formatos. O conhecimento é rizomático e não podemos ter a ilusão de que ele é totalizante. Vamos ver, rever, sentir de outras formas e, principalmente, experimentar.

IHU On-Line – Que exemplos podem ser dados de uso de jogos digitais e analógicos como instrumento de reflexão e transformação?

João Ricardo Bittencourt – No site *Games for Change* (<http://www.gamesforchange.org>) existem vários

³ **David Paul Ausubel** (1918-2008): psicólogo estadunidense dedicado à educação. Era contrário à aprendizagem puramente mecânica e questionava o modelo autoritário e reacionário de escola que havia conhecido. Para Ausubel, a aprendizagem necessitava fazer algum sentido para o aluno - aprendizagem significativa -, devendo a nova informação recebida interagir e apoiar-se nos conceitos relevantes já assimilados pelo aluno. Assim, os conceitos seriam formados a partir da assimilação, diferenciação progressiva e reconciliação integrativa (entre os próprios conceitos). Ausubel sugere que, durante este processo, há a utilização de organizadores prévios para ancorar a nova aprendizagem, levando o aluno ao desenvolvimento de conceitos *subsunçores* que facilitarão a aprendizagem subsequente. (Nota da IHU On-Line)

exemplos de jogos. Vou destacar alguns exemplos nacionais e internacionais. O destaque internacional em 2014 é o *Papers, please*, criado pelo Lucas Pope⁴. O jogador controla um inspetor da imigração nos anos 1980, que faz o controle da entrada de pessoas em uma república comunista fictícia. Sua jogabilidade permite reflexões interessantíssimas sobre a questão: os controles migratórios são satisfatórios? Quanto mais rápido o personagem atende, mais dinheiro ele ganha para sustentar sua família. Mas, em contrapartida, podem ingressar terroristas no país. Até que ponto se estende a preocupação com a coletividade por parte do personagem?

Também há algumas iniciativas desenvolvidas pela McGonigal. São interessantes de destacar o *SuperBetter* e *World Without Oil*. O primeiro é uma plataforma on-line para auxiliar as pessoas a se recuperarem de alguma doença aumentando a resiliência pessoal. Já o segundo é um jogo on-line com 32 semanas de duração que envolveu a produção de conteúdo (blogs/vídeos) sobre o problema do petróleo e que envolveu uma série de tarefas para refletir sobre o que seria da humanidade se o petróleo acabasse. Que soluções poderiam ser criadas? Além disso, a Galápagos Jogos, empresa nacional, lançou em 2011 o jogo de tabuleiro *Recicle*, sobre a administração de uma cooperativa de catadores de resíduos.

IHU On-Line – Os jogos digitais expandiram as possibilidades reflexivas trazidas pelos jogos analógicos?

João Ricardo Bittencourt – Os meios são formas de estender nossas capacidades físicas e mentais. O meio digital tem uma potência para socialização, para o compartilhamento. Além de permitir com mais facilidade o armazenamento e o processamento. O jogo analógico tem o componente social, a reunião entre pessoas em um mesmo espaço. Característica tal bastante salutar e agradável. Os jogos

“Não podemos ser ufanistas e afirmar que os jogos criam cidadãos, mas podemos percebê-los como uma forma de instigar e criar experiências significativas para promover a reflexão”

digitais criam outras formas de socialização e interação. Jogos como *World Without Oil* e *SuperBetter* só são possíveis de serem feitos graças à plataforma digital. A plataforma numérica potencializa ações globalizadas, a reunião de diferentes pessoas. Logo, tem uma potência para criar experiências reflexivas diferente dos jogos analógicos.

IHU On-Line – Que espaços podem ser ocupados hoje na sociedade pelos jogos para mudança? Que espaços estes jogos já ocuparam?

João Ricardo Bittencourt – Em espaços educacionais, de treinamento, de seleção de pessoal, a sociedade começa a adotar os chamados *serious games* (jogos sérios). Também são usados como manifestação artística – os *art games*. Jogos que possuem um propósito além do entretenimento acabam sendo usados nesses espaços. Outros locais de uso são as revistas e os jornais, que começam a usar jogos reflexivos sobre os temas da atualidade, os chamados *newsgames*. Espaços já ocupados? Plenamente nunca ocuparão, mas dividirão com outros meios. E isso é ótimo!

IHU On-Line – Poderia citar exemplos desta utilização dos jogos no jornalismo?

João Ricardo Bittencourt – O maior exemplo é o *September, 12th*, criado pelo uruguaio Gonzalo Frasca⁵, que faz uma reflexão sobre a intervenção militar no Afeganistão e as relações com o terrorismo. O *New York Times* também é um grande entusiasta do uso dos *newsgames* como uma forma de adotar uma linguagem interativa por meio da qual são trabalhadas as notícias. Não adianta ocorrer uma mera transposição da notícia do jornal, uma mídia impressa, para a internet. O uso de *newsgames* adiciona características próprias dos jogos às notícias – interação, simulação, lúdico, espontâneo. O caso nacional de maior utilização de *newsgames* é a revista *Superinteressante*, que possui uma seção exclusiva em seu site para eles. Dos vários jogos, um bem instigante é *Filosofighters*, um jogo de “luta de ideias” entre nove filósofos que mistura golpes especiais baseados nas principais ideias de cada autor. É divertidíssimo ver a animação de Nietzsche penteando os bigodes após vencer uma luta.

IHU On-Line – O que é o ObservaJogos? De que forma podem ser acessados os jogos já desenvolvidos?

João Ricardo Bittencourt – O ObservaJogos é um projeto do ObservaSinos⁶, programa do Instituto Humanitas Unisinos – IHU, cujo objetivo é adotar jogos como uma estratégia para apresentar indicadores e promover o debate, a reflexão sobre a realidade. Apresentar esses dados de uma forma divertida e atrativa. Os jogos estão hospedados em um site de jogos independentes bastante reconhecido da comunidade *gamer*, o *Game Jolt* (<http://bit.ly/observajogos>).

⁵ Gonzalo Frasca (1972): designer uruguaio de jogos e pesquisador acadêmico com atuação na área de videogames sérios e políticos. Seu blog, Ludology.org, se tornou um importante espaço de publicação para pesquisadores acadêmicos de jogos no início da década de 2010. (Nota da IHU On-Line)

⁶ ObservaSinos: o Observatório da Realidade e das Políticas Públicas do Vale do Rio dos Sinos - ObservaSinos é um programa do Instituto Humanitas Unisinos - IHU vinculado ao Centro de Cidadania e Ação Social - CCIAS /UNISINOS que objetiva dar vista aos indicadores socioeconômicos e promover o debate sobre a realidade e políticas públicas da região. (Nota da IHU On-Line)

⁴ Lucas Pope: designer estadunidense de jogos. É o criador de *Papers, Please*, jogo que retrata o cotidiano de um fiscal de fronteira e cuja função principal do jogador é avaliar as pessoas e decidir quem passa para o outro lado. (Nota da IHU On-Line)

Todos os jogos são gratuitos e procuramos gradualmente oferecê-los para diferentes plataformas. O primeiro jogo que criamos foi *Cida & Adão* (<http://bit.ly/cidaeadao>), sobre as questões relacionadas aos alimentos e à nutrição e que já está disponível para a comunidade. Já estamos trabalhando no próximo jogo, sobre a produção de resíduos, e na concepção do terceiro jogo.

IHU On-Line – Quais são os limites da utilização dos jogos para a reflexão sobre os aspectos sociais, políticos e econômicos que moldam nossas sociedades?

João Ricardo Bittencourt – Basicamente, são três pontos que temos de considerar. O primeiro é a utopia ufanista de tentar enxergar os *jogos para reflexão* como uma solução única, mágica e redentora. É mais uma forma de criar experiências estéticas, baseadas na interação e na composição da tríade autor-algoritmo-sujeito. O segundo ponto sempre será a questão do receptor, quanto o jogador

“Os jogos digitais possuem uma natureza interativa, experimental e de coautoria. Não falamos de espectadores, mas de integradores”

vai engajar-se nessa experiência para criar junto com o autor a reflexão. Isso será sempre um limitador. E, por último, há o próprio preconceito da sociedade quanto aos jogos, sejam digitais ou analógicos, que são enxergados como brincadeira de criança.

IHU On-Line – Gostaria de acrescentar algo?

João Ricardo Bittencourt – Gostaria de contribuir um pouco na desconstrução de certas visões de que os *jogos para mudança*, para a reflexão, são “joguinhos” para crianças, para “matar o tempo”. Podemos considerar os jogos, sejam estes digitais ou analógicos, como um meio com potência para lidarmos com as mais diferentes temáticas, da mesma forma que o cinema, a literatura e a música fazem. A Unisinos dá importante contribuição para o reconhecimento deste meio quando lançou a primeira graduação tecnológica de Jogos Digitais no país, em 2004; na criação do estúdio experimental de jogos digitais *Atomic Rocket Entertainment* (www.atomicrocket.com.br) e agora, por meio do Instituto Humanitas Unisinos – IHU e do programa ObservaSinós, com a criação do selo ObservaJogos. Destacando que nossos acadêmicos do curso de Jogos Digitais são os principais protagonistas de tais ações.

Acesse o Twitter do IHU em twitter.com/_ihu

Tweets

- Seguindo
- Seguidores
- Favoritos
- Listas

Siga IHU

Nome completo

E-mail

Senha

Inscriva-se

Tweets

- IHU @_ihu** 29 m
Beneficiários do Bolsa Família no Vale do Sinos permanecem na linha da pobreza extrema bit.ly/ZWuo3
Expandir
- IHU @_ihu** 59 m
O mundo financeiro, altamente instável e fascinante [#blogihu](http://bit.ly/Zs3Uu)
Expandir
- IHU @_ihu** 1 h
Tráfico de pessoas. A forma contemporânea de escravidão humana bit.ly/117SEJP