

Introdução à Gamificação Bíblica: Jogos como Ferramenta Religiosa¹

Erick Euzébio, LIMA²

RESUMO:

O fortalecimento da gamificação faz com que os jogos digitais estejam cada vez mais presentes em diversas áreas do conhecimento. Contudo na área bíblica e teológica o uso dessa técnica ainda se mostra pouco explorada, sendo raramente aplicada e nesses poucos casos aparecendo muitas vezes de forma enfadonha. Este artigo é de caráter introdutório e segue a linha de pensamento de Yu-kai Chou (2016), mostrando que os games podem ter valor e impacto para a vida real e por consequência também na religião. Visando não apenas os já inteirados no desenvolvimento de games, este documento contextualiza os interessados no assunto, tratando de forma breve o surgimento e desenvolvimento dos jogos digitais, seguindo de suas aplicações em diversas áreas, e as temáticas/ideologias mais recorrentes. Por fim, conclui-se ressaltando os aspectos positivos da gamificação e os benefícios que esta pode trazer para a manutenção e propagação da fé judaico-cristã, e ainda, mostrando as percepções da parte experimental da pesquisa que segue em desenvolvimento.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Game; Bíblia; Evangelho.

¹ Trabalho apresentado na XI Conferência Brasileira de Comunicação Eclesial (Eclesiocom), realizada em Engenheiro Coelho, SP, 18/8/2016

² Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos Digitais pela Faculdade de Tecnologia de São Paulo, FATEC Carapicuíba, e Bacharelado em Teologia na Universidade Adventista de São Paulo, UNASP Engenheiro Coelho, contato@ericklima.com

1. Introdução

A palavra jogo pode ter vários significados e aplicações, o dicionário Michaelis por exemplo traz 25 significados para a palavra, que em outras línguas pode ser ainda mais abrangente. Destes 25 destaco os dois primeiros: “1 Qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo. 2 Divertimento ou exercício de crianças em que elas demonstram sua habilidade, destreza ou astúcia.” (MICHAELIS, 2016). Estas duas primeiras definições refletem bem a imagem predominante dos jogos para a maioria da população, uma atividade com meros intuitos de entreter ou divertir, e muitas vezes associada a idade infantil. Esta infantilização dos jogos, agrega também superficialidade e descrédito, fazendo com que exista uma barreira, impedindo as pessoas de desfrutarem dos seus benefícios. No ambiente religioso essa barreira se intensifica devido a resistência ao místico, sorte (ou azar) e competição, elementos muito recorrentes nos jogos de qualquer natureza.

Apesar das barreiras no senso comum, os jogos têm crescido, ganhando campo em várias áreas como uma ferramenta de grande contribuição ao desenvolvimento humano. Yu-kai Chou (2012) por exemplo, observa em suas pesquisas que “os jogos têm a incrível capacidade de manter as pessoas envolvidas por um longo tempo, construir relacionamentos e confiança entre as pessoas, e desenvolver seus potenciais criativos.”, esse potencial dos jogos, faz destes uma ferramenta que merece ser considerada em qualquer atividade que se necessita de engajamento, por exemplo, o estudo da bíblia e a disseminação de sua mensagem. Esses pontos necessitam de atenção em todas as denominações cristã, já que atualmente as pesquisas mostram que mais de 80% dos membros não leem a bíblia e paralelamente cresce substancialmente o secularismo, com cada vez mais jovens se declarando sem religião. Veremos que os jogos podem contribuir frente a esse cenário desanimador.

2. Gamificação

2.1. Antecedentes históricos

Os jogos são encontrados desde os primórdios da humanidade e seguiram presentes durante todo o curso da história. Mas é especialmente no século dezenove que alguns episódios requerem nossa atenção. A primeira metade do século foi marcada pelas duas grandes guerras mundiais, sendo que no intervalo entre a primeira e a segunda guerra, a necessidade de cálculos rápidos e precisos deram origem a máquinas de calcular eletrônicas, mais tarde chamadas de computadores. Essas máquinas se espalharam rapidamente entre os centros militares e universitários, extrapolando a função inicial de calculadora bélica, não demorou muito para que os jogos entrassem no mundo computacional. Já na década de cinquenta, mesmo com recursos tecnológicos ainda limitados e arcaicos, começam a surgir ano após ano, de forma simples, os jogos digitais.

2.2. Aplicação em contextos diversos

No século dezesseis, os jesuítas perceberam que os jogos poderiam ir além da mera diversão e poderiam ser usados também na educação. Essa percepção não demorou para ser aplicada também aos jogos digitais, evoluindo e pouco a pouco tomando corpo, em 2002 o programador britânico Nick Pelling cria o termo “*gamefication*”, que começou a se popularizar apenas em 2010. Traduzido como gamificação, a melhor definição até o momento é que esta trata do “uso de elementos de *game design* em contextos não jogáveis.”. Para entendermos completamente essa definição, precisamos entender primeiramente “*game design*”, que nada mais é do que o conjunto de técnicas, procedimentos e elementos na criação de um jogo digital, alguns desses elementos são por exemplo: competição, cooperação, resolução de problemas, passar de fases e ganhar prêmios. A gamificação busca aplicar esses elementos em ambientes onde os mesmos não existem naturalmente, como por exemplo em treinamentos empresariais, salas de

aula, aperfeiçoamento pessoal, ou causas sociais. Tornando jogável uma situação ou atividade que antes não seria.

2.2.1. Aplicação em treinamentos

Muitas empresas têm aplicado a gamificação a seus treinamentos, isso porque, como explica Yu-kai Chou (2012), a maioria dos sistemas tradicionais de treinamento assumem que por obrigação os funcionários executam as tarefas, e assim as empresas se preocupam apenas com a otimização dessas atividades, no entanto, a gamificação trabalha com foco humano considerando que os funcionários de uma empresa têm sentimentos, inseguranças e razões porque eles querem ou não querem fazer certas atividades, assim há uma preocupação com engajamento, motivação e sentimentos do indivíduo.

“Dados recentes do Gallup indicam que apenas treze por cento dos empregados em todo o mundo estão totalmente engajados com o trabalho, e pesquisas de CEOs mostram repetidamente “envolvimento” como uma das suas principais preocupações.” (ROBERTS, 2014). Dados como esse, fazem com que a gamificação ganhe cada vez mais espaço no setor empresarial, que segundo pesquisa da Ambient Insight a estimativa é que o mercado de games corporativos que em 2012 atingia US\$ 2,3 bilhões cresça e passe para US\$ 6,6 bilhões em 2017.

2.2.2. Aplicação educacional

As mesmas qualidades que alavancaram os jogos no setor corporativo fazem com que esses tenham espaço também na educação, apesar do crescimento mais tímido neste setor, a mesma pesquisa da Ambient Light mostra que este nicho já ultrapassa a marca dos US\$ 2,3 bilhões. Isso porque “os games podem contribuir diretamente sobre as funções cognitivas do sujeito, pois geram a formação de novas informações, estímulos para habilidades pessoais e criatividade, além de serem alimentos ricos para o conteúdo do pensamento” (BARROS, 2012). Segundo um estudo de 2009 realizado pela Software

and Information Industry Association (SIIA) existem vários benefícios no uso de jogos em salas de aula. Um dos grandes benefícios oferecidos é a chance de falha sem ônus, pois com o foco no engajamento, a falha é natural e se faz presente até que se chegue ao objetivo com sucesso. Um grande contraste com a experiência escolar tradicional, onde o fracasso é motivo de vergonha, julgamento e em alguns casos até mesmo passível de castigo. Os jogos além de aumentarem a participação individual e coletiva, oferecem feedbacks sobre o desempenho do aluno, elemento importante na aprendizagem, que no modelo tradicional por falta de atenção do professor, disposição do aluno entre outras limitações pode não acontecer.

2.2.3. Outras aplicações

Os claros benefícios da gamificação abrem espaço para os jogos em diversas outras áreas, o aplicativo Habitica por exemplo busca o aperfeiçoamento pessoal gamificando suas atividades diárias, fazendo de suas tarefas e obrigações desafios do jogo, passíveis de recompensa. Na área da saúde existem vários aplicativos que monitoram e medem o desempenho físico de cada indivíduo permitindo a comparação com seus amigos como o RunStatisc. Até mesmo o Waze aplicativo de orientação espacial via GPS traz elementos da gamificação como ranking, pontuações, recompensas, entre outros. O crescimento da gamificação é incentivado também pelos governos, por exemplo no Brasil em 2014, o governo destinou R\$4,5 milhões ao desenvolvimento de jogos que deveriam ter o objetivo de fazer o mundo melhor, educando ou conscientizando seus jogadores.

3. Temas recorrentes

Alguns temas são muito comuns nos jogos digitais, em uma visita rápida ao site de crítica de mídia Metacritic observamos entre os jogos mais conceituados a predominância de violência, misticismo e sobrenatural. Catie Keck (2016) em um artigo tenta entender a recorrência desses temas analisando um vídeo do canal Gameranx sobre violência nos jogos, e comenta que essas situações de violência são na grande maioria das vezes, inconcebíveis no mundo real ao público em geral, mas geram prazer nos jogadores, e conseqüentemente interesse nessas experiências atípicas. O vídeo do Gameranx ainda explora o fascínio e a familiaridade do ser humano com os conflitos, a história do mundo é marcada e delimitada por conflitos e guerras, e nossos entretenimentos refletem essa característica humana.

4. Gamificação bíblica

O potencial educacional dos jogos tem despertado iniciativas como “Code for The Kingdom” onde especialistas em tecnologia usam seus dons para influenciar a cultura mundial com a perspectiva cristã. O uso dos jogos associado a bíblia faz mais sentido quando percebemos que jogos não são apenas brincadeiras ou entretenimento, e se ocupam de causas sérias com objetivos sensatos. Quando nos deparamos com estatísticas como as já citadas de pouco estudo da bíblia, baixo envolvimento dos membros da igreja e uma cultura cristã que fala cada vez menos a secularizada geração atual, a gamificação se torna ainda mais propícia.

Contudo a recorrente temática de violência e conflito nos videogames tem colaborado para a demonização dos jogos em geral, mas como vimos, esse é um tema inerente a raça humana que vive em conflito. A bíblia retrata diversas cenas de guerra e violência, mesmo nessas histórias procuramos de alguma forma aprender algo positivo. Não é sensato ignorar a gamificação como ferramenta religiosa meramente por preconceito, visto que os jogos são um meio de largo alcance e comunicação com a geração atual. Os jogos educacionais têm movimentado bilhões por conseguirem cativar e envolver os

jogadores, nada impede de se obter os mesmos resultados dentro de uma perspectiva cristã. Os argumentos contra os jogos são em sua maioria apenas preconceitos superficiais, que ignoram em seu julgamento os benéficos claros da gamificação.

5. Aplicação da Gamificação bíblica

Até aqui vimos a gamificação de forma teórica e introdutória, mas paralelamente a esta pesquisa, os conceitos de gamificação estão sendo aplicados ao contexto bíblico em um jogo chamado Controversia, que insere o jogador na história da queda da humanidade, apresentando o relato bíblico para aqueles que não conhecem de forma interativa, e permitindo aos que já conhecem a história ir além do descrito na Bíblia. O jogo pode ser executado em computadores com sistema Windows, e utiliza o teclado para movimentação do personagem no cenário. Batalhas, conquistas, enigmas e aperfeiçoamento do personagem são alguns dos elementos de gamificação que foram aplicados.

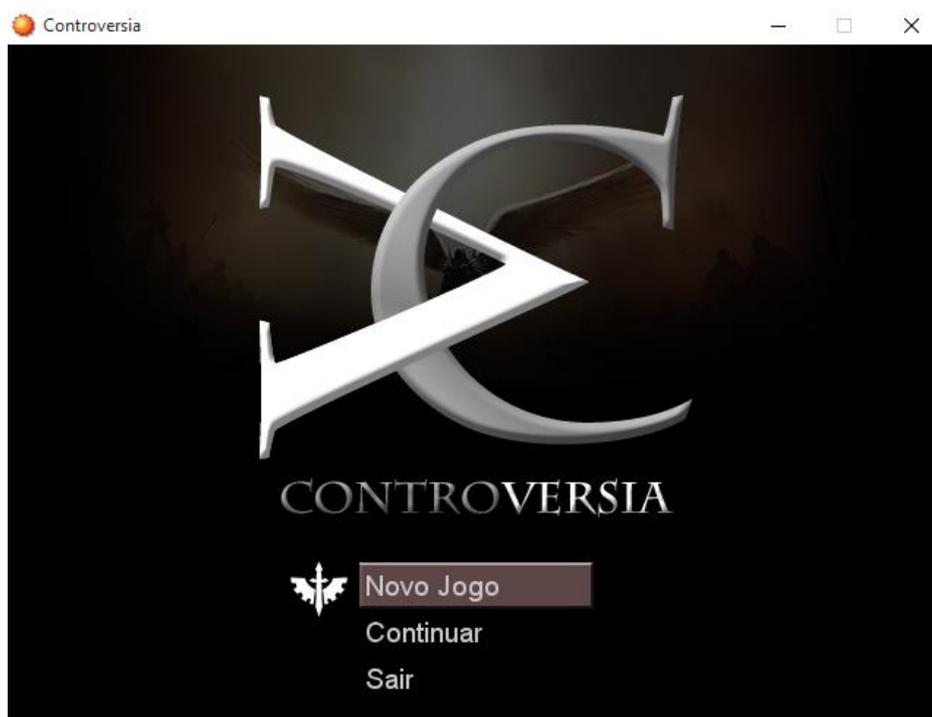


Figura 1 - Menu do Jogo

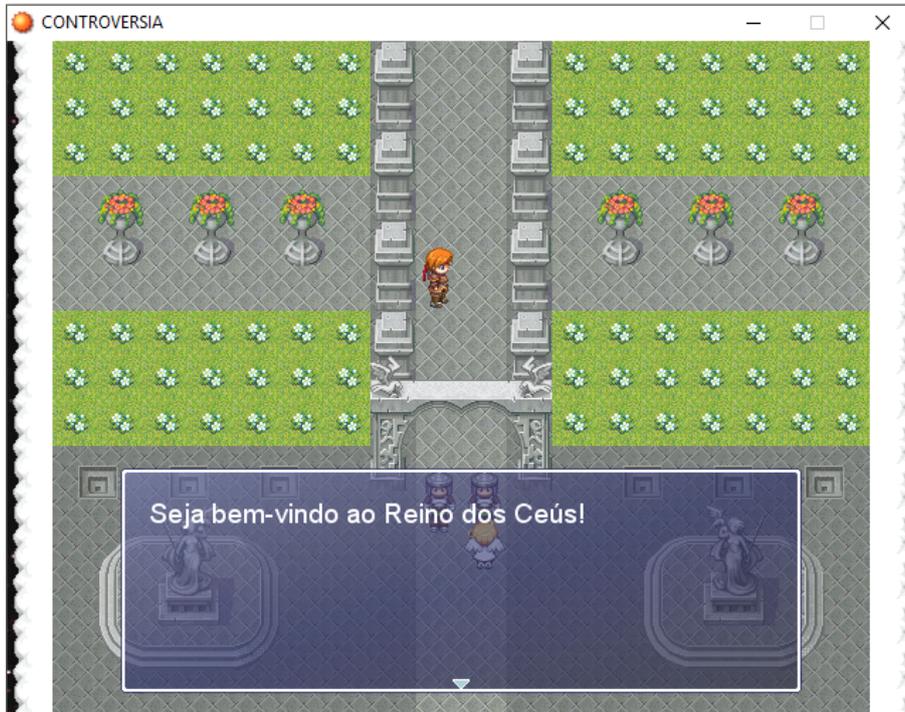


Figura 2 - Tela do Jogo



Figura 3 - Tela do Jogo

6. Pesquisa Experimental

Acompanha essa pesquisa um experimento no qual 12 jovens entre 15 e 30 anos foram expostos a gamificação bíblica (Controversia) e responderam um questionário. A pesquisa mostra que quase metade dos entrevistados (41%) se declaram ateus, o mesmo número não lê a bíblia, porém, mais da metade dos entrevistados desejariam ler, mas não aceitariam a visita de outras pessoas para os auxiliarem, e por fim, todos os entrevistados responderam que gostariam de jogar um jogo com tema bíblico.

7. Conclusão

A gamificação é um procedimento novo e ao mesmo tempo promissor, em pouco tempo tem sido aproveitada de diversas maneiras se colocando como aliada do desenvolvimento humano. As igrejas cristãs assim como as empresas, governos e instituições educacionais tem de lidar com as dificuldades de engajamento na atualidade. A diferença é que as igrejas parecem viciadas em seus sistemas ultrapassados de envolvimento e motivação, e as demais instituições sem medo de inovar estão sendo beneficiadas pela gamificação.

BIBLIOGRAFIA

BARROS, D ; CHAVES, B. Ambientes digitais interativos e o Potencial pedagógico. Disponível em: < http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/hncc_dmvb.pdf> Acesso em: 02 jun 2016

BLANCO, Gisela. **O que é Gamification**, 11 mar. 2015. Disponível em: <<http://projetodraft.com/verbete-draft-o-que-e-gamification>> Acesso em: 27 mai. 2016.

CHAGAS, Tiago. Secularismo cresce nos Estados Unidos e 34% dos jovens declaram-se sem religião, **Gospel Mais**, 10 mar. 2015. Disponível em: <<https://noticias.gospelmais.com.br/estados-unidos-jovens-declaram-religiao-74853.html>> Acesso em: 27 mai. 2016.

CHOU, Yu-Kai. **Octalysis: complete Gamification framework**, out. 2012. Disponível em: <<http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework>> Acesso em: 27 mai. 2016.

DI GIACOMO, Fred. Serious Games: como jogos sérios podem ajudar a construir um mundo melhor, **Super Interessante**, Acesso em: 9 out 2014. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/blogs/newsgames/serious-games-como-jogos-serios-podem-ajudar-a-construir-um-mundo-melhor/>> Acesso em: 02 jun 2016.

GREEN, William. Big Game Hunter, **Time**, Londres, 19 Jun. 2008. Disponível em: <http://content.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1815747_1815707_1815665,00.html> Acesso em: 25 mai. 2016.

KECK, Catie. **Why War and Violence Are Such Major Themes in Video Games**, 20 Fev. 2016. Disponível em: <<http://www.complex.com/pop-culture/2016/02/war-violence-video-games>> Acesso em: 02 jun 2016.

MARTINS, Dan. Estudo aponta que menos de 20% dos cristãos lêem a Bíblia todos os dias, **Gospel Mais**, 9 set. 2012. Disponível em: <<https://noticias.gospelmais.com.br/estudo-aponta-menos-20-cristaos-leem-biblia-todos-dias-42633.html>> Acesso em: 27 mai. 2016.

OLIVEIRA, Sérgio. **A História dos Vídeo Games #1: O Começo de Tudo**, 15 jan. 2010. Disponível em: <<http://www.nintendoblast.com.br/2010/01/historia-dos-video-games-1-o-comeco-de.html>> Acesso em: 25 mai. 2016.

ROBERTS, Bill. Gamification: Win, Lose or Draw?, **HRMagazine**, Ed. 5, V. 59, mai. 2014.

ROSADO, J. R. **História do jogo e o game na aprendizagem**, Bahia, ago. 2006. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/janaina.pdf>> Acesso em: 27 mai. 2016.

TAKAHASHI, Dean. **With a mobile boom, learning games are a \$1.5B market headed toward \$2.3B by 2017**, 16 ago. 2013. Disponível em: <<http://venturebeat.com/2013/08/16/with-a-mobile-boom-learning-games-are-a-1-5b-market-headed-toward-2-3b-by-2017-exclusive/>> Acesso em: 30 mai. 2016.

WEISZFLOG, W. **Michaelis**, Editora Melhoramentos, 2015. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=jogo>>. Acesso em: 18 mai. 2016.
WILSON, Lee. **Best practices for using games and simulations in the classroom**, jan. 2009. Disponível em: <www.gise.rice.edu/documents/BestPractices.pdf> Acesso em: 30 mai. 2016.