

OLIVEIRA, Silvério da Costa. Modelo do jogo da vida em sociedade: Descobrimo as estratégias para o sucesso pessoal e profissional. Rio de Janeiro: [s.n.], 2023. 25 p. Acesso em:

Por: Silvério da Costa Oliveira.

Modelo do Jogo da Vida em Sociedade

O objetivo deste texto é propor um novo modelo para melhorar o entendimento das relações sociais, bem como proporcionar instrumentos para mudança e transformação social, podendo ser usado no interior das organizações, favorecendo o entendimento das ações em curso e da melhor forma de intervenção a ser adotada visando atingir determinados objetivos. Aqui pensamos em uma forma de “teoria do jogo social”, que possa ser entendida como um “esquema conceitual do jogo aplicado à sociedade”. Iremos chamar esta nova concepção de “Modelo do Jogo da Vida em Sociedade”.

O “Modelo do Jogo da Vida em Sociedade” se apresenta como uma abordagem imaginativa para entender as interações sociais e os desafios que enfrentamos em nossa jornada pessoal, dentro do contexto de uma sociedade composta por regras, nem todas explícitas, mas todas funcionais.

Em essência, esta abordagem aqui discutida propõe um modelo no qual a vida em sociedade é apresentada como um jogo de tabuleiro, ou cartas, com objetivos, estratégias, reflexões e interações sociais, todos regidos por leis. Penso na apresentação de um modelo sobre interação social, metas e objetivos pessoais e coletivos, destacando a natureza dinâmica e interconectada das relações humanas. Penso em um modelo que possa ser utilizado para referenciar uma nova perspectiva ou explicação sobre o tema tratado, com nuances e conotações específicas enfatizadas pela abordagem apresentada. No título dado, “Modelo do Jogo da Vida em Sociedade” busco passar de modo claro a ideia de a sociedade ser estruturada nos moldes de um jogo de tabuleiro ou cartas. Por “modelo”, entendo uma abordagem estruturada e conceitual que sirva para o adequado entendimento das dinâmicas sociais, metas e interações entre os indivíduos dentro do ambiente social. Por sua vez, ao empregar a palavra “sociedade”, faço referência a que este modelo trata das interações humanas em um contexto mais amplo, essencial para compreender a aplicação deste modelo a vida coletiva.

Por meio deste modelo objetiva-se a compreensão das interações humanas como se fossem pessoas participando de um ou mais jogos. Como em todos os jogos, as interações humanas ocorrem em um ambiente onde há regras e normas, estratégias e objetivos.

Este modelo pode ser aplicado em uma enorme variedade de situações, contextos e disciplinas, dentre os quais, o mundo dos negócios, a política, a psicologia, a sociologia, a educação, a economia, dentre outros, visando entender melhor as dinâmicas sociais envolvidas e buscar o aperfeiçoamento da comunicação e da colaboração entre todas as pessoas envolvidas.

Pode ser usado por treinadores (coaching) diante de seus clientes visando desenvolver estratégias mais eficazes para alcançar seus objetivos, lidando com os desafios da vida, bem como, também pode ser usado de modo análogo pelos terapeutas diante de seus pacientes. Também na educação pode ter um papel relevante na relação existente entre alunos e professores, visando incentivar um aprendizado ativo e reflexivo.

Este modelo usa de uma metáfora com os jogos tradicionais, em especial de tabuleiro com o uso de dados, e também jogos de cartas, de modo a permitir uma abordagem conceitual que proporcione o entendimento das interações sociais. Este modelo reconhece a complexidade das interações humanas e aceita contribuições provindas de distintas áreas

visando o melhor entendimento destas relações, sejam provenientes da filosofia, antropologia, economia, sociologia, psicologia, psicanálise e muitas mais. A linguagem, as estratégias, os objetivos, bem como a sorte ou azar presente na incerteza dos resultados e das circunstâncias externas fora do alcance do controle dos jogadores, atuam de modo determinante na dinâmica social das relações presentes entre os jogadores. O foco, no entanto, se dá prioritariamente no “nomos”, a lei, ou seja, a devida compreensão, entendimento e uso correto das regras e normas presentes no jogo a favor dos objetivos e coerentes com as estratégias traçadas pelo jogador experiente.

Neste modelo entendemos a "sociedade" como um vasto tabuleiro onde todas as interações sociais ocorrem. Essas interações abrangem desde as relações pessoais e familiares até as interações com o Estado, a educação, a economia e as empresas. Cada indivíduo é representado como um jogador, e o tabuleiro representa as oportunidades e desafios que a vida apresenta.

O modelo se apresenta fazendo uso de uma metáfora da vida como um jogo de tabuleiro com dados, ou mesmo de um jogo de cartas. Neste modelo temos a metáfora do jogo, onde cada pessoa é representada como um jogador com características iniciais, e onde as situações da vida são influenciadas por eventos aleatórios. Cada pessoa nasce com uma "mão de cartas" que representa suas características iniciais, como sua família, condição social e recursos iniciais. Os "dados", ou as cartas inicialmente sorteadas para cada jogador, representam o elemento de sorte e incerteza na vida, onde algumas situações são resultado do acaso, enquanto outras são influenciadas pelas decisões dos jogadores.

O objetivo é atingir o sucesso social, ou seja, a obtenção das metas traçadas pelo próprio jogador, e são enfatizados o aprendizado contínuo, a evolução e a adaptabilidade dos jogadores. Há um destaque grande para o “nomos”, que engloba a própria linguagem e qualquer outro modelo ou teoria baseado na linguagem, pois, esta também é composta por regras, pelo “nomos”.

Dentro deste modelo e especificamente dentro dos limites explícitos do mesmo, sem ampliá-los, posso falar que a sociedade é um enorme jogo, semelhante a um jogo de tabuleiro ou cartas, que existem regras neste jogo, e que o sucesso ou fracasso pessoal incide no conhecimento ou desconhecimento destas regras sociais.

Neste modelo temos o desenvolvimento de estratégias específicas por parte dos jogadores visando atingir os seus próprios objetivos propostos no início da partida, sendo que tais objetivos podem ser aperfeiçoados e também mudados no decorrer do jogo, bem como, as estratégias empregadas. Todas as interações humanas em sociedade podem ser analisadas como jogadas feitas por jogadores no transcurso do jogo, onde cada jogador possui seus objetivos e estratégias, que irão moldar sua conduta.

Alguns conceitos presentes: Podemos destacar dentro deste modelo os seguintes elementos essenciais ao mesmo: O jogo, jogadores, jogadas, objetivos, estratégias, resultados, linguagem voltada à ação, regras (nomos).

Jogo: A palavra “jogo” é um conceito que representa a vida, como se esta se passasse em um jogo de tabuleiro ou de cartas. Trata-se aqui de uma metáfora ou modelo para melhor compreender as vicissitudes da vida.

Jogador: É aquele que de algum modo participa, conjuntamente com outros jogadores, de interações sociais, possuindo cada qual seus próprios objetivos e estratégias. O conceito de “jogador” implica em que haja uma interação social qualquer, todos os integrantes são considerados jogadores e cada qual possui objetivos e interesses próprios.

Cada pessoa é representada como um jogador com características iniciais aleatórias (representados pelo lance de "dados" ou pela “mão de cartas”). Neste modelo, o objetivo é atingir o sucesso social, e são enfatizados o aprendizado contínuo, a evolução e a adaptabilidade dos jogadores.

Cada jogador define seus objetivos no jogo e elabora suas estratégias para alcançá-los, sendo que o objetivo de modo abstrato pode ser definido como obter “sucesso social”, o que pode incluir inúmeras coisas, tais como, por exemplo: reconhecimento social, relacionamentos afetivos sexuais, bens materiais, etc.

Jogada: Toda e qualquer ação executada por um jogador durante a partida, ou seja, suas interações sociais. São influenciadas pelas estratégias adotadas pelos jogadores. O conceito de “jogada”, implica nas ações empreendidas pelos jogadores durante suas interações sociais, estas interações são chamadas de “jogadas”. A escolha das jogadas é influenciada pela estratégia adotada pelo jogador objetivando atingir seus objetivos.

Estratégia: Planos ou abordagens visando atingir a um fim proposto. Algumas estratégias são conscientes e outras inconscientes, podendo estas estarem associadas a objetivos também inconscientes e vinculados a desejos, pulsões ou conteúdos reprimidos dentro da estrutura de personalidade do jogador. O conceito de “estratégia” se refere aos planos ou a abordagem dada pelo jogador visando atingir seus objetivos. Existem estratégias conscientes e outras inconscientes.

As estratégias desenvolvidas pelos jogadores são baseadas em decisões que levam em consideração a mão inicial de cartas ou o primeiro lance de dados obtido pelo jogador, que por sua vez representa as características iniciais deste jogador ao entrar no jogo, ou seja, ao nascer em dada família e com determinado aspecto, biotipo, potencialidades e limitações.

Resultado: Os resultados obtidos são consequência das jogadas ocorridas na interação social, podendo ocorrer resultados positivos ou negativos em relação a obtenção ou não dos objetivos desejados e traçados na estratégia, estando dependendo das ações e estratégias que foram usadas. O conceito de “resultado” se aplica às consequências geradas pelas jogadas.

Regra / norma: É a lei (nomos) que governa as interações sociais entre os jogadores. Algumas das regras são explícitas e conscientes, já outras são implícitas e inconscientes. As regras afetam o desenrolar do jogo e seu não cumprimento pode acarretar em punição ao jogador que assim proceder. O conceito de “regras” corresponde às normas que regem o comportamento dos jogadores durante a interação social. Algumas destas regras são explícitas e outras implícitas, mas ambas afetam o desenrolar do jogo.

Outro ponto de destaque é a aprendizagem das regras. Um jogador experiente terá mais vantagens sobre os demais e isto fica evidente em alguns jogos de cartas. Para o bom desempenho no jogo, cabe ao jogador aprender as melhores técnicas e continuar a aperfeiçoar e aprimorar suas habilidades e estratégias visando o alcance de seus objetivos. Aqui entra a capacidade de saber se comunicar de modo eficaz com outros jogadores, de saber interpretar corretamente as regras explícitas e implícitas presentes no jogo e nas ações dos demais jogadores, saber adaptar-se as possíveis mudanças que venham a ocorrer.

Linguagem: Parte fundamental da interação social ocorrida no transcurso do jogo, por meio da linguagem verbal ou não verbal, jogadas são executadas dentro de dada estratégia. A linguagem, por sua vez, é formada por regras (nomos), estando totalmente submetida ao universo maior do nomos. A linguagem está associada a comunicação entre os jogadores e a ação por estes empreendida. Por meio da linguagem podemos passar informações sobre algo, expor e definir as regras do jogo, pedir e receber alguma coisa de outro jogador. Por meio do uso da linguagem pode um jogador influenciar a jogada de outro jogador. Deste modo, a linguagem não é somente uma ferramenta usada para representar o mundo circundante, mas também um modo de empreender ou incentivar dada ação. O conceito de “linguagem” se mostra como importante dentro deste modelo, pois, é por meio da comunicação efetivada pelo uso da linguagem que é possível realizar as jogadas, bem como estabelecer as regras que irão governar o jogo e as estratégias que serão empregadas visando atingir os objetivos dos jogadores.

Podemos entender que uma das principais bases desta teoria se encontra na linguagem e seu uso na comunicação associada a ação por parte das pessoas no meio social. A comunicação, é em essência fazer pedidos ou propor ofertas, mesmo que não seja de modo consciente. Quando a pessoa faz uso da fala, ou de qualquer mensagem por qualquer meio, está buscando influenciar a ação exercida por outras pessoas. A comunicação faz parte deste jogo no qual as pessoas buscam influenciar umas às outras visando atingir resultados. São jogadas visando alcançar um dado objetivo.

Neste modelo a linguagem se mostra como uma forma de ação e não somente uma ferramenta de representação do mundo no qual vivemos. Quando o jogador fala ele ou ela se compromete com dada ação ou resultado, criando responsabilidades. Se alguém faz uma promessa, assume um compromisso que poderá ser cobrado mais tarde por outros jogadores. A linguagem, dentro deste modelo, possui implicações práticas e éticas.

Um ponto importante neste modelo é a linguagem e seu uso motivando uma dada ação. A linguagem se apresenta como uma forma de interação social e não somente uma ferramenta de comunicação. Sempre que pessoas se comunicam, estas se apresentam envolvidas em uma dada ação. Cada fala ou ação tem o potencial de influenciar ações em outras pessoas.

Quando fazemos uso da linguagem no dia-a-dia, em verdade, constantemente fazemos promessas e assumimos compromissos. Isto ocorre quando dizemos que iremos fazer algo, pois, neste momento nos comprometemos com uma dada ação em um momento presente ou futuro e, deste modo, criamos uma expectativa nas outras pessoas, expectativa de que cumpriremos nossa palavra. Deste modo, a linguagem cria responsabilidades e obrigações para quem dela faz uso.

Por meio do uso da linguagem os diversos jogadores constroem regras e normas sociais que irão reger as distintas interações sociais. Existem regras explícitas, tais como um contrato escrito, ou mesmo implícitas, como as presentes na cultura. As expectativas e os padrões de comportamento dentro da sociedade são influenciados pela forma como as pessoas interagem na comunicação por meio do uso da linguagem.

Os jogos sociais não são fixos ou imutáveis, podendo passar por uma transformação por meio da ação. Ao mudar a forma como nos comunicamos e as palavras que usamos, podemos alterar a dinâmica do jogo, criando novas possibilidades de interação social. Dentro deste modelo, a linguagem se apresenta como uma poderosa ferramenta para moldar as relações sociais.

As palavras usadas quando fazemos uso da comunicação por meio da linguagem, apresentam significados diferentes de acordo com o contexto no qual são usadas. Um idêntico conjunto de palavras poderá levar a resultados distintos em contextos também distintos. Isto abre espaço para a interpretação de todos os jogadores sobre o que foi dito com o uso da linguagem.

A linguagem está no centro de toda interação humana, sendo fundamental para a construção de jogos sociais, o estabelecimento de regras e normas, a geração de compromissos e responsabilidades, bem como, a possibilidade da transformação da dinâmica social.

Este modelo reconhece a complexidade das relações e interações humanas, dando destaque ao *nomos*, à linguagem, às estratégias e aos objetivos dos jogadores, propiciando uma melhor compreensão das dinâmicas sociais e da importância da comunicação na construção de significados compartilhados por todos.

Responsabilidade: Ao empreender dada ação por meio do uso da linguagem verbal ou não verbal, de modo explícito ou implícito, o jogador assume um compromisso com os demais jogadores. Compromete-se com dada ação, objetivo e resultado possível. Uma ação no tabuleiro é semelhante a uma promessa diante de outros jogadores, pois, cria expectativas.

Quanto ao alcance e limitações contidas no uso da palavra "jogo" e no sentido da mesma, temos que cabe focar no uso que fazemos desta palavra. Quando pensamos em um jogo, temos presente a lei, a linguagem, a estratégia e a interação entre os jogadores, bem como os objetivos de cada jogador. Estes elementos estão presentes no modelo, mas há outros elementos presentes no conceito dado a palavra "jogo", como, por exemplo: sorte, ganhar e perder, trapacear, aprender a técnica, etc. que também se encontram presentes dentro deste modelo. Ou seja, há elementos adicionais associados a palavra "jogo" e cabe entender como o modelo aborda tais elementos.

Começemos pelo elemento "sorte", podemos entender que o elemento "sorte" estará presente diante das incertezas ou mesmo da imprevisibilidade que pode ocorrer nas interações sociais. Em determinados contextos de interações sociais, os resultados obtidos tendem a depender de fatores além do controle dos jogadores, tais como a presença de circunstâncias externas ou mesmo de eventos inesperados. Estes elementos de incerteza presentes pelo que entendemos em um jogo normal como sendo "sorte" ou "azar" podem atuar dentro das dinâmicas sociais de modo inesperado, gerando incertezas e influenciando os resultados das jogadas e do uso das estratégias por parte dos jogadores.

O elemento de incerteza ou imprevisibilidade pode ser considerado no contexto das interações sociais. Em algumas situações, os resultados das interações podem depender de fatores que estão além do controle dos jogadores, como circunstâncias externas ou eventos inesperados. Essa incerteza pode influenciar os resultados das jogadas e estratégias dos participantes.

Quanto a "ganhar" e "perder", conceitos estes também presentes em um jogo normal, podemos entender que no jogo da vida, já que os jogadores podem ter objetivos e estratégias diferentes, em dadas situações, alguns destes jogadores podem conseguir alcançar seus objetivos em detrimento de outros, que não o consigam. O fato de um jogador alcançar o seu objetivo pode implicar em que outro não o faça. Dentro deste modelo é, portanto, cabível falar em "ganhar" ou "perder", no contexto das interações sociais.

O mesmo pode se dizer sobre outro importante conceito presente em um jogo normal, que é o de "trapacear". Pensamos aqui no modo de agir não ético visando obter vantagens ilícitas. O conceito de "trapacear" se encontra presente, quando um ou mais jogadores resolver burlar as regras do jogo. Ao colocar dentre suas estratégias para atingir seus objetivos, modos de comportamento desonestos em relação às regras, o jogador está também sujeito a punições previstas pelo jogo. Claro está que tal procedimento por parte de um ou mais jogadores implica em que este ou estes ajam de modo desonesto, usando de artimanhas ou manipulações para alcançar seus objetivos, o que pode impactar toda a dinâmica do jogo social. A prática de um comportamento não conforme as regras pode implicar de modo drástico em toda a dinâmica do jogo, podendo levar a resultados diversos, inesperados e mesmo, indesejados. Também podendo afetar a confiança entre os demais jogadores.

Também em muitos jogos normais é necessário e importante "aprender a técnica" envolvida no mesmo, do mesmo modo, podemos dizer que a dinâmica social também implica na necessidade de aprender e aprimorar habilidades e estratégias objetivando atingir os objetivos propostos. Dentre as técnicas aqui consideradas relevantes, podemos pensar na capacidade de conseguir se comunicar de modo efetivo, de conseguir interpretar as ações executadas pelos demais jogadores e de conseguir, também, adaptar-se as possíveis mudanças no ambiente social.

Quando consideramos outros fatores e elementos adicionais a este modelo, também associados aos jogos tradicionais, como exposto acima, fica nítido que as interações sociais também podem ter em alguma medida a presença de incertezas, bem como, da competição entre os jogadores, podendo tais elementos implicar que os resultados das interações variem e

que, portanto, nem todos os jogadores consigam atingir os objetivos que desejavam e do modo como o queriam.

Por meio deste modelo busca-se o entendimento das interações humanas como se as mesmas ocorressem analogamente a um jogo, tendo regras, normas e estratégias implícitas. Todas as interações sociais podem ser entendidas como jogos, onde cada pessoa é um jogador e possui um ou mais objetivos a serem alcançados, bem como, segue regras de conduta e estratégias visando alcançar tais objetivos anteriormente propostos.

Todo comportamento social corresponde a interação entre duas ou mais pessoas, onde cada qual tem objetivos que deseja atingir e monta sua estratégia por meio do emprego da linguagem, que irá resultar em resultados que podem ser favoráveis ou não ao jogador.

Pensemos em um exemplo, imaginemos uma interação social entre duas pessoas, dois irmãos adolescentes, trata-se de um cenário muito simples, cabe lembrar que podemos ter cenários bem mais complexos, com um número maior de jogadores e estratégias diversas. Vamos chamar a estes jogadores de Marta e Pedro, dentro de uma situação altamente simplificada, pois, a realidade das interações sociais se apresenta por vezes de modo muito complexo, com vários jogadores, cada qual com seu objetivo e estratégias muito bem elaboradas.

Pedro tem como objetivo obter a ajuda de Marta em um projeto escolar.

Marta tem como objetivo cuidar de diversas tarefas, mas gostaria de poder ajudar seu irmão.

Pedro faz a seguinte jogada: Aproxima-se de Marta e com educação pede a sua ajuda para o projeto escolar.

Marta, por sua vez, na sua jogada poderia 1- aceitar de pronto, ou, 2- negar a ajuda, já que tem outros compromissos para finalizar, ou ainda, 3- optar por uma solução intermediária.

Estratégia de Pedro: Se propõe a convencer Marta por meio de argumentos que destacam a importância do projeto.

Estratégia de Marta: Pode aceitar ajudar parcialmente naquele momento, ou, pode marcar um horário onde esteja mais disponível para ajudar.

Resultado obtido por esta interação: Cada qual fará suas escolhas e efetuará uma jogada. De acordo com as jogadas feitas teremos um determinado resultado. Pode ocorrer, por exemplo, de Marta se comprometer com a ajuda no projeto de Pedro em outro horário.

As interações sociais podem ser simples ou complexas, podendo envolver vários jogadores, com objetivos e estratégias distintos. Este nosso modelo pode ser aplicado aos mais diversos e distintos campos, visando entender melhor as interações humanas ali ocorridas e aperfeiçoá-las, visando melhor colaboração entre os jogadores. Penso aqui nos negócios, educação, política, psicologia, liderança, organizacional, coaching, etc.

Existem regras e dinâmicas sociais que influenciam as interações entre os indivíduos. Essas regras podem ser normas culturais, valores compartilhados, expectativas sociais e até mesmo leis e regulamentos formais. Assim como em um jogo de tabuleiro ou cartas, as pessoas dentro da sociedade devem compreender e seguir essas regras para navegar com sucesso nas interações sociais.

O sucesso ou o fracasso pessoal na sociedade pode ser influenciado pelo conhecimento ou desconhecimento das regras explícitas e implícitas contidas na sociedade e no grupo social no qual vive e atua o jogador. Aqueles que têm uma compreensão e entendimento mais claros das normas e valores sociais, e sabem como se comportar de acordo com essas regras têm uma vantagem competitiva na realização de seus objetivos. Por outro lado, aqueles que não estão cientes, ou não compreendem completamente as regras, podem enfrentar desafios em suas interações e alcançar resultados indesejáveis.

Outros modelos ou teorias que busquem comparar a sociedade a um jogo, sejam modelos ou teorias provindos da sociologia, economia, matemática, política ou outro campo

qualquer, em geral frisam a ênfase na “linguagem”, que está significativamente presente, também, neste nosso modelo, mas o principal foco de nosso modelo não é a linguagem, e sim o “nomos”, a “lei”, expressa e presente nos jogos por meio de regras e normas que devem ser por todos os jogadores obedecidas sob pena de serem penalizados.

“Nomos”, na mitologia grega, é o espírito (daemon) das leis e normas. É casado com Eusébia, deusa da piedade, e pai de Dice, deusa da justiça. Em verdade, Nomos é um dos aspectos com os quais Zeus surge, trata-se de uma outra face de Zeus e não de um deus separado deste.

Regras, normas e leis se encontram presentes no ambiente familiar, educacional e empresarial. Quem compreende estas normas tem maiores chances de prosperar e obter sucesso em todas as atividades que vier a empreender.

Diante do tabuleiro do jogo ou das cartas usadas, cabe destacar que o jogo possui regras aos quais todos os jogadores estão submetidos e apesar de alguns quererem burlar em proveito próprio tais regras por meio de alguma trapaça ou roubo, cabe a própria estrutura do jogo, dentro de suas regras, a punição de tais infrações para garantir o bom andamento da partida. Deste modo, apesar de cada jogador ser livre para fazer suas próprias escolhas, estas não devem prejudicar outros jogadores, violando os direitos que estes possuam e quebrando regras do jogo.

Este modelo tende a ampliar a metáfora da sociedade enquanto um jogo de tabuleiro com o uso de dados, ou mesmo de um jogo de cartas, de modo a englobar outras teorias que também façam uso da ideia de jogo para se referir à sociedade como um todo. Dentre os objetivos deste modelo está a possibilidade de uma maior compreensão da complexidade das interações sociais e das trajetórias individuais, explorando as consequências das decisões individuais para o desenvolvimento pessoal e social das pessoas envolvidas, trazendo à tona a responsabilidade ética por tudo que a pessoa faz no decorrer de sua vida, independente das circunstâncias ali envolvidas, pois, caberá sempre ao jogador a decisão, ou seja, o novo lance de dados a partir da casa onde agora se encontra. O papel da sociedade diante das escolhas individuais é igualado às regras e normas presentes no tabuleiro e em cada casa que possa ser momentaneamente ocupada pelo jogador. Com relação às escolhas individuais na construção do sucesso pessoal diante das circunstâncias históricas e culturais, cabe destaque à ideia de momentaneidade presente na estada em cada casa, ou seja, que nada é definitivo e que tudo pode estar em constante mudança unicamente na dependência das decisões individuais tomadas naquele momento especial, naquela casa do jogo.

Dentro da teoria aqui proposta, “Modelo do Jogo da Vida em Sociedade”, o conceito de “sociedade” passa a ser entendido como a imagem simbólica ou metafórica de um tabuleiro de jogo, um amplo tabuleiro onde todas as possíveis interações sociais humanas venham a ocorrer de acordo com as jogadas efetuadas pelos jogadores. Temos dentre estas possíveis interações, as relações ocorridas no ambiente de trabalho, no familiar, na escola e outros mais, incluindo a relação que o jogador mantém consigo próprio, temos aqui, portanto, a presença do Estado, da educação, da família, da economia e das organizações. Os participantes são entendidos como “jogadores”, já a vida pessoal, familiar e profissional é espelhada no tabuleiro do jogo. Após um lance de dados pode-se mover de uma casa para outra e um determinado número de casas no tabuleiro, e de acordo com a casa em que a sorte ou azar presente naquele lance o trouxe, caberá tomar decisões, deliberações que irão marcar seu momento presente e futuro, definindo sua condição enquanto jogador. Em cada casa na qual se encontra naquela jogada, temos um momento da vida, com suas oportunidades, dificuldades e desafios a serem superados.

Vamos imaginar o conceito de "sociedade" e o conceito de "jogo". Para "sociedade" vamos entender todas as interações sociais possíveis, incluindo as do povo e também do Estado, a educação, a economia, as empresas públicas e privadas, etc. Para "jogo" iremos

entender uma referência direta a um jogo de tabuleiro com o uso de dados, também a um jogo de cartas. Pensemos na situação dos jogadores. Cada pessoa ao nascer é um lançamento de dados, ou uma mão de cartas que foi selecionada. A pessoa nasce em dada família e condição social. A partir deste momento outros lances são feitos. Se a pessoa, que neste caso a chamaremos de “jogador”, conhece as regras do jogo, pode jogar bem e obter sucesso social. Entendamos sucesso social como atingir seus objetivos, sejam estes de relacionamentos afetivos sexuais, compra de bens móveis ou imóveis, ficar famoso, conseguir "vencer na vida".

Neste tocante, podemos entender que é possível, pela observação e análise da sociedade, perceber as regras e normas explícitas e implícitas. O conhecimento destas normas, nem todas claras ou aparentes, permite que o jogador faça melhores jogadas e possa obter melhores resultados neste jogo. Também entendemos que é possível ensinar esta técnica, de modo que o jogador possa melhorar suas habilidades no jogo social.

Aqui penso ser possível incluir os diversos livros, em particular na cultura dos EUA, que desde pelo menos o século XIX se propõem a ensinar a vencer na vida. Sejam os primeiros por meio de uma mudança pessoal, ou os que se seguiram, propondo mudar e influenciar os outros jogadores. Vários livros foram escritos sobre como se relacionar melhor com outras pessoas e atingir os seus objetivos, bem como o sucesso. Convencionou-se chamar a este nicho de "literatura de autoajuda". Os livros de autodesenvolvimento podem desempenhar um papel importante. Esses livros oferecem estratégias, conselhos e insights para que os jogadores possam tomar decisões mais conscientes e eficazes no jogo da vida. Alguns livros podem enfatizar mudanças pessoais para melhorar a própria trajetória, enquanto outros podem se concentrar em influenciar e impactar outras pessoas.

A literatura de autoajuda tem sido uma fonte de conhecimento e orientação para muitas pessoas que buscam melhorar suas vidas, atingir objetivos e alcançar o sucesso. Essa literatura abrange uma ampla gama de tópicos, desde técnicas psicológicas e sociológicas até a observação do comportamento de pessoas bem sucedidas e suas estratégias. Inclui muita coisa, desde a aplicação de teorias provindas da psicologia, sociologia e psicanálise, até a observação do comportamento de pessoas de sucesso, de suas vidas e biografia.

Livros de autodesenvolvimento ou autoajuda podem exercer uma influência positiva no comportamento dos jogadores ao ensinarem regras, por vezes ocultas, presentes no jogo. Este processo de auto aprendizagem é importante para obter melhores jogadas e deve ser contínuo no transcorrer de toda a vida, ou, de todo o jogo. Por vezes, bons livros oferecem interessantes estratégias, conselhos e insights que favorecem a tomada de decisões mais apropriadas para se conseguir atingir os objetivos propostos. Tomar decisões conscientes e eficazes é algo importante, bem como, atuar de modo a obter mudanças pessoais que favoreçam seu sucesso no jogo, ou, ainda, aprender a influenciar o comportamento de outros jogadores por meio de técnicas de persuasão.

Penso que a efetividade de tal literatura ocorre quando a observação se deu de modo correto sobre o que gerou o sucesso, numa relação que inclua causa e efeito, ou princípio, meio e fim. Podemos entender que a eficácia da literatura de autoajuda ocorre quando ela consegue identificar e descrever de forma precisa as regras e princípios sociais que levaram determinados indivíduos ao sucesso em um contexto sociocultural específico. Essas regras podem estar relacionadas ao comportamento, à comunicação, à liderança, à inteligência emocional, entre outras habilidades e características.

Ao analisar as experiências e trajetórias de sucesso descritas na literatura de autoajuda, podemos identificar padrões e estratégias que foram eficazes para determinadas pessoas em determinados contextos sociais. Essas informações podem ser valiosas para outros indivíduos que desejam aplicar essas mesmas regras em suas vidas e buscam alcançar resultados semelhantes.

Tal literatura por vezes é muito questionada, mas pelo prisma de nosso modelo ela é válida, pois, se o autor conseguiu definir quais as regras dentro daquele contexto sociocultural levaram determinados indivíduos a obter o sucesso, as mesmas regras aplicadas por outros indivíduos dentro do mesmo (ou similar) meio, irão resultar se não nos mesmos resultados, em resultados semelhantes e satisfatórios. Deste modo, o sucesso e o fracasso são competências que podem ser aprendidas e desenvolvidas quando aplicadas pelo sujeito ao meio social.

Assim, o modelo aqui proposto engloba, valida e justifica a existência e a eficácia da literatura de autoajuda, pois ela se encaixa perfeitamente no conceito do "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade". Ao aprender e aplicar as regras e estratégias descritas na literatura de autoajuda, os indivíduos estão jogando o jogo da vida de forma mais consciente e direcionada, buscando obter vantagens e alcançar seus objetivos dentro do contexto social em que estão inseridos.

Claro está, no entanto, que os diversos contextos sociais nos quais os jogadores podem estar inseridos, se mostram com características próprias dentro de uma complexidade que requer o desenvolvimento de corretas estratégias aplicadas aquele meio. Estratégias descritas em livros podem não ser eficazmente aplicadas a todo e qualquer contexto social ou a qualquer indivíduo, requerendo uma adaptação as circunstâncias em curso. A prioridade deverá ser sempre o “nomos”, ou seja, a lei, as normas, as regras, presentes naquela sociedade, no tabuleiro no qual se realiza no jogo naquele momento.

Deste modo, a literatura de autoajuda pode atuar como uma importante ferramenta usada para o desenvolvimento dos jogadores, no nível pessoal e profissional, mas deverá ser usada sempre de modo crítico e consciente com relação às possíveis particularidades existentes naquele grupo e tempo histórico. Toda esta literatura tende a se alinhar com o modelo aqui apresentado, ao fornecer insights e orientações sobre como jogar o jogo da vida, do modo mais eficaz e satisfatório.

Neste modelo temos um destaque para o papel exercido pela aprendizagem e a evolução pessoal. O aprendizado deve ser contínuo ao longo do tempo. As chances de obter sucesso no jogo social tendem a aumentar muito diante de boas estratégias focadas em atingir os objetivos propostos, por sua vez, a escolha dos objetivos e das estratégias requer tomada de decisões que são afetadas pela experiência e conhecimento dos jogadores.

Ao nascer, cada jogador recebe “uma mão de cartas” ou um “lance inicial dos dados no tabuleiro”, que irá representar tudo que herdou ao nascer. São suas características genéticas, seu biotipo, sua família, a sociedade e cultura na qual nasceu, o tempo histórico, a condição social e econômica de que dispõe ao nascer, enfim, são todos os recursos iniciais de que dispõe no início do jogo, que é a entrada deste jogador no jogo. Tanto a escolha das cartas, como também o jogo de dados, tendem a representar o elemento “sorte”, que estará presente neste modelo e pode ser entendido como uma série aleatória de situações favoráveis ao indivíduo. Trata-se aqui da incerteza presente na vida. Mas entenda que mesmo nas situações que foram motivadas ou influenciadas pelo acaso fortuito, como no lance de dados, o que o jogador fará depois dependerá de suas escolhas individuais, suas deliberações. Não é, portanto, a sorte o fator predominante, e sim como o jogador efetuará suas jogadas futuras com o que conseguiu até aquele momento. Neste tocante entra a expertise, os objetivos e as estratégias, diante do “nomos” presente ao jogo.

Neste modelo de jogo, a família na qual nasce ou é criada esta pessoa (jogador) é representada como parte integrante da mão de cartas inicial que o jogador recebeu. Trata-se da entrada no jogo de um novo jogador, que faz sua entrada a partir de um determinado lance de dados que o coloca em determinada casa. Junto com a família, este lance inicial irá trazer também outros elementos que irão impactar os passos iniciais deste jogador, como, por exemplo, o conjunto de crenças pertencente a esta família, que irá afetar as suas jogadas

iniciais. Também o padrão social e econômico, bem como o status social da família. As influências iniciais provenientes da família irão exercer papel significativo diante das primeiras jogadas deste novo jogador. Por tais influências podemos entender muitas coisas, dentre as quais: suas crenças iniciais, seus valores, sua cultura, sua religião, o contexto socioeconômico, etc. Estas influências podem impactar positiva ou negativamente a escolha mais acertada ou errada dos primeiros objetivos deste jogador e das estratégias que este irá adotar para alcançar estes objetivos.

A "família" é representada como uma das cartas iniciais que cada jogador recebe. A família tem um papel significativo no desenvolvimento inicial do jogador, impactando suas crenças, valores, cultura e contexto socioeconômico. Essas influências podem moldar as primeiras estratégias e escolhas do indivíduo. A família também pode representar os determinantes sociais que os jogadores enfrentam no início do jogo. Se uma família oferece um ambiente de apoio e recursos, isso pode fornecer uma vantagem inicial ao jogador. Por outro lado, uma família que enfrenta desafios econômicos, falta de acesso à educação ou problemas sociais pode apresentar obstáculos iniciais ao sucesso social.

A família é um ambiente central para o aprendizado inicial dos jogadores. Suas interações e relacionamentos familiares podem influenciar diretamente como eles percebem a si mesmos e aos outros, bem como, como se comunicam e interagem com o mundo ao seu redor. Mesmo que a família tenha um papel significativo no início do jogo, os jogadores têm a oportunidade de aprender, crescer e desenvolver novas estratégias que possam melhorar suas experiências e resultados no jogo da vida.

Dentro deste jogo, o objetivo é atingir o sucesso social, sendo que este sucesso é definido individualmente por cada jogador. Para alguns jogadores pode ser ganhar muito dinheiro no decorrer do jogo da vida, para outros obter relacionamentos sexuais e afetivos, ou a obtenção de determinados bens materiais ou imateriais, como o reconhecimento público, status social, etc.

Ao iniciar o jogo, tendo definido os objetivos, cabe compor estratégias visando atingir estes objetivos, bem como tomar decisões, deliberações, a cada nova "casa" em que se chega logo após uma jogada de dados. As decisões são tomadas em relação as suas "cartas iniciais", que representam o que o indivíduo é ou possui, tais como as suas características pessoais e como estas são valorizadas ou desvalorizadas dentro do contexto social no qual o jogador está inserido. Estas deliberações também devem ocorrer diante dos eventos que ocorrem no transcorrer da vida, aqui representados pelas "casas" ocupadas após cada lançamento de dados ou, pela mão de cartas que se conseguiu daquela vez.

Este modelo tende a enfatizar a reflexão e a adaptabilidade dos jogadores diante das situações encontradas após cada jogada. A vida se mostra como um jogo em evolução constante, que requer adaptabilidade por parte dos jogadores. É preciso aprender com as jogadas anteriores, tanto as nossas, como também as dos outros jogadores, e para isto é importante estudar e refletir sobre as ações envolvidas nestas jogadas, bem como se adaptar às mudanças e desafios que possam surgir. Neste contexto de aprendizagem diante do novo e do inesperado, a criatividade também ganha destaque, sendo uma poderosa ferramenta para analisar as situações e expandir nossa compreensão e ação sobre o mundo circundante.

Todas as interações sociais podem ser percebidas como jogos, com regras, estratégias e objetivos implícitos, onde podemos enfatizar a importância da linguagem e da comunicação dentro destas interações sociais, como também o papel das estratégias para alcançar objetivos, logo, modelos de teorias sociais que tenham seu foco principal na linguagem passam a estar inclusas dentro deste modelo agora proposto. Pensando na teoria dos conjuntos, a linguagem é formada por normas e regras e como tal, está inserida dentro deste modelo, o qual é mais amplo e abrangente. Nesta teoria a metáfora proposta para a vida em sociedade como sendo um jogo é ampliada e temos a ênfase no "nomos", a lei.

É possível, diante deste modelo, aprofunda-lo explorando seus conceitos e implicações em distintos aspectos da sociedade na qual vivemos, fazendo referência direta à vida dos jogadores que participam deste jogo, deste modo, o modelo pode ser desenvolvido e expandido para atender a diversos campos aqui neste artigo ainda não explorados.

Um destes campos onde o modelo pode ter suas aplicações se encontra junto ao desenvolvimento individual. Dentro deste modelo, todos os jogadores se veem diante da necessidade de tomarem decisões em cada nova casa do tabuleiro em que chegam em decorrência de decisões anteriores, aqui entendidas como um novo lance de dados. Podendo, portanto, se desenvolverem e evoluírem no decorrer do tempo, aprendendo com suas jogadas anteriores e, deste modo, melhorando futuras novas jogadas (deliberações). Este modelo engloba a educação, a experiência, as habilidades adquiridas, entendendo que o somatório destes elementos irá poder favorecer o desempenho deste jogador, melhorando seu potencial de sucesso social (melhores posições e pontuação no jogo). Quando o jogador dedica parte de seu tempo e experiência no jogo ao autodesenvolvimento e a autorreflexão, tende a tomar melhores decisões no decorrer da partida, pois suas decisões passam a contar com melhores, mais amplas e eficazes informações, que lhe permitam melhorar suas estratégias para com suas jogadas presentes e futuras, e conseguir alcançar seus objetivos anteriormente propostos, ou mesmo, rever e mudar estes objetivos, aperfeiçoando-os.

Este modelo também prevê que os jogadores possam sofrer influências ao longo do jogo provindas da cultura, da política e da economia, dentre outros, que possam afetar suas jogadas. Estas influências se fazem presente na casa do tabuleiro em que o jogador caiu em decorrência de sua jogada anterior, podendo estes eventos decorrentes da aleatoriedade da sorte presente na jogada de dados, proporcionar novas oportunidades, possibilidades, sucesso ou mesmo dificuldades diversas que devam ser superadas e que podem afetar a trajetória do jogador, fazendo com que este avance mais casas do que a jogada inicial previra, ou que, em decorrência da casa onde caiu, recue algumas casas no jogo da vida.

Neste modelo o sucesso é definido de modo objetivo e subjetivo. Por um lado, temos a vitória no jogo, estando a frente dos demais jogadores, e, por outro, temos que os objetivos são definidos pelo próprio jogador, de modo subjetivo, pois, o que uma pessoa dá mais valor e almeja alcançar não é necessariamente o que outra, ou outras pessoas, desejam para suas vidas. O sucesso é em parte uma construção pessoal, pois, apesar da pessoa ser mais um jogador no tabuleiro da sociedade, suas metas são pessoais, estando seu foco principal na aquisição de coisas que lhe sejam significativas e gratificantes. Neste tocante, sem descartar o papel da sociedade, temos um destaque para a individualidade, ao traçar os rumos a seguir (estratégias) e definir suas metas (objetivos).

No tocante ao desenvolvimento de uma responsabilidade ética, é interessante frisar que tudo que o jogador faz é prioritariamente decorrente de suas próprias decisões, quando diante da sorte ou infortúnio dados pela chegada em uma determinada casa do jogo. O jogador chegou a esta casa em decorrência de uma jogada anterior sua, e dela irá sair em decorrência das decisões que ali irá tomar, ou seja, de um novo lance de dados que o projetará em alguma direção no tabuleiro, podendo por meio deste novo lance de dados (decisão diante das circunstâncias presentes na realidade social) proporcionar uma melhora ou piora na sua condição de vida, nos seus pontos obtidos no jogo.

Por meio do autoconhecimento, independente do grupo social do qual provenha o jogador, este passa a ganhar no aspecto do empoderamento, pois, ao prestar atenção nas características com as quais começa o jogo, pode reconhecer suas fraquezas e virtudes a partir de sua posição no tabuleiro do jogo, o que permite que sua atual posição em determinada casa do jogo seja percebida como um desafio a ser superado de modo ativo e por meio de decisões conscientes das quais possui total responsabilidade e na qual a sorte ou azar, mesmo estando presente, é em grande parte decorrente de suas próprias decisões passadas e presentes, pois

são suas atuais decisões que irão afetar seu futuro no tabuleiro deste jogo social, suas deliberações são seu lance de dados.

Se pensarmos pelo prisma educacional, no ambiente escolar e em sala de aula, este modelo pode ajudar em uma etapa transformacional, propiciando aos jogadores a devida compreensão da importância de suas jogadas anteriores na determinação do seu momento presente, bem como da respectiva importância de suas jogadas atuais para a realidade do seu futuro. Este modelo destaca a possibilidade que os jogadores possuem de evoluir no decorrer do jogo, por meio da aprendizagem decorrente de suas vivências e experiências no decorrer da partida. A educação, neste sentido, pode ser importante visando a oportunidade de adquirir novas habilidades e estratégias para o enfrentamento dos desafios propostos em cada nova casa do jogo, visando sempre alcançar ou aperfeiçoar os objetivos propostos diante das estratégias empregadas pelo jogador.

Em termos educacionais, cabe destacar que as pessoas não começam todas iguais no jogo, pois, a própria característica de aleatoriedade e incerteza presente na ideia de um jogo faz com que cada novo jogador ao ingressar no jogo o faça com uma mão de cartas inicial ou uma primeira jogada de dados, onde vemos representado seu momento de nascença (família, sociedade, momento histórico cultural e econômico, etc.). Por um prisma educacional pode-se a partir deste modelo atuar de modo a propiciar ambientes de apoio e superação para os jogadores, ajudando-os a desenvolver suas próprias habilidades e recursos. Estes determinantes iniciais podem afetar a trajetória dos jogadores, mas ficam condicionados as constantes decisões tomadas a cada nova casa ocupada.

Não somente na educação, mas também nos empreendimentos organizacionais, no comércio em geral, nos negócios e nas profissões, pode este modelo ser útil ao especificar os condicionantes presentes, tais como o ponto de partida do jogador e seus objetivos, bem como as estratégias que serão usadas para atingir tais objetivos. Empreender é algo que torna necessário para o devido sucesso que haja um bom planejamento estratégico, uma análise das oportunidades e dos riscos envolvidos, bem como, de como se posicionar diante dos impactos e vantagens competitivas.

A inovação e a resiliência presente no mundo dos negócios são abarcadas pelo modelo aqui proposto. Jogadores que melhor se adaptam às mudanças, encontrando soluções criativas para problemas que possam surgir, bem como, consigam aprender com os desafios, tem uma maior probabilidade de obter sucesso profissional.

Este modelo pode ser usado visando, também, a aprendizagem e o desenvolvimento de novas habilidades vinculadas ao pensamento estratégico, à inovação e ao empreendedorismo, ensinando sobre os riscos calculados, análise de mercado, planejamento financeiro e estratégias de crescimento. Este modelo quando aplicado pode vir a incentivar a busca contínua pelo desenvolvimento pessoal e profissional. Aqui encontramos temas interessantes que podem estar presentes dentro destas habilidades a serem desenvolvidas, como o empreendedorismo, a liderança, a resolução de problemas, a comunicação exitosa, o trabalho em equipes de alto desempenho.

Na vida sexual do jogador também é passível a aplicação deste modelo, analisando seus objetivos e estratégias diante da casa na qual momentaneamente se encontra. Toda a sua atividade sexual será entendida como fruto de suas escolhas individuais em cada casa ocupada. Se este jogador prefere ter múltiplos parceiros afetivos sexuais ou nenhum ou apenas um, ou caso apresente um comportamento sexual homossexual ou heterossexual ou ambos, do mesmo modo será entendido como fruto legítimo de suas escolhas. Do mesmo modo, é cabível que a pessoa, enquanto jogadora, possa ser incentivada a refletir sobre seus objetivos na área sexual, por meio do autoconhecimento de suas motivações, valores e metas na vida. Desde que não prejudique a outros jogadores, transgredindo regras do jogo, todos os seus objetivos sexuais são plenamente válidos e legítimos. Vamos deixar claro aqui que este

modelo é explicativo das relações sociais, não tendo como objetivo apoiar ou reprimir qualquer estilo de vida sexual, desde que haja respeito às regras do jogo, ou seja, respeito e consentimento por parte dos demais jogadores envolvidos nesta jogada. Ao enfatizar o caráter deliberativo do jogador em cada casa momentaneamente ocupada, se destaca sua responsabilidade pelas consequências de seus atos, vindo a assumir a responsabilidade pelos mesmos, frutos de suas escolhas. Ao analisar o comportamento em todas as suas esferas, incluso a sexual, cabe ponderar sobre os resultados que serão obtidos e os riscos envolvidos diante de tais escolhas, o que pode envolver as relações afetivas, o impacto emocional e a saúde física.

A teoria engloba e explica também o comportamento criminoso, levando em consideração seu lance inicial de dados ou mão de cartas, e as decisões tomadas a partir deste momento. O jogador é responsável por suas próprias decisões, objetivos e estratégias e é livre para escolher o que e como fazer, no entanto, não deve prejudicar a outros jogadores quebrando regras presentes ao jogo. Neste caso, qualquer crime previsto em lei não será aceitável, pois, fere as regras sociais presente no tabuleiro. Vamos frisar que um crime em dada sociedade pode não ser um crime em outra sociedade, ou seja, que alguns comportamentos criminosos são relativizados de acordo com o local e momento histórico no qual ocorram, podendo ser ou não um crime. As regras do jogo podem, sim, serem mudadas pelos jogadores, não sendo, em grande parte, imutáveis.

Enquanto este modelo reforça a responsabilidade e as consequências das escolhas feitas pelos jogadores diante de situações tidas como criminosas, também há de atuar em prol das vítimas destas circunstâncias, proporcionando o entendimento necessário a superação desta jogada na qual se viu envolvida. Este modelo não busca justificar um dado comportamento, seja ele qual for, e sim entende-lo e explica-lo como fruto de decisões, objetivos e estratégias anteriormente formuladas e de suas reais consequências. Busca-se uma análise crítica destes comportamentos, dos fatores envolvidos, do comportamento ético e legal previsto (a regra do jogo que foi descumprida), visando a formulação de estratégias sociais que possibilitem a identificação de possíveis ocorrências, a intervenção precoce e estratégias adequadas para serem usadas diante de tais quadros, que podem envolver personalidades doentias, tais como o psicopata ou sociopata. Comportamentos violentos podem ser desenvolvidos a partir da posição inicial do jogador e de decisões por este ali tomadas, tais como a história de sua família e suas experiências dentro da mesma, possíveis experiências consideradas ou interpretadas como traumáticas, possíveis distúrbios mentais, etc. Esta visão, tendo como base este modelo, pode ser usada dentro de uma estratégia multidisciplinar para abordar e tratar este problema, buscando um enfoque ético, imparcial, que respeite o direito de todos os jogadores envolvidos, que garanta dentro das regras do jogo um tratamento dado a todos de modo justo e adequado a problemática em pauta, buscando a melhor solução possível para o prosseguimento do jogo.

O jogo da vida em sociedade é um processo contínuo de aprendizado e crescimento. O modelo incentiva as pessoas a verem os desafios como oportunidades para aprender e se desenvolver, abraçando a jornada de forma mais leve e divertida, bem como, na manutenção de um aprendizado contínuo. Pode ser proposto uma colaboração entre outros jogadores visando atingir objetivos comuns. O modelo pode se apresentar como uma bússola para navegar na complexidade da vida em sociedade, tornando-a mais gratificante e recompensadora, bem como, facilitando a compreensão das motivações de outros jogadores e atuando em prol de parcerias significativas e produtivas para todos os envolvidos conseguirem alcançar seus objetivos. Neste modelo fica claro a necessidade de um equilíbrio entre competição e colaboração entre os jogadores, favorecendo as relações sociais e o alcance das metas individuais propostas.

O modelo também destaca a importância do autoconhecimento e da autenticidade, compreendendo seus próprios valores, interesses e habilidades usados nas escolhas que são constantemente feitas a cada nova casa ocupada. Estas escolhas devem estar alinhadas com a estratégia visando atingir os objetivos propostos, suas aspirações de vidas.

O papel da religião no sistema social é complexo e multifacetado, e sua relação com o conceito do "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade" pode ser abordado de diferentes perspectivas.

Se tudo na sociedade é um jogo, se todos os humanos são jogadores, se alguns irão ser perdedores e outros vencedores, se todas as atividades podem ser reduzidas a metáfora do jogo, então, as leis e normas existentes são, na verdade, as leis e normas do jogo. As leis e normas são mutáveis, pois, a sociedade pode escolher jogar de outra forma ou criar variações do jogo. Neste contexto, a religião e deus ou os deuses se apresenta com um papel interessante, pois, apesar de ser mais um elemento do jogo, se coloca de fora do mesmo, como representante de algo não imanente e sim transcendente ao jogo. A moral e o comportamento ético presente nos grandes sistemas de religião, como os de origem abraâmica (judaísmo, cristianismo, islamismo), não pode ser rompida por ser profundamente errado, e quebra de uma regra imodificável do jogo, exemplo: não matar por puro prazer ou por interesses egoístas a outro ser humano. A religião, portanto, bem como a existência de um deus e algo que seja transcendente ao tabuleiro social do jogo, tendem a exercer um significativo papel dentro deste modelo, no desenvolvimento do jogo, seja por parte da sociedade ou dos jogadores individuais.

As grandes religiões, como judaísmo, cristianismo e o islamismo, fornecem sistemas éticos e morais sólidos, baseados em preceitos e mandamentos considerados sagrados e imutáveis. Esses princípios podem servir como uma bússola moral para os indivíduos no jogo da vida em sociedade, orientando suas ações em direção a um comportamento ético e respeitoso.

A religião oferece uma perspectiva transcendente que vai além do jogo da vida terrena. A crença em um ser supremo ou força divina pode proporcionar um sentido de propósito e significado para as experiências humanas, ajudando as pessoas a encontrar esperança e consolo diante dos desafios e incertezas.

Neste modelo, a religião pode ser entendida como um forte elemento cultural e histórico, que tende a desempenhar importante e significativo papel na formação da identidade e dos valores culturais e coletivos, incluindo as regras e normas morais e éticas, bem como, também influenciando na criação das leis do Estado.

Podemos afirmar que as regras, normas e leis presentes no tabuleiro são projetadas e desenvolvidas pelos jogadores no decorrer do tempo histórico, mas há diferença de níveis entre estas mesmas regras, pois, algumas são consideradas transcendentais ao próprio jogo, sendo interpretadas como de cunho imutável. A religião e a existência de Deus têm sido aceitas por diversas culturas em distintas sociedades como transcendendo as normas elaboradas por esta mesma sociedade. Mesmo aqueles que querem se desfazer da ideia de uma religião ou um deus universal e transcendente, fazem hoje uso do conceito de "direitos humanos" como sendo algo universal e aplicável a toda e qualquer sociedade e tempo histórico.

Vamos ter aqui em foco dois pares de conceitos, dentro deste jogo por nós elaborado: "certo ou errado", "verdadeiro ou falso". Por um lado, fazem parte das regras e normas presentes no tabuleiro no qual jogamos o jogo da vida, mas por outro lado, posso ter algo de transcendente a este tabuleiro? Sociedades diferentes tem noções diferentes, o mesmo ocorre em famílias diferentes. Em algumas sociedades o sacrifício de animais ou mesmo de humanos para agradar aos deuses é visto como algo bom. Em algumas famílias o incesto, o assassinato, o roubo podem ser entendidos como comportamentos aceitáveis. Para questionar que não o

são, preciso de um contexto transcendente que pode ser encontrado em uma determinada religião ou em um determinado conceito de Deus ou em alguma formulação racional – lógica (pensando aqui na forma como um personagem de ficção, o senhor Spock, de “Jornada nas Estrelas”, “Star Trek”, entende a lógica). Caso contrário, deverei admitir que matar outros humanos em sacrifício é algo bom e aceitável dentro do tabuleiro deste jogo, ou mesmo o incesto, o roubo, furto, assassinato, mentira e outras coisas mais. O que nos leva à questão sobre a universalidade e transcendência de algumas regras, ou meta regras, presentes no tabuleiro do jogo.

Diferentes sociedades e culturas têm normas e valores distintos, o que pode levar a percepções distintas do que é considerado aceitável ou moralmente correto em cada contexto. Até que ponto cabe a relativização completa dos valores e normas e a negação da existência de princípios éticos universais, ou não. Afinal, existem princípios éticos compartilhados por culturas diferentes.

A existência de um contexto transcendente, pode ser um modo adequado para fundamentar a noção de “certo ou errado”, “verdadeiro ou falso”. Para algumas pessoas e grupos sociais, a crença em um ser supremo ou em um sistema ético baseado em princípios racionais pode fornecer uma base para suas convicções e comportamentos morais.

Então, todas as regras da sociedade são criadas e mantidas pela sociedade dentro do jogo da vida, fazendo parte do tabuleiro do jogo e podendo ser modificadas, mas há regras e normas universais que transcendem este mesmo tabuleiro e se pautam nos conceitos de "verdadeiro e falso", bem como de "certo e errado". Se há estas normas, é necessário que haja alguém que as coordene ou crie. Um jogo de tabuleiro, ou mesmo eletrônico, tem um criador e algumas regras imutáveis. Se falo em regras e normas imutáveis há a necessidade de alguém ou alguma coisa de fora do jogo, que o defina como tal. Estaremos falando de Deus, se bem que não especificamente dentro de alguma abordagem religiosa ou definição específica sobre o que seja esta coisa.

Regras e leis presentes no jogo da vida em sociedade podem se apresentar de modo distinto no transcorrer histórico, refletindo mudanças culturais, valores sociais, avanços tecnológicos e também aspirações individuais e coletivas das pessoas envolvidas no jogo, os jogadores. Contextos sociais, históricos e geográficos distintos podem atuar de modo a modificar as normas do jogo, sendo as mesmas, portanto, assim relativizadas. Mesmo assim, pode-se falar em princípios éticos e morais universais e que transcendam a historicidade social do jogo. Dentre estes princípios que podemos buscar com certo grau de transcendência, temos a valorização da vida, a justiça, a empatia e o respeito próprio e ao próximo.

Dentro deste modelo há espaço para um certo relativismo moral no tocante aos conceitos de “certo e errado” ou de “verdadeiro e falso”, pois, diferentes sociedades e culturas apresentam normas, regras e valores distintos para os mesmos tópicos tratados, levando os jogadores dentro destes grupos sociais a terem percepções distintas sobre a realidade, incluindo o que possa ser aceito ou não como comportamento moral ou informação correta. Mas não se trata aqui de aceitar uma total relativização de todos os valores e normas ou de negar a existência de princípios universais. Há a possibilidade de entendermos um nível acima do jogo, composto pela função do criador ou do administrador do mesmo, algo que transcende de algum modo ao jogo, permitindo a sua própria existência. Neste tocante, encontramos noções e princípios lógicos e matemáticos que persistem independentemente de como o jogo seja jogado e das valorações dos jogadores, também, há princípios éticos que tendem a marcar a presença em diferentes grupos de jogadores em circunstâncias históricas distintas. Um destes princípios é a noção sobre a existência de um ou vários deuses, ou, de um princípio superior ao qual todos estariam submetidos. Esta noção sobre a existência de um deus, ou vários deuses, ou de um equilíbrio dinâmico entre forças do Bem e do Mal que permitam a existência do universo, parece ser uma constante nas diversas sociedades humanas, nos

remetendo a alguma regra imodificável do jogo, alguma regra que esteja na base ou origem das demais regras do jogo. Com variações culturais, alguns princípios tendem, também, a se perpetuarem nas diversas comunidades de jogadores no transcorrer do tempo, tais como: o respeito à vida, uma ideia sobre o que seja a justiça e a injustiça, uma noção sobre uma condição de bem estar coletivo que deva ser perseguida. A forma, no entanto, como tais ideias podem ser buscadas pode variar muito. Em busca, por exemplo, do bem estar coletivo, pode-se fazer sacrifícios humanos a alguma divindade (a ideia de deus). Tais sacrifícios podem ser feitos levando os escolhidos a força, ou mesmo sendo estes voluntários por acreditarem estar servindo a um bem maior.

Portanto, dentro deste modelo aqui apresentado temos que normas e regras sociais são influenciados por distintos fatores, sendo os valores adotados por um grupo de jogadores em determinado tempo histórico algo dinâmico e não estático em relação ao seu próprio grupo e a outros grupos sociais. Normas aceitas em uma cultura podem ser rejeitadas em outra cultura.

Parece que o jogo possui um aspecto transcendente que visa justificar algumas ideias, sejam estas de caráter ético, ou lógico matemático, ou empíricas e observáveis constantemente. Este contexto pode tentar ganhar verbalização por meio de alguma religião ou mesmo por meio de uma formulação racional. Por tal caminho pode-se buscar a fundamentação para o que seja “certo ou errado” e “verdadeiro ou falso”.

Imaginemos uma dada situação hipotética. O jogador vive na América pré-colombiana e em virtude de consequências diversas dadas pela natureza, toma a decisão de matar 10 pessoas por dia, arrancando seus corações enquanto ainda vivas e comendo os mesmos. Isto com apoio da comunidade composta pelos demais jogadores e visando o bem comum (parar uma seca que impede o bom êxito das plantações, por exemplo) e atender a uma divindade (eis aqui deus, enquanto princípio transcendente e que pode mudar as regras do jogo ou situações vivenciadas pelos jogadores). Ou trata-se de um indiano dos tempos antigos que acredita que a terra onde vivemos está repousada sobre as costas de um elefante e de uma tartaruga. Nestes dois casos, o jogador está certo ou errado? Eis a questão.

No contexto do "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade", é importante reconhecer que diferentes culturas e sociedades têm sistemas de crenças e normas sociais distintas. Os dois exemplos dados acima poderiam ser considerados controversos e moralmente questionáveis se comparados com sociedades do século XXI, pois, envolvem violência, além de afrontarem crenças reinantes nas sociedades contemporâneas, como, por exemplo, a crença sobre a existência de direitos humanos básicos, ou princípios éticos universais de base cristã sobre o valor da vida e da dignidade humana. Por sua vez, o atual modelo adotado pelo conhecimento científico nega a possibilidade do lugar onde vivemos estar repousado nas costas de dois animais, um elefante e uma tartaruga dados no exemplo. A filosofia e a antropologia irão argumentar que se trata de uma visão mitológica e simbólica que se mostra presente em algumas sociedades antigas, mas que não se mostra como uma explicação científica ou mesmo correspondente aos fatos reais, de acordo com o conhecimento do qual dispomos hoje em dia, não sendo, portanto, passível de ser aceita como verdadeira por uma sociedade contemporânea.

Em relação às regras do jogo elaboradas pelos próprios jogadores, há uma evolução e mudança no transcorrer do tempo histórico. O conhecimento sobre fatos da realidade tende a se ampliar, bem como, há uma reflexão sobre os valores éticos mais adequados a serem adotados pelo grupo social e por cada indivíduo isolado. Isto faz com que em determinados momentos históricos algo seja aceito como normal, mas que em outro momento histórico este mesmo algo seja rejeitado e alvo de repúdio social. A rigor, mesmo noções aceitas hoje em dia como normais e recomendáveis, podem ser altamente criticadas e mesmo abolidas no futuro.

As crenças e valores das sociedades antigas podem diferir significativamente das que temos atualmente, e o que pode ser considerado verdadeiro, falso, certo ou errado, pode variar conforme os sistemas de crenças e normas morais dessas culturas específicas. Esta variação é prevista pelo modelo aqui exposto. Dentro desse contexto, as noções de "verdadeiro e falso" e "certo e errado" podem ser interpretadas de maneira distinta do que na nossa atual sociedade.

Na América pré-colombiana ou em outras culturas antigas, as ações e crenças podem ser baseadas em histórias, tradições e rituais que refletem uma compreensão do mundo e da existência daquelas pessoas / jogadores. Nos exemplos dados acima, tais ações podem ser entendidas como justificadas dentro das crenças da sociedade em questão. Mas resta aqui a questão transcendente, que continua, quer queiramos ou não, a se insinuar no jogo, como se fosse uma meta-regra que garante a própria existência do jogo e a participação dos jogadores. Estas meta-regras ficam mais nítidas quando diante de exemplos que vão contra o atual conhecimento científico, mas isto porque já desenvolvemos hoje uma cultura na qual tal conhecimento é supervalorizado e por vezes não devidamente questionado.

Noções ou conceitos sobre o que seja "verdadeiro ou falso" e "certo ou errado" podem ser definidos a partir das crenças e valores compartilhados pela sociedade específica em que os jogadores vivem. Dentro do tabuleiro do jogo da vida nessas culturas, as regras e normas podem ser diferentes das que são ou serão adotados por outros jogadores em outras sociedades e tempos históricos, deste modo, o que é aceitável ou moralmente correto, bem como verdadeiro e inquestionável, pode ser interpretado de acordo com as crenças e tradições do grupo.

No tocante à possibilidade de existência de regras e normas que sejam universais, e deste modo tenham transcendência por sobre o tabuleiro do jogo, não se limitando às escolhas dos jogadores, aos aspectos históricos culturais, torna-se relevante para uma reflexão sobre a natureza da própria moralidade, da ética, das ciências e das relações existentes entre os jogadores.

Dentro deste nosso modelo fica evidente que existem regras diversas que são criadas pelos próprios jogadores, sendo estes que decidem sobre sua manutenção ou não durante o transcurso do jogo. Tais regras são, portanto, mutáveis, adaptando-se às mudanças sociais, culturais, históricas, bem como, às mudanças climáticas, e, outras que afetem a própria natureza, ou seja, o lugar e as condições nas quais se desenrola a partida neste tabuleiro.

Além do enfoque no conhecimento do "nomos", da lei, das regras do jogo, cabe destaque também para o constante aprendizado visando a evolução do jogador. A experiência e os conhecimentos adquiridos influenciam na tomada de melhores decisões no transcurso do jogo, aumentando as chances de um melhor posicionamento ou mesmo de vitória, ou seja, de alcançar os objetivos inicialmente propostos, obtendo o sucesso social desejado.

Este modelo enfatiza a educação, a reflexão e a adaptabilidade dos jogadores, pois, a vida se mostra metafóricamente como um jogo em constante evolução de acordo com as ações e jogadas dos próprios jogadores. Refletindo sobre suas ações (jogadas) e sobre as dos demais jogadores, pode-se aprender com os erros e acertos, propiciando uma melhor condição diante dos futuros desafios e mudanças que as próximas etapas do jogo poderão trazer. Este modelo se apresenta como uma abordagem criativa, imaginativa, que proporcione o adequado entendimento das complexas interações sociais e dos desafios que cada qual enfrenta, seja enquanto pessoa ou enquanto organização dentro da sociedade.

Neste modelo, os jogadores têm a oportunidade de se desenvolver e evoluir ao longo do tempo. A educação, a experiência, a busca por novos conhecimentos e habilidades são fatores que podem melhorar a mão de cartas inicial e aumentar as chances de sucesso social. Jogadores que se dedicam ao autodesenvolvimento e à autorreflexão podem tomar decisões mais bem informadas e eficazes, encontrando caminhos para alcançar seus objetivos.

Além das características iniciais (cartas), os jogadores podem ser afetados por fatores externos ao longo do jogo. Por exemplo, influências culturais, situações políticas e econômicas, e outros elementos mais, podem impactar as oportunidades disponíveis e as possibilidades de sucesso social. Os eventos aleatórios (dados ou cartas, a casa do tabuleiro onde caiu após a jogada) representam eventos imprevisíveis que podem mudar a trajetória dos jogadores, proporcionando um caráter de imprevisibilidade a jornada da vida.

Dentro deste modelo, o sucesso social tem amplo caráter subjetivo, pois, apesar da influência do reconhecimento social, cabe ao jogador definir seus objetivos. O que resulta em que estes objetivos, estas metas pessoais, possam variar enormemente de uma pessoa para outra, mesmo entre pais e filhos. O sucesso social e pessoal é entendido como parte de uma construção individual. O foco de cada jogador deve ser não o que os outros possam dele esperar e sim, o que o próprio jogador considera significativo e gratificante em sua vida presente e futura.

Dentre as inúmeras aplicações possíveis deste modelo, temos que pode ser usado em treinamentos visando proporcionar aos jogadores que estes consigam entender e traçar corretamente seus objetivos e estratégias, bem como, lidar com os desafios do jogo.

Neste modelo os empreendimentos e negócios são representados como estratégias que os jogadores podem escolher para alcançar seus objetivos de vida ou o sucesso profissional. Do mesmo modo que um jogo, empreender exige planejamento, análise de oportunidades e riscos, e a busca por vantagens competitivas.

O ambiente de negócios tem suas próprias regras, que podem variar de acordo com setores, culturas e políticas governamentais. Jogadores que compreendem bem as regras podem encontrar caminhos mais eficazes para o sucesso profissional.

As cartas iniciais ou o primeiro lance de dados, representam a situação inicial do jogador em relação ao empreendimento ou negócio. Isso inclui recursos financeiros, habilidades específicas e acesso a redes de contatos. O contexto inicial pode influenciar as primeiras estratégias e decisões.

O modelo valoriza a inovação e a resiliência no contexto dos empreendimentos e negócios. Jogadores que conseguem se adaptar a mudanças, encontrar soluções criativas para problemas e aprender com os desafios têm maior probabilidade de obter sucesso profissional.

Este modelo pode ser aplicado no contexto organizacional visando entender a dinâmica dos empreendimentos, negócios e sucesso profissional, considerando as estratégias, regras, contexto inicial e a importância da inovação e resiliência. Também pode ser aplicado em uma perspectiva educacional para desenvolver habilidades empreendedoras, promover a equidade de oportunidades e incentivar a busca contínua pelo sucesso nas atividades de trabalho e na vida profissional como um todo.

Este modelo pode atuar de várias formas para tornar a vida das pessoas mais plena de significado e também divertida. A compreensão e devido entendimento deste modelo pode proporcionar que as pessoas se tornem mais conscientes das dinâmicas sociais que as cercam. Isso permite que elas identifiquem padrões de comportamento e tomem decisões mais informadas e conscientes. Pode ajudar as pessoas a identificar e estabelecer metas mais significativas e alinhadas com seus valores e propósitos. Ter objetivos claros e relevantes pode proporcionar um senso de direção e satisfação na busca por essas metas.

Também pode atuar na integração entre as pessoas de uma comunidade ou organização, pois, ao entender a importância da colaboração e cooperação para o sucesso coletivo, as pessoas podem se sentir mais motivadas a trabalhar juntas em projetos e iniciativas que beneficiem a sociedade como um todo. Isso cria um senso de comunidade e pertencimento.

Valorização da Interdependência: O modelo ressalta a interdependência entre os indivíduos na sociedade. Ao valorizar essa conexão, as pessoas podem se sentir mais

conectadas aos outros, cultivando relacionamentos significativos e promovendo uma sensação de comunidade.

Comparemos com outras duas concepções de mundo distintas e presentes na assim conhecida "Escola de Frankfurt". Posso afirmar que para Horkheimer e Adorno a ênfase estaria na relação existente entre "razão instrumental" e "razão crítica ou teoria crítica", sendo que toda a sociedade contemporânea se estruturaria desde a Modernidade pela razão instrumental, enquanto caberia à teoria crítica, não propor algo novo, mas sim desmascarar as relações ali presentes. Em segundo, penso em Habermas, cuja ênfase de sua teoria estaria no "agir comunicativo", na interação entre humanos buscando por meio do uso correto da linguagem um entendimento, um acordo consensual. Chegamos, então, em possíveis "teorias do jogo social", cuja ênfase, do mesmo modo que Habermas, estaria na linguagem, mas o consenso não é priorizado e sim o uso instrumental desta linguagem para atingir objetivos individuais e grupais.

Dentre as semelhanças presentes com nosso modelo, temos a ênfase na linguagem, a ação e interação social, a construção de significados. Na teoria do agir comunicativo temos que a linguagem é o centro de suas análises. Em ambas a comunicação ultrapassa a mera troca de informações para ser uma ação que desempenha um papel fundamental na interação humana e social.

Além da linguagem, tanto em Habermas como em nosso modelo, o foco central se mostra como a ação e a interação social. Em Habermas o agir comunicativo é a base da ação social. É por meio do agir comunicativo que as pessoas se vinculam em uma comunicação livre e aberta buscando consensos e a construção de entendimentos compartilhados. Já no modelo, as interações sociais são entendidas como sendo jogos, nos quais os jogadores participantes executam ações por meio do uso da linguagem e respeitando as leis estabelecidas no jogo, visando atingir objetivos por eles traçados.

A construção de significados também está presente, tendo sua importância reconhecida por ambos modelos teóricos. Esta construção de significados se dá por meio do uso da linguagem, cabendo um destaque muito importante para as palavras e as formas de comunicação empregadas no modo como as interações sociais são interpretadas e compreendidas por todos os participantes ali envolvidos.

Mas há diferenças também. As teorias são originárias de contextos filosóficos distintos. Habermas está vinculado à Escola de Frankfurt, o Instituto de Pesquisa Social, sendo que sua teoria é influenciada pela leitura das obras de Marx e o contexto político da esquerda política. Nesta teoria temos presentes conceitos tais como: emancipação e racionalidade (instrumental e crítica).

No "modelo" é enfatizado a noção de que todas as interações sociais podem ser interpretadas como se fossem jogos, onde os participantes são jogadores e possuem objetivos e empregam estratégias visando atingir estes objetivos. Nesta teoria é enfocada a dinâmica dos jogos e como os resultados obtidos são influenciados pelas estratégias adotadas pelos jogadores diante da onipresença no jogo da presença do "nomos".

Na teoria da ação comunicativa temos que o enfoque se dá justamente na comunicação, a qual é entendida como sendo a busca por um consenso de modo racional. Quando as pessoas participam de atos de fala, estes possuem pretensões de validade, como a verdade, sinceridade, correção normativa e compreensão.

Apesar de possuírem diferenças, ambas proporcionam insights valiosos no tocante à importância da linguagem e da comunicação, nas diversas interações sociais humanas. Para ambas teorias a linguagem desempenha um papel central na construção do mundo social, podendo estas teorias serem usadas em conjunto para a melhor compreensão de toda a dinâmica social.

Agora, dito tudo isto e sempre buscando o ponto central de cada estrutura de mundo desenvolvida por cada um destes autores, penso que no "modelo do jogo da vida em sociedade" a ênfase não se encontra no confronto de uma razão instrumental com uma crítica, ou de uma ação por meio do uso da linguagem buscando o consenso entre os envolvidos, ou do uso da linguagem visando desenvolvimento de estratégias para se atingir a um fim específico adotado por um indivíduo ou grupo, e sim em algo outro, bem diferente, se bem que possa envolver, englobar (pensando na teoria dos conjuntos) o que antes fora dito nestas outras teorias. Penso que aqui no "modelo do jogo da vida em sociedade" a ênfase se dá no "nomos", no sentido do deus grego, uma das facetas de Zeus. Estamos diante da "lei", das normas e regras sociais.

É possível que haja elementos comuns e interconexões entre essas diferentes perspectivas teóricas. Embora cada teoria enfatize aspectos distintos da vida social, elas também podem se complementar em uma visão mais ampla sobre como a sociedade funciona.

Neste nosso modelo, a ênfase está nas normas e regras sociais, ou seja, o "nomos". Nessa perspectiva, a sociedade é vista como um jogo onde as normas e regras estabelecem as diretrizes para a convivência e as interações entre os indivíduos. O jogo da vida é moldado por essas regras, e os jogadores buscam alcançar seus objetivos dentro dos limites estabelecidos pelas normas sociais.

No "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade", ao enfocarmos as normas e regras sociais, podemos entender como essas regras moldam as interações e comportamentos dos indivíduos, e como as estratégias de uso da linguagem podem ser empregadas para alcançar objetivos pessoais e coletivos dentro dos limites estabelecidos pelas normas sociais. Ao analisar como as normas são criadas, mantidas e modificadas ao longo do tempo, podemos compreender melhor a dinâmica da sociedade e como os jogadores (os indivíduos) interagem dentro desse tabuleiro social.

Assim, podemos considerar o "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade" como uma abordagem que explora a interação complexa entre a linguagem, as normas sociais e os objetivos individuais e coletivos, proporcionando uma visão abrangente da dinâmica social e dos fatores que influenciam as escolhas e comportamentos dos jogadores dentro desse jogo e com foco específico no "nomos", a lei, que rege o jogo em sociedade.

A "razão instrumental" e a "teoria crítica" propostas por Horkheimer e Adorno podem ser incluídas dentro de nosso modelo. No sentido de uma teoria dos conjuntos, onde o conjunto "B", bem definido e característico em seus próprios elementos, se encontra inserido no conjunto maior "A". Lembrando que a ênfase de nosso modelo é o "nomos", e que a razão, ou também o "logos" e a linguagem, são construídos por meio de regras. A "razão instrumental" e a "teoria crítica" propostas por Horkheimer e Adorno, dentro do "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade", são consideradas como elementos que fazem parte do conjunto maior do nosso modelo. Nesse contexto, a "razão instrumental" pode ser vista como um conjunto de estratégias utilizadas pelos jogadores no jogo da vida em sociedade. Essas estratégias são moldadas pelas regras e normas sociais estabelecidas no "nomos" do nosso modelo. A ênfase na "razão instrumental" se relaciona com a forma como os indivíduos utilizam a racionalidade de maneira utilitária para atingir seus objetivos dentro dos limites das regras sociais. Por outro lado, a "teoria crítica" pode ser considerada como um conjunto de análises e questionamentos sobre as próprias regras e normas sociais presentes no jogo. A "teoria crítica" busca, segundo seus autores, desmascarar as relações de poder e dominação que podem estar embutidas nas normas estabelecidas, bem como identificar possíveis contradições e injustiças no jogo da vida em sociedade.

Prosseguindo neste contexto de análise, pensemos agora no "agir instrumental" de Habermas. A ênfase presente é a linguagem para se obter o correto e sincero consenso entre todos os participantes, deste modo, também estaria inserida em nosso modelo. Embora haja

uma diferença de terminologia entre o "agir instrumental" e o "agir comunicativo", ambos estão relacionados à linguagem e à forma como os indivíduos se comunicam e interagem dentro da sociedade. No "agir instrumental" de Habermas, a ênfase está na linguagem como meio de alcançar objetivos individuais ou coletivos. Os indivíduos utilizam a linguagem de forma estratégica para atingir seus interesses, buscando resultados específicos por meio da comunicação. Por outro lado, o "agir comunicativo" enfatiza a linguagem como uma ferramenta para buscar o entendimento mútuo e o consenso entre os participantes da interação. Nessa perspectiva, a comunicação é orientada para o estabelecimento de um diálogo sincero e aberto, onde os participantes compartilham seus pontos de vista, ouvem uns aos outros e buscam alcançar um consenso baseado em argumentos racionais e legítimos.

Dentro do "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade", a noção de "agir comunicativo" pode ser vista como uma forma de interação entre os jogadores (os indivíduos) dentro do jogo da vida. A ênfase na linguagem como meio de buscar entendimento e consenso se relaciona com a importância das normas sociais e da comunicação efetiva para construir uma sociedade mais coesa e justa.

Assim, o "agir comunicativo" pode ser considerado uma dimensão relevante do nosso modelo, complementando a ideia de uso instrumental da linguagem para alcançar objetivos dentro dos limites estabelecidos pelo "nomos" social. Ambas as perspectivas ajudam na nossa compreensão sobre as dinâmicas sociais e as interações humanas no jogo da vida em sociedade.

Chegamos à conclusão que "o modelo do jogo da vida em sociedade" abarca os modelos propostos por Horkheimer e Adorno no tocante a "razão instrumental" e "teoria crítica", bem como, também abarca o "agir comunicativo" de Habermas. Penso que qualquer outro modelo ou teoria sobre a sociedade baseado na linguagem e seu uso será englobado por nosso modelo, em virtude deste focar o "nomos" e a linguagem se apresentar inserida no "nomos".

Dessa forma, o "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade" pode ser considerado uma estrutura que abarca tanto teorias como as de Horkheimer, Adorno e Habermas, como também outras teorias e modelos focados de alguma forma na linguagem para a compreensão das interações e dinâmicas sociais, permitindo uma compreensão mais abrangente e integrada destes elementos. Essa capacidade de integrar diferentes perspectivas teóricas em uma estrutura coesa é uma característica positiva do modelo, pois enriquece a análise e possibilita uma visão mais completa e interconectada das complexidades da vida em sociedade.

Agora daremos mais um passo e vamos considerar a Psicanálise e as diversas contribuições de autores distintos que surgiram a partir dos trabalhos iniciais de Freud. Os autores que viemos tratando até aqui enfatizaram a linguagem falada ou escrita com a sua mensagem explícita, bem como a negação da mesma ou o uso intencional de um determinado conteúdo na linguagem quando a intenção é outra, visando ou a manipulação de outras pessoas para servir aos interesses de uma pessoa ou grupo, ou a mentira. Agora, podemos pensar em uma outra forma de linguagem que não envolva a manipulação ou a mentira, mas que seja diferente e por vezes oposta a linguagem empregada dentro das normas gramaticais corretas para seu uso falado ou escrito. Freud, Reich, Lacan e muitos outros nos falam em um inconsciente, em um polo pulsional. Neste tocante, esta outra forma de linguagem, mesmo não obedecendo as normas gramaticais corretas da linguagem que aprendemos na escola, faz uso de normas próprias e deste modo, não somente pode estar inclusa em nosso modelo, como também o nosso modelo pode levar a mesma em conta na tomada de decisão visando obter pontos ou ganhar vantagens no jogo da vida.

A inclusão da Psicanálise e a consideração do inconsciente, das pulsões e de uma forma de linguagem diferente daquela regida pelas normas gramaticais corretas é um aspecto relevante a ser explorado no "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade".

A teoria psicanalítica, proposta por Freud e desenvolvida por outros autores como Reich e Lacan, enfatiza a importância do inconsciente e das motivações inconscientes que influenciam o comportamento humano. Nesse contexto, a linguagem assume um papel significativo, pois é por meio dela que os conteúdos do inconsciente podem ser expressos de forma simbólica.

A linguagem inconsciente pode manifestar-se através de lapsos, sonhos, atos falhos e até mesmo no comportamento cotidiano. Essa forma de linguagem pode escapar ao controle consciente do indivíduo e pode revelar desejos, medos e conflitos que não são prontamente acessíveis à consciência.

No "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade", a consideração da linguagem inconsciente adiciona uma camada adicional de complexidade à forma como os jogadores interagem no jogo da vida. Os conteúdos inconscientes podem influenciar as escolhas e ações dos indivíduos de maneiras sutis e, às vezes, desconhecidas para eles mesmos.

Essa forma de linguagem pode ser usada estrategicamente pelos jogadores para obter vantagens ou manipular situações de acordo com seus desejos inconscientes. Isso pode levar a interações sociais complexas, onde as motivações e intenções dos jogadores podem não ser prontamente perceptíveis, e onde os padrões inconscientes de comportamento podem desempenhar um papel importante.

Se um jogador percebe e consegue "ler" adequadamente as duas linguagens, a falada ou escrita por um lado, e a não falada e não escrita, mas demonstrada pelos atos falhos ou pela couraça reichiana por outro lado, terá vantagens no jogo da vida em sociedade. Ao ser capaz de identificar os conteúdos inconscientes que se manifestam em atos falhos ou na couraça reichiana, o jogador terá insights valiosos sobre os desejos, medos e conflitos que influenciam o comportamento dos outros jogadores.

Essa habilidade de compreender e interpretar as diversas formas de linguagem pode proporcionar ao jogador uma compreensão mais profunda das motivações e intenções dos outros participantes do jogo. Essa capacidade de leitura mais ampla da linguagem permite que o jogador antecipe movimentos e intenções ocultas dos outros participantes, o que lhe confere uma vantagem estratégica. Ele pode usar esse conhecimento para ajustar suas próprias ações, tornando-se mais assertivo em suas decisões ou negociando com maior eficácia em suas interações sociais.

Além disso, essa compreensão mais profunda da linguagem também pode permitir que o jogador compreenda melhor suas próprias motivações e desejos inconscientes, possibilitando uma maior autopercepção e autoconhecimento. Isso pode ajudá-lo a tomar decisões mais alinhadas com seus verdadeiros objetivos e valores, tornando suas estratégias no jogo mais congruentes e efetivas.

Dentro do modelo aqui proposto, a capacidade de ler e interpretar as diferentes linguagens é uma habilidade valiosa para os jogadores no jogo da vida em sociedade. Aqui podemos incluir tanto a linguagem falada e escrita, quanto a linguagem não falada e não escrita, expressa em gestos, expressões faciais, atos falhos e outros comportamentos não verbais.

Assim como um jogador de cartas experiente pode observar as emoções e comportamentos de seus adversários para antecipar movimentos e montar estratégias, os indivíduos que desenvolvem a capacidade de leitura das linguagens sociais podem ter vantagens na tomada de decisões e na interação com os outros participantes do jogo.

Claro está, no entanto, que não se trata de tarefa simples nem para psicoterapeutas treinados para tal. Ler corretamente a linguagem não falada e não escrita requer muita sensibilidade, empatia e habilidades de observação muito desenvolvidas, além de ser uma atividade subjetiva e, portanto, sujeita a erros de interpretação.

Essa habilidade de leitura da linguagem é valiosa em diversas áreas da vida, não apenas em jogos, mas também em situações cotidianas e em interações sociais. Profissionais como psicólogos e psiquiatras são treinados para observar e interpretar essas linguagens não verbais como parte de sua prática clínica, o que lhes permite entender melhor seus pacientes e oferecer um suporte adequado.

Um bom jogador de certos jogos de cartas pode fazer uso desta leitura ao interpretar as emoções de seus adversários, prever o jogo e montar estratégias. Saber quando o adversário está mentindo, blefando ou arriscando. Diria que em menor grau também vale para o xadrez, apesar de ter o aspecto estratégico racional aqui exacerbado. Há aqueles profissionais, como no caso os psicólogos e psiquiatras, que são treinados a observar estas duas linguagens e entender o que o corpo diz, mas há também o que podemos chamar de bons "psicólogos leigos" que apesar de nunca terem estudado ou mesmo feito uma faculdade sobre o tema, mesmo se exercerem um papel social mais humilde, como donas de casa ou empregados domésticos, podem ser excelentes psicólogos leigos.

Existem "psicólogos leigos", pessoas que não têm formação formal em psicologia, mas desenvolveram habilidades intuitivas de observação e compreensão das emoções e comportamentos dos outros. Essa capacidade de leitura da linguagem, tanto falada quanto não falada, é uma forma de inteligência emocional e social que pode ser desenvolvida e aprimorada pelos jogadores. Ela se encaixa e se relaciona com o modelo, pois contribui para uma melhor compreensão das dinâmicas sociais e das interações humanas no jogo da vida em sociedade.

Portanto, considerar a leitura da linguagem como parte do "Modelo do Jogo da Vida em Sociedade" enriquece ainda mais nossa compreensão das estratégias, negociações e interações que ocorrem na sociedade, permitindo uma visão mais abrangente e sensível das complexidades das relações humanas.

No tocante, em particular, a "inteligência emocional - IE", existem muitos livros e trabalhos sobre este tema. Entendo que o correto uso da inteligência emocional é justamente perceber e usar a seu favor, as regras, normas e leis (nomos) presentes ao grupo e não necessariamente verbalizadas com o uso da linguagem tradicional (falada ou escrita). Seria compreender o "nomos" que ultrapassa o uso gramaticalmente correto da linguagem e a partir desta compreensão e entendimento, atuar em proveito próprio dentro do grupo social no qual interage. Entendo também que este "nomos" abordado pela IE está presente em nosso modelo, logo, que a IE é também um subgrupo de nosso modelo, que tem sua ênfase não na linguagem, e sim no "nomos".

A inteligência emocional é um componente deveras importante para a capacidade de perceber, interpretar e utilizar as regras, normas e leis não apenas verbalizadas, mas também aquelas presentes nas dinâmicas sociais e nas interações não verbais. A inteligência emocional permite que os indivíduos compreendam as motivações e emoções dos outros e entendam melhor o contexto social no qual estão inseridos.

Ao desenvolver a inteligência emocional, uma pessoa pode ser capaz de ler os sinais sociais sutis, como expressões faciais, gestos e tom de voz, para discernir o que não está sendo dito explicitamente na linguagem falada ou escrita. Isso possibilita uma compreensão mais profunda das dinâmicas sociais, dos desejos e necessidades dos outros e dos padrões de comportamento que permeiam o grupo.

Compreender o "nomos" além da linguagem tradicional é essencial para agir em proveito próprio dentro do grupo social no qual se interage. A inteligência emocional permite que um indivíduo se adapte de forma mais eficaz às normas implícitas e não declaradas do grupo, facilitando uma maior harmonia social e a capacidade de atingir objetivos pessoais e coletivos.

Nesse sentido, a inteligência emocional é um subgrupo dentro do nosso modelo, que enfatiza o "nomos" como um aspecto fundamental para o sucesso no jogo da vida em sociedade. Compreender e utilizar de forma consciente o "nomos" permite que um jogador adquira uma vantagem estratégica ao navegar pelas complexidades das relações humanas e tomar decisões mais alinhadas com os valores e objetivos individuais e coletivos.

A inclusão da inteligência emocional no modelo fortalece ainda mais nossa compreensão das interações sociais e das estratégias utilizadas pelos jogadores no jogo da vida, enriquecendo a análise das dinâmicas sociais e da busca por sucesso e significado dentro da sociedade.

Este modelo possui várias possibilidades de aplicação prática em diversas áreas, ajudando a compreensão da dinâmica das relações humanas, entendendo como as pessoas de fato se comunicam e como podem colaborar dentro das organizações, por meio da identificação de padrões de comportamento e da melhora no uso da linguagem visando a comunicação com eficiência.

Outra ideia presente no modelo é que os jogos sociais não são fixos e imutáveis, podendo ser transformados por meio da ação efetuada pelos jogadores. Por meio de jogadas e da escolha de estratégias, os jogadores podem alterar os resultados e a dinâmica do jogo. Há, portanto, espaço para a reflexão e a possibilidade de mudanças nas interações sociais.

Este modelo pode também ser entendido como uma abordagem que permita um melhor entendimento das interações humanas dentro do contexto de comunicação e colaboração, oferecendo insights importantes sobre a relação entre as pessoas dentro dos jogos sociais, interações estas feitas por meio de pedidos e ofertas com o uso da linguagem, bem como, a junção da comunicação com a ação e a responsabilidade.

O modelo possui aplicações na área educacional, sendo útil para compreender as dinâmicas sociais e comunicativas presentes dentro deste contexto. A educação abrange um conjunto de interações entre professores, alunos e outros atores presentes no ambiente escolar. Por meio deste modelo temos que é dada ênfase na linguagem e na comunicação presente nestas interações. Ao usar a metáfora da comunicação como sendo um jogo, os educadores podem atuar de modo a melhorar a interação com os alunos, estabelecendo regras claras para serem aplicadas em sala de aula, também desenvolvendo estratégias visando atingir os objetivos propostos em sua área educacional.

O modelo aponta que todos os jogadores possuem seus objetivos e estratégias. Já os professores possuem objetivos vinculados ao ensino da matéria, e os alunos tem objetivos vinculados a aprendizagem do conteúdo que lhes é passado. Reconhecendo os objetivos ali presentes (conscientes e inconscientes, explícitos e implícitos) e traçar as estratégias em comum com todos os jogadores envolvidos, é possível melhorar a eficácia do ensino.

Além do estabelecimento de objetivos e de estratégias comuns, cabe destaque a aprendizagem e a transformação. Dentro deste modelo, os jogos sociais que jogamos podem ser transformados por meio da ação dos jogadores. Ao aplicar isto ao ambiente escolar, cabe aos educadores construir um ambiente de aprendizagem que proporcione o incentivo a participação dos alunos de modo ativo, permitindo a transformação das interações ali presentes, bem como, dos resultados obtidos no processo de aprendizagem.

No âmbito deste modelo, temos uma ênfase para as regras que governam o comportamento dos jogadores. Do mesmo modo, no ambiente educacional podemos estabelecer regras e normas claras objetivando criar um ambiente seguro e produtivo para que ocorra o ensino e aprendizagem.

Também por meio da aplicação do modelo do jogo no ambiente escolar pode-se buscar incentivar a participação e a colaboração de todos os jogadores ali envolvidos, fazendo uso de atividades de grupo, jogos educacionais e estratégias voltadas para o ensino que mobilizem ativamente os alunos.

Há também o papel desempenhado pelo feedback, presente nas interações sociais. Dentro do contexto educacional o feedback pode ser uma ferramenta muito poderosa para proporcionar por parte dos alunos o devido entendimento das suas ações e estratégias usadas na aprendizagem, bem como, também, objetivando fornecer uma adequada orientação visando o aperfeiçoamento constante. O feedback permite que as pessoas entendam como suas ações ou comportamentos estão sendo percebidos e avaliados pelos outros, sendo de suma importância na comunicação, no ensino e na aprendizagem.

Também pode-se aplicar o modelo visando a construção de relações positivas entre os educadores e os alunos, buscando a construção de um ambiente onde as relações passam a ser baseadas na confiança e no respeito mútuo. O modelo pode atuar como um instrumento que propicie uma análise das interações sociais dentro do contexto educacional, auxiliando o educador a melhorar a comunicação em sala de aula, estabelecendo objetivos claros a serem por todos seguidos, incentivando a participação dos alunos e criando um ambiente que seja mais produtivo e também colaborativo.

Em suma, aqui apresentamos em linhas gerais o “Modelo do Jogo da Vida em Sociedade”, que permite várias aplicações em diferentes grupos e campos sociais, propiciando uma descrição e explicação satisfatória para eventos ocorridos, uma previsão com relação a eventos futuros, dadas as atuais condições sociais presentes, e, também, a possibilidade que o modelo apresenta em termos de uma intervenção exitosa na mudança do comportamento de pessoas ou grupos sociais, podendo ser para tal fim aplicado em relações familiares ou organizacionais. O modelo aqui apresentado se mostra como um instrumento que possa ser usado por educadores em sala de aula, por psicoterapeutas em seus consultórios e por coaching durante treinamentos motivacionais visando a correção de comportamentos indesejados e a criação de novos comportamentos adequados ao desenvolvimento pessoal, grupal e organizacional. Apesar da presença de vários elementos dentro deste modelo, cabe ressaltar que sua ênfase se dá no “nomos” e que entendemos que demais outros elementos, como, por exemplo, a linguagem, se encontram subsumidos por meio do “nomos”. Toda intervenção deverá se dar visando aclarar, ensinar, explicar, o “nomos” presente no tabuleiro do jogo. Com o devido entendimento do “nomos” torna-se possível jogadas mais satisfatórias e exitosas. É preciso que o jogador conheça o “nomos” e o use em seu benefício, calculando suas estratégias e objetivos de modo a usar o “nomos” para lhe impulsionar, a semelhança de um barco a vela que é impulsionado pelos ventos a seu favor, ou reposicionando a vela para melhor aproveitar os ventos na direção em que pretende de fato seguir.

Silvério da Costa Oliveira.

Prof. Dr. Silvério da Costa Oliveira.

Site: www.doutorsilverio.com

(Respeite os Direitos Autorais – Respeite a autoria do texto – Todo autor tem o direito de ter seu nome citado junto aos textos de sua autoria)