

Talvez pareça difícil de acreditar. Para um não jogador, essa previsão pode parecer surreal, ou algo saído de uma obra de ficção científica. Os grandes setores da civilização realmente estão submergindo nos mundos virtuais? Estamos, de fato, caminhando rapidamente para um futuro no qual a maioria de nós usará jogos para satisfazer nossas necessidades mais importantes?

Se assim for, não será a primeira vez que ocorre um êxodo em massa da realidade para o mundo de jogos. De fato, a primeira narrativa registrada pela humanidade sobre o assunto, *Histórias*, de Heródoto, o relato da Grécia Antiga sobre as guerras na Pérsia — datando de mais de 3 mil anos atrás —, descreve um cenário praticamente idêntico. Se o jogo mais antigo do qual se tem notícia é um velho jogo de somar chamado Mancala — as evidências mostram que ele era jogado no Antigo Egito, entre os séculos XV e XI A.C. —, Heródoto foi o primeiro a ter a ideia de registrar as origens ou as funções culturais desses jogos. E, a partir desse texto da antiguidade, podemos aprender bastante sobre o que está acontecendo hoje em dia — e o que muito provavelmente acontecerá daqui para frente.

É um pouco incongruente pensar o futuro em termos do passado. Mas como chefe de pesquisa do Institute for the Future — uma usina de ideias sem fins lucrativos, localizada em Palo Alto, Califórnia, e a mais antiga organização mundial de prognóstico do futuro —, aprendi um truque importante: para desenvolver o prognóstico, é preciso praticar a percepção tardia. Tecnologias, culturas e climas podem mudar, mas as necessidades e os desejos humanos mais básicos — sobreviver, cuidar de nossos familiares e levar vidas felizes e significativas — continuam os mesmos. Portanto, no IFTF, gostamos de dizer: “Para compreender o futuro, temos de olhar para trás duas vezes mais profundamente que olhamos para a frente.” E, quando se trata de jogos, podemos olhar ainda mais longe do que isso. Eles têm sido um componente fundamental da civilização humana por milhares de anos.

No livro de abertura de *Histórias*, Heródoto escreve:

Quando Atys era o rei da Lídia, na Ásia Menor, há cerca de 3 mil anos, uma grande escassez de alimentos ameaçou seu governo. Por um curto período, as pessoas aceitaram seu quinhão sem reclamar, com a esperança de que os tempos de abundância retornariam. Mas, quando as coisas não melhoraram, os lidianos conceberam um estranho remédio para o problema. O plano

adotado contra a fome era se envolver com jogos durante um dia inteiro, de modo tão intenso que eles abstraíssem a vontade de comer... e, no dia seguinte, eles se alimentariam e se absteriam dos jogos. Dessa forma, passaram-se 18 anos, e, nesse processo, eles inventaram os dados, as bolinhas de gude, a bola e todos os jogos comuns.⁹

O que os dados antigos, feitos de ossos de carneiro, têm a ver com o futuro dos jogos de computador e os videogames? Mais do que você imagina.

Heródoto inventou a história conforme a conhecemos, e descreveu seu objetivo como a revelação dos problemas e das verdades morais, com base em informações concretas da experiência. Se a história de Heródoto sobre uma inanição de 18 anos que foi superada através dos jogos é real ou apócrifa (como alguns historiadores modernos acreditam), suas verdades morais revelam algo importante sobre a essência dos jogos.

De modo geral, pensamos que a imersão nos jogos é “escapista”, uma espécie de retraimento passivo da realidade. Porém, através das lentes da história de Heródoto, é possível perceber como eles podem representar uma fuga *intencional*, ativa, ponderada e, mais importante, extremamente útil. Para os lidianos, jogar coletivamente em tempo quase integral pode ter sido um comportamento altamente adaptativo às condições adversas. Os jogos tornavam a vida suportável, deram à população faminta uma sensação de poder em uma situação de impotência, um sentido de estrutura em um ambiente caótico. Os jogos lhes proporcionavam uma maneira melhor de viver, quando as circunstâncias poderiam ser completamente insuportáveis e desfavoráveis.

Não se engane: somos muito similares aos antigos lidianos. Atualmente, muitos sofrem uma vasta e primitiva inanição. Mas não é uma fome por alimentos — é uma fome por um maior e melhor envolvimento com o mundo à nossa volta.

Da mesma forma que os antigos lidianos, muitos jogadores já descobriram como usar o poder imersivo dos jogos para distrair essa fome: uma fome por trabalhos mais gratificantes, por um senso de comunidade mais forte, por uma vida mais envolvente e significativa.

Coletivamente, o planeta está gastando, agora, mais de 3 bilhões de horas por semana jogando.

Estamos famintos, e os jogos estão nos alimentando.

Quando observo o notável trabalho de mudar o mundo que os profissionais da indústria de jogos estão começando a fazer, vejo uma oportunidade de reinventar a antiga história dos jogos para o século XXI.

Há cerca de 2.500 anos, Heródoto olhou para trás e avaliou que os primeiros jogos dos gregos eram uma tentativa explícita de aliviar o sofrimento. Hoje, encaro um futuro no qual os jogos, mais uma vez, serão explicitamente criados para melhorar a qualidade de vida, prevenir o sofrimento e criar uma felicidade real e abrangente.

Quando Heródoto olhou para trás, ele identificou jogos que eram sistemas em larga escala, projetados para organizar enormes massas de pessoas e tornar toda uma civilização mais resistente. Observo, agora, um futuro no qual jogos on-line para multidões serão novamente projetados para reorganizar a sociedade de forma melhor e fazer com que coisas aparentemente milagrosas aconteçam.

Heródoto via os jogos como uma maneira surpreendente, inventiva e eficaz de intervir em uma crise social. Eu também os considero como potenciais soluções para nossos problemas comuns mais urgentes. Ele constatou como os jogos poderiam dar conta de nossos poderosos instintos de sobrevivência. Vejo jogos que, mais uma vez, conferirão uma vantagem evolutiva àqueles que os jogarem.

Heródoto nos diz que, no passado, os jogos foram criados como uma solução virtual para uma fome insuportável. E, sim, vejo um futuro no qual os jogos continuarão a satisfazer nossa fome de desafios e recompensas, de criatividade e sucesso, de socialização, e de sermos parte de algo maior do que nós mesmos. Mas também vejo um futuro no qual os jogos *estimulem* nosso apetite pelo envolvimento, nos motivando e nos capacitando a estabelecer conexões mais fortes — e fazendo contribuições maiores — com o mundo à nossa volta.

A história moderna dos jogos de computador e videogames é a história dos criadores de jogos ascendendo a posições bastante poderosas na sociedade, cativando, efetivamente, os corações e as mentes — e direcionando as energias e a atenção — de massas cada vez maiores de pessoas. Atualmente, os designers de jogos têm exercido plenamente esse poder, sem dúvida mais do que em qualquer outro tempo da humanidade. Eles vêm burilando sua técnica e refinando suas táticas por cerca de trinta anos. E, assim, mais e mais pessoas estão sendo seduzidas pelo poder dos jogos de computador e videogames — e descobrindo-se envolvidas por períodos de tempo gradativamente maiores, para alcançar objetivos cada vez mais amplos em suas vidas.