**Efeitos do Desenvolvimento do Jogo da Evolução na Proéxis Pessoal**

*The effects of the Evolution Game's development on personal Proéxis*

**Rafael G. Pereira**

Químico Industrial. MBA em Gestão Empresarial. Doutor em Química. Empreendedor Evolutivo. Fundador e voluntário da Liderare desde 2021. Docente de Conscienciologia. Tenepessista deste 4.07.2016. Autor de artigos da Conscienciologia. Verbetógrafo da Enciclopédia da Conscienciologia. Residente em São Paulo/SP, Brasil.

[*rafaguipe1402@gmail.com*](mailto:rafaguipe1402@gmail.com)

**Vania C. P. Cabral**

Administradora com ênfase em Comércio Exterior. Empreendedora Evolutiva. Voluntária da Associação Internacional da Programação Existencial (APEX) desde 2023. Residente em São Paulo/SP, Brasil.

[*cabral.vania@gmail.com*](mailto:cabral.vania@gmail.com)

**Palavras-chave:**

Jogo, Escala Evolutiva, Proéxis, FEP, Curso Intermissivo, Balanço Existencial.

# Resumo

Com auxílio dos amparadores extrafísicos foi desenvolvido um jogo com foco na evolutividade consciencial, baseado na escala evolutiva proposta pelo Prof. Waldo Vieira.

O jogo tem como objetivo evoluir até alcançar o nível de "Consciex Livre", passando por fases como "Desperto", "Evoluciólogo", "Serenão" e finalmente "Consciex Livre". Os materiais incluem um tabuleiro, uma bússola consciencial, cartas de propósito e uma Ficha Evolutiva Pessoal (FEP).

Os autores oferecem uma visão detalhada do processo de desenvolvimento do jogo, enfatizando os estudos, as sincronicidades e, especialmente, as reflexões sobre seus propósitos de vida e programações existenciais. Isso implicou em revisões constantes e melhorias no tabuleiro, componentes e regras do jogo. Vale ressaltar que esse trabalho exigiu uma pesquisa intensiva em obras conscienciológicas, tratados, livros, verbetes e artigos. Além disso, eles ponderam sobre os efeitos de jogar em conjunto e a importância de ter um alvo mental evolutivo de autopesquisa durante o jogo.

Sumário

[Resumo 1](#_Toc160768450)

[1. Introdução 2](#_Toc346063186)

[Motivação 2](#_Toc1383156378)

[Método 2](#_Toc103848249)

[2. Desenvolvimento 2](#_Toc307260973)

[Cronologia 3](#_Toc1522698108)

[Materiais 3](#_Toc1995988416)

[Regras 3](#_Toc1676685489)

[Grupalidade 4](#_Toc1199552576)

[Dupla evolutiva 5](#_Toc1934300198)

[Parapedagogia 5](#_Toc872673502)

[Parapsiquismo 6](#_Toc1804198412)

[Evoluciólogo 6](#_Toc383049471)

[Direitos autorais 7](#_Toc1697367971)

[Efeitos 7](#_Toc74190529)

[Próximos passos 8](#_Toc474032111)

[3. Conclusão 8](#_Toc481806729)

[4. Bibliografia Específica 9](#_Toc2012765739)

[5. Webgrafia Específica 9](#_Toc1733953144)

# Introdução

## Motivação

**Curiosidade**. O principal motivo desta autopesquisa está relacionada à curiosidade quanto ao processo da evolução consciencial[[1]](#footnote-15670): os detalhes que podem envolver a "passagem de nível evolutivo". A vontade de aprofundar a autopesquisa tem sido permanente desde que tomamos conhecimento da neociência Conscienciologia.

**Ludologia**. Nosso gosto mútuo por jogos de tabuleiro reacendeu a vontade de trabalhar em um desafio apresentado pelo amparo extrafísico de criar uma forma lúdica para o estudo da Conscienciologia.

Encontramos dentro das obras da Conscienciologia as seguintes referências a jogos:

|  |  |
| --- | --- |
| **Obra** | **Autor** |
| Ludopatia; Parapatologia (Nosográfico) - Tertúlia 508 | Waldo Vieira |
| Profilaxia da Ludopatia; Paraprofilaxiologia (Homeostático) - Tertúlia 3305 | Gabriel Nobre |
| Curiosologia; Autopesquisologia (Neutro) - Tertúlia 803 | Waldo Vieira |
| Videojogopatia; Parapatologia (Nosográfico) - Tertúlia 4775 | Douglas Monteiro |

**Intencionalidade**. Entendemos que jogos são neutros e podem ser homeostáticos e utilizados de forma pedagógica e parapedagógica, a depender da intencionalidade com que são criados.

**Muleta.** Assim como qualquer outra ferramenta ou técnica o jogo com características evolutivas também é muleta para a consciência em evolução.

**Incentivo**. Esta obra pode incentivar outras conscins afins ao processo ludológico a "colocarem pra fora" sua criatividade na forma de um jogo/estudo nos moldes (ou diferente) do Jogo da Evolução.

## Método

Este artigo foi elaborado a partir de estudos de obras conscienciológicas, verbetes, artigos, livros e de apontamentos pessoais de autopesquisa. Além disto foram investidas muitas horas discutindo possibilidades, regras, rascunhando, desenhando, recortando, pintando cartas e tabuleiros, perfurando, colando, encapando.

A escrita do artigo envolveu tanto momentos de introspecção, anotações no papel e no computador bem como a utilização de técnica de escrita conjunta, no mesmo ambiente, cada um em seu computador, diretamente "na nuvem", contribuindo sincronicamente.

# Desenvolvimento

## Cronologia

**2017**: inspiração para criar um jogo que envolvia o período intrafísico e extrafísico, com atitudes cosmoéticas e anticosmoéticas, voltado ao público infantil. Desenvolvido um protótipo e jogado algumas vezes com algumas crianças da família apenas. Projeto foi pausado na época.

**2023**: no final do ano começaram a vir lembranças do jogo e do compromisso de materializá-lo.

**2024**: no início do ano vieram as ideias fortes de retomar o desenvolvimento do jogo. Foi proposta a parceria com a Vânia. Em março começamos a jogar com um grupo de amigos da CCCI concomitantemente ao desenvolvimento do jogo.

**Público**. Inicialmente pensamos no público infantil, mas percebemos que a primeira versão do jogo é na verdade mais apropriada para os públicos juvenil e adulto.

## Materiais

No início do processo estávamos preocupados com a forma: se seria um jogo de cartas, de tabuleiro com trilha fixa ou com "tiles", etc. Ao longo do desenvolvimento do jogo, percebemos que ao utilizar materiais de fácil acesso e disponibilizar todos os formatos e conteúdo dos elementos componentes do jogo, como tabuleiro, bússola consciencial[[2]](#footnote-7007), avatar com Waldo Vieira e algumas personalidades integrantes da aleia dos gênios, cartas de propósito de vida e a Ficha Evolutiva Pessoal (FEP)[[3]](#footnote-21822) do jogador, em arquivo público digital, para impressão, proporcionaria o alcance ao jogo de todos que se interessarem. Isto é bastante importante!

## Regras

Estabelecer as regras (e jogar conforme as mesmas) é a parte mais instigante, desafiadora e complicada de todas. Gostaríamos de ter um jogo simples, porém com regras que permitam perceber:

* A evolução pessoal ao longo dos períodos de vida intrafísica e extrafísica;
* As fases da vida intrafísica (infância, juventude, adultidade e senioridade);
* As fases da vida extrafísca (primeira dessoma, segunda dessoma, curso intermissivo e pré-ressoma);
* A aplicação de técnicas como tenepes [6], recin, recéxis e o autodesenvolvimento evolutivo;
* O domínio dos veículos de manifestação da consciência e seus benefícios;
* A agenda e a paragenda com amparador de função do jogo da evolução;
* Que ações cosmoéticas e anticosmoéticas têm consequências;
* Que o balanço energético e a atenção aos detalhes importam;
* Que existem ações que além de cosmoéticas estão alinhadas com a proéxis [5] e contribuem para o completismo existencial;
* Que a compléxis é muito importante;
* Que o balanço existencial[[4]](#footnote-22590) e o curso intermissivo são muito legais!
* Que o direito e a liberdade de escolher propósito e proéxis é por si um grande feito consciencial;
* Os desvios evolutivos, que podem ocasionar paradas na baratrosfera;
* Os efeitos da interassistência;
* Os resgates na baratrosfera;
* O estudo e melhor compreensão dos processos de ressoma e dessoma;
* Que todos estão ligados pelas realizações da maxiproéxis grupal;
* Que os desafios vão ficando mais complexos à medida que a consciência evolui;
* Que é necessário muita teática para avançar no "Jogo da Evolução";
* Que a vida dos Evoluciólogos, por hipótese, não é moleza, mas é muito interessante;
* Que há uma escala evolutiva pautada na cosmoética e na meritocracia evolutiva

**Detalhes**. As minúcias sobre as regras podem ser encontradas no site "Jogos Evolutivos". [8]

**Sozinho**. O jogo pode ser jogado a uma conscin - não seria acurado falar "sozinho" pois sempre temos a companhia dos amigos extrafísicos.

**Acompanhado**. Certamente a forma mais proveitosa de jogar é na companhia de uma ou mais pessoas. Isto pois as regras do jogo favorecem a interação entre os participantes, notadamente no quesito de interassistência e maxiproéxis grupal.

**Heterocríticas**. As discussões oportunas nos ajudam a colocar nossa vida sob perspectiva e a presença do compassageiro evolutivo auxilia nas heterocríticas oportunas.

**Dupla**. Realizamos muitas rodadas de jogos em dupla, sempre desenvolvendo mais um pedaço do quebra-cabeças que se constituem as trilhas da parte intrafísica e extrafísica do jogo. Normalmente realizadas à noite, sempre uma forma muito agradável de terminar o dia, brindado com a presença dos amparadores.

**Grupo**. Em dado momento percebemos que o jogo, embora não 100% pronto (com lacunas em regras e pontos para definir) já estava maduro o suficiente para ser jogado em grupo.

## Grupalidade

**Amigos**. O encontro com amigos evolutivos para testar, criticar e jogar juntos o "jogo da evolução", tem sido uma experiência incrivelmente enriquecedora. Embora realizado de forma online, o ambiente é descontraído, onde a aprendizagem se mistura com a diversão, e onde todos estão envolvidos e entusiasmados em explorar os conceitos da evolução de forma interativa.

**Encontros**. No final, um encontro como este não apenas fortalece os laços de amizade, mas também estimula a curiosidade, promove o pensamento crítico e aprofunda a compreensão de um dos conceitos mais fascinantes da ciência: a evolução.

**Assédio**. No primeiro jogo em grupo ficamos todos eufóricos, não marcamos a hora de finalizar a atividade e não atentamos para nosso próprio trabalho energético e tampouco lembramos os colegas de fazê-lo. O resultado é que "tomamos na cabeça", tendo embarcado em processo de auto e heterassédio logo após a conclusão dos trabalhos.

**Parassegurança**. Percebemos então a seriedade do trabalho também no que tange a parassegurança. No jogo cada consciência trabalha muito sua consciencialidade, suas questões, faz rapport com suas questões e as consciências afins.

**Preparação**. Antes de iniciar o jogo é recomendado que cada jogador realize um trabalho energético, por exemplo uma MBE[[5]](#footnote-20185) para que inicie bem o jogo e com maior lucidez, para maior proveito e parassegurança.

**Assim**. Assimilações simpáticas ocorrem durante o jogo. As pessoas são compelidas a compartilharem experiências pessoais, tendo em vista o campo propício e a confiança mútua dos jogadores/amigos.

**Desassim**. Então é recomendado que, antes de "finalizar os trabalhos", cada conscin realize trabalho energético, por exemplo uma MBE para que restabeleça sua homeostase energética. Mesmo jogando sozinho a recomendação é a mesma

**Contribuições**. Listamos a seguir, em ordem alfabética, as conscins que trabalharam e contribuíram de alguma forma para a materialização do jogo:

* Jean Zonato – Discussões sobre a versão 2018 em 2018. Testes da versão 2018.
* Sandra Kessler – Testes da versão 2024.
* Precilia de Castilhos - Testes da versão 2024.
* Rafael Guimarães Pereira: Concepção, desenvolvimento, protótipo, testes, divulgação, publicação.
* Vânia Cristina Pereira Cabral: desenvolvimento, protótipo, testes, divulgação, publicação.

## Dupla evolutiva

Durante o encontro, as discussões com a "dupla evolutiva" [4] podem adicionar uma dimensão extra de reflexão e análise.

## Parapedagogia

**Quiz**. Como mais uma inspiração recebida no desenvolvimento do jogo, foi utilizado o livro do professor Michel Chad “Trivia Consciencial” [1] como elemento importante na resolução das etapas de “Quiz” que podem acontecer ao longo do jogo.

**Aprendizado**. O Quiz proporciona aos participantes o aprendizado de diversos tópicos da Conscienciologia, ao realizar perguntas e indicar respostas.

**Interassistência**. Além disto a oportunidade de praticar ludicamente ações de interassistência individual ou grupal, cedendo a um jogador a chance de responder uma questão e caso esse indique a resposta correta, ambos os jogadores ganham benefícios do jogo.

**Conscienciograma**. Outra obra conscienciológica de relevância utilizada no jogo é o Conscienciograma [2] que passa a ser utilizado após o jogador passar pela fase do Balanço Existencial e escolher junto ao “evoluciólogo” um propósito de vida.

## Parapsiquismo

**Projeções**. Foram comuns as projeções relacionadas com o jogo, principalmente à noite depois de ter jogado/trabalhado o jogo. Nestas projeções vinha palavras e inspirações de como resolver problemas relacionados à dinâmica do jogo.

**Dinâmica**. Durante a Dinâmica Parapsíquica da Paracirurgia (DIP), também apareceram inspirações para o jogo.

**Agenda**. Interessante que percebíamos o horário em que deveríamos nos reunir para desenvolver, jogar e estudar. Era a conexão com os amparadores e o compromisso com a agenda/paragenda.

**Campo**. Durante o desenvolvimento do jogo e dos jogos que fizemos online com os amigos, percebeu-se campo interassistencial montado, otimizando o processo de aprendizagem da evolutividade.

**Imaturidades**. Fica nítido para si e para os outros os pontos de imaturidade que vão aparecendo pelo caminho. O “*Schadenfreunde*” por exemplo, é facilmente identificado.

**Autopesquisa**. A própria sequência e as sincronicidades que ocorrem durante o jogo podem ser utilizadas na autopesquisa. Nenhum jogo é igual ao outro e percebemos que em cada seção ocorrem sincronicidades diferentes, relacionadas com os acontecimentos do dia a dia do jogador. Fazer apontamentos durante o jogo gera rico material de autopesquisa.

**Assédio**. Intensificação de assédio em hipótese por razão das tares que eram proporcionadas a cada rodada de jogo, muitas vezes atrapalhando o momento de iniciar as atividades de desenvolvimento do jogo;

**Amparo**. Percepção durante o desenvolvimento do jogo, de que se tratava de uma gescon e a sincronicidade com a oportunidade de possível publicação em revista especializada na especialidade Proexologia.

## Evoluciólogo

**Holopensene**. O jogo pode ser encarado como uma ferramenta para acessar o holopensene da Evoluciologia e a pensenidade do evoluciólogo.

**Campo**. Percebemos em diversos momentos um campo homeostático propício para a resolução de problemas de como encaixar a casa certa no local certo, do ponto de vista da Evoluciologia.

**Algoritmo**. Há um encadeamento lógico no esquema evolutivo, uma espécie de algoritmo muito bem detalhado em relação a todas as possibilidades vislumbradas por quem tem maior visão de conjunto.

**Cautela**. No entanto, é bom lembrar que mesmo o evoluciólogo é uma consciência em evolução, sujeito a acertos e erros.

**Papel**. Durante o jogo há a possibilidade de se experimentar a posição de evoluciólogo do grupo e discutir com o intermissivistas seu propósito de vida e Proéxis.

**Personagens**. No "jogo da evolução" os personagens alternam continuamente os papéis podendo atuar como amparadores, amparados ou assediadores, tanto no ambiente intrafísico quanto no extrafísico.

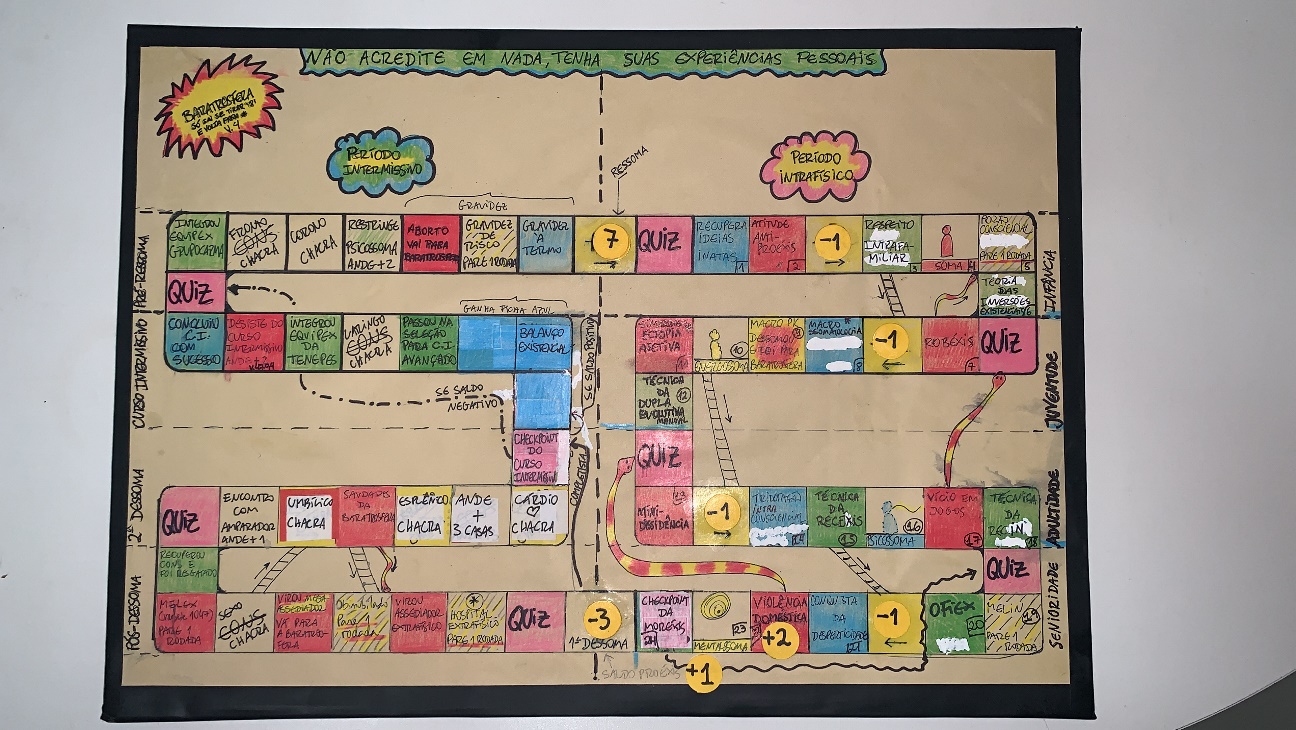


Figura 1: Tabuleiro em fase de desenvolvimento

## Direitos autorais

Também houve a oportunidade evolutiva de pensar sobre alguns pontos importantes relacionados ao jogo. E aqui também a conexão com o amparo se fez muito importante tendo em vista a necessidade de uma visão de conjunto mais ampla.

* Seria um jogo para auferir lucros, ao modo de negócio, ou no modelo de voluntariado?
* Qualquer um poderia copiar o jogo e de qualquer forma?

**Voluntário**. Com relação ao primeiro ponto, chegamos a cogitar brevemente se seria uma boa oportunidade de negócio. Porém quando veio esta questão notamos uma certa estagnação no processo do jogo e na conexão com o amparo. Nosso entendimento foi de que o jogo deveria ser uma atividade voluntária.

**Gratuito**. Quanto a cobrar ou não pelo jogo foi decidido disponibilizar todos os materiais online, de forma gratuita. Se no futuro pudermos disponibilizar versões impressas aí deverá ser cobrado valor para cobrir os custos de produção, aos moldes do que é feito atualmente com grande parte dos livros conscienciológicos.

**Modelo**. Já no que tange aos direitos autorais, houve um teleguiamento maior por parte dos amparadores que nos inspiraram a escolher o modelo Creative Commons "CC BY-NC-SA 4.0 DEED" [9]

## Efeitos

**Sincronicidade**. Durante o período de desenvolvimento do jogo ocorreu a inspiração de realizar um trabalho de planejamento estratégico pessoal e duplista.

**Propósito**. Durante este planejamento foi inspirado de forma bem significante a questão do propósito pessoal que, por sua vez, é o que norteia a proéxis.

**Duplismo**. Também foi realizado, concomitantemente ao trabalho pessoal, o trabalho duplista, com a definição do propósito duplista nos mesmos moldes do pessoal.

**Colaboração**. Diferente da grande maioria dos jogos, o Jogo da Evolução não tem como meta concorrer ou ganhar de outro jogador, mas sim, evoluir em sua própria trilha, como minipeça dentro do maximecanismo.

**Cosmoética**. A possibilidade de auxílio a outro jogador, eventualmente em situação de vulnerabilidade, é mecanismo que permite o exercício da interassistência e cosmoética.

**3 Futuros Evolutivos**. As diversas rodadas experimentais realizadas inspiraram a dupla desenvolvedora do Jogo da Evolução, iniciar planejamentos acerca dos 3 futuros evolutivos de cada um.

## Próximos passos

Existem algumas possibilidades abertas a partir da versão atual do Jogo da Evolução e que foram demandadas pelos compassageiros evolutivos do grupo de testes ou na comunidade do jogo nas redes sociais, a saber:

* Desenvolver uma versão deste jogo para o público infantil;
* Versão digital interativa, possivelmente no metaverso.

# Conclusão

O "Jogo da Evolução" é um projeto que consideramos estar diretamente vinculado com nossa proéxis, uma gescon de certa forma diferente das que se apresentam até o momento e que nos tem oportunizado reciclagens intraconscienciais importantes, horas de estudo conscienciológico e debates com amigos e companheiros de jogo. Esperamos que a divulgação do jogo e seu uso por outras pessoas possa permitir também

# Bibliografia Específica

1. **Michel Chad;** ***Quiz: Trivia Consciencial;*** 120 p.; 900 testes; 25 filmes; 4 webgrafias; br.; *Quártica;* Rio de Janeiro, RJ; 2017.
2. **Vieira,** Waldo; ***Conscienciograma: Técnica de Avaliação da Consciência Integral;*** revisor Alexander Steiner; 344 p.; 150 abrevs.; 106 assuntos das folhas de avaliação; 3 *E-mails;* 11 enus.; 100 folhas de avaliação; 1 foto; 1 microbiografia; 100 qualidades da consciência; 2.000 questionamentos; 100 títulos das folhas de avaliação; 1 *website;* glos. 282 termos; 7 refs.; alf.; 21 x 14 cm; br.; *Instituto Internacional de Projeciologia;* Rio de Janeiro, RJ; 1996.
3. **Vieira,** Waldo; ***700 Experimentos da Conscienciologia;*** revisores Ana Maria Bonfim; Everton Santos; & Tatiana Lopes; 1.088 p.; 40 seções; 100 subseções; 700 caps.; 147 abrevs.; 1 *blog;* 1 cronologia; 100 datas; 20 *E-mails;* 600 enus.; 272 estrangeirismos; 1 fórmula; 1 foto; 1 microbiografia; 56 tabs.; 57 técnicas; 300 testes; 21 *websites;* glos. 280 termos; 5.116 refs.; alf.; geo.; ono.; 28,5 x 21,5 x 7 cm; enc.; 3~~ª~~ Ed. rev. e amp.; *Associação Internacional Editares;* Foz do Iguaçu, PR; 2013.
4. **Vieira,** Waldo; ***Manual da Dupla Evolutiva;*** revisores Erotides Louly; & Helena Araújo; 208 p.; 40 caps.; 20 *E-mails;* 88 enus.; 1 foto; 1 microbiografia; 1 teste; 17 *websites;* 16 refs.; alf.; 21 x 14 cm; br.; 3~~ª~~ Ed.; *Associação Internacional Editares;* Foz do Iguaçu, PR; 2012.
5. **Vieira,** Waldo; ***Manual da Proéxis: Programação Existencial;*** revisores Erotides Louly; & Helena Araújo; 164 p.; 40 caps.; 18 *E-mails;* 86 enus.; 1 foto; 1 microbiografia; 16 *websites;* 17 refs.; alf.; 21 x 14 cm; br.; 5~~ª~~ Ed. rev.; *Associação Internacional Editares;* Foz do Iguaçu, PR; 2011.
6. **Vieira,** Waldo; ***Manual da Tenepes: Tarefa Energética Pessoal;*** revisores Erotides Louly; Helena Araújo; & Julieta Mendonça; 154 p.; 34 caps.; 147 abrevs.; 18 *E-mails;* 52 enus.; 1 foto; 1 microbiografia; 1 tab.; 1 teste; 19 *websites;* glos. 282 termos; 5 refs.; alf.; 21 x 14 cm; br.; 3~~ª~~ Ed.; *Associação Internacional Editares;* Foz do Iguaçu, PR; 2011.
7. **Vieira,** Waldo; ***Projeciologia: Panorama das Experiências da Consciência Fora do Corpo Humano;*** revisores Alexander Steiner; *et al.;* 1.254 p.; 18 seções; 525 caps.; 150 abrevs.; 17 *E-mails;* 1.156 enus.; 1 escala; 1 foto;  
   3 gráfs.; 42 ilus.; 1 microbiografia; 1 sinopse; 2 tabs.; 15 *websites;* glos. 300 termos; 2.041 refs.; alf.; geo.; ono.; 28 x 21  
   x 7 cm; enc.; 10a Ed. rev. e aum.; *Associação Internacional Editares;* Foz do Iguaçu, PR; 2009.

# Webgrafia Específica

1. Jogos Evolutivos – [www.jogosevolutivos.com.br.](http://www.jogosevolutivos.com.br)
2. Creative Commons – <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> .

1. Evoluciologia: Pensenologia; Homeostático. Tertúlia 940. [↑](#footnote-ref-15670)
2. Bússola Intraconsciencial: Holomaturologia; Homeostático. Tertúlia 1216. [↑](#footnote-ref-7007)
3. Ficha Evolutiva Pessoal: Autevoluciologia; Neutro. Tertúlia 735. [↑](#footnote-ref-21822)
4. Balanço Existencial: Autoproexologia; Homeostático. Tertúlia 4820. [↑](#footnote-ref-22590)
5. Movimentação Básica das Energias [↑](#footnote-ref-20185)