



Gamificação de Políticas Públicas

POR **ETTORE DE CARVALHO ORIOL, PAULO ROBERTO GITIRAMA DE ARAUJO GUERRA E FLÁVIO RIOS SANTANA**

Os jogos possuem valor não apenas em sua dimensão intrínseca, mas também pelas funções que desempenham no desenvolvimento individual e na formação da cultura social. A atração humana pelos jogos pode ser explicada pela constante interação e estimulação que eles produzem entre o córtex e o tálamo cerebrais, facilitando a alternância entre estados de envolvimento lúdico e momentos de seriedade.

A capacidade de transitar entre esses estados é fundamental para o engajamento das pessoas, especialmente quando participam de jogos eletrônicos, onde o lúdico se torna uma poderosa ferramenta de imersão e motivação. Os jogos, ao permitirem que ações sérias coexistam com elementos lúdicos, produzem um engajamento essencial para a compreensão de como a gamificação pode influenciar políticas públicas.

A GAMIFICAÇÃO E OS MECANISMOS DE JOGOS A gamificação vai além de simplesmente tornar atividades lúdicas ou mais divertidas; ela pode ser usada para desenvolver habilidades, alterar comportamentos e melhorar a vida das pessoas. Embora os elementos comuns em jogos, como pontos, distintivos e placares, sejam importantes, é crucial não se limitar a esses aspectos, pois focar apenas neles pode se mostrar uma armadilha perversa. Além disso, a diversão não é sempre o objetivo central da gamificação, e compreender o impacto do prazer e da diversão é essencial para alcançar o objetivo de facilitar o acesso e o uso das políticas públicas.

O que produz a facilitação do acesso e do uso de políticas públicas que possuem a gamificação é algo tratado pela teoria do fluxo ao descrever a ocorrência de um estado de total imersão do indivíduo, possibilitando que as habilidades sejam usadas ao máximo em tarefas desafiadoras e significativas. Esse estado é associado a uma intensa satisfação e bem-estar. Quando bem aplicada, a gamificação pode tornar as tarefas mais agradáveis e recompensadoras, promovendo prazer na sua execução.

Na gamificação voltada para políticas públicas, o verdadeiro desafio está em adotar o pensamento de jogo e não apenas se concentrar em elementos como pontos ou placares. O feedback imediato é um princípio crucial, pois fornece informações sobre o desempenho e permite ajustes no comportamento, mantendo o engajamento e a imersão. Esse feedback contribui para aumentar a sensação de controle, empoderamento e autonomia. Embora as recompensas sejam um princípio bem conhecido, seu efeito depende do significado que têm para as pessoas. Recompensas externas podem ter um efeito positivo de curta duração, enquanto recompensas internas sustentam o envolvimento de forma mais duradoura.

Além dos feedbacks, os desafios são outro ponto essencial para incentivar a participação. Eles devem ser ajustados para equilibrar a dificuldade com a capacidade crescente, sem causar frustração. A personalização também é importante, pois atende às necessidades psicológicas de autonomia, competência e relacionamento, promovendo motivação intrínseca e ampliando o efeito de engajamento trazido pelo estado de fluxo.

Por fim, a competição e a colaboração, embora possam parecer opostas, precisam ser equilibradas. Esse equilíbrio desenvolve laços sociais e um senso de pertencimento, atendendo às necessidades psicológicas e aumentando o envolvimento profundo e duradouro na gamificação.

POLÍTICAS PÚBLICAS As políticas públicas desempenham um papel vital na sociedade moderna, impactando significativamente o bem-estar e a felicidade da população. Elas ganham cada vez mais relevância à medida que as sociedades se tornam mais complexas, podendo gerar tanto vantagens quanto desvantagens, prazer e irritação.

As políticas públicas se distinguem das decisões privadas por várias características. Elas têm um caráter autoritário, uma vez que são baseadas em leis e implicam obrigações de fazer ou não fazer. Além disso, possuem um caráter coercitivo, pois podem incluir sanções em caso de não cumprimento. O processo de elaboração de políticas públicas segue um ciclo que inclui a identificação do problema, a definição da agenda, a investigação das possibilidades de intervenção, a seleção da estratégia de intervenção, a implementação da estratégia selecionada e a avaliação dos resultados e dos processos envolvidos. Esse ciclo é similar aos ciclos de gestão conhecidos, como o PDCA (Plan, Do, Check, Act) e o ciclo de melhoria incremental, onde erros e acertos devem levar ao aprimoramento contínuo.

Entre as etapas citadas, a avaliação é fundamental para o aprimoramento das políticas, pois fornece insumos para o planejamento futuro. Infelizmente, essa fase é frequentemente negligenciada, resultando em políticas públicas menos eficazes e com pouca evolução ao longo do tempo. Os países mais desenvolvidos tendem a ter melhor desempenho na avaliação e aprimoramento de políticas públicas devido às suas capacidades institucionais mais robustas.

Embora o ciclo de políticas públicas possa tecnicamente ocorrer de forma autocrática e centralizada, na prática, a participação popular é essencial. No Brasil, a Constituição Federal de 1988 estabelece a necessidade de participação popular, direta e indireta, afirmando que todo poder emana do povo. A Constituição também prevê a participação popular em várias áreas, como agricultura, saúde, assistência social e cultura. Portanto, a participação da população não deve ser vista como uma exceção, mas como uma parte integral do processo democrático.

Além da exigência legal, a participação popular traz vantagens técnicas significativas. Ela qualifica a teoria de mudança utilizada para a evolução social e aumenta a legitimidade das políticas públicas. Envolver os cidadãos no processo democrático melhora a qualidade das políticas. Assim, a participação popular é essencial em todas as fases do ciclo de políticas públicas, desde a identificação dos problemas até a avaliação das políticas implementadas.

Na promoção da participação popular, a gamificação pode desempenhar um papel central, pois tem a capacidade de envolver e motivar as pessoas, ajudando a combater a alie-

nação que pode resultar da rotina diária. Isso promove políticas públicas mais eficazes e efetivas. No contexto dos serviços governamentais, a gamificação é utilizada para aumentar o engajamento cívico e melhorar a qualidade dos serviços.

O engajamento cívico muitas vezes é visto como uma atividade monótona e com pouco retorno imediato, o que pode desmotivar a participação ativa dos cidadãos. A gamificação pode mudar essa percepção e aumentar o envolvimento popular nas políticas públicas em todas as suas etapas.

CASOS DE GAMIFICAÇÃO

GAMIFICAÇÃO NA SAÚDE O uso de gamificação já produziu ganhos significativos em programas de promoção de saúde e gestão de doenças crônicas. Um exemplo é o Health Hero, um aplicativo que motiva crianças com diabetes tipo 1 a gerenciar sua condição por meio de desafios e recompensas. As crianças acumulam pontos ao completar tarefas relacionadas ao monitoramento da glicose e à adesão ao tratamento. Esse método teve um grande efeito positivo sobre os pacientes, melhorando o acompanhamento e os resultados.

Outro exemplo é o Game On, um jogo de realidade aumentada desenvolvido para encorajar comportamentos saudáveis em pacientes com diabetes tipo 2. O jogo oferece recompensas e feedback em tempo real para promover a atividade física e a alimentação saudável. Ambos os exemplos demonstram como a gamificação pode tornar a gestão da saúde mais envolvente e eficaz.

GAMIFICAÇÃO NO CUIDADO COM O MEIO AMBIENTE Na proteção ambiental, a gamificação se destaca por sua capacidade de engajar o público em práticas sustentáveis. O projeto Vermontivate, criado em Vermont, utiliza um jogo competitivo para reduzir o consumo de energia. Cidades e escolas competem para completar desafios relacionados à economia de energia, com pontuações baseadas em ações como a redução do uso de eletricidade e a promoção de caronas. Esse exemplo ilustra como a gamificação não se limita ao uso de tecnologia da informação (TI), mas representa uma forma inovadora de abordar e criar soluções para os problemas públicos enfrentados.

Outro exemplo é o programa Ecolecion, de Ouro Branco – MG, que utiliza álbuns de figurinhas recicláveis para incentivar a reciclagem. Os cidadãos trocam materiais recicláveis por figurinhas, aumentando a participação no programa e a eficiência da coleta seletiva de

resíduos. Esses exemplos demonstram como a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para promover práticas ambientais sustentáveis e engajamento comunitário.

GAMIFICAÇÃO NA SEGURANÇA PÚBLICA A aplicação da gamificação na segurança pública propõe um processo de aprimoramento do treinamento e da eficiência em operações de campo. Simulações reais são utilizadas para preparar os policiais para situações de alta pressão. Um exemplo dessa prática é a simulação realizada pela Polícia Militar de São Paulo em São José dos Pinhais, que replica um assalto a banco com explosivos, proporcionando uma experiência prática e imersiva. Essa simulação permite a repetição, um elemento essencial para alcançar maior eficiência na resposta policial.

Outra proposta é a do Exército Brasileiro, que utiliza simuladores baseados em computador para o treinamento em táticas de combate, tanto por meio de imersão quanto de realidade aumentada. O simulador Combater e outros programas semelhantes permitem a replicação de operações em diversos ambientes e níveis de complexidade, oferecendo uma alternativa econômica e eficiente às simulações físicas. Essa tecnologia possibilita um treinamento mais frequente e detalhado, melhorando a preparação das tropas. Esses exemplos ilustram como a gamificação, por meio de simulações e treinamentos tecnológicos, pode aprimorar significativamente a capacidade de resposta e a eficácia em operações de segurança.

CONCLUSÃO Embora existam experiências bem-sucedidas de gamificação em políticas públicas, os desafios relacionados ao monitoramento e à avaliação dessas iniciativas permanecem significativos. A mensuração eficaz dos resultados e impactos no curto, médio e longo prazo continua prejudicada pela ausência de mecanismos robustos de avaliação. Apesar do potencial da gamificação em aumentar a participação cívica e melhorar os resultados sociais, a falta de rigor nos processos de avaliação pode distorcer a percepção de sua efetividade, levando-a a ser tratada como uma tendência passageira.

A superficialidade com que os jogos gamificados são frequentemente vistos, rotulados como simples e descompromissados, resulta da falta de uma avaliação mais precisa e criteriosa dos impactos gerados. Para que a gamificação alcance uma expansão efetiva e ganhe escala, é imperativo desenvolver um arcabouço técnico-científico mais rigoroso, especialmente no que diz respeito ao processo de avaliação dos resultados. Além disso, é fundamen-

tal que os agentes públicos superem preconceitos enraizados, abandonando a percepção de que os jogos são meramente infantis ou inadequados para problemas sérios.

Líderes de organizações públicas desempenham um papel importante ao reconhecer e compartilhar experiências bem-sucedidas de gamificação. A disseminação dessas práticas e o incentivo à inovação podem promover uma mudança estrutural, resultando na aplicação estratégica da gamificação para aprimorar substancialmente a qualidade das políticas públicas no Brasil e no mundo. O reconhecimento da gamificação como uma ferramenta séria e eficaz pode transformar a maneira como as políticas públicas são desenvolvidas e implementadas, gerando benefícios reais e mensuráveis para a sociedade.

PARA APROFUNDAR NO TEMA

GUERRA, P. R. G. de A.; ORIOL, E. de C.; SOUZA, M. G. S. de. Gamification of Public Policies: Case Studies in Health, Environment and Security. **Revista de Gestão Social e Ambiental**, v. 18, n. 9, e08659, 2024. doi: 10.24857/rgsa.v18n9-187

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The psychology of happiness**. Random House, 2013.

ETTORE DE CARVALHO ORIOL é professor associado da Fundação Dom Cabral, com atuação nas áreas de Gestão Pública e Gestão de Pessoas. Doutor em Administração Pública e Governo pela FGV-EAESP e mestre em Administração pelo MADE-UNESA.

PAULO ROBERTO GITIRANA DE ARAUJO GUERRA É Diretor de Programas da Fundação Dom Cabral. Mestre em Desenvolvimento, pela Erasmus University of Rotterdam, mestre em Estudos da Paz, pela Universidade das Nações Unidas para a Paz, especialista em Análise de Dados e Big Data, pela PUC Minas, graduado em Administração Pública, pela Fundação João Pinheiro.

FLÁVIO RIOS SANTANA é Program Director for Corporate Education na Fundação Dom Cabral (FDC). Especialista em Gestão de Projetos (FDC) e Gestão de Negócios (PUC Minas) e mestrando em Administração com ênfase em Gestão Contemporânea das Organizações (FDC).