



PÁGINA INICIAL /

Os games que estão ajudando a mudar o mundo para melhor



Edgard Gouveia Júnior em Inhotim: "Acabou o tempo do super-herói sozinho" (Foto: Fernanda Baldioti)

Jogos cooperativos, como a Primavera X, mobilizam dezenas de adolescentes em prol do meio ambiente e de questões comunitárias locais

Por [Fernanda Baldioti](#) | [ODS 8](#) • Publicada em 20 de setembro de 2018 - 08:00 • Atualizada em 21 de setembro de 2018 - 14:09



Edgard Gouveia Júnior em Inhotim: “Acabou o tempo do super-herói sozinho” (Foto: Fernanda Baldioti)

“Quem aí está descontente e acha que merecíamos um mundo melhor?”. Partindo dessa pergunta, o palestrante Edgard Gouveia Júnior conseguiu colocar pesquisadores e artistas de várias partes do mundo se apoiando uns nos outros, como se fossem crianças, colocando pés, mãos e usando até as cabeças para encostar em pessoas completamente desconhecidas. Com a brincadeira realizada no 4º. Seminário Internacional de Educação de Inhotim, que aconteceu na semana passada, ele mostrou à plateia como tem, de maneira lúdica, conseguido mobilizar crianças, jovens e adultos com jogos cujos objetivos são promover verdadeiras revoluções nas comunidades.

Para se ter uma ideia, neste fim de semana, cerca de 50 mil jovens de 11 a 15 anos devem participar da “Primavera X”, uma gincana nacional que quer, em dois dias (22 e 23/09), realizar mutirões para recuperação de nascentes, desassoreamento de rios e igarapés, despoluição de açudes e lagoas e limpeza de praias. Tudo começou na V Conferência nacional Infantojuvenil de Meio Ambiente (CNIJMA), que aconteceu em junho com a participação de mais quase 10 mil escolas de 25 estados. Por meio de um site que funciona como um game,

os participantes, desde o início de agosto, foram recebendo missões a cada semana, como a formação de um clã ou time, a definição do manancial e do que será feito até uma campanha para a divulgação do mutirão, que espera atingir e mobilizar mais pessoas além do grupo inicial.

Edgard explica que os jogos cooperativos surgiram com o objetivo de rever as características de competitividade dos games convencionais. A ideia é jogar para superar desafios e não outras pessoas:

Leia mais



DESIGUALDADE

Fim da escala 6x1, Antitrampo, Big Quit: conheça movimentos que prezam pelo equilíbrio profissional e pessoal

Por [Ana Carolina Ferreira](#) | [ODS 8](#)



DESIGUALDADE

Dez anos após a PEC das Domésticas, ações por danos morais e racismo crescem 38,02%

Por [Thayssa Rios](#) | [Inclusão e Diversidade](#), [ODS 8](#)

“Particpei da minha primeira gincana aos 12 anos. Fui para Paraty e lá nos desafiaram a trazer um elefante de verdade e cor de rosa em três horas. E não é que conseguiram dois elefantes? Um deles era cinza. Só que um dos grupos além de conseguir o elefante, pintou ele de rosa. Desde então, passei a me questionar como era possível mobilizar pessoas em torno de missões que parecem impossíveis”.

Seu celular te dá mais poder do que o 007 tinha, pelo menos até os anos 1980

Co-criador de pelo menos quatro jogos cooperativos – Oasis, Guerreiros sem armas, Play the call e Jornada X – Edgard, que tem pós-graduação em Jogos Cooperativos, vê nas brincadeiras uma forma de mobilização social. Arquiteto de formação, ele hoje é um dos membros de organizações que oferecem soluções colaborativas para diferentes contextos por meio de consultoria, palestras e workshops, como o [Projeto Cooperação](#), a [LiveLab](#) (que apoia a Primavera X ao lado do Ministério de Meio Ambiente e da Agência Nacional de Águas) e a Epic Journey:

“Para nós, adultos, mudar o mundo é um sacrifício. Para as crianças, para a nova geração, não pode ser

assim”.

Edgard defende que o sucesso de um jogo cooperativo é baseado nos princípios “Free, Fast, Fun and Fabulous”:

“A tarefa pode ser difícil, mas ela tem que ser extraordinária, de rápida execução, divertida – não é justo chamar os amigos para algo chato – e pensada de forma que as pessoas não precisem colocar a mão no bolso. Dessa forma, elas conseguem tudo, doações de mantimentos, de tintas... O dono do circo empresta até o elefante”.



Jovens que participaram da reforma de uma quadra em Juiz de Fora, Minas Gerais, exibem camisetas com os princípios do Jornada X: “Free, Fast, Fun and Fabulous”(Foto: Arquivo pessoal)

Por meio de aplicativos para smartphones e redes sociais, eles vão utilizando as tecnologias para promover impacto social.

“Seu celular te dá mais poder do que o 007 tinha, pelo menos até os anos 1980. E você ainda usa ele para tirar selfie, tirar foto de prato de comida”, brinca Edgard. “Mas dá também para mudar o mundo”, completa ele.

É assim que jovens como a pernambucana Camilly Vitória de Souza Santos, de 14 anos, se veem motivados a virarem líderes e empreendedores sociais. Com seu clã, ela vai cuidar da Lagoa Olho D'Água, que fica em Jaboatão dos Guararapes, tem 500 hectares de espelho d'água, mas vem sofrendo com lixo, esgoto e mortandade de animais nativos.

“Eu participei da conferência nacional e voltei com uma ansiedade de fazer algo, de colocar aquelas discussões em prática. Tudo ficou mais fácil com a Primavera X porque vamos seguindo os passos do jogo. Uma das primeiras missões era formar o clã. Juntei 30 amigos da minha escola e pedi ajuda aos meus professores. Até o fim da semana, vamos decidir exatamente as ações, mas a ideia é além da coleta de resíduos sólidos, espalhar placas de conscientização ao redor da Lagoa e começar a arborização. E não vamos parar por aí. Quero fazer um cronograma de ações para 2018 e 2019”.



Na Primavera X, o clã Guardiões da Natureza vai cuidar da Lagoa Olho D'Água, que fica em Jaboatão dos Guararapes, Pernambuco (Foto: Arquivo pessoal)

Morador de Nova Iguaçu, o estudante João Emanuel de Souza Ribeiro, de 15 anos, lidera um clã que vai cuidar do Rio São Pedro. Ele conta que conversa com estudantes de todo o país por WhatsApp para trocar ideias sobre como executar as missões. Foi assim que esses jovens bombardearam de mensagens as contas nas redes sociais de atores como Camila Queiroz e Marcos Palmeira, pedindo que eles divulgassem a Primavera X e atraíssem mais voluntários.

“Eu já tinha participado de jogos cooperativos, mas nenhum de tanto impacto. Este é o melhor jogo que já joguei”, conta João, que explica a escolha do Rio São Pedro: “O rio desde 1500 teve a sua importância porque os portugueses buscaram água nele. Hoje ele abastece 60% da população de quatro municípios da Baixada Fluminense. Vai muito turista tomar banho. E eles deixam muito lixo. Vamos recolher isso, e plantar mudas específicas da mata atlântica, devolvendo a mata ciliar à margem deste rio. E a terceira ideia é pular na água e curtir o rio, que também é nosso”.

Mas nem só as causas ambientais mobilizam os jovens que participam de jogos cooperativos. A estudante de arquitetura Letícia Alves, de 20 anos, integra um time de dez pessoas que participam do XLAB-Juiz de Fora, um grupo que surgiu a partir do jogo Jornada X. A missão mais recente foi a reforma da quadra do Instituto Padre João Emílio:

“Era uma missão muito grande. Conseguimos juntar 50 pessoas e arrecadamos mobiliário, brinquedos e material escolar. Batemos de loja em loja do shopping vizinho pedindo as coisas. O resultado foi surpreendente”.

“Eles não só pintaram uma quadra. Entregaram um Mondrian aos alunos. Não é incrível?”, indagou Edgard exibindo na palestra em Inhotim o feito dos jovens mineiros.



O antes e depois mostra a reforma da quadra do Instituto Padre João Emílio feita pelo X-LAB Juiz de Fora, em Minas Gerais (Foto: Arquivo pessoal)

Qual é o plano mais ambicioso de Edgard, o arquiteto que sonha em mudar o mundo brincando? Salvar a Amazônia em três anos. Difícil? Não para ele:

“Acabou o tempo de super-herói sozinho. Se uma quadra inteira quiser, nenhuma pessoa daquele bairro é abusada e nenhuma criança passa fome. Se algumas pessoas se mobilizarem, conseguiremos preservar e

proteger a floresta e o mundo”.

Relacionadas



DESIGUALDADE

Fim da escala 6x1, Antitrampo, Big Quit: conheça movimentos que prezam pelo equilíbrio profissional e pessoal

Por [Ana Carolina Ferreira](#) | [ODS 8](#)



DESIGUALDADE

Dez anos após a PEC das Domésticas, ações por danos morais e racismo crescem 38,02%

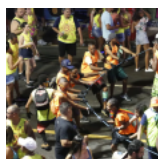
Por [Thayssa Rios](#) | [Inclusão e Diversidade](#), [ODS 8](#)



DESIGUALDADE

O Brasil é uma casa de farinha

Por [Lucas Bezerra](#) | [Inclusão e Diversidade](#), [ODS 8](#)



DESIGUALDADE

Cordeiros: o pior emprego do carnaval de Salvador

Por [Jairo Costa Júnior](#) | [ODS 10](#), [ODS 8](#)

Receba nossas notícias por e-mail.
É de graça.

RECEBER