

## **SPARK259**

(Código de Matriz: **SPARK259.00** para o jogo de atualização de mapa de pensamento [StartOver.xyz](http://StartOver.xyz).)

**DISTINÇÃO:** Não mudas as coisas lutando contra os Gameworlds existentes.

**NOTAS:** O inventor e futurista R. Buckminster Fuller descobriu esta distinção enquanto caminhava, com água até ao pescoço, para dentro do gelado Lago Erie, com pedras nos bolsos, com a intenção de se suicidar. Tinha lutado contra os sistemas económicos, sociais e empresariais da cultura moderna e falhado até mesmo em sustentar a sua jovem esposa e filho. Nesse momento de cortar a respiração, percebeu que, se estava disposto a deitar fora a sua vida, então a sua vida já não lhe pertencia. Virou-se e saiu do lago para uma vida que pertencia à humanidade. A partir desse momento, dedicou-se a desenhar e construir “livingry” em vez de armamento. A sua primeira invenção foi a cúpula geodésica...

Atualizada para a terminologia Arcana, a distinção de Bucky Fuller é: *“Não mudas as coisas lutando contra os Gameworlds existentes. Mudas as coisas criando e habitando Gameworlds regenerativos que tornam os Gameworlds existentes irrelevantes.”* Bucky disse originalmente: *“Para mudares algo, constrói um novo modelo que torne o modelo existente obsoleto”*, mas os Gameworlds da cultura moderna já são obsoletos.

Os Gameworlds modernos estão contextualizados na [competição ganhar-perder](#), o que significa que são especialistas em defender-se atacando e minando os outros. Muitas pessoas boas desperdiçam a vida a tentar “mudar os Gameworlds da cultura moderna por dentro”. O erro é não perceber que, para obter poder suficiente para fazer mudanças dentro de um Gameworld da cultura moderna, é necessário subir a sua estrutura hierárquica de poder. Ao fazer tudo o que for preciso para subir nessa hierarquia, tens de fingir ser psicopata. Como disse o autor de [Cat's Cradle](#), Kurt Vonnegut Jr.: *“Tem cuidado com aquilo que finges ser, porque tornas-te aquilo que finges ser.”*

As tuas competências para criar Gameworlds crescem ao mergulhares na teoria dos Gameworlds. Para isso, recomendamos começares pelo [S.P.A.R.K. 146](#), seguido dos websites [StartOver.xyz](http://StartOver.xyz): [<Gameworldtheory.mystrikingly.com>](http://Gameworldtheory.mystrikingly.com) e [<Gameworldbuilder.mystrikingly.com>](http://Gameworldbuilder.mystrikingly.com)

Existe uma diferença crucial entre as regras dos Gameworlds e as leis da natureza: as regras dos Gameworlds são arbitrárias; as leis da natureza não são. Se as regras de um Gameworld entram em conflito com as leis da natureza, a Mãe Natureza vence sempre. Confundir isto pode levar uma cultura inteira à ruína. Através da Mecânica dos Gameworlds, aprendes a reinventar o teu Gameworld antes que a Mãe Natureza o esmague com um martelo.

Se percebes que as regras de um Gameworld são suicidas porque contradizem as leis da natureza, por que razão continuarias a jogar nesse Gameworld? Continuar seria um sinal de insanidade. Por exemplo, quando vês que o Gameworld chamado

“soberania nacional” emerge de um Contexto de competição para consumir os bens comuns, o Gameworld da soberania nacional deixa de ser legítimo. Ou, se tens de entregar a tua autoridade pessoal a um “governo representativo” que pode ser sequestrado por uma agenda corporativa, a forma de manter o autorrespeito é sair desse Gameworld. Pode estar para além da consciência da maioria das pessoas perceber que têm o poder de escolher os Gameworlds em que vivem. Não precisa de estar para além da tua. É por isso que assumir responsabilidade ao nível dos Gameworlds acaba por ser uma iniciação central da vida adulta.

Pensa em quantas pessoas ainda não têm esta iniciação... Será que faz parte do teu Destino levá-la até elas?

Tens a obrigação de criar os Gameworlds culturais nos quais gostarias de viver. A tua obrigação é para com os outros, porque se não criares esse Gameworld específico na Terra, quem o fará? E a tua obrigação é para contigo próprio, porque porquê que vieste aqui? Para jogar em Gameworlds criados por outros? Ou para entregar os Gameworlds que trouxeste contigo quando nasceste?

Os Gameworlds humanos estão a amadurecer da [Matriarquia](#) tribal (“Se és diferente de nós, comemos-te”), para o [Patriarcado](#) nacional (“Se és diferente de nós, matamos-te e ficamos com os teus recursos”), e estão agora a mudar para a [Arquiarquia](#) planetária (“Não existe diferença essencial entre os seres humanos”). Explorar a diversidade dos Gameworlds de adultos iniciados é a moeda da economia de educacionamento Arcano, experienciando diretamente a apreciação crua da insondável riqueza dos potenciais humanos.

Os Gameworlds Arcanos estão contextualizados na [regeneração](#), usando [Tecnologia de Encontros em Torus](#) em vez de [estruturas de poder hierárquicas](#), [Tomada de Decisão por Resistência](#) em vez de “voto por maioria”, [Crescimento](#) em vez de empresarial, [Nanonações](#) em vez de “Meganações”, [Economia Arcana](#) de [Valor Não Material](#) que cria “[Ganho Acontece](#)” (um Princípio Brilhante) em vez de “Ganho-Ganho”, que frequentemente degrada em “Perde-Perde” através do compromisso, e também em vez da economia competitiva “Eu ganho -Tu perdes”, que é um Princípio Sombra alimentador do Gremlin. Há muito para criar. Vamos Experimentar! Não fiques para trás a jogar num Gameworld estúpido.

## EXPERIMENTOS:

**SPARK259.01 CRIA O TEU PRÓPRIO GAMEWORLD** Grande ou pequeno, temporário ou para a vida: cria um Gameworld em que adorarias jogar. Algumas pistas: Primeiro, mergulha na visão do que queres que exista. Destila o Contexto de onde emerge. Clarifica o Propósito do teu Gameworld. Depois, dá-lhe um Nome. Com Contexto, Propósito e Nome, podes abrir a Porta para que outros se juntem. Entrevista colaboradores criativos e escreve porque querem entrar, o que os atrai no teu Gameworld, e depois circula as 3 a 5 razões centrais para destilar como os Princípios Brilhantes do teu Gameworld. Ao longo dos últimos anos, eu (Clinton Callahan) co-criei vários Gameworlds nos quais muitas pessoas adoraram jogar,

incluindo: [Personal Growth Co-op](#), *Computer Effects Company*, *XSO Company*, *Industrial Learning & Magic*, [Possibility Management](#), *Brückendorf Nanonation*, [Possibilica Nanonation](#), *Next Culture Research & Training Center*, [Trainer Path](#), [Gaian Road Team](#), [Puls der Erde](#), [Rage Club](#), [Fear Club](#), [Bridgehouse](#), [Thoughtware Press](#), [General Memetics](#) e [StartOver.xyz](#). Mal posso esperar para ouvir falar dos Gameworlds que vais criar.

**SPARK259.02 CRIA LENDAS ATRAENTES E INSPIRADORAS SOBRE O TEU GAMEWORLD** Na tua próxima Equipa de Possibilidades, estuda o website Legend Making <[legendmaking.mystrikingly.com](http://legendmaking.mystrikingly.com)> e faz alguns dos Experimentos. Depois, volta aqui e usa o que aprendeste para desenhar ações que criem Lendas livres e inspiradoras sobre o teu Gameworld SPARK259.01. Sê claro e específico sobre como as tuas ações irão causar resultados Lendários. Inclui: [escrever artigos](#), [fazer filmes](#), dar [WorkTalks](#) e [workshops](#), [escrever um livro](#), ser [egoisticamente generoso](#) e, ao mesmo tempo, [arrogantemente responsável](#). Pratica em equipas de 2 ou 3 pessoas e depois apresenta a tua Criação de Lendas à tua Equipa de Possibilidades inteira, enquanto recebes [Feedback e Coaching](#) ao vivo. Pratica 3 vezes e depois leva a tua Criação de Lendas para a rua!