

CAPÍTULO NOVE

Divertindo-se com estranhos

COMO OS JOGOS DE REALIDADE ALTERNATIVA
PODEM CRIAR NOVAS COMUNIDADES NO MUNDO REAL

É uma tarde fria e melancólica, e você está andando em uma rua movimentada. Você está perdidos em seus pensamentos quando, subitamente, uma voz feminina sussurra em seu ouvido: “Há um amante por perto...” Você olha em volta, mas todos parecem tão perdidos em seus mundos quanto você há alguns segundos atrás. Se há um amante por perto, você não faz a menor ideia de quem seja.

Então, ouve a voz novamente, dessa vez atualizando-o de suas estatísticas no jogo: “Sua vida, agora, está no nível seis.” É um nível a mais do que antes de o amante passar.

Algum estranho na rua acabou de lhe dar uma vida.

Porém, quem pode ter sido? Será que foi aquele garoto que está sentado nos degraus, a alguns prédios de distância, com fones de ouvido? Parece que ele está ouvindo música — mas, será que ele está atento aos amantes também? Ou é aquele homem de terno, com seu Bluetooth, andando para frente e para trás? Ele parece estar fazendo uma ligação de negócios — poderia ser ele o benfeitor secreto?

Ou o amante já foi embora? Talvez você esteja sozinho de novo.

Você mal andou metade do outro quarteirão quando a voz o interrompe, dessa vez de modo mais enfático: “Há um dançarino por perto” E, então, em seguida: “Há *outro* dançarino por perto. Sua vida, agora, está no nível quatro.” Droga! Quem acabou de lhe roubar duas vidas?

Deve ser aquele casal que está jogando junto, porque você perdeu rapidamente duas vidas. Você dá uma volta e percebe um casal de mãos dadas andando na direção oposta. Eles podem estar usando fones de ouvido sob seus capuzes. Você não os tinha visto antes, mas eles devem ser os dançarinos. Você sai correndo pelo quarteirão antes que eles deem a volta e roubem mais uma vida sua.

Você precisa encontrar outros amantes o mais rápido possível, montar uma equipe e recuperar os níveis de vida de cada um. Se sua vida cair até o nível zero, você estará fora do jogo. No entanto, como descobrir os outros jogadores escondidos na multidão? As instruções do jogo sugerem: “Você pode encontrar um estranho e perguntar: ‘Você é amante ou dançarino?’” Porém, isso é lhe parece um atrevimento. Você se sente mais confortável fazendo uma varredura na multidão, procurando por pessoas que parecem estar procurando outras. Dessa forma, você pode se mover até os estranhos mais suspeitos, posicionar-se perto deles e esperar para ver se seu nível de vida sobe ou desce.

Se nada acontecer, você saberá que eles não estão jogando e que não é necessário incomodá-los. Contudo, se seu nível de vida subir, você pode sorrir e tentar estabelecer contato visual. Pode tentar demonstrar ao estranho que você é digno de confiança...

Aprender a oferecer conforto para estranhos, e também a maneira como recebê-lo, é o principal desafio de um jogo chamado, naturalmente, *Comfort of Strangers*. É um jogo para espaços urbanos ao ar livre, criado pelos britânicos Simon Evans e Simon Johnson. É jogado em palmtops e telefones com Bluetooth, que o avisam, por meio de seus fones de ouvido ou dispositivo auricular, sempre que outros jogadores estiverem por perto. Os palmtops detectam automaticamente outros jogadores em um raio de poucos metros e registram o ganho ou a perda de vida todas as vezes que seus caminhos se cruzarem. Metade dos jogadores é “amante”; eles formam uma equipe. A outra metade é “dançarino” e formam a equipe adversária. Se você encontrar um jogador de sua equipe, ganha uma vida; se encontrar um jogador da equipe oponente, perde.

O *Comfort of Strangers* é jogado anonimamente; você pode fazer o download, carregar o aplicativo e vagar pelas ruas da cidade sem ter a mínima ideia de quem mais está participando do jogo ou quantos jogadores existem. O jogo não fornece nenhum elemento visual (seja na vida real ou na tela) e, portanto, você pode jogá-lo com bastante discrição, com seu palmtop escondido no bolso. A única pista de que você está jogando é o uso dos fones de ouvido — porém, é fácil se misturar ao número cada vez maior de pessoas que usam dispositivos auriculares ou fones de ouvido em lugares públicos.

No começo do jogo, você não sabe de que lado está. Você tem de deduzir se é amante ou dançarino ouvindo a voz que sussurra em seu ouvido, mantendo-o informado sobre o aumento ou a diminuição do número de vidas. Todos começam o jogo com dez vidas, e quando apenas uma equipe se mantém viva, o jogo termina.

Segundo Evans e Johnson, o jogo foi criado para suscitar os sentimentos de solidão e anonimato, bastante presentes na vida urbana — além de oferecer oportunidades para que estranhos tenham algum significado uns para os outros, mesmo que rapidamente. Como eles explicam: “O jogo faz seus usuários mergulharem na multidão, expondo-os aos sentimentos ambivalentes despertados pela cidade: a liberdade do anonimato e também sua solidão. Por conta do impulso de se manter no jogo, os jogadores criam grupos sociais com um fim específico ou grupos totalmente improvisados.”¹ Eles têm de desenvolver sua intuição para adivinhar quem mais está jogando e, portanto, quem faz parte da comunidade do jogo. Eles aprendem a observar desconhecidos através dos potenciais relacionamentos que representam, e não apenas como obstáculos a serem evitados em seu caminho.

O impacto emocional do *Comfort of Strangers* é intenso. Ele não apenas desperta sua atenção sobre o potencial que estranhos têm para desempenhar um papel em sua vida, mas também provoca uma curiosidade real sobre os outros, além de um desejo de se conectar com as pessoas. Quando você começa a jogar, tem a sensação de ser o único a estar no jogo. E é reconfortante encontrar outro jogador — mesmo que ele esteja na outra equipe. Quando perguntei a Simon Johnson sobre as metas sociais do *Comfort of Strangers*, ele me disse que isso foi intencional:

Nosso desejo era que os jogadores descobrissem alguma forma de se conectar com os estranhos à sua volta, e, então, tentamos fazer com que eles se sentissem perdidos e sozinhos. Concebemos o *Comfort of Strangers* de modo a criar um grau de incerteza nos usuários, no sentido de tentar descobrir quem estava e quem não estava jogando. Brincamos com os limites entre jogadores e não jogadores, e, por isso, encontrar outro desconhecido que também está participando da partida sempre lhe trará conforto, mesmo que ele esteja do lado oposto. Porque, pelo menos, ele entende suas ações, entende que vocês fazem parte do mesmo jogo.²

O *Comfort of Strangers* pode ter partidas rápidas ou longas, dependendo da vontade dos jogadores de superar suas hesitações quanto a se aproximar de estranhos e de quanto eles aprendem a se manter unidos em meio à multidão.

Em teoria, se um jogo como esse se tornasse imensamente popular, seria possível jogá-lo o tempo todo, como parte da rotina normal — você simplesmente ligaria o jogo todas as vezes que saísse de casa ou do trabalho e a possibilidade de cruzar com outro jogador enquanto você estivesse cuidando de sua vida sempre se manteria aberta. Porém, na prática, jogos como esse ainda são relativamente novos e não há uma massa crítica de jogadores para sustentar uma partida contínua. Em vez disso, os jogadores organizam partidas on-line e estabelecem a duração e as áreas de jogo com precisão: por exemplo, em uma certa vizinhança, durante certa hora, em uma data específica. Esse tipo de agendamento sofisticado mantém os jogadores no anonimato, mas assegura que haverá densidade suficiente de jogo para que eles tenham uma boa chance de se encontrar.

Como ter uma massa crítica é tão importante para jogos como o *Comfort of Strangers*, Evans e Johnson criaram, em 2008, um festival anual em Bristol, chamado Interesting Games, ou Iifest, para jogos inovadores e que devem ser jogados ao ar livre. O festival pretende dar apoio e revelar outros criadores que estejam trabalhando para transformar as cidades em espaços mais interessantes e amistosos. E é apenas um dos inúmeros festivais de jogos urbanos que se multiplicam ao redor do mundo — desde o festival anual Come Out & Play, na cidade de Nova York, criado em 2006, o festival Hide & Seek Weekender, em Londres, criado em 2007, até o festival Urban Play, em Seul, Coreia do Sul, criado em 2005 —, projetados para testar o poder dos jogos que aprimoram a sensação de comunidade em espaços do mundo real.

Esses festivais de jogos ao ar livre reúnem enormes massas de jogadores para uma semana (ou fim de semana) inteira de jogos, com o propósito de apresentá-los para o grande público. Eles também incorporam com eficácia nossa nona correção para a realidade:

CORREÇÃO #9: MAIS DIVERSÃO COM ESTRANHOS

Em comparação aos jogos, a realidade é solitária e nos isola. Os jogos nos ajudam na união e criação de poderosas comunidades a partir do zero.

O que quer dizer criar uma comunidade a partir do zero?

É difícil apontar a diferença entre uma comunidade e uma multidão, mas sabemos distingui-las quando as vemos. Com a comunidade, nos sentimos *bem*. É um sentimento de pertencer àquele lugar, de se ajustar a ele e de se preocupar com algo em termos coletivos. Normalmente, a comunidade surge quando um grupo de pessoas que compartilha um interesse comum começa a interagir mutuamente para levar adiante esse interesse. Ela exige participação ativa de todos que fazem parte do grupo.

Para transformar um grupo de desconhecidos em uma comunidade, é preciso seguir dois passos básicos: primeiro, cultivar um interesse compartilhado entre eles e, segundo, dar-lhes a oportunidade e os meios de interagir uns com os outros em prol desse interesse.

É exatamente isso que um bom jogo multiplayer faz de melhor. Ele foca a atenção de um grupo de pessoas que pensam não ter nada em comum em uma mesma meta e lhes dá os meios e a motivação para perseguir essa meta, mesmo que elas não tenham demonstrado, anteriormente, a intenção de interagir umas com as outras.

Uma comunidade de jogos entre estranhos sobrevive? Nem sempre. Às vezes, dura somente o tempo do próprio jogo. Provavelmente, os jogadores nunca mais vão se ver ou falar uns com os outros de novo. E não há nenhum problema nisso. De modo geral, costumamos imaginar que as comunidades seriam melhores se fossem duradouras e estáveis — e certamente a força de uma comunidade pode aumentar ao longo do tempo. Porém, as comunidades também podem conferir benefícios reais, mesmo que durem alguns dias, horas ou até mesmo minutos.

Em uma comunidade, sentimos o que os antropólogos chamam de “*communitas*” ou espírito de comunidade.³ A *communitas* é um poderoso sentimento de união, solidariedade e conectividade social. E protege contra a solidão e o distanciamento.

Até mesmo uma pequena dose de *communitas* pode ser suficiente para nos trazer de volta ao mundo social (no caso de nos sentirmos isolados dele) ou para renovar nosso compromisso de participar ativa e positivamente nas vidas das pessoas à nossa volta. Vivenciar uma pequena brecha de comunidade em um espaço que antes parecia pouco convidativo ou interessante também pode mudar para sempre nossa relação com aquele espaço. Ele se torna um espaço em que podemos agir, e não apenas um lugar de passagem ou observação.

Evans e Johnson, os criadores do *Comfort of Strangers*, acreditam que vivenciar a *communitas* em um jogo diário pode despertar o gosto para os tipos de ação comunitárias que tornam o mundo um lugar melhor. Aprender a improvisar com desconhecidos em nome de uma meta comum ensina aos jogadores o que eles chamam de “inteligência abundante” — a inteligência que torna as pessoas mais capazes e com mais propensão a se unirem em função de objetivos positivos. “Ao criarmos esses jogos, sonhamos com as outras coisas revolucionárias que a inteligência abundante pode tornar possível. Futuros de baixo nível de carbono, criatividade de massa, viver de forma feliz com menos.”

Não é uma ideia tão radical assim. Para saber por que, vamos confeir dois jogos desenvolvidos para gerar momentos inesperados de *communitas* em um espaço compartilhado específico: o *Ghosts of a Chance*, um jogo criado para um museu nacional, e o *Bounce*, um jogo feito para uma casa de repouso. Ambos são projetos inovadores, que demonstram a importância crescente de buscar mais diversão com estranhos e usar jogos para reforçar nossa própria capacidade de participação comunitária.

Ghosts of a Chance: um jogo para reinventar a adesão

A maioria dos museus oferece adesões, nas quais os associados pagam uma anuidade e podem visitar a instituição sempre que quiserem. É uma boa forma de levantar dinheiro e promover a visitação, mas não é uma maneira particularmente interessante de vivenciar a adesão. Essencialmente, os associados se parecem com qualquer outro visitante: aproveitam as ofertas do museu, mas não interagem com os outros associados e nem mesmo sabem quem eles são.

Recentemente, o Smithsonian American Art Museum começou a testar um novo modelo de adesão — uma forma de *realmente* se associar a um museu. Esse modelo solicita a contribuição dos associados com um conteúdo real à coleção do museu e que eles colaborem on-line uns com os outros no intervalo das visitas. Para testá-lo, o Smithsonian desenvolveu um jogo de realidade alternativa de seis semanas, chamado *Ghosts of a Chance*, para uma de suas principais instalações, o Luce Foundation Center for American Art.

O Luce Foundation Center é descrito pelo Smithsonian como uma “instalação de acervo visível”. Ele exhibe mais de 3.500 peças de arte americana, incluindo esculturas, pinturas, objetos de artesanato e trabalhos de arte popular, em estantes de vidro, que vão do chão ao teto, densamente ocupadas. Seu objetivo

No começo do jogo, você não sabe de que lado está. Você tem de deduzir se é amante ou dançarino ouvindo a voz que sussurra em seu ouvido, mantendo-o informado sobre o aumento ou a diminuição do número de vidas. Todos começam o jogo com dez vidas, e quando apenas uma equipe se mantém viva, o jogo termina.

Segundo Evans e Johnson, o jogo foi criado para suscitar os sentimentos de solidão e anonimato, bastante presentes na vida urbana — além de oferecer oportunidades para que estranhos tenham algum significado uns para os outros, mesmo que rapidamente. Como eles explicam: “O jogo faz seus usuários mergulharem na multidão, expondo-os aos sentimentos ambivalentes despertados pela cidade: a liberdade do anonimato e também sua solidão. Por conta do impulso de se manter no jogo, os jogadores criam grupos sociais com um fim específico ou grupos totalmente improvisados.”¹ Eles têm de desenvolver sua intuição para adivinhar quem mais está jogando e, portanto, quem faz parte da comunidade do jogo. Eles aprendem a observar desconhecidos através dos potenciais relacionamentos que representam, e não apenas como obstáculos a serem evitados em seu caminho.

O impacto emocional do *Comfort of Strangers* é intenso. Ele não apenas desperta sua atenção sobre o potencial que estranhos têm para desempenhar um papel em sua vida, mas também provoca uma curiosidade real sobre os outros, além de um desejo de se conectar com as pessoas. Quando você começa a jogar, tem a sensação de ser o único a estar no jogo. E é reconfortante encontrar outro jogador — mesmo que ele esteja na outra equipe. Quando perguntei a Simon Johnson sobre as metas sociais do *Comfort of Strangers*, ele me disse que isso foi intencional:

Nosso desejo era que os jogadores descobrissem alguma forma de se conectar com os estranhos à sua volta, e, então, tentamos fazer com que eles se sentissem perdidos e sozinhos. Concebemos o *Comfort of Strangers* de modo a criar um grau de incerteza nos usuários, no sentido de tentar descobrir quem estava e quem não estava jogando. Brincamos com os limites entre jogadores e não jogadores, e, por isso, encontrar outro desconhecido que também está participando da partida sempre lhe trará conforto, mesmo que ele esteja do lado oposto. Porque, pelo menos, ele entende suas ações, entende que vocês fazem parte do mesmo jogo.²

termos cifrados, o tipo de peça que eles acreditam que melhor captuaria suas histórias secretas. Daniel e Daisy passam, então, a informação para os participantes do jogo e outorgam-lhes a importante missão de tornar aquela arte real, enviando-a, posteriormente, para o Smithsonian para inclusão na mostra.

Na primeira missão, por exemplo, os jogadores são informados de que um dos fantasmas é torturado pelas lembranças de uma querida amiga, uma jovem mulher de uma família muito rica:

Ela é uma moça de outro tempo, enrubescce e sussurra quando passa por mim, com sua saia de tafetá flutuando sobre a anágua. Aprendeu a balançar seus bem escovados cachos com apenas um gesto de cabeça; ela e a irmã praticavam isso por horas diante de um espelho oval. Aos 20 anos, ela é uma pessoa equilibrada; compreende seu valor; sua próxima grande aventura a aguarda. Um companheiro. Viagens. Então, a domesticidade — que envolve a paixão pela jardinagem, pela limpeza e o devido cuidado que recebe de seus criados.⁴

Os jogadores são, então, desafiados a conceber a joia mais valiosa dessa moça, que os fantasmas chamam de Colar do Traidor Subalterno. As instruções para conceber a peça são vagas, porém poéticas: “O colar que desejo deve se encaixar perfeitamente em torno de seu pescoço, mas permanecer ali por tempo suficiente para que eu possa roubá-lo mais uma vez.”

Os jogadores discutiram o desafio em fóruns on-line: “O que significa ‘subalterno?’” (Eles foram informados de que esse é um termo das ciências políticas para pessoas que não têm poder ou *status* social em uma determinada sociedade.) E debateram: “O colar deveria parecer antiquado ou propor uma interpretação moderna da narrativa?” Eles colaboraram para desvendar o significado da história, analisar as pistas culturais implícitas e estabelecer estratégias sobre como conceber um colar que pudesse evocar tal história e comunicar sentimentos tão intensos.

Como uma comunidade, os jogadores decidiram que o colar deveria expressar as pesadas e inflexíveis expectativas sociais que recaem sobre uma mulher rica e privilegiada. Um jogador criou um colar intitulado “Alguém para olhar por mim”, contendo mais de uma dúzia de quadrados de tecido, cada um deles trazendo a imagem de um olhar fixo diferente. Os olhares foram dispostos um

sobre o outro, em conjuntos geométricos unitários, duplos ou triplos, e pendurados em uma linda fita cor-de-rosa. A estética é, ao mesmo tempo, feminina e intimidadora. Outro jogador submeteu um colar intitulado “Cercado”, que parece ser feito de arame farpado com rubis enfileirados. Tanto o título quanto a execução do trabalho sugerem que sua usuária está encurralada e limitada por seu *status* social, sua fortuna impedindo-a de viver uma vida que, talvez, ela quisesse buscar para si.

Todos os artefatos criados pelos jogadores e enviados ao museu foram catalogados na rede mundial e arquivados no Luce Foundation Center. Jogadores de todo o mundo podiam ver as diferentes interpretações do desafio — seja online ou pessoalmente, ao visitar os objetos na mostra temporária do museu. No fim, mais de 6 mil associados e fãs do Smithsonian participaram da experiência, enquanto 250 compareceram pessoalmente à abertura da exposição do *Ghosts of a Chance*.⁵

Por que elaborar um jogo, em vez de divulgar um convite aberto para criar algo para o museu? Há duas boas razões. Pelo fato de ser um “jogo” — e não uma competição séria de arte — as pessoas que normalmente se sentiriam incapazes de contribuir com algo estavam livres para experimentar, sem arriscar algum constrangimento. A estrutura do jogo, com suas pistas e narrativas, também ofereceu aos associados de perfil amplo e atípico — no caso, quase todos estudantes e adolescentes —, uma oportunidade de participar da criação da exposição, por meio de discussões e análises on-line das obras de arte, mesmo que eles não houvessem contribuído pessoalmente com nenhum objeto. Esses jogadores serviram como “curadores” virtuais da mostra do *Ghosts of a Chance*.

Para se tornar um membro de qualquer comunidade, você precisa entender as metas dela e as estratégias e práticas usadas para levar tais metas adiante. Participar do *Ghosts of a Chance* educa os frequentadores do museu em ambos os sentidos. Embora fosse um jogo, as pessoas que participaram dele foram tratados de forma séria, tanto como artistas quanto como curadores. Conforme relatou Nina Simon, uma das grandes especialistas em uso de tecnologia em museus: “Os artefatos do *Ghosts of a Chance* [foram] oficialmente adicionados ao banco de dados da coleção e armazenados (e acessados) da mesma forma que os outros objetos — por agendamento, uso de luvas e todo o resto. Dessa forma, as regras secretas dos museus se tornam novas etapas a serem ultrapassadas pelos jogadores — etapas que, provavelmente, acrescentarão um nível de prazer, uma vez que expõem os procedimentos internos da instituição.”⁴ Em outras palavras, o jogo

destrói a “quarta parede” que usualmente separa o trabalho dos curadores dos visitantes. E, ao fazer isso, ele reinventa completamente a ideia da associação, tornando possível o surgimento de uma verdadeira *comunidade* do museu.

Nós nos acostumamos a enxergar os museus como espaços de consumo — de conhecimento, de arte, de ideias. O *Ghosts of a Chance* mostra como podemos torná-los espaços de participação social significativa, sob orientação de três componentes fundamentais das comunidades de jogos: colaboração, criação e contribuição para uma meta mais ampla.

Bounce: um jogo para acabar com a lacuna geracional

O que seria necessário para convencer pessoas jovens a ligar com mais frequência para seus avós? Mais do que isso, o que seria necessário para convencer pessoas jovens a ligar para avós de *outras* pessoas?

Essas eram as duas metas de um projeto chamado *Bounce* — um jogo de conversação telefônica criado para ajudar a interação social entre as gerações.

O *Bounce* leva apenas dez minutos para ser jogado. Quando você entra no jogo, conecta-se a um “agente de experiência sênior” — alguém pelo menos vinte anos mais velho do que você. Você segue uma série de instruções do computador para trocar histórias sobre o passado de ambos, a fim de descobrir experiências de vida que tenham em comum. Por exemplo: o que ambos criaram com as próprias mãos? Qual a habilidade mais útil que vocês aprenderam com um de seus pais? Qual o lugar mais distante já visitado por ambos? Sua meta: descobrir quantos pontos de conexão podem ser encontrados com seu agente de experiência sênior antes que o tempo se esgote.

O *Bounce* foi o resultado do esforço de uma equipe formada na University of California por quatro cientistas da computação e artistas (inclusive eu). Nosso objetivo era criar um jogo de computador que propiciasse um sentimento mais forte de comunidade, diminuindo a distância entre as gerações.

Há uma necessidade real de um jogo desse tipo, já que casas de repouso, centros de idosos e locais de cuidados contínuos podem ser lugares que facilmente isolam pessoas da sociedade. Trata-se, em parte, de um problema ambiental: são espaços de uso quase sempre individual, sem um intercâmbio significativo de informações e com poucas oportunidades de interação entre pessoas de faixas etárias distintas. Todavia, também é, em parte, um problema cultural: importantes estudos de Harvard e Stanford demonstraram que o preconceito contra

Os idosos é um dos comportamentos sociais mais disseminados e espinhosos, particularmente nos Estados Unidos e entre pessoas com menos de 30 anos.⁷ Normalmente, as pessoas mais jovens associam a idade avançada a traços negativos, como diminuição de poder, *status* e habilidade, levando-as a evitar a interação com pessoas que percebem como mais velhas, até mesmo entre seus entes queridos.

Nossa equipe passou a maior parte do verão debatendo conceitos para conceber um jogo que ajudasse a reduzir a lacuna geracional de forma divertida. Em consequência desse processo, eu mesma passei grande parte do tempo ao telefone com dois idosos muito importantes para mim: meu avô Herb, que estava com 92 anos naquele verão, e a avó de meu marido, Betie, que estava com 87. Eu realizei uma “pesquisa de usuários” com eles, para descobrir que tipo de jogo poderia soar divertido e fácil de se aprender — especialmente no caso de pessoas mais velhas, que não estão habituadas aos jogos de computador —, assim como a melhor maneira de fazê-los interagir com as tecnologias de jogos.

Foi imensamente recompensador passar tanto tempo ao telefone com eles. O telefone era, evidentemente, uma tecnologia familiar para as duas partes, fáceis de acessar e de utilizar por todos os envolvidos, a qualquer hora. Na verdade, conversar ao telefone foi tão recompensador e fácil que, no fim, tornou-se óbvio que oferecer às pessoas uma razão divertida para telefonar para idosos deveria ser o objetivo principal do jogo.

No entanto, como construir um jogo de computador que se baseia em telefonemas? Decidimos que o jogo deveria ser apenas para dois participantes de cada vez, já que os telefonemas são mais gratificantes quando há apenas duas pessoas envolvidas. Uma única regra: os jogadores deveriam ter pelo menos vinte anos de diferença entre si. Ambos precisariam estar ao telefone, é claro, mas considerando-se que idosos têm dificuldade de acesso constante a um computador pessoal, decidimos que somente um dos jogadores precisaria estar à frente de um computador. Esse jogador faria o login no site do jogo, e então ligaria para o outro jogador.

Intitulamos o jogo de *Bounce*, com base no tipo de intercâmbios que gostaríamos de inspirar: uma troca rápida e fácil de histórias de vida de cada um dos lados.

O website sugere questões colaborativas de entrevista aos jogadores: em que águas ambos já nadaram? Qual livro já recomendaram a um amigo? Que tipo de experiência os deixa nervosos? O desafio é descobrir uma resposta que

seja verdadeira para ambos os jogadores a cada questão. As respostas podem incluir, por exemplo: “Já nadamos no oceano Pacífico.” Ou: “Ficamos nervosos quando marcamos um primeiro encontro.” Quando se chega a uma resposta compartilhada, um dos jogadores a registra no banco de dados do jogo. Vocês têm dez minutos para responder até dez questões diferentes do banco de dados, que reúne cem questões possíveis, e é possível pular qualquer questão. O site do jogo exibe a contagem regressiva dos dez minutos e, no fim, revela seu placar.

Rodamos o jogo em caráter experimental por uma semana, em um centro de recreação para idosos, em San Jose, Califórnia. Nesse tipo de jogo, não se pode fazer um convite aberto, é preciso haver um nível de confiança de que as pessoas que estão telefonando terão uma atitude positiva ao participar. Então, distribuímos o número de telefone do centro de idosos através de e-mail e redes sociais para amigos, familiares e colegas confiáveis. Também demos esse número para participantes de um festival de arte e tecnologia nas proximidades do centro da cidade de San Jose, com a expectativa de que quem estivesse participando do festival teria mais probabilidade de ser um jogador positivo, e não um “estraga-prazeres” — alguém com a intenção de prejudicar o jogo, em vez de experimentá-lo. Fizemos uso de um mediador presente o tempo todo no centro de idosos, a fim de formar as duplas entre os jogadores que dariam os telefonemas e os idosos.

Era uma proposta um tanto arriscada, tanto para os idosos quanto para os jovens. Afinal, conversar com um estranho pode ser difícil, mas o jogo proporcionava uma estrutura clara e também estabelecia os tópicos para as conversas. O fato de ambas as partes estarem trabalhando para alcançar a mesma meta — um placar alto — criava uma conexão instantânea.

As estratégias dos jogadores variavam. Um tipo de jogador, por exemplo, apressava-se em descrever todos os lugares nos quais já nadara, enquanto outro instigava seu parceiro com perguntas do tipo: “Onde você cresceu? Foi perto de algum lago? Já fez alguma viagem de navio em algum oceano?” Respostas comuns geralmente despertavam um entusiasmo de identificação: “Ah, meu Deus, espere — eu conheço esse rio! Meus pais nos levaram lá para fazer rafting quando minha irmã e eu éramos crianças!” Respostas diferentes conduziam, quase com a mesma frequência, a conversas que se desviavam do jogo em si: “Você foi nadar no Alaska? Doeu?”

Nosso protótipo foi altamente bem-sucedido. Quase todos os que jogaram uma vez voltaram (ou telefonaram) para jogar de novo, e os idosos relataram ficar muito mais animados após uma partida. O simples fato de serem descritos,

no jogo, como “agentes de experiência sênior” parecia desempenhar um importante papel em sua satisfação. Estabelecia um tom de descontração e lhes dava a confiança de que iriam participar. Porém, talvez, o elemento mais bem-sucedido de todo o projeto tenha sido o placar, que era, ao mesmo tempo, um número — o total de respostas dentre as dez possíveis — e um poema.

Queríamos que ambos os jogadores ficassem com a sensação de que não apenas tinham falado um com o outro, mas que haviam criado algo juntos. Então, ao fim do jogo, o site transformava as respostas em um poema simples, de versos livres. Os jogadores podiam imprimir o poema ou enviá-lo por e-mail. Os poemas também ficavam visíveis on-line. Eis aqui um exemplo de um dos poemas de verso livre que dois jogadores criaram juntos, como seu placar final:

*Rougemont, fazer fotos de casamento, tango em um galpão
Dobrar cliques de papel, pãozinho de canela, língua de vaca
Na orla, no Pacífico, arrumando um quarto escuro.*

Cada frase desse poema representa algo que dois estranhos, com pelo menos vinte anos de diferença entre si, têm em comum.

Nunca cheguei a conhecer os dois jogadores que costumam dobrar cliques de papel quando estão nervosos e que já dançaram tango em um galpão, mas posso imaginá-los, reunidos pela primeira vez ao telefone e constatando quantos eventos em comum os fizeram chegar àquele momento de suas vidas.

Ao fim, a diversão do jogo é bastante simples: o telefone toca, é um desconhecido e você acaba descobrindo alguém que, por acaso, é muito diferente de você, mas que, ainda assim, viveu uma vida igualmente fascinante. Evidentemente, o jogo também pode ser jogado por parentes e vizinhos, e mais de uma vez, porque pode gerar milhares de sessões únicas de entrevista.

Quando você começa a perceber quantas experiências interessantes de vida já é possível compartilhar com alguém de uma geração completamente diferente da sua, não há limites para o número de conexões que podem ser feitas. E um jogo como o *Bounce* torna muito mais fácil se aproximar de uma pessoa cuja vida pode ser bastante beneficiada pelo fato de conhecê-lo melhor.

OS TRÊS JOGOS descritos neste capítulo demonstram o quanto um jogo pode nos ajudar a vivenciarmos juntos uma experiência de *communitas* e participar mais ativamente dos ambientes sociais.

Os jogos de comunidade trazem benefícios importantes para nossas vidas reais. Eles podem nos mostrar novos interesses — espaços e instituições públicas com as quais descobrimos nos preocupar mais do que imaginávamos, ou atividades, como arte e contar histórias, que gostaríamos de compartilhar com outros indivíduos. Mesmo quando o jogo termina, podemos nos dar conta de que passamos a participar mais do que antes em tais espaços, instituições e atividades.

Por outro lado, a *communitas* que sentimos pode ser apenas uma pequena centelha de conectividade social, nada mais do que isso. Contudo, mesmo que tenhamos participado em conjunto de um jogo bastante rápido, somos lembrados do quanto temos em comum até mesmo com o mais estranho dos estranhos. Adquirimos confiança de que poderemos nos conectar com os outros quando quisermos — e quando for necessário.

E com essa confiança, não há razão para nos sentirmos sozinhos no mundo — seja ele virtual, real ou de qualquer outra espécie.