

# O mundo vai virar um jogo?

Que tal usar a popularidade conquistada no Twitter e nas redes sociais para ajudar a mudar o mundo? Isso é possível!



ALESSANDRA LARIU

e a década passada foi a das redes sociais, nos próximos dez anos a nossa vida online vai ser regulada pelas redes de influência.

Ou pelo menos essa é a teoria de Seth Priebatsch, o fundador da SCVNGR, empresa de jogos para celular baseada em geolocalização. Priebatsch fez uma palestra no festival de novas mídias e tecnologia SXSW (South by Southwest), que aconteceu em Austin, no Texas, em abril. Disse que entre os anos 2000 e 2010 usamos a internet e outras tecnologias digitais para criar conexões entre amigos, família e colegas de trabalho. Mas que, a partir deste ano, o mais importante não será a conexão entre as pessoas, mas sim o valor de cada pessoa nas redes sociais. Agora que boa parte do mundo já tem internet e se conectou, o próximo passo será saber quem possui o poder de influenciar e colaborar. Veja seu grau de influência no Twitter, por exemplo, usando o Klout (<http://klout.com/>).

É muito interessante pensar que o poder de influência, reservado a uma elite, agora pode se democratizar. Em função da rede, alguém com um número decente de fãs no Twitter ou no Facebook pode gerar mudanças de comportamento.

É lógico que sempre existirão os *überinfluenciadores*, aqueles que se destacam em áreas como política, cultura ou educação. Mas estamos assistindo a possibilidade de qualquer um se transformar em influenciador.

Durante sua palestra, Priebatsch especulou que as pessoas vão começar cada vez mais a usar sua influência e táticas de jogos nas redes sociais para conquistar alguma coisa. Essa mudança torna explícita a adoção do que ele chama de *game layer* (ou camada de jogos) tanto na nossa vida online como na offline. O nome que ele deu a essa tendência me pareceu um tanto confuso, mas a ideia de que na década passada grupos se uniram na rede e agora vão utilizar essa união para conquistar coisas é muito interessante.

Coisas pequenas como, por exemplo, tentar baixar ainda mais o preço de uma oferta (como já faz o site de compras coletivas Groupon) até grandes, como produzir um filme (*veja em [youtube.com/lifeinaday](http://youtube.com/lifeinaday)*) ou derrubar regimes autoritários (pense no uso do Twitter no Egito). As pessoas vão utilizar o poder das redes de colaboração para viver em um mundo melhor.

O uso de táticas de jogo nas redes de colaboração pode também ser aplicado a outras áreas, como a educação. Atualmente, o sistema de ensino é in-

dividual. Os alunos aprendem com os professores e podem tirar notas boas ou ruins em cada matéria. Mas o que aconteceria se aprendessem colaborando com os professores e entre eles próprios? Não seria legal se, em vez de notas que podem baixar ou subir a cada mês, todos os comessem da nota O e, com incentivo, subiriam até a nota 10 e o objetivo do jogo seria ficar nesse patamar?

Não sei se podemos transformar o mundo e tudo o que fazemos em um jogo, mas devemos tirar vantagem do fato de que as pessoas, por causa das redes sociais, podem formar redes de colaboração e, em minutos, alcançar um objetivo. Achar a cura para o câncer, diminuir ou erradicar o efeito estufa, evitar epidemias, fazer projetos em colaboração. São muitas as coisas que, agora que estamos unidos, podemos trabalhar juntos para construir. Isso é muito mais do que um jogo de nome confuso. É uma filosofia de vida.

Então, na próxima vez que você acessar o Twitter ou o Facebook, por exemplo, considere o conteúdo do seu texto, porque seu grau de influência pode afetar sua habilidade de mudar o mundo.

*Alessandra Lariu, 38 anos, é vice-presidente de criação da agência McCann Erickson, em Nova York, e cofundadora do site SheSays, que ajuda mulheres a entrar na carreira de criação digital.*