

Gamificação, pode um corpo preto jogar?



Pammella Casimiro de Souza



Start.

“Todo jogo tem um objetivo que precisa ser cumprido e, para isso, os jogadores precisam superar obstáculos” (BALDISSERA, 2022). Mas no jogo da vida, será que todos somos iguais? A gamificação é “a aplicação das estratégias dos jogos nas atividades do dia a dia, com o objetivo de aumentar o engajamento dos participantes” (idem).

Ainda de acordo com Olívia Baldissera (2022), “todos os jogadores precisam conhecer as regras e os objetivos da tarefa”. O que nos leva a mais questionamentos como: o corpo e o território periférico têm poder de escolha dentro da gamificação?

As regras mudam de acordo com cada jogador e os recursos que garantem o jogo se alteram com cada território. Esse texto é mais um game, onde as perguntas podem ser a chave para o próximo nível. Não tem a intenção de esclarecer, mas sim empretecer as regras através de provocar o (re)olhar, para si e para o território periférico.

Start a new match...

Como uma forma de lucrar mais e manter seu maquinário a todo vapor, o capitalismo troca de roupagem constantemente. Apoiado em ideias de desenvolvimento, geração de empregos e modernização, chega aos territórios marginalizados, formados em suma maioria por população preta e periférica, com empreendimentos que tornam o local um ponto de apoio para subsidiar o crescimento da capital. Se apropriando não só do espaço, dos bens naturais, mas como dos corpos ali presentes.

Ao gamificar o trabalho e a vida, busca-se incentivar o consumo e produção através das emoções, prazer e pequenas recompensas (HAN, 2014). A ideia de que tudo é para ontem e a necessidade de ser mais, ter mais, produzir mais, revelou adultos ansiosos e vulneráveis dentro do jogo. O que se intensifica em corpos não-brancos e periféricos, onde a necessidade e busca por uma vida melhor nos leva a precificar o que está ao alcance, seja do território a natureza, da nossa força ao direito como cidadão, pois como estamos em um game, qualquer diferencial pode ser um ponto.

Tendo isso em mente, Robert Bullard (2004), nos apresenta o conceito Racismo Ambiental, que é caracterizado como impactos de cunho negativo nos corpos, nos territórios e nas naturezas, que atingem uma comunidade de cor e/ou raça, onde tais atuações são reforçadas pelo governo, militares, pelas instituições legais e econômicas.

Palavras-chave: Racismo Ambiental; Racismo Estrutural; Território.

Get over here!

As questões ambientais não são neutras e nem estão isoladas dos interesses econômicos, sociais e culturais. Ao desbloquearmos uma nova fase do jogo na vida, acrescentaremos mais uma lente à nossa forma de enxergar o mundo e a nossa posição social nele.

As relações das populações não-brancas, dentro e fora do seu território, com seu opressor, refletem o passado colonial. Historicamente, esse vínculo tem existido somente com o propósito de enriquecer, de uma forma ou de outra, o colonizador. Isso tem como consequência a manutenção da dependência, principalmente econômica, dessas populações oprimidas.

Mesmo sem perceber, o jogo já está rolando. Tendo consciência da sua existência e atuação sobre o meio, ou não, o Racismo Ambiental sempre esteve presente no processo de gamificação, seja por quem sofre com o impacto ou relacionado a quem contribui para a ocorrência dele. Os impactos do Racismo Ambiental interferem no desempenho do corpo e território, onde são evidenciados com a ausência de espaços de educação formal que afeta toda a população, precariedade do saneamento básico, quando a maioria de nós precisa passar horas excessivas em transportes públicos para poder trabalhar, estudar, ter lazer e melhores condições de saúde. O que revela a necessidade de tornar as informações que afetam a população, como as diretivas e políticas públicas, acessíveis, pois envolvem uma estratégia de sobrevivência. Conhecer o que enfrentamos no jogo e na vida nos ajuda a formular o pensamento crítico e a enxergar as armadilhas em formato de desenvolvimento.

Pensar o Racismo Ambiental é considerar um corpo e território dobrável por obrigação e maleável por sobrevivência. Está relacionado a um espaço que sofre com a ausência de recursos e acesso, reafirmadas pelos criadores do jogo, na figura do Estado e lógica capitalista. Cada pessoa e grupo vai defender o uso do espaço e elementos naturais de acordo com a sua necessidade, origem e interesse, pois o valor da terra e dos bens ambientais possuem significados diferentes para cada tipo de pessoa e organização (SILVA, 2012).

You Lose

Não adianta derrotar o chefe se as regras continuam as mesmas. De tempos em tempos vamos cair no mesmo ciclo, podemos até derrotar e mudar de fase, mas a evolução para um próximo nível só acontece quando subvertem a lógica antiga e criamos uma nova estratégia de game.

Fire in the hole

“É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 1999). Tal pensamento fortalece a ideia de que corpos não-brancos precisam se dedicar para a manutenção de uma parcela da sociedade, e assim se manter atuante como opressora e autodeclarada ditadora de regras.

Lembre-se, a regra, ordem e lei, são criadas por aqueles que comandam o jogo e aplicadas como verdade absoluta para todos que não se encaixam no grupo dominante/líder. A punição não é justa, o poder não é verdadeiro. Caso seja abatido, aperte o reset e tente mais uma vez.

Game Over

O chefe não pode nos matar, somos milhares, trabalhamos em rede e voltaremos quantas vezes forem necessárias. Trazemos na nossa bagagem os ensinamentos dos ancestrais e as ferramentas que colhemos pelo caminho, abrindo espaços e conquistando cada etapa para que mais dos nossos possam chegar à fase final. E quando muitos de nós já estiveram desse lado, ocupando os aparelhos do Estado, subvertendo a lógica racista, construiremos um novo jogo.

Referências

BALDISSERA, Olívia. **O que é gamificação**. Pucpr.br. Disponível em: <<https://x.gd/YLDvf>>. Acesso em: 1 set. 2022.

BULLARD, R. **Enfrentando o racismo ambiental no século XXI**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**. 20.ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

HAN, B. C. **Psicopolítica: neoliberalismo y nuevas técnicas de poder**. Herder Editorial, 2014.

SILVA, Lays Helena Paes e. Ambiente e justiça: sobre a utilidade do conceito de racismo ambiental no contexto brasileiro. **Open Edition Journals**. Coimbra, p. 85-111, 2012.

