RODRIGO
ARANTES
#^JOGADA™
SABEDORIA DOS JOGOS
PARA OS GESTORES DA NOVA
GERAÇÃO

#AJOGADA

JOGADA / #AJOGADA

Sabedoria dos Jogos Para os Gestores da Nova Geração

Rodrigo Arantes

Arte e ilustrações
André Ribeiro e Denise Felk

Revisão de Isac Ramalho e Clara Moraes

Copyright© 2nd Edition 2018, revisada
Todos os direitos reservados a
Rodrigo Costa Arantes
Instituto #AJOGADA de
Administração Lúdica
www.AJogada.org

Catalogação na Publicação (CIP)
Ficha catalográfica feita pelo autor

A662 Arantes, Rodrigo

A Jogada / Rodrigo Arantes. Brasília: edição do autor, 2018. 359 p.

E-book Kindle, convertido do livro impresso.
ISBN: 978-65-00-40777-8

1. Educação Profissional 2. Administração 3. Ludificação

CDD: 378.013
CDU: 374.7/49

Para minha querida tia Juçara Kanaan, por sempre me encorajar nas minhas ideias malucas;

Para meus pais, Nelmar e Suzana Arantes;

Para todos os meus mestres e professores que me fizeram amar aprender;

Para todas as crianças;

Para todas as pessoas incríveis que conheci e que foram necessárias para viver as experiências e juntar os quebra-cabeças e *insights* na realização deste trabalho:

Gyancarlo Francischeto, Arnaldo Corezzi, Tania Mujica, Tomi Ahonen, Miriam Torres, Felipe Matos, Daniel Rochetti, Regis Salomão, Vitor Araújo, Victor Prôa, Ricardo Matos, Flavio Alves, Denise Feldkircher, Hugo Casarisi, Luciano Santa Brígida, Isabella Barbosa, Julio Santos, Thiago Venco, Fabíola Pecce, Angela Sperry, Rafael Ferretti, Luis Felipe Coimbra, Flávio Marroso, Marília Petrechen, Ednylton Franzosi, Lala Deheinzelin, Kelly Bruch, Rafael Cordeiro, Renan Antunes, Pedro Badu, Lucas Portella, Gabriel André, Luisa Diebold, Melanie St. James, Karine Binaux, Wade Cameron, April De Leon, Juan Tiñini, Tarcila Landim, André Ribeiro, Kao Tokio, Adriana Vieira. Ana Fricke Matte, Isac Ramalho, Clara Moraes, Amanda Sena, Jhean Martines e Pedro Albuquerque, meu orientador da graduação, que é um exemplo de acadêmico e mestre impecável , cuja voz permaneceu na minha consciência por 5 anos, guiando cada passo da evolução desta obra (sem sequer saber) …

E agradeço especialmente a April De Leon, por sua inestimável ajuda, orientação e profissionalismo, encorajando-me a acreditar que eu poderia escrever para uma audiência estrangeira e por ajudar um completo desconhecido. :)

Prefácio 8

Prefácio do autor 12

INTRODUÇÃO 16

#0. Vida - o maior jogo de todos 18
#0.1. Naturalmente Brincalhões 18
#0.2. Vida Adulta e O Jogo da Vida 19
#0.3. Velhice - O Pós-Jogo 19

PARTE I 20

TEORIA 20

#1.1. O Círculo Mágico 22
#1.2. A Matriz Espelho 27
#1.2.1. Fluxo Cronológico do Jogo e a Jornada do Herói 28
#1.3. Autossuperação, Mudança de Status, Corrupção e Trapaça 31
#2. Tipos de Jogos Por Efeitos Gerados 31
#2.1. Teoria dos Jogos e o Equilíbrio de Nash 32
#2.3.1. Criativos/Colaborativos Games (quadrante 1) 35
#2.3.2. Jogos Destrutivos (quadrante 4) 36
#2.3.3. Jogos Competitivos (quadrantes 2 e 3) 36
#2.3.4. O Jogo das Pessoas 37
#3. Um Sistema Multiespelhado 39
#3.1. Perfeição Fractal 45
#3.1.1. Stratum e Estratégia 45
#3.2. O Motor Abstrado 46
#3.2.1. Mecanismo Sintático-Semântico 46

Parte II 49

TÉCNICA 49

#4. De Business a Busi-less - Porque Espelhar sua Vida em um Jogo? 49
#4.1. Tornando-se o SU (super user/admin) da sua mente 50
#4.1.1. Anéis – Níveis de Idéias em Padrões de Oitavas 52
#4.1.1.1. Projeto de Vida - A Mandala de 65 Células 56
#4.1.1.1.1. Camada Zero - Propósito - A Identidade do Sistema 56
#4.1.1.1.2. Primeira Camada - Mente - A Inteligência do Sistema 57
#4.1.1.1.3. Segunda Camada - Corpo 59
#4.1.1.1.4. Terceiro Anel - Social/Familiar 61

#4.1.1.1.5. Quarto Anel - Obra Autoral - Científica ou Artística 62
#4.1.1.1.6. Quinto Anel - Perfil Profissional / Negócios 64
#4.1.1.1.7. Sexto Anel – Associação/Coletivo 66
#4.1.1.1.8. Sétimo Anel - Aposentadoria: o plano de negócios da sua libertação financeira 67
#4.1.1.1.9. Oitavo Anel - Clientes/Projetos 70
#4.1.2. Agenda: Ritualgorítimos 73
#4.1.2.1. Analytics - Planilha de Gamificação Financeira Pessoal 75
#4.2.1 Plano de Negócios - A mandala de 33 células 76
#4.2.1.1. Primeiro Anel - A inteligência do negócio 77
#4.2.1.2. Segundo Anel - A Arquitetura do Sistema 80
#4.2.1.3. Terceiro Anel - o sistema em operação 83
#4.2.1.4. Quarto Anel - Clientes 84
#4.2.2. Avaliação 4D de Negócios 86
#4.2.2.1 Start-ups 87
#4.2.2.2. Analytics - Planilha de Valuation 4D 91
#4.3. Outros Exemplos 92
#4.3.1. Partida de Futebol na Copa 92
#4.3.2. Como Aprender uma Nova Língua 94
#4.3.3. Aprendendo Música 97
#5. Girando o Seu Motor 99

Parte III **109**

ARTIMANHAS **109**
#6. Self-Coaching 109
#6.1. Arquitetando o Jogo – Liberando sua Visão 109
#6.1.1. Espelho Infinito 110
#6.1.2. Dicas práticas - Montando Seu Espelho 111
#6.2. A Arte de Fluir 112
#6.2.1. FLUXO 113
#6.2.2. Jogada is the New Yoga 116
#6.2.3. Seu Mínimo é Seu Máximo 119
#7. Como Conduzir Uma Sessão de #AJOGADA 120
#7.1. Organizando o Espaço: 121
#7.1.1 O Board e as Peças: 121
#7.1.3. Ferramentas e Livros: 121
#7.1.4. Música e Cronômetro: 122
#7.2. Rodando uma Playsession 122

#7.3. Tamanho e Momentum 123
#8. Modelos Mentais 123
#9. Sobre Ferramentas e Armas - os dois lados da força 150
#9.1. Corrupção e Disrupção - as duas maneiras de vencer 152
#9.1.1. O Papel do Mal 152
#9.1.2. Ludoexistencialismo - A Sobrevivência do Melhor Jogador 153

PARTE IV 156

PROPÓSITO 156
#10. Dos birôs aos tabuleiros - o nosso futuro é brincar 156
#10.1. O Século da Gamificação 158
#10.2. A Gamificação da Administração 159
#10.3. A Era das Business Kids 160
#10.4. O Reino dos Símbolos - Seriam os deuses jogadores? 162
#10.4.1. A Gamificação da Guerra - Jogar pela Sobrevivência 166
#10.4.2. A Gamificação da Política e a Ludocracia - uma nova história sobre o Poder 169
#10.4.2.1 O Teatro Grego e sua Influencia Histórica 169
#10.4.2.2. O Estado e os Estádios na Roma Antiga: 170
#10.4.3. Redes de HUBs – A Web e a Nova Ágora 171
#10.5. Geometrias do Poder – Das Mandalas às Pirâmides às grandes Mandalas 174
#10.5.1. Jogos e Sistemas Econômicos Multimoedas 178
#11. VERDE - A Única Bandeira do Futuro 179
#11.1 A Antiga Guerra entre o Vermelho e o Azul 180
#11.1.1. Capitalismo Criativo e Economia Quântica 185
#11.1.1.1. Massa Crítica 187
#11.1.1.1.1. Teoria do Centésimo Macaco 189
#11.1.1.1.1.1. Singularidade - O fim do dualismo 190
#11.1.1.1.1.1.1. Deus Ex Machina 192
#11.1.2. A Empresa Jogadora - O Futuro da Governança Corporativa 198
#11.1.3. Propósito e o Sistema B 203
#11.1.3.1. Engenharia Reversa de Futuros Desejáveis 204
#11.2. A Gamificação de Negócios e a Redenção do Capitalismo 205
#11.2.1. O Poder Disruptivo da Economia da Abundância 205
#11.2.1.1. Inteligência Coletiva e Redes P2P 206
#11.2.2. A Redenção do Capitalismo 207
#11.2.3. COLABONAÇÃO: Um jogo conceitual sobre a Ludocracia 209
#11.3. Estados Unidos B - por que o Brasil é a mais avançada democracia do ocidente

212
#11.3.1. O Estado-Nação Moderno Começa em Portugal 213
#11.3.2.1. Geopsicologia e a Roda da Escravidão 236
#11.3.2.2 A brasilização e o Fim da História – o papel do Brasil no Século XXI 282
#11.3.3. A Revolução Gamer 325
#12. Aprendendo a Aprender – ou como consertar o mundo 337
#12.1. Desescolarização - Como Desenvolver a Inteligência do Seu Filho com Jogos e Histórias 338
#12.2 Seu Cérebro, em Jogo 346
#12.2.1 Espaço Criativo - Como Tornar Sua Casa a Melhor Escola e o Melhor Escritório 348
#12.3 Arquétipos e Teorias de Múltiplas Inteligências 359
#12.3.1. JET READING - Leitura a Jato: 365
#12.3.2 Geo Inteligências Naturais: 367

MANIFESTO 371

Bibliografia 374

Prefácio

Conheci o modelo gamificado de organização de projetos #AJogada em 2015, no Festival Latino Americano de Software Livre, em Brasília (FLISOL-DF), onde foi realizada uma dinâmica para discussão e aprimoramento do portal governamental Participa.br, uma rede social *on-line* voltada a promover a participação social em decisões executivas e legislativas. O objetivo principal era debater a gamificação do ambiente para promover a interatividade e autonomia e proatividade dos cidadãos no site, motivo pelo qual #AJogada foi usada para a dinâmica.

Enquanto assistia, encantada, a apresentação introdutória, proferida por Rodrigo Arantes, o potencial do modelo gamificado foi se desenhando na minha mente, por sua profundidade e alcance, desenho mental que gostaria de apresentar aqui e que, como veremos, foi logo aplicado em diversos de meus projetos, inclusive para organização do meu grupo de pesquisas registrado no CNPq, o grupo Texto Livre: Semiótica e Tecnologia, que, desde 2009, segue o modelo de gerenciamento por projetos.

Partirei da versão do quadro que foi utilizada no FLISOL-DF, em 2015, para fazer uma discussão horizontal e vertical do modelo. A versão atual, da qual trata o presente livro, possui mais recursos e algumas modificações nos termos utilizados, o que não desvirtuou e provavelmente até reforçou a essência do modelo, tal como o compreendi naquele dia.

O que é, afinal, esse quadro? É um painel no qual vamos alocar todas as informações necessárias ao planejamento do projeto como um jogo. Transformar um projeto em um jogo não é transformá-lo em uma atividade de lazer. Jogar é uma atividade séria e, até mesmo para a criança em suas brincadeiras, significa seguir regras, entender causa e consequência, entender as relações entre as partes e entre os jogadores. A compreensão desse conjunto torna o jogador uma pessoa proativa, segura de sua função, com autonomia para tomar decisões cabíveis e com alta compreensão do trabalho em equipe, ou seja, altamente capacitada para o projeto em questão.

O que o quadro de #AJogada faz é ilustrar essas relações e regras, desenhando os personagens como parte integrante do processo. Permite, por um lado, descentralizar as decisões e, por outro, visualizar o que compete a cada tipo de jogador.

Por outro lado, o que é um projeto? Um projeto é um conjunto de quem, o quê,

como, quando e porquê. Assim, a grande maioria dos projetos pode ser definida em uma frase síntese, mas, para chegar a ela, é necessário ter uma noção completa e profunda de todos os elementos necessários à execução do projeto. Essa noção é adquirida na fase de planejamento; além de planejar um projeto, #AJogada vai ser o modelo para seu acompanhamento, permitindo que ações locais sejam compreendidas no projeto global.

O quadro de #AJogada pode ser lido de diversas maneiras, como eu disse antes, horizontal e verticalmente. Quando vamos planejar algo, há um grande apelo para o pensamento dos elementos tomados em uma sequência cronológica, ou seja, queremos saber por onde começar, por onde ir e onde queremos chegar. O quadro permite essa primeira abordagem, a do antes/depois, que, por ser a mais superficial, é mais facilmente diagnosticada e serve perfeitamente de ponto de partida. No entanto, ela só estará completa após a observação dos outros tipos de relações necessárias ao projeto. #AJogada imprime alguns obstáculos à simples leitura cronológica do projeto: estes obstáculos levam a equipe de planejamento a perceber justamente os pontos em que não se pode prever a cronologia sem examinar antes as outras relações possíveis.

Como exemplo, vou usar um Recurso Educacional Aberto dinâmico, que criei para estimular a produtividade dos alunos nas disciplinas de graduação. Trata-se do Congresso Nacional Universidade EAD e Software Livre, promovido pelo grupo Texto Livre (http://ueadsl.textolivre.pro.br). É um evento *on-line* em que, diferentemente de outros eventos acadêmicos, o processo de produção do texto a ser apresentado é tão ou mais importante que sua apresentação em si. Um professor traz uma turma de alunos para o evento e acompanha sua produção durante o semestre, conforme os objetivos específicos da disciplina em questão. Esse processo permite tanto a melhoria do trabalho final da disciplina quanto um acompanhamento passo a passo pelo professor da evolução do conhecimento dos alunos em relação aos tópicos estudados em aula, tornando o processo de ensino/aprendizagem mais eficiente. Desde sua concepção, o UEADSL foi gamificado, ou seja, pensado como um jogo no qual os estudantes e os professores são os principais jogadores.

Evidentemente, após conhecer #AJogada, o primeiro projeto em que desejei aplicar esse modelo foi o UEADSL.

A abordagem cronológica de um evento é quase banal: inscrição de trabalhos, seleção de trabalhos, apresentação de trabalhos e certificação, às vezes publicação em Anais. Como isso entra no quadro de #AJogada?

Se olharmos o quadro como uma sequência cronológica, temos:
objetivos → estratégias → recursos → métodos → técnicas → jogadores

→ produtos → pontuação

Para o UEADSL, a fase da jogada em si (técnicas e jogadores) é o momento do acontecimento do evento, ou seja, a etapa de apresentação dos trabalhos. Começam aqui a aparecer os obstáculos. Mas o produto, o que é? A apresentação ou o trabalho? A inscrição dos trabalhos é uma estratégia ou um método? A certificação é pontuação ou objetivos?

Essas perguntas levam-nos a um segundo nível de análise do projeto: passamos a desmembrar as etapas cronológicas para compreendê-las como um jogo, o que, no caso do UEADSL, nos traz as seguintes definições:

O primeiro quarto do quadro refere-se à Programação, formada por objetivos e estratégias:

◦ O objetivo de um evento é a interação acadêmica entre pessoas com interesses semelhantes. O objetivo do UEADSL é que essa interação aconteça em duas etapas de produtividade: a produção passo a passo de um artigo na interação entre professor-orientador e alunos-autores e a discussão dos artigos entre público e autores. Então, é possível definir o UEADSL como um Recurso Educacional Aberto que, além de estimular a produção científica dos alunos em disciplinas de graduação, promove a divulgação interativa dos trabalhos produzidos.

◦ As estratégias de um evento são a abertura/divulgação das inscrições; no UEADSL isso também acontece em duas etapas, em que, primeiramente, há uma chamada para professores, os quais, por sua vez, fazem uma chamada interna (à disciplina) para a inscrição dos alunos.

O segundo quarto do quadro, composto de recursos e métodos, é a Preparação:

◦ Os recursos de um evento são todos os artefatos necessários para sua realização, desde *softwares* até dinheiro. Como o UEADSL é *on-line* e gratuito, *software* para inscrição, avaliação e realização do evento é essencial, dinheiro é dispensável (pode vir a ser necessário para desenvolvimento de *software* em algumas ocasiões, mas isso costumamos tratar como outro projeto, então não entra aqui). Além disso, como o UEADSL foca também a produção dos artigos, entram como recursos também os editores de texto e seus corretores gramaticais e verificadores ortográficos.

◦ Os métodos de um evento, em geral, dizem respeito a atividades administrativas. No UEADSL, no entanto, entram em métodos também as metodologias para análise (conteúdo de disciplina) e as

metodologias para produção textual, algumas das quais o próprio UEADSL disponibiliza.

A fase da Ação, terceiro quarto de #AJogada, é composta por técnicas e jogadores:

◦ As técnicas de um evento estão relacionadas à programação e às formas de apresentação: se vai ser mesa redonda, comunicações, se serão presenciais ou *on-line* etc. O UEADSL acontece num blog: cada trabalho é um post do blog que apresenta o resumo, o nome dos autores e um link para o artigo, assim como possibilita a interação com o público via comentários. A programação é essencial num evento *on-line* e deve permitir um trânsito confiável e simples para os participantes, com links e informações bem organizados e claros.

◦ Os jogadores de um evento são os organizadores, os autores e o público. No UEADSL, temos uma Comissão Organizadora e várias classes de participação que geram outros jogadores: a comissão científica é formada pelos professores, os alunos são os autores do evento, o público, além dos próprios autores e de estudantes em geral, interessados no tema, também é composto por coordenadores de mesa, que são professores ou estudantes de pós-graduação que participam comentando os trabalhos sob sua responsabilidade durante o evento.

A fase da Contemplação contém as esferas produtos e pontuação e é o último quarto de #AJogada:

◦ Os produtos de um evento são apresentações de trabalhos e publicação de Anais. No UEADSL não é diferente.

◦ A pontuação em um evento refere-se aos certificados emitidos para todos os tipos de jogadores. Além disso, o UEADSL também confere menções honrosas aos melhores trabalhos, selecionados pela Comissão Científica e, um extra, pelo público.

Um outro nível de análise é a relação entre as partes do quadro, diagonalmente e em via de mão dupla: objetivos sugerem técnicas e vice-versa, estratégias dependem de jogadores e vice-versa, recursos possibilitam produtos e, finalmente, métodos permitem a pontuação. Essa relação auxilia a etapa de população do quadro para um projeto específico, quando os elementos envolvidos não são óbvios. Também cumpre destacar que um mesmo projeto geralmente possui mais de um nível de interdependências entre os campos. No

caso do UEADSL, optei por analisar essa profundidade conforme a distância entre os jogadores e o núcleo técnico do jogo, ou seja: i) a comissão organizadora ocupa o nível mais profundo, pois é ela que trabalha diretamente com configurações e ajustes nos *softwares* de gerenciamento e da plataforma online do evento; ii) a Comissão científica atua diretamente com a comissão organizadora e diretamente com os autores, de modo que ocupa uma posição intermediária; iii) autores, público e coordenadores de mesa ocupam a posição mais visível na camada exterior do quadro.

A análise que o modelo de #AJogada permite realizar, além da própria organização do projeto no tempo e entre as equipes, permite, dentre outras coisas, criar peças publicitárias voltadas a cada aspecto importante do projeto, bem como permite prever necessidades futuras que as etapas cronologicamente definidas não deixam entrever.

Por estes motivos, continuo utilizando esse modelo em meus projetos, em análises sistêmicas e para organização dos grupos dos quais participo. O trabalho de planejamento, usando #AJogada, acaba sendo, também, um processo gamificado, leve, bastante prazeroso e produtivo, que vale a pena experimentar.

Belo Horizonte, 23 de abril de 2018
Ana Cristina Fricke Matte
Pós-Doutora em Linguística
Laboratório SEMIOTEC
Universidade Federal de Minas Gerais

Prefácio do autor

"*O Brasil não é para principiantes.*"
Tom Jobim

Por estarem espremidos entre um inimigo maior e o mar, nossos antepassados portugueses aperfeiçoaram tecnologias e ferramentas, inventando as naus que iniciaram a era das Grandes Navegações e puseram fim à Idade Média.

Por estarem em guerra com Hitler e por medo de Stalin, os Estados Unidos desenvolveram a bomba atômica e criaram a contenção nuclear.

Por causa da bomba nuclear, os russos começaram a investir em tecnologias de lançamentos de satélites no espaço, criando a navegação espacial.

A mãe de todas essas invenções com o poder de criar e destruir mundos e eras se chama Adversidade. Para lidar com as adversidades, criamos a Administração.

Enfrentamos um momento de grandes adversidades no mundo de hoje, principalmente no Brasil. Há uma lista interminável de problemas e dificuldades que os jornais jogam em nossa cara diariamente. Mas estas adversidades não serão capazes de nos parar ou nos roubar a vontade de superar nossos próprios limites.

Diferente daqueles exemplos, o inimigo que o Brasil enfrenta não é exatamente um inimigo exterior. Há uma certa dificuldade até mesmo para que as pessoas se organizem e reconheçam as eventuais ameaças existentes e, assim, nosso inimigo se constrói internamente e mora dentro de cada um de nós. Ele é a ignorância dos princípios que governam o dinheiro e o Poder. Carecemos coletivamente de entender quem somos e como se joga este jogo em que nós participamos como peças nos tabuleiros de jogadores mega poderosos.

Para capacitar as pessoas, com o intuito de compreenderem e usarem com criatividade e sabedoria o seu poder, eu dediquei os meus últimos 5 anos a desenvolver uma ferramenta e teoria sistêmica (*ludocracia*) que torna problemas complexos em jogos de quebra-cabeças interessantes e reflexivos, além de um sistema de gestão de projetos inspirado em mecanismos de jogos de RPG (*role play game*), nos quais os jogadores criam e evoluem personagens com papéis específicos em narrativas de aventuras.

Chamo esta metodologia de #AJogada.

Publicada pela primeira vez em janeiro de 2014, esta metodologia já foi testada, premiada e validada em diversas experiências e projetos nos setores público, privado e terceiro setor e, agora, está também sendo apresentada pela primeira vez para leitores estrangeiros com a sua segunda edição e tradução nos idiomas Inglês e Espanhol.

Desde a publicação da primeira edição deste livro, em 2014, vimos coisas da ficção científica se tornarem reais, ou públicas, como: suspeitas de manipulação de eleições nos Estados Unidos, bilionários da tecnologia dizendo que todos vivemos em realidades simuladas e o anúncio do governo chinês de estar trabalhando em uma plataforma gamificada chamada *Sesame Credit* para administrar a sociedade conforme seu código ideológico; vimos Mark Zuckerberg depor no congresso americano e mencionar duas vezes as eleições no Brasil sobre o vazamento de dados para a empresa de marketing político Cambrige Analytica, vimos Sean Parker, ex-presidente e investidor do *Facebook* chamar a plataforma de "*loop* de *feedback* de validação social" que dá aos usuários uma "pequena dose de dopamina" e dizer que "só Deus sabe o que está fazendo com o cérebro de nossos filhos"(Rede social esta que hoje está atingindo 2,23 bilhões de usuários e contando); vimos mudanças de governos no Brasil, o Brexit na Grã-Bretanha e a eleição de Donald Trump (dono de cassino e criador de uma famosa franquia de programas de TV gamificados, *The Apprentice*) nesse período; vimos o Bitcoin subir de 800$ para 18.000$ e voltar a 6.000$. E pela situação para qual o Brasil está se encaminhando no segundo turno das eleições de 2018, o mundo parece estar se direcionando para um perigoso jogo de hackear democracias mutuamente, que tornará o mundo uma colossal armadilha *hobesiana* (espiral de medo e autoritarismo), que vai cuidar de eleger os candidatos mais radicais e controversos possíveis em cada democracia. Dizer que algumas dessas coisas poderiam acontecer apenas três anos atrás pareceria teorias da conspiração. Mas neste mesmo período, a *Netflix* agregou a seu catálogo, em dezembro de 2014, a apresentação para o público internacional da série britânica *Black Mirror* e produziu a série brasileira *3%*, lançada em dezembro de 2016, deixando o mundo entender muito mais da inexorabilidade do *gamification* em nossos futuros. E todos esses acontecimentos me encorajaram a mostrar muito mais o meu futurismo nesta edição do livro. A gamificação, em 2014, ainda parecia uma ideia apenas interessante, mas em menos de 5 anos o mundo mudou tanto que a gamificação se tornou um conhecimento vital a nossa sobrevivência, individual e coletiva, ao nosso próprio momento tecnológico e excesso de poder.

Profundamente inspirada no melhor do "jeitinho brasileiro" de resolver as coisas, #AJogada é uma técnica que vai abrir a sua imaginação e capacidade de

visualizar e fazer acontecer seus projetos e objetivos. Ela ajudará a montar e avaliar planos de negócios e de previdência de modo divertido e criativo, como detalhado nas partes I, II e III, em que trabalharemos na perspectiva *micro*. Além disso, esta também é uma teoria que explica a evolução do Poder ao longo da história e da cultura humana, detalha como a Ludocracia já era presente em todos os momentos da história e discute o nosso *papel* como brasileiros num mundo cada vez mais tecnológico, automatizado e mecanizado. Segundo esta proposta, esse papel deverá ser: desenvolver e implementar a agricultura tropical moderna, acabando com a fome na África; redimir o capitalismo, revertendo o aquecimento global; popularizar a Ludocracia (a evolução da burocracia) no mundo, consagrando o Brasil como *O País da Diversão* e líder da Era do Capitalismo Criativo. Discutiremos especificamente isso na parte IV e na segunda metade do livro, em que analisaremos o processo de gamificação da economia numa perspectiva *macro,* tomando o dinheiro como a ficha do jogo do mundo.

No último capítulo (Aprendendo a Aprender), o leitor será premiado com técnicas e estratégias de fácil aplicação para executarem sua própria casa, com seus familiares, que ajudam a família moderna em seus principais desafios, assim como ajudam a consertar o mundo em crise em que vivemos. Os leitores mais curiosos podem começar daí a leitura do livro.

Entre as partes, dou ao leitor sugestões de exercícios e tarefas para colocar estas técnicas em prática.

No final do livro, você encontra o Manifesto da Ludocracia.

Para acesso aos materiais apresentados no livro, como *boards, banners*, planilhas, cursos e certificações em gamificação de projetos e negócios, acesse www.ajogada.org. Tom estava certo. O Brasil não é para principiantes. Então torne-se um playmaster!

Brasília, 12 de outubro de 2018
Rodrigo Arantes
Analista de Negócios Criativos
Instituto #AJOGADA de Administração Lúdica

INTRODUÇÃO

O que é Gamificação de Negócios?

O termo *gamificação* (opcionalmente, ludificação) consolidou-se pelo uso dos profissionais de *marketing* e *game designing* da região do Vale do Silício, Estados Unidos. Contudo, a gamificação, como comportamento cultural ou biológico, é algo talvez tão antigo quanto a espécie humana.

O Jogo, como manifestação cultural ou religiosa, está presente desde civilizações pré-históricas, tornou-se central na cultura ocidental pelo desenvolvimento das civilizações gregas e romanas e tem sido parte do entretenimento em massa, política e negócios desde então.

Entretanto, a atual onda de analistas e especialistas em gamificação deve-se ao *boom* de possibilidades abertas pela revolução da computação móvel, que tem acontecido há 10 anos e que foi acelerada pela introdução do *iPhone* nos mercados de telefonia em 2007. O início ocorreu com gamificação estilo *Foursquare*, que ganhou notoriedade internacional por seu sistema de recompensas simbólicas para seus usuários. Tal evento foi duplamente significante, pois, antes do Foursquare, seus fundadores tiveram uma ideia similar de *startup*, a *Dodgeball*, que não teve o mesmo sucesso. Sem a gamificação, o ato de fazer *check-in* em um lugar era tão excitante como a reinvenção tecnológica da máquina de bater cartão. Naquele momento, o sucesso do *Foursquare* representou uma demonstração prática do poder determinante da gamificação para o sucesso de um negócio.

Junto com este fenômeno, surgiram outros fenômenos da era do *iPhone*, como *Angrybirds*, *Farmville* e um massivo aquecimento do mercado de jogos de todos os tipos, até o ponto do mega sucesso *Pokémon-Go*. Dos smartphones aos consoles, além do retorno aos jogos de tabuleiro e o desenvolvimento de novos tipos de jogos educacionais há, ainda, a chegada de uma categoria que merece atenção: os jogos de escritório.

Em 2010, um grupo de autores do Vale do Silício publicou o livro Gamestorming, uma compilação de jogos que podem ser jogados com artefatos existentes em qualquer escritório e que funcionam como ferramentas *plug-and-play* para reorganizar de uma maneira surpreendente as dinâmicas de um time.

O motivo pelo qual eu chamo atenção para este grupo específico de jogos é que possuem um papel extremo: eles são os jogos usados para desenvolver novos

jogos. Numa escala intuitiva, podemos dizer que é necessário mais criatividade para criar um novo brinquedo do que para simplesmente usar um. E esta necessidade extra de criatividade é recompensada por novas possibilidades que o novo brinquedo pode realizar. Isso significa que a Natureza nos permite "investir" na criatividade que pode ser utilizada em futuras brincadeiras, enquanto o brinquedo durar e for interessante. Para aqueles que puderam brincar com LEGO por horas em sua infância, esta lógica fará todo sentido.

Se pensarmos na influência que a *Atari*, empresa de video games onde Steve Jobs trabalhou, teve sobre a imaginação do computador pessoal e sobre a história de empresas como *Apple* e *Microsoft*, faria sentido dizer que concentrar-se em brincar de criar brinquedos parece ter sido o segredo da cultura empreendedora do Vale do Silício para geração de prosperidade. Outro fato interessante tem sido os recentes casos de crianças abaixo dos 13 tornando-se milionários com *websites* na *internet*, canais no *YouTube* ou aplicativos mobile. A possibilidade de gerar dinheiro a partir dos frutos das nossas criações nunca esteve disponível para seres tão criativos, delicados e inocentes quanto crianças. Por um longo período histórico anterior ao nosso, o poder destrutivo da força e violência (que chamo de "brutocracia") foram os agentes principais de distribuição de riquezas, e esta evolução tem que ser celebrada!

Este fato indica um futuro cheio de esperança para a humanidade. Os jogos podem ser a descoberta civilizatória capaz de nos devolver a uma antiga sabedoria esquecida desde o nosso antigo *status* tribal e ser, ainda, a chave para uma possível harmonia com a natureza, harmonia com outros seres humanos e harmonia com o nosso universo interior.

É por isso que os jogos atraem a atenção de profissionais, não apenas no campo de *marketing* ou indústrias criativas, mas também em áreas como psicologia e pedagogia, onde ajudam no tratamento das doenças mentais e na aceleração da aprendizagem de crianças e adultos. Também atraiu a atenção das ciências naturais como física clássica, física quântica, filosofia e metafísica, mobilizando discussões sobre a mecânica do universo e suas possibilidades. Nas ciências humanas, este tópico intercede com a sociologia, economia, administração e ciência política, oferecendo contribuições profundas para a tomada de decisão racional, o pensamento estratégico e em tudo o que entendemos sobre a dinâmica das interações sociais entre os jogadores.

Na biologia, descobriu-se que a habilidade de jogar está presente em animais de várias espécies, especialmente quando jovens, fato que os especialistas dizem ser uma programação da natureza para que os jovens desenvolvam as habilidades para sua subseqüente sobrevivência. Mas a capacidade de jogar também tem uma contribuição fundamental para a evolução de qualquer

espécie, uma vez que está ligada à capacidade de aprendizagem e, portanto, à adaptação de um indivíduo. Além disso, tem influenciado toda a genética populacional.

Nenhum assunto moderno causa tanta **convergência** como os jogos causam, porque nenhum outro concentra tantas respostas aos desafios do nosso momento histórico. É por isso que aprender e entender os jogos é estrategicamente importante para o nosso futuro. Contudo, é ainda mais prioritário redescobrir a arte de brincar, lentamente perdida com a introdução da criança na vida adulta. Brincar é, por natureza, o primeiro propósito de um jogo, bem como o principal desejo da mãe-natureza para seus filhos. Ao mesmo tempo, jogar é aproveitar plenamente a vida.

#0. Vida - o maior jogo de todos

#0.1. Naturalmente Brincalhões

Desde o nascimento até certa idade, somos como um livro em branco. Não temos muitos pensamentos, não temos muitas opiniões e não temos muitos julgamentos, porque não tivemos dados suficientes para formá-los. Quando somos crianças, não temos o conhecimento completo da língua. Então, nossa mente é sempre clara e concentrada apenas no que acontece no momento. Reagimos quase que exclusivamente a sensações físicas, especialmente conforto e desconforto. Nós sofremos apenas como uma reação instintiva a algo que pode estar ameaçando nossa saúde ou integridade física. Caso contrário, tudo nos fascina e nos interessa. Qualquer coisa pode se tornar um brinquedo. Um objeto que sua mãe jogaria no lixo pode entretê-lo por horas de experiências ricas em descobertas com o uso da sua imaginação criativa. Neste período de vida, a criança vive em perfeita harmonia com a sua natureza e tudo o que ela precisa para o amadurecimento pode ser encontrado dentro de si mesmo, no seu mundo interior. O livro em branco tem fome de ser preenchido e a curiosidade é um combustível inesgotável para uma criança em suas descobertas iniciais da vida. A criança não rejeita nada, porque tudo lhe ensina algo novo.

#0.2. Vida Adulta e O Jogo da Vida

Entretanto, à medida que o processo de amadurecimento acontece, ele deixa suas marcas. O corpo físico sofrerá mudanças e não será mais tão frágil e vulnerável ao sofrimento físico como nos primeiros anos de vida. Por outro lado, a mente fica cada vez mais habitada por elementos que se tornam fontes de

desconforto psicológico. Nós entramos em um conflito permanente entre o mundo interior e o mundo exterior, que começa mais ou menos na primeira vez que alguém nos pergunta "o que você quer ser quando crescer?" ou com a obrigação de ir para a escola para "ser alguém na vida ". Razões estas, é claro, que não fazem sentido para uma criança que não pode ter pretensões maiores do que ser "maior" ao crescer e já se sente como "alguém na vida" sem ir à escola. Porém, por trás dessas duas questões, estão escondidas todas as expectativas da sociedade sobre este futuro cidadão. Há um jogo competitivo e perverso que divide as pessoas com base em critérios econômicos, entre vencedores e perdedores, entre "alguéns" e "zé ninguéns" que, instintivamente, a criança rejeita. Isso porque ela já está satisfeita com os jogos em que todos ganham, todos se divertem e todos riem, embora de vez em quando vencedores e perdedores. Em outro jogo, o resultado será diferente. Mas a partir desta introdução lenta no "jogo da vida", até o final da idade adulta, essa criança será vista em conflito em relação ao seus anseios do mundo interior e o que o jogo da vida exige no mundo exterior.

#0.3. Velhice - O Pós-Jogo

No último estágio da vida, no envelhecimento, o corpo torna-se novamente frágil e o relacionamento com o mundo exterior muda novamente. Nessa fase da vida, a pessoa deve viver os resultados das escolhas da etapa anterior. Dependendo da situação, ela pode ter uma aposentadoria de tranquilidade, paz e conforto tanto no mundo interior como no mundo exterior. Mas existem outros cenários possíveis, não tão bons, dependendo do seu desempenho no jogo. Ela pode ter uma grande aposentadoria e riqueza externa e nenhuma paz interior, ou o oposto, paz interior, mas desconforto e dificuldade com o mundo exterior e, no pior dos casos, há sofrimento interior e externo, como consequência inevitável de más escolhas na fase anterior do jogo da vida.

PARTE I
TEORIA

#1. O que é um Jogo?

Johan Huizinga, filósofo holandês do começo do século XX, dedicou um livro inteiro (*Homo Ludens*, 1938) a esta pergunta. Ele analisa e supõe que, de todos os fenômenos, o jogo talvez seja o mais impossível de definir. No entanto, podemos falar diversas coisas interessantes sobre suas características:

> A psicologia e a fisiologia procuram observar, descrever e explicar o jogo dos animais, crianças e adultos. Procuram determinar a natureza e o significado do jogo, atribuindo-lhe um lugar no sistema da vida. A extrema importância deste lugar e a necessidade, ou pelo menos a utilidade da função do jogo são geralmente consideradas coisa assente, constituindo o ponto de partida de todas as investigações científicas desse gênero. Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Umas definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo "instinto de imitação", ou ainda simplesmente como uma "necessidade" de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que consideram uma "ab-reação", um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou "realização do desejo", ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal, etc.
>
> (...)

Se, portanto, não for possível ao jogo referir-se diretamente às categorias do bem ou da verdade, não poderia ele talvez ser incluído no domínio da estética? Cabe aqui uma dúvida porque, embora a beleza não seja atributo inseparável do jogo enquanto tal, este tem tendência a assumir acentuados elementos de beleza. A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu. Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e de harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. São muitos e, bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza.

Apesar disso, não podemos afirmar que a beleza seja inerente ao jogo enquanto tal. Devemos, portanto, limitar--nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características.

(...)

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.

(...)

> Um problema muito diferente é procurar determinar o conteúdo lúdico da ciência moderna, pois aí deparamos com uma dificuldade fundamental. No caso da arte, o jogo pode ser tomado como um dado imediato da experiência, uma quantidade geralmente aceite, ao passo que na ciência somos constantemente obrigados a pôr em causa a definição dessa quantidade, procurando formulá-la em termos novos. Se aplicarmos à ciência nossa definição do jogo como atividade desenvolvida dentro de certos limites de espaço, tempo e significado, segundo um
> sistema de regras fixas, poderemos chegar à conclusão surpreendente e assustadora de que todos os ramos da ciência são outras tantas formas de jogo, dado que cada uma se encontra isolada em seu próprio campo e é limitada pelo rigor das regras de sua própria metodologia.

Huizinga, como filósofo europeu de outra época, dedicou-se a responder esta pergunta da maneira mais longa e profunda, assim como seus pares filósofos franceses e alemães. Mas como administrador do século XXI, meu desafio é tentar responder essa questão da forma mais eficiente, isto é, mais sucinta e abrangente possível: um jogo é um universo imaginário, com limites definidos de tempo e espaço, habitados por artefatos simbólicos e estruturas que servem como representantes de interações dinâmicas entre si e com o mundo real.

Eu usei os termos “imaginário” e "real" apenas como facilitadores da comunicação, porque, de acordo com artigos recentes em neurociência (como em “*Impaired spatial selectivity and intact phase precession in two-dimensional virtual reality*”, de 2014, *Your Brain in fiction*, de Annie Murphy Paul, e a publicação do site *The Conversation*, “*Games on the brain can take virtual experiences to real world*”), dentro do cérebro, acontecimentos no jogo ou lembranças sobre o mundo real são vivenciados da mesma maneira. Não há argumento científico que prove que o mundo do jogo é menos real do que o mundo em que você vive. O universo dito "imaginário" pode ser muito mais revelador e transmitir mais realidade e significado para o jogador. Isso não significa que seja mais real, mas outra maneira de expressar a mesma realidade. Em outras palavras, o universo paralelo do jogo é sempre uma reflexão do universo do jogador. Esta é a propriedade do **espelhamento**, que torna ambos os universos reais, porque as possibilidades do jogo são sempre um reflexo das escolhas feitas pelos seus jogadores. Se você já se perguntou o porquê das pessoas verem significado quando jogam búzios ou tarot, saiba que isso pode ter uma explicação científica.

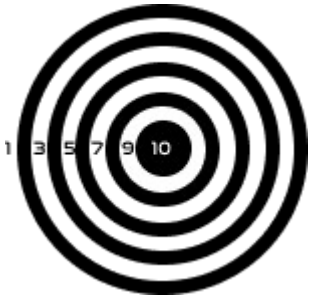
#1.1. O Círculo Mágico

Um jogo só começa quando há pelo menos um jogador. O jogador entra no jogo apenas quando faz essa escolha, ou seja, pela manifestação de seu desejo. A partir daí, a consciência do jogador habita o universo paralelo do jogo, ou como Huizinga chamou seu livro de *círculo mágico*. Dentro do círculo mágico, o jogador deve fazer escolhas para atender às limitações criadas pelas circunstâncias. Enquanto joga, o jogador sabe que o que está "em jogo" é o resultado de seus movimentos, sendo assim, ele tem o desafio de responder às limitações das circunstâncias para alcançar seus objetivos, gerando um *score*.

Quando o jogador supera o desafio por sua própria habilidade, ele alcança seu objetivo e gera um resultado que eleva seu *status* no jogo. Quando ele falha, dependendo das regras do jogo, ganha nada ou pode ser penalizado com a redução de *status*. Ainda assim, falhando ou sucedendo, ambos os resultados contribuem para a acumulação de experiência e desenvolvimento das habilidades do jogador, simplesmente porque ele teve a coragem de jogar.

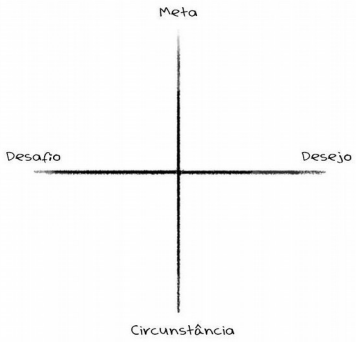
Ao experimentar o sentimento de triunfar contra o acaso e alcançar um objetivo, o cérebro libera um hormônio chamado dopamina, que cria um sentimento de felicidade e êxtase. Mais viciante do que álcool e drogas, a dopamina é a sua recompensa química da natureza por exercitar as habilidades necessárias para a sobrevivência.

#1.1.1. Meta - Definindo um Alvo

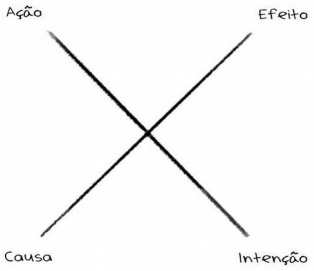


Meta é uma palavra presente tanto no grego como no latim e tem significado não só de limite, marcador e alvo, mas traz para si também a ideia de além, de abstração ou transcendência de algo. Quando, pela primeira vez, um homem das cavernas desenhou na parede um alvo para desenvolver sua capacidade de caçar, a humanidade descobriu a abstração do jogo. Mesmo quando jogamos uma bola para o cachorrinho pegar, há um jogo acontecendo. Há um jogo cada vez que uma meta é estabelecida, pois é o estabelecimento da meta que coloca *em jogo* as possibilidades de fracasso e sucesso.

Esses elementos se juntam em uma **dialética** de forças que atuam como pares de tese-antítese, formando uma matriz que regula o equilíbrio entre duas dimensões diferentes. Um deles é o par que polariza a tensão entre **possibilidade** da meta versus a **realidade** das circunstâncias. Já a outra é a tensão entre o desejo da **meta** versus o medo do **desafio**. Eu chamo este arranjo de Matriz Meta.

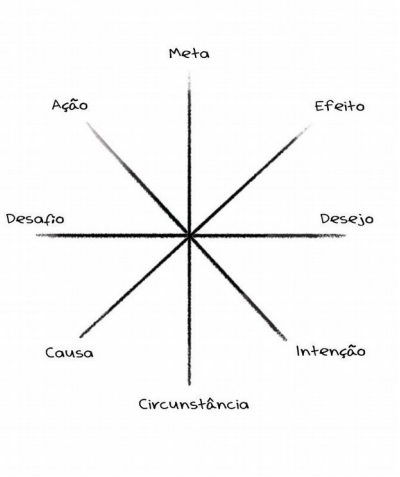


Contudo, a realidade do jogo é dinâmica e sempre muda. Além disso, a Matrix Meta é como uma imagem de uma situação, que reflete apenas uma realidade estática. No universo dinâmico do jogo, as coisas acontecem de acordo com uma **mecânica**. A ordem desses eventos é definida por uma lei chamada *Lei da Ação e Reação*, ou a Terceira Lei da Física. Esta lei regula a mecânica do universo físico, como a física interna de ter coerência entre a intenção e a ação, a mecânica quântica que o universo simbólico também contempla.



Assim, a Matriz Física também compreende o equilíbrio de tensão (voltagem) entre os seguintes dois pares de pólos: o par de *física clássica*, formado pelo

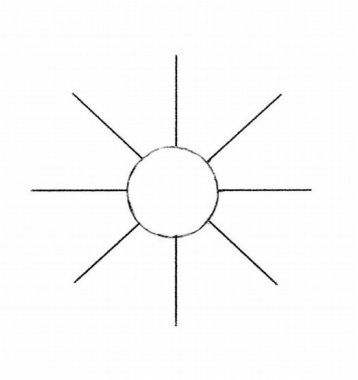
equilíbrio entre causa e efeito da mecânica do universo exterior; o par de *física quântica*, que ocorre no sistema nervoso e imaginação do jogador. Há o pólo positivo no cérebro, onde acontece a *imaginação da meta*, e o pólo negativo na parte inferior da espinha da pelve, no qual o impulso elétrico da *ideia* que começa no cérebro se materializa em uma *ação do corpo*.



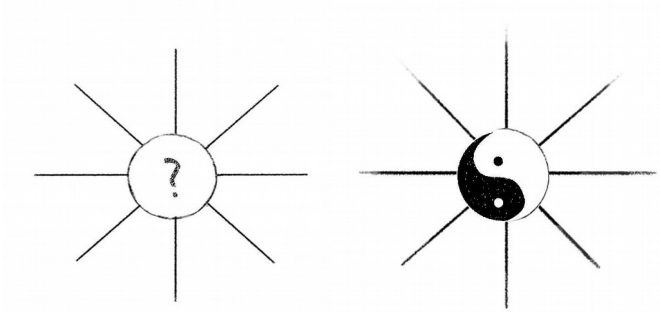
A sobreposição desses dois arranjos resulta na Matriz Metafísica. Entretanto, apesar de visualmente completo, ainda não possui um elemento que alivie suas tensões e neutralize suas polaridades, dando sentido a todos os outros elementos do jogo. O ponto zero da Matriz é o Propósito.

O Propósito é o elemento central do jogo, o elemento que cumpre o significado de jogar. Como sabe-se, é a moral da história que dá alma ao jogo, tornando-a significativa para a realidade do jogador. Sem ele, o jogo não terá sentido lírico e será apenas uma ferramenta mecânica sem poder simbólico.

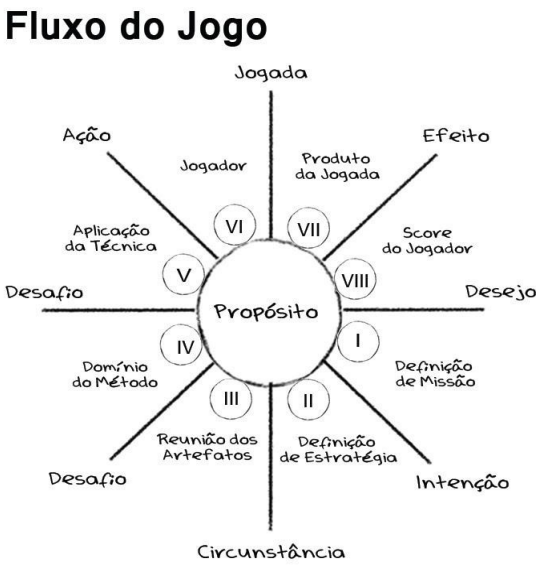
#1.2. A Matriz Espelho



À medida que removemos da Matriz Metafísica os nomes de seus elementos, apenas a geometria permanece e, ainda assim, a geometria vazia parece ser muito reveladora. O círculo central vazio parece estar ansioso por preenchimento. Neste símbolo vazio, que eu chamo de Matriz Espelho, reside a essência do espírito do jogo: a infinidade de possibilidades. Nesse contexto, ocorre a convergência de todos os vetores em um único ponto central, que compõe um equilíbrio vetorial, do qual emergem a magia e os mistérios do jogo.



#1.2.1. Fluxo Cronológico do Jogo e a Jornada do Herói



A jornada do jogador e a evolução cronológica do tempo passam por uma evolução de etapas que, quando preenchida por personagens, circunstâncias e problemas, cria uma narrativa. Esta narrativa pode ser comparada com vários tipos de narrativas de histórias reais ou ficcionais. Dentre estas, escolhi a narrativa do herói de histórias infantis, que se compara, passo a passo, à jornada do jogador, mostrando o significado interno que a literatura infantil tenta transmitir às crianças.

Introdução:

I - Quando a vontade do jogador se manifesta na forma de desejo e atinge a consciência, uma decisão é consolidada. Quando atinge este ponto, o jogador já sabe o que ele quer. Ele viu seu objetivo, tem clareza de sua intenção e começa a aprender qual é a missão que ele precisa realizar para satisfazer seu desejo.

Narrativa - Este é o início da história. O *"Era uma vez…"* define o tempo e espaço

em que se passa uma história. *Uma princesa é seqüestrada*. Aqui os personagens são apresentados e o impasse inicial surge. A princesa foi seqüestrada por um dragão e o herói ouve o chamado para sua missão: *resgatar a princesa para o rei*. Esse é o momento em que o herói decide se comprometer com a missão em nome de algo nobre. Ele aceita as possíveis consequências, como falhar contra o dragão.

II - Com clareza de intenção, o jogador deve avaliar adequadamente as circunstâncias para decidir a melhor estratégia para alcançar seu objetivo. Após essa etapa, ele já deve ter o esboço de um plano ou estratégia para superar as limitações impostas pelas circunstâncias.

Narrativa - Aqui, o herói geralmente encontra em seu caminho um sábio, um ancião amável ou uma fada, todos seres com sabedoria, experiência e compaixão que dão valiosos conselhos para ajudar o herói em seu esforço valente.

Enredo:

III - Depois de avaliar as condições, o jogador deve reunir os artefatos necessários para causar o efeito desejado.

Narrativa - Comumente, o herói sai do encontro anterior com algum artefato, mapa, segredos ou conselhos importantíssimos para a sua vitória. Quando isso não ocorre diretamente, geralmente ele precisa ir em busca de artefatos ou habilidades antes de sua missão principal.

IV - Chegar a esta etapa é um passo para enfrentar seu desafio e ele deve estar já na posse dos artefatos físicos, conhecimentos e métodos que precisará para alcançar o resultado visado. Neste ponto, termina-se a fase de preparação.

Narrativa - Ao se aproximar do local onde o dragão mantém a princesa, o herói sente a presença do sinistro, mas mantém a confiança em seu preparo, nos artefatos e no conhecimento obtido com seu sábio amigo.

Clímax:

V - A ação começa quando o jogador tem que encarar seu desafio exercitando o uso de suas habilidades para superar seus limites. Sua ação nesta etapa tem que ser consistente em relação à sua intenção inicial, definida no primeiro momento de sua jornada, de modo a realizar a reciclagem desta energia.

Narrativa - Chega o momento em que o herói tem suas virtudes e caráter testados no enfrentamento direto com o dragão. As histórias de heróis comumente falam de virtudes como coragem, astúcia e pureza de coração como os fatores mais determinantes para o seu sucesso.

VI - Os últimos momentos do jogo são os mais intensos, pois são neles que ocorre um teste de caráter, um momento da verdade, no qual o jogador finalmente revela completamente seu caráter e poder e coloca sua assinatura, selando seu trabalho. Neste momento, o jogador já deu sua resposta às limitações iniciais em que ele estava. Ao cumprir sua tentativa de alcançar o objetivo, seu esforço chegou ao fim. Agora é hora de colher os resultados.

Narrativa - Tcharaaam! Ao derrotar seus antagonistas e encerrar o conflito da narrativa, encerra-se também a provação do herói, passando agora a narrativa para um novo momento.

Desfecho:

VII - Quando o jogador sai de cena, surge o produto de sua ação. Após a completa apreciação do produto de sua ação é que conheceremos o seu efeito sobre a realidade inicial do jogador.

Narrativa - Derrotando o dragão, o herói obtém a chave que dá acesso ao calabouço onde se encontra a princesa. Aqui se revela o produto de sua coragem e nobreza tomando a forma de uma donzela que se apaixona pelo seu salvador.

VIII - O efeito produzido por sua ação refletirá sobre o próprio jogador através da satisfação ou insatisfação de seu desejo inicial, causando, assim, uma mudança de *status* como resultado da jogada.

Narrativa - Em gratidão por sua nobreza e bravura, o rei concede a mão de sua filha ao herói. Eles se casam e vivem felizes para sempre.

Este conceito chamado *monomito* vem do trabalho de Joseph Campbell, mitologista que analisou grande parte da mitologia real e ficcional que conhecemos, extraindo padrões essenciais dela. O primeiro épico conhecido por nós é a história de Gilgamesh, um legado da civilização suméria, reino que existiu há quase 5.000 anos na região do Iraque e que também é a mesma civilização a desenvolver as artes da escrita e da contabilidade e, portanto, a administração.

#1.3. Autossuperação, Mudança de *Status*, Corrupção e Trapaça

A mudança de *status* que acontece ao final da jogada é o resultado de conclusões e revelações que um jogador alcança a respeito de como superar suas próprias limitações. Isto seria o propósito funcional inerente em jogar, já que este é um exercício contínuo de habilidades para autoaprimoração, autodescobrimento e crescimento.

Ao tornar-se maior que os próprios medos e manter-se firme em seu propósito por uma causa nobre, o herói passa por uma transformação interior que depois se revela no seu mundo exterior. Deixa de ser um homem comum e se torna um nobre, pois é transformado ao longo de sua jornada a serviço de um propósito nobre.

Cada vez que um jogador vence os sacrifícios impostos pelo ciclo de empreitada, ele **internaliza os valores** que o motivaram a percorrer sua jornada. O inverso também ocorre, geralmente quando um jogador não consegue vencer o desafio que o jogo lhe coloca, ou quando ele se nega a fazer os sacrifícios, mas não renuncia ao desejo, o que gera o desvio de seu propósito e faz com que ele tome um caminho mais fácil: a trapaça. Fazendo isso, ele internaliza **corrupção**.

Por exemplo, na saga da série *Star Wars*, o herói Anakin Skywalker tinha a missão de restabelecer a ordem no universo e o equilíbrio da força, porém sucumbe pelo medo de perder sua esposa Padmé, que estava grávida. Ele estava tendo premonições de que ela morreria no parto. Deixa-se seduzir, assim, pelo poder do lado sombrio da força na esperança de salvá-la, desviando-se do seu propósito e tornando-se o vilão Darth Vader, que tenta assassiná-la.

#2. Tipos de Jogos Por Efeitos Gerados

Como o leitor pode ter notado nas sessões anteriores, nós construímos um modelo teórico de um jogo e detalhamos sua operação. Este modelo pode ser usado para analisar quaisquer circunstâncias em que haja um tomador de decisão e um objetivo, isto é, ir de A para B.

Ainda não apresentamos a interação desse jogador com outros jogadores. Isso apresenta a subdivisão do jogo *monomito* em um espectro de três tipos gerais de resultados, dependendo da mecânica do jogo que eles usam.

#2.1. Teoria dos Jogos e o Equilíbrio de Nash

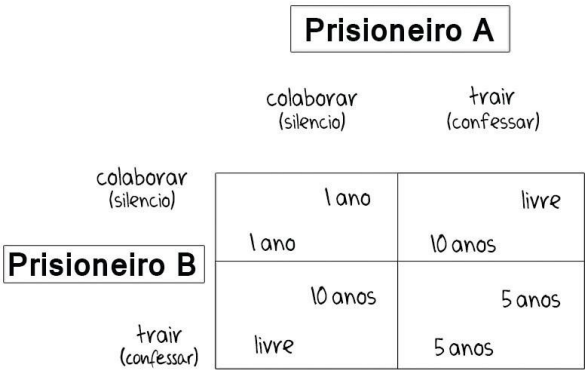
Para termos uma forma de classificação dos jogos pelo efeito por eles gerados, ou seja, pelo resultado que eles criam na mudança de *status* dos jogadores, usaremos de uma das mais importantes teorias sobre as escolhas de um tomador de decisões racional diante de situações em que interage com outros jogadores.

#2.2. O Dilema do Prisioneiro

Em 1951, o matemático John Nash publicou seu artigo *Non-cooperative Games*, no qual apresenta um conceito de solução que prova a existência de pelo menos um ponto de equilíbrio em um jogo não cooperativo. Uma de suas implicações foi sobre o famoso "dilema do prisioneiro", inventado por Merrill Flood e Melvin Dresher, em 1950, e mais tarde formalizado por Albert Tucker com o tema da pena de prisão. O dilema do prisioneiro clássico funciona da seguinte forma:

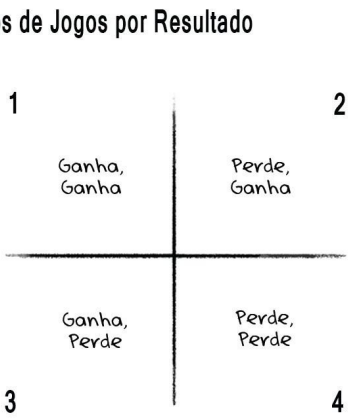
Numa situação hipotética, dois ladrões são pegos, suspeitos de um crime. A polícia não tem provas suficientes para a condenação de nenhum. Então, como estratégia para obtenção de alguma confissão, submete-os a uma situação que visa desestruturar a sua parceria.

Ao interrogar os prisioneiros separadamente, a polícia pede a eles uma declaração sobre o crime investigado. São oferecidas a cada um duas opções: inocentar-se, traindo o comparsa, ou permanecer fiel e em silêncio, correndo o risco de sofrer do comparsa uma traição. As possibilidades dos prisioneiros se organizam de modo a gerar uma matriz de *pay-offs,* como a seguinte:



Como demonstrou Nash, o resultado mais provável deste jogo se concentra no quadrante 4 da matriz, no qual os dois prisioneiros se traem mutuamente. Cada um escolhe trair por temer aquilo que, individualmente, seria pior: ser traído e ficar preso 10 anos, enquanto o comparsa traidor ficaria livre.

Este quadrante Nash chamou de *equilíbrio ineficiente*. Já o resultado menos provável se concentra no quadrante 1, onde os prisioneiros são mutuamente leais e como recompensa recebem o *pay-off* mais eficiente para ambos, chamado por Nash de *equilíbrio eficiente*.



Suas implicações trouxeram importantes contribuições para vários ramos da ciência, além da economia. Este problema demonstrou a existência de situações em que a *mão invisível* do mercado falha em gerar um resultado ótimo para o bem comum quando interesses pessoais conflitam com o interesse do grupo, diferentemente do que sugeriu o pai da economia moderna, Adam Smith, no século XVIII. A curiosa teoria de John Nash, naquele momento, fornecia explicações para a crise financeira de 1929 e, posteriormente, para a crise de 2008.

> "Não é da benevolência do açougueiro, do cervejeiro ou do padeiro que esperamos nosso jantar, mas de sua consideração pelo seus próprios interesses." Adam Smith.
>
> An Inquiry Into the Nature and Causes of the Wealth of Nations, Volume 1, p. 20.

Tal teoria deixou claro que, ao contrário do que acreditava Smith, há situações em que escolher visando unicamente o próprio interesse produz um resultado que penaliza o próprio interesse. Tal caso acontece sempre que o jogador ignora o efeito do **espelhamento** de suas ações, ou seja, quando ignora que talvez o outro jogador assuma a mesma estratégia individualista, resultando

num quadro final de sabotagem mútua de interesses.

Mas o que Nash não esclareceu foi *como* ajudar as pessoas a colaborarem para produzir o melhor resultado, isto é, o *equilíbrio eficiente*, havendo sempre a possibilidade de que um jogador traia o outro. Este medo é sempre uma influência presente nas decisões dos jogadores.

#2.3. Jogos Competitivos, Criativos e Destrutivos

Mais do que uma contribuição para a economia, a teoria dos jogos revela muito sobre todos os tipos de interações humanas. A análise do dilema do prisioneiro revela situações finais com resultados em que ambos os jogadores ganham *status* (quadrante 1), ambos perdem *status* (quadrante 4) e um jogador ganha e outro perde (quadrantes 2 e 3), o que simplificadamente revela que as relações humanas podem ser relações de equilíbrio e benefício mútuo, de sabotagem mútua e de desequilíbrio, em que o *pay-off* é distribuído de modo desigual, de acordo com a mecânica do jogo.

#2.3.1. Criativos/Colaborativos Games (quadrante 1)

Quando uma banda se junta e compõe uma bela música, há um jogo colaborativo de ganha-ganha. Este tipo de jogo parte de um consenso do valor do seu propósito e demanda colaboração de cada participante para a criação de um produto final que é de interesse de todos. Quando se faz uma vaquinha para o lanche, ou um *crowdfunding* de um projeto, é um jogo colaborativo que está se formando. Neste tipo de jogo, não existe muita disputa entre os jogadores, ao menos depois que um consenso sobre a meta é estabelecido. Daí em diante, a energia dos jogadores é direcionada à construção de algo, não à conquista de algo, fazendo dele o tipo de jogo de *pay-off* mais elevado para os jogadores. Neste tipo de jogo, não há divisão entre jogadores ou perdedores. Ou todos fracassam ou todos vencem juntos.

O RPG é provavelmente o exemplo mais conhecido desse tipo de jogo na cultura popular. Nele, os jogadores colaboram na construção de mundos imaginários onde vivem juntos aventuras criadas por outro jogador que age como árbitro e narrador da aventura, o *Game Master*. Um RPG raramente tem ganhadores ou perdedores. Isso o torna fundamentalmente diferente de outros jogos de tabuleiro, jogos de cartas colecionáveis, esportes ou qualquer outro tipo de jogo. Como romances ou filmes, RPGs agradam porque eles alimentam a imaginação sem limitar o comportamento do jogador a um enredo específico. Outro exemplo de jogo colaborativo conhecido são os hoje chamados de

SandBox Games, cujo formato se assemelha ao *LEGO* ou *Minecraft*, nos quais não há meta pré-estabelecida nem jornada a ser percorrida, pois a jornada é a construção daquilo que o jogador estabelecer como meta.

#2.3.2. Jogos Destrutivos (quadrante 4)

Jogos destrutivos são jogos perde-perde, em que ambos os jogadores sofrem perda de *status* em relação ao que tinham quando começaram, em razão do conflito. O melhor exemplo de jogo perde-perde provavelmente é a guerra. O general chinês Sun Tzu, no livro A Arte da Guerra, explica com clareza que o propósito da arte da guerra é a paz. Isso ocorre justamente porque a guerra, qualquer que seja o seu resultado, sempre empobrece um país. Jogos perde-perde são conflitos que acontecem sem qualquer tipo de ordem, fazendo com que caos predomine. Como o caos é, por natureza, destrutivo, ainda que em certa dose impulsionador da renovação, os jogos sabotativos se caracterizam pela mobilização de uma imensa quantidade de energia que é descarregada desordenadamente, se tornando quase incontrolável pelos próprios jogadores, que tornam-se instrumento de um processo de catarse. Este mecanismo funciona praticamente da mesma maneira numa guerra militar, numa guerra entre gangues, ou mesmo na guerra dos sexos, quando ex-marido e ex-mulher brigam judicialmente. Além disso, um grande número de jogos clássicos e modernos são sobre guerra. Assim como a maior parte da história humana é sobre guerra e batalhas, a produção de artefatos culturais tende a seguir isso.

#2.3.3. Jogos Competitivos (quadrantes 2 e 3)

Jogos competitivos são como uma mistura dos dois tipos anteriores de jogos. Em parte são como os jogos destrutivos, pois há a presença de conflito e embate de forças entre os jogadores. No entanto, há também um consenso sobre a necessidade do estabelecimento de regras para mediar e ordenar esse conflito. Assim, do compromisso com os outros jogadores e com as regras do jogo surge o que chamamos de competição.

As regras definem critérios de mérito sobre a disputa e ranqueia os frutos do jogo de acordo com o mérito dos jogadores. Jogos competitivos são jogos que de alguma forma criam algum tipo de ranqueamento ou meritocracia. Aqui um jogador pode receber ganho de *status* enquanto o outro não recebe nada ou talvez perca *status*. A grande maioria dos jogos que conhecemos hoje fica nesta categoria. É o estabelecimento das regras que torna possível a utilização dos jogos como método de promoção da paz. É interessante destacar que a Grécia antiga fez isso nos jogos olímpicos e que, modernamente, este é um dos

propósitos do livre comércio e da economia globalizada.

Esta categoria abrange desde brincadeiras inocentes, como o Par ou Ímpar para mediar uma disputa, até praticamente todos os esportes competitivos, o mundo dos negócios, o mundo da política, o jogo entre promotoria e defesa num tribunal e até mesmo o jogo da sedução. Basicamente, isso engloba tudo em que há perdedores e vencedores. Quando, por exemplo, uma pessoa entra em contato com uma peça publicitária de um produto de luxo e passa a desejá-lo, ela já se inseriu num jogo de sedução criado pela empresa, em que esta associa o seu produto à ideia de vitória. Nesse caso, os vencedores são os que o compram, restando aos perdedores apenas invejar ou comprar uma imitação.

Normalmente são jogos honestos e servem para avaliar e ranquear por meritocracia algum tipo de critério ou desempenho de competidores. Mas há casos em que o jogo tem um viés explorador óbvio, como os jogos de um cassino, nos quais a banca sempre está em vantagem e o jogador em desvantagem. Jogos competitivos podem ser bastante criativos, como é o caso da corrida de inovação entre algumas indústrias, que, no entanto, podem ser destrutivos quando os jogadores trapaceiam, já que podem transformar o jogo competitivo num jogo destrutivo e causar colapsos generalizados, como o exemplo recente da crise financeira de 2008. De modo geral, este tipo de jogo é um misto entre os jogos colaborativos e os jogos destrutivos, nos quais ao final existe um *ranking* com ganhadores e perdedores.

#2.3.4. O Jogo das Pessoas

> "Tanjy, 7 anos de idade, sentiu dor de estômago na mesa de jantar e pediu para ser dispensada por este motivo. Seus pais então sugeriram que ele deitasse um pouco. Seu irmãozinho, Mike, três anos, então disse, 'Eu tenho uma dor de estômago também,' evidentemente pensando na mesma concessão. O pai o olhou por alguns segundos e depois respondeu:" Você não quer brincar desse jogo, não é? " Então, Mike explodiu rindo e disse: "Não!"”

O criador da teoria da Análise Transacional, MD Eric Berne, canadense e psicanalista freudiano que foi um observador profundo dessa natureza das interações, desenvolveu e nomeou uma compilação de muitos arquétipos "diagnosticados" de interações sociais, que revelam, no campo psicológico, o que está em jogo em muitas formas típicas e práticas de interação social. Em seu livro, "*Games People Play*" (1964), ele conseguiu tipificar situações e arquétipos de muitos "jogos subconscientes" da vida real que desempenham papéis sociais

que produzem influência nas suas interações familiares ou sociais, funcionais ou disfuncionais. Berne faz um trabalho notável ao descrever sobre como se passar de "perdedor" pode compensar em outros níveis ou momentos do jogo, quando existem séries de interações sociais ou familiares em fluxo, o que ele exemplifica brilhantemente com um senso de humor único e com base na psicologia freudiana e em modelos baseados em jogos, padrões e mecânicas psicológicas e culturais que mostram que dentro de uma pessoa há muitas forças que não necessariamente estão de acordo entre si.

- Jogos da Vida
  - Alcóolatra
  - Devedor
  - Me Chute
  - Agora Você Vai Ver, Seu Filho da Mãe
  - Viu o Que Você Me Fez Fazer

- Jogos Matrimoniais
  - Canto
  - Tribunal
  - Mulher Frígida
  - Cabeleira
  - Se Não Fosse Por Você
  - Veja o Quanto eu me Esforcei
  - Doçura

- Jogos de Festas
  - Não Acha isso Horrível?
  - Defeitos
  - Trabalhão
  - Por Que Você Não - Sim Mas

- Jogos Sexuais
  - Deixe Você e ele Brigarem
  - Perversão
  - O Jogo da Estocagem
  - Rebuliço

- Jogos do Submundo
  - Policia e Bandido
  - Como Você Sai Daqui
  - Vamos Empurrar Uma Rápida no Joey

- Jogos de Consultório
  - Estufa
  - Eu Só Estou Tentando Te Ajudar
  - Indígena
  - Camponês
  - Psiquiatra
  - Estúpido
  - Perna de Pau

- Jogos de Bonzinho
  - Cavalheiro
  - Feliz em Ajudar
  - Sábio de Casa
  - Eles Ficarão Todos Felizes em Me Conhecer

#3. Um Sistema Multiespelhado

Todo elemento dentro da Matriz Espelho é multiespelhado. Isto significa que a sua presença na matriz dialoga com a presença de todos os outros elementos, direta ou indiretamente. Isso obriga a existência de coerência entre cada elemento em torno do propósito do sistema para que ele tenha equilíbrio. Em cada espelhamento, precisamos confrontar os elementos do sistema, revelando em pares como cada elemento deve estar em acordo e sintonia com seu par para que o sistema atenda o seu propósito.

A seguir, usaremos o espelhamento para analisar o funcionamento do sistema de uma cozinha no preparo de uma omelete.

Suponha que você chegue em casa tarde da noite de uma festa ou uma reunião com amigos. Você está com fome e quer comer alguma coisa antes de ir para a cama. Então, vai à cozinha e abre a geladeira. A partir disso, inicia-se a contemplação do processo criativo de fazer uma refeição. Cada espelhamento confronta os elementos do sistema, mostrando em pares como cada elemento deve ser sintonizado com o par, de modo que o sistema atenda o seu propósito

No espelhamento vertical, podemos comparar em pares os elementos do sistema e revelar como cada par atende uma questão teórica e uma prática do sistema.

Prática

Teoria

Quando alguém sente fome, imediatamente identifica a necessidade de saciá-la, nutrindo-se. Assim, também identifica a missão que deve realizar para atingir este resultado: preparar uma refeição nutritiva. Deste modo, se forma o par das casas 1 e 8 do sistema. O modo de preparo deve conter a teoria necessária e estar de acordo com a receita que se deseja preparar. Neste caso, para chegar ao resultado de uma omelete é necessário ter uma receita contendo o modo de preparo de uma omelete. Assim se forma o par das casas 2 e 7. Para realizar o preparo, o cozinheiro precisa também conhecer e possuir os requisitos de preparo, pois não se pode fazer uma omelete sem quebrar ovos, compondo os pares 3 e 6. Seguindo nesta linha, o cozinheiro precisa deixar pronto o kit de preparo de sua omelete de acordo com a receita para então poder encarar a parte prática da missão, acendendo o fogão e cozinhando. Estes são os pares 4 e 5.

Os pares de fins e meios ligam o desejo que se quer realizar com o que é necessário para que se realize. O fim de preparar uma refeição justifica o meio de ter um kit de preparo com ingredientes e instrumentos prontos para serem usados, formando o par 1 e 4. O fim de saciar a fome justifica o meio de acender o fogão, formando o par 5 e 8. O fim de fazer uma omelete exige o meio, que é a disponibilidade de um cozinheiro, formando o par 6 e 7. O fim de preparar uma receita exige o meio, ovos, cozinha e instrumentos, formando o par 2 e 3.

O espelhamento diagonal revela a finalidade de cada elemento dentro do sistema. Cada elemento serve para outra finalidade dentro do processo e essas relações são cruzadas. Por exemplo: na sequência 3-4-7-8-3, vemos que é necessário ter uma cozinha equipada com instrumentos e ingredientes para arranjar o kit de preparo da omelete. A cozinha serve para o preparo da omelete e o outro, por sua vez, para matar a fome, o que é o motivo de se ter uma cozinha com instrumentos e ingredientes em casa. Ou, se seguirmos 1-2-5-6-1, preparar uma refeição é a função de uma receita, acender o fogo é necessário para cozinhar, e cozinhar é a função do cozinheiro que deseja preparar uma receita.

Transversal

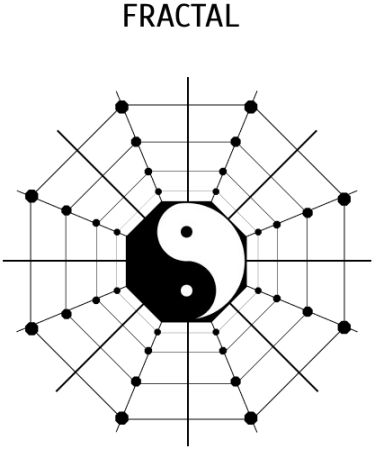
Causa e Efeito

O espelhamento transversal revela em pares as relações de causas e efeitos entre os elementos do sistema. Para matar a fome, primeiramente é necessário agregar os ingredientes com os instrumentos, conforme manda o método, formando o kit de preparo da omelete. Este é o par 4-8 de causa e efeito e acender o fogão é um efeito causado pela decisão de preparar a refeição, par 1-5. A omelete é um efeito direto da disponibilidade e da qualidade dos ingredientes e instrumentos que compõem a sua causa, formando o par 3-7. Uma receita só pode se transformar numa refeição se for realizada por um cozinheiro, sendo o resultado final proporcional à qualidade da receita e à competência do cozinheiro em interpretá-la e implementá-la, formando assim o par 2-6.

Um sistema em equilíbrio é um em que todos os elementos se unem em harmonia e sincronia. No espelhamento integral, vemos como cada elemento se comunica com todos os outros, direta ou indiretamente. Bastaria alterar um único elemento do sistema para sua modificação completa. Se na cozinha não há ovos, então não se pode produzir uma omelete. Neste caso, também seria necessário o uso de outra receita para o preparo de outro prato, que, por sua vez, poderia exigir o uso de outros instrumentos, como o forno elétrico, em vez do fogão.

Note que todos os elementos foram reunidos para satisfazer o propósito. Havendo uma barra de chocolate disponível, também seria possível matar a fome por um tempo. Contudo, isto não atenderia tão bem o propósito de nutrir-se. Por outro lado, o chocolate poderia ser a melhor escolha se o propósito eleito fosse o de ter prazer.

#3.1. Perfeição Fractal



Por ser uma forma geométrica em perfeito equilíbrio, a Matriz Espelho pode ser transformada num modelo de várias camadas, permanecendo sempre coerente, pois é fruto da repetição de um padrão que na matemática chama-se de fractal, uma forma muito encontrada na natureza.

#3.1.1. *Stratum* e Estratégia

Estratégia é uma palavra excessivamente aplicada nos dias de hoje. Está sendo usada para muitas coisas e nem sempre é colocada corretamente ou com consciência sobre o que realmente significa. Estratégia originalmente significa "a arte dos generais" e deriva da palavra *stratós,* que significa "exército" em Grego. Mas exércitos são feitos de camadas de hierarquia arranjadas e os latinos também criaram uma palavra sobre isso, que é *stratums.*

Dependendo do nível de *status* dos jogadores, eles têm metas diferentes, de um modo em que, para cada camada acima de gestão, os superiores são responsáveis pelas metas de todos abaixo dele, com a responsabilidade de liderá-los a estes resultados.

Este tipo de arquitetura e subdivisão de metas é chamado **meta-jogo.** Cada vez que achamos um jogo dentro ou fora de outro jogo, existe *meta-jogo*.

Exemplos de meta-jogo são:

- A competição entre treinadores que acontece de fora do campo de futebol;
- A competição por armamento avançado que acontece em paralelo com os campos de batalhas;
- A competição por colégios eleitorais decisivos que termina definindo todo o resultado de uma eleição.

Meta-jogar é a habilidade mental que faz um bom estrategista pensar e ver vários movimentos e seus efeitos antes de suas ações. Outras características disso são ver dimensões conceituais internas em uma pergunta e hackear o sentido das coisas e a fluxonomia dos sistemas.

#3.2. O Motor Abstrado

Em termos específicos do *game design,* uma *engine* é um *software* que cria a virtualização de um espaço matemático com regras autocoerentes e mecânicas. Ela funciona como uma matriz vazia em que os *game designers* preenchem com estética, dando contexto e sentido para as experiências do jogador e construindo relações de causa-efeito entre elas.

A Metafísica dos Jogos pode ser um prisma para trazer essa ferramenta abstrata de poder para o nosso mundo diário. Ela traz a *realidade dos jogos* em situações diárias, estruturas corporativas, sociedades, relacionamentos e planos de negócios, dando a nós mesmos a engenharia para alcançar nossas visões ou objetivos e triunfar sobre o acaso.

#3.2.1. Mecanismo Sintático-Semântico

Línguas são feitas de símbolos que, agrupados em certos **padrões** de código, produzem sentido. Sentido é a semântica e a sintaxe é a mecânica de como diferentes padrões de agrupamento de símbolos geram e mudam sentidos.

Por exemplo, quando você está andando numa rua e vê um sinal de trânsito em que está escrito 40km/h:

Semântica é a consciência de que existe um limite de velocidade na rua e de que pode haver penalidades para quem excede os limites;

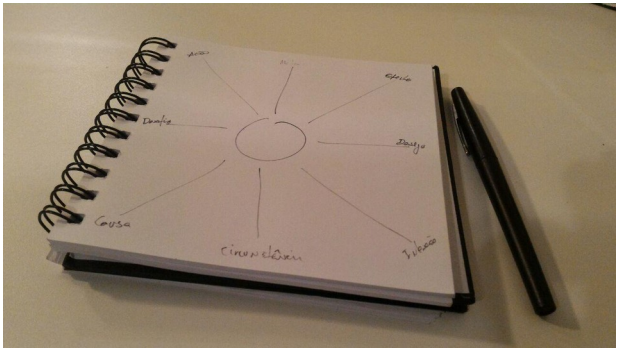
Sintaxe é a consciência de que este limite se refere aos carros e não aos pedestres.

A geometria da mandala na matriz nos dá uma visão das relações de sintaxe entre os símbolos, conforme testamos eles em diferentes posições, ao mesmo tempo em que ajuda a explorar a semântica em outras possibilidades de sentido e exercitar um sentido dialético de causalidades, lógicas e líricas.

Agora, prática!

Reserve alguns minutos para tentar usar a matriz você mesmo, preparando algumas receitas também!

Passo 1: Desenhe a matriz num caderno.



Passo 2: Olhe sua geladeira.
Passo 3: Tente fazer com o que você tem, algo como:

- um sanduíche;
- uma omelete;
- uma sopa;
- invente algo.

Passo 4: Liste os ingredientes que você tem.
Passo 5: Coloque na mandala as ferramentas que irá usar.
Passo 6: Execute e experimente o resultado.

Tente fazer isto até que você sinta que está familiarizado com a Matriz Metafísica dos Jogos apresentada na seção 1.1.1.

Até aqui, o leitor já foi introduzido aos fundamentos da Metafísica dos Jogos e a detalhes de seu fluxo narrativo.

Também já aprendeu a desenhar e aplicar a ferramenta para tarefas simples como preparar uma refeição.

Na Parte II, você terá contato direto com detalhamentos técnicos de sua aplicação na gamificação de finanças pessoais, avaliação e gestão de projetos.

II

Parte II
TÉCNICA

#4. De *Business* a *Busi-less* - Porque Espelhar sua Vida em um Jogo?

Espelhando sua vida num jogo, você terá visão superior dos seus sistemas, de suas escolhas e de suas respectivas consequências. Com isso, ficará mais fácil testar novidades e medir seus efeitos para tornar suas rotinas mais eficientes. Assim, você pode descobrir maneiras inteligentes de, por exemplo, cortar gastos desnecessários, ganhar mais dinheiro e ter um pouco mais de tempo livre e qualidade de vida.

A maioria das pessoas ficaria satisfeita com apenas isso, mas as pessoas visionárias e ousadas sairão em busca de algo mais radical: tornar-se definitivamente livre do trabalho como nós o conhecemos hoje. Mais do que liberdade financeira, você pode estruturar e construir um estilo de vida de liberdade, propósito e diversão, sentindo que você sempre está no lugar certo na hora certa.

Melhor que aprimorar seus sistemas de vida é seguir o chamado de um redesenho completo dos seus sistemas para ser pago para fazer somente o que você gosta mais. Isto não é fácil, mas é inteiramente possível hoje. Além disso, este é o sonho de uma geração inteira que leu Tim Ferris, em "Trabalhe Quatro Horas Por Semana".

O sociólogo italiano chamado Domenico De Masi chama isso de *ozio creativo:* coexistência de trabalho que produz riqueza, estudo (que produz conhecimento) e diversão (que produz bem-estar). Para ser capaz de viver *em* ócio criativo, uma pessoa tem que fazer dele um laboratório poderoso para geração de valor aos outros, de forma que o feedback por este valor gerado seja capaz de sustentá-la em um moto-contínuo de ócio criativo.

Em tempos em que sofremos tantas tensões e ansiedade sobre a automação robótica e como ela irá eliminar milhões de empregos, De Masi traz a referência do sentimento pré-industrial de tempo, de quando o trabalho era mais artístico que mecânico e construído para a beleza, mais que para a eficiência. O conceito Latino de tempo lúdico, livre e espiritual foi sendo substituído pela concepção financeira e anglo-saxã *tempo é dinheiro,* em uma guerra cultural entre as cidades de Londres e Roma. Esse mesmo ciclo de vida alguns economistas dão ao capitalismo, por exemplo, desde o fim do feudalismo. Após 5 séculos de experiência da concepção anglo-saxã de tempo ter tornado todo o mundo

ocupado e endividado, De Masi nos remonta a uma sabedoria antiga conhecida por qualquer artesão humilde, sapateiro ou alfaiate da idade média. Eles consideravam o conceito de tempo como um estado meditativo de criação, movido por alguma espécie de entrega guiada ou inspiração divina. A partir desse ideal foi criado o que se tornou a assinatura da arquitetura italiana, após séculos de artistas devotos e artesãos pacientemente construírem as hiper detalhadas arquiteturas e capelas católicas desde o tempo da Roma antiga.

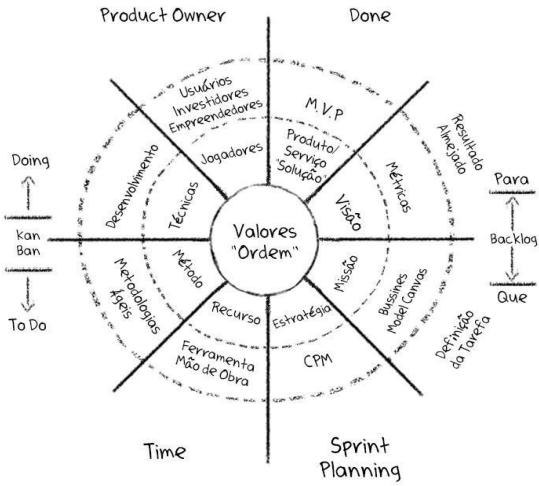
O artesanato, agora digital, está de volta em um novo nível na Era da Informação. Com a ajuda do *design thinking* e de uma mistura da inteligência lógico-matemática com a inteligência visual-espacial, um novo ciclo desta concepção latina de tempo é capaz de ressurgir, através da conexão com uma talvez romântica, mas altamente criativa e produtiva frequência cerebral que, mais do que lucro, também proporciona prazer, preenchimento e o sentido que nós precisamos para nos sentirmos felizes.

A concepção grega de lazer parecia muito com esta e, era isso que provavelmente, permitiu ao gregos ter tempo livre para dedicar-se às artes, filosofia e política, definindo instituições que nós ainda não superamos totalmente, como a civilização tal como a Democracia e a República. É verdade que os gregos só podiam dedicar-se ao ócio criativo por terem escravos, que faziam todo o trabalho braçal, mas hoje a mesma ameaça da tecnologia pode ser a resposta perfeita para o trabalho duro.

Porém, para nos guiar a este nível, os gregos deixaram também outro interessante conceito: *Poiesis*, que significa um trabalho de vida. Os latinos chamavam isso de *Opus*, um tipo de criação que se coloca como uma obra prima, uma continuação da *criação divina* e uma obra que permanecerá no tempo e deixará um legado de sabedoria por vitoriosamente atravessar um ciclo completo na jornada de *cair* na escuridão - katábasis - e depois chegar à *redenção* - *Apoteosis* -, na qual há o "conhece-te a Ti Mesmo" - a viagem da experiência humana para encontrar a sua real natureza, após sobreviver à travessia do "vale da morte" - a mítica noite escura da alma no meio da jornada do herói. Este é, de fato, o preço de ir do *business* ao *busi-less*, isto é, do negócio ao *ócio criativo*, ou da sua garagem à plena liberdade financeira.

#4.1. Tornando-se o SU (*super user/admin*) da sua mente

Espelhar a sua vida num jogo é como começar um jogo de *The Sims* ou *RPG*. Tudo começa com a construção do seu personagem e depois se inicia a construção de algo em torno dele.



Após anos aprimorando técnicas para melhor gerenciar o meu fluxo de tempo e energia, desenvolvi uma abordagem de anéis concêntricos como um algoritmo para planejamento e definição de prioridades da minha vida, também me mantendo flexível para redesenhar minhas estratégias e rotinas assim que uma mudança de cenário acontece.

http://alifeofproductivity.com/the-very-next-thing/

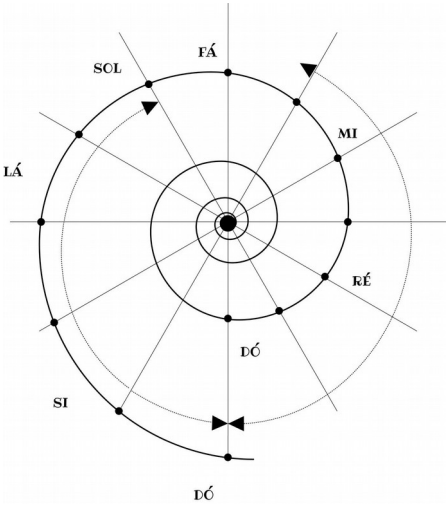
Inspirado pelo livro *Getting Thing Done* (GTD, de David Allen), este *approach* usa

um *board* com uma geometria em mandala que representa a *Big Picture,* plano mestre da vida e carreira de uma pessoa, desde metas de vida à sua ação mais próxima, com todos os seus anéis como esquema que pode ser facilmente reproduzido e compartilhado.

Este tabuleiro funciona como um motor (ou *engine*) e dá sintaxe a todo novo símbolo inserido na matriz, toda peça nova de informação que chega na minha caixa de entrada, como *e-mail*, mensageiros e mídias sociais. Isto previne meus sistemas de terem vazamentos de tempo e energia e me dão uma *supervisão* de qual é o atual *status* em todos os meus projetos de vida. Com esta abordagem de gestão de informação, eu criei o Board #AJOGADA, que eu uso como ferramenta para gestão de projetos, planos de negócios e consultoria.

#4.1.1. Anéis – Níveis de Idéias em Padrões de Oitavas

Usando a Matriz Metafísica dos Jogos, nós podemos definir em níveis a hierarquia de prioridades e as dimensões de processos, cada um com seus tipos particulares de resultados, tal como uma escala musical.



Níveis mais altos de sentido estão no centro e níveis mais baixos de sentido estão nas extremidades. Cada nível adiciona um grau de potência para o sistema.

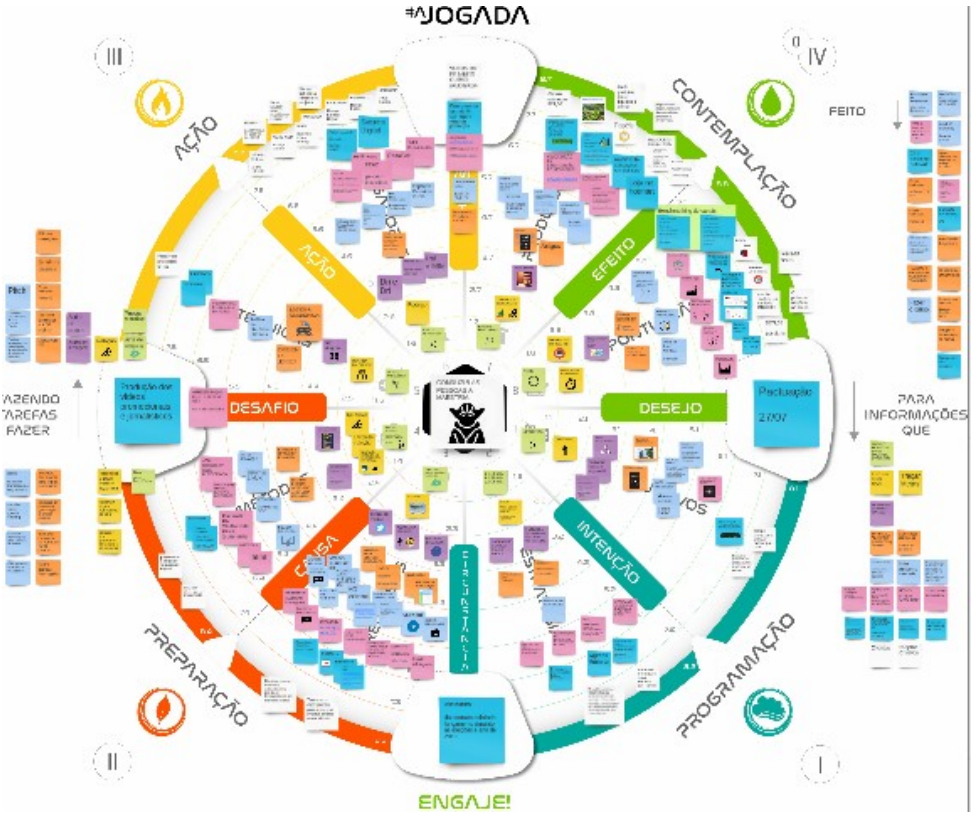
Pensando por termos da teoria da informação, nós temos *dados* em camadas externas, *informação* em camadas intermediárias e *conhecimento* em camadas internas. No centro, há *princípios*, que subsistem a tudo mais. Cada anel significa um jogo dentro de outro jogo e cada anel deste meta-jogo revela outro nível da consciência do estrategista como jogador.

Por exemplo:

Dado: *Bitcoin* agora está valendo US$ 10.000.
informação: O dólar subiu 10% no último ano
conhecimento: Economia Monetária
princípios: Microfísica do Poder

Pela minha experiência de trabalho com esta ferramenta, desenhei um modelo que resume em oito anéis todas as dimensões da vida de qualquer pessoa em uma fotografia geral.
Elas são:

Zero: Core (Propósito)
Um: Mente
Dois: Corpo
Três: Social/Familiar
Quatro: Científica/Artística Autoral
Cinco: Negócios/CV Profissional
Seis: Associação/Coletivo/Esfera Política
Sete: Startup/Produto Escalável/ Previdência/ Longo Prazo
Oito: Projetos/Clientes



Uma mandala como esta tem 65 células de informação, é um quebra-cabeças para um dia inteiro de *playworking* (8h) e pode contemplar planejamentos com horizontes de mais de 5 anos.

Para propósitos mais simples que o desenho de projetos de vida, eu uso o modelo de quatro anéis:

Zero: Valores centrais
Um: Estratégia
Dois: Tática
Três: Operacional
Quatro: Clientes/Comunidade

Uma mandala como esta tem 33 células de informação e é um quebra-cabeças para 2h/3h de *playworking*.

Nas partes seguintes, vou apresentar a você em detalhes como uso ambas, para que você aprenda como navegar através de sua grade e compreender como ela funciona. Vou compartilhar com você minhas próprias informações pessoais, somente como exemplo. No final desta parte, proponho a você dar os primeiros passos na implementação da sua própria mandala *masterplan*.

#4.1.1.1. Projeto de Vida - A Mandala de 65 Células

#4.1.1.1.1. Camada Zero - Propósito - A Identidade do Sistema

Se estivéssemos analisando uma célula do corpo humano, encontraríamos em seu núcleo o DNA, o qual é um código que armazena todas as informações que o

organismo precisa para cumprir suas funções. Ele não é responsável ativamente por nenhuma função no sistema da célula, pois sua função é passiva, ajudando apenas de referência para orientar outros processos celulares que acontecem, para o funcionamento e manutenção celular.

No entanto, ele armazena um código que é único e específico daquele indivíduo. O DNA preserva a identidade do organismo e, embora o indivíduo propriamente dito não seja o DNA, pode-se dizer que o indivíduo é a execução dinâmica do projeto armazenado no DNA.

Para espelhar um sistema num jogo, no círculo central se encontram os símbolos e palavras escolhidas que funcionam como o **código fonte** para operar: seus valores. Valores funcionam como utopias, ou seja, ideias e abstrações de nível muito alto, que funcionam como um horizonte e um centro para o campo semântico expresso através da Matriz. Esta referência fornece um parâmetro de positivo e negativo e estabelece os princípios do que tem e não tem valor como resultado. O produto final do sistema em funcionamento carrega intrinsecamente em seu "DNA" as referências eleitas de valores, como uma impressão 3D e concreta da abstração codificada no DNA e identidade do sistema.

Em outras palavras, o produto de um sistema traz para fora o seu interior e materializa a essência de alguma sabedoria, assim como uma operação eficiente. O valor econômico do produto é uma manifestação do que o sistema tem como valores morais. Existe uma passagem bíblica creditada a Jesus Cristo que diz algo muito semelhante: "Toda árvore boa produz bons frutos, mas uma árvore má produz maus frutos." (Mateus 7:17). A própria palavra produto (pró: positivo; duto: entregue) carrega o sentido de "feito de bom", porque carrega em si os valores que motivaram sua produção. Porém, uma fruta contaminada também poderia ser chamada de "destruto" pelo seu potencial de causar o mal (apesar de ser um conceito milenar, ninguém inventou um DIB - destructo interno bruto para calcular o quanto de armas e poluição produzem os países, baseado neste conceito bíblico).

Um sistema que gera um produto mau pode estar corrompido ou pode ter sido construído com propósitos negativos. É importante lembrar que valores são individuais e particulares a cada pessoa, cultura e sociedade. Isto significa que, com diferentes valores, pessoas percebem diferentes valores no mesmo produto.

A corrupção de uma célula pode acontecer por meio da inserção no seu núcleo de um código malicioso, como fazem os vírus. Eles penetram no núcleo da célula e corrompem o seu DNA. Em seguida, utilizam a célula com o propósito de criar

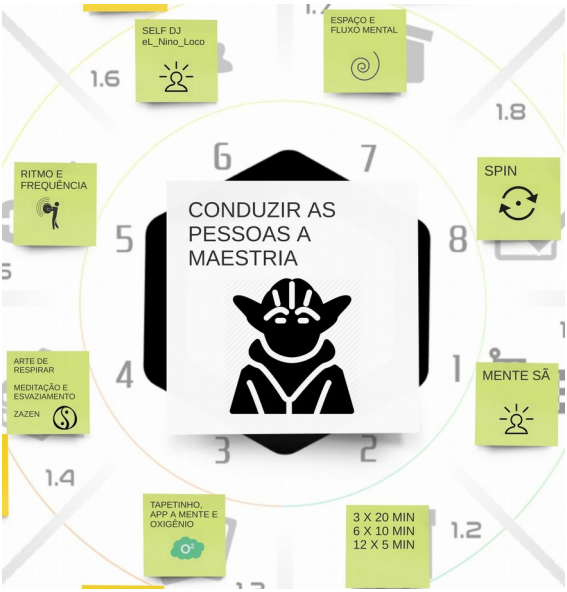
mais vírus, bem como propagar e difundir o código genético corrupto. A mesma coisa também acontece por outras influências, como exposição excessiva a toxinas ou radiações que causam outro tipo de corrupção do DNA: o câncer. Da mesma maneira, o câncer coloca as células para trabalharem com o propósito de se multiplicar parasitariamente, propagando o DNA corrupto pelo organismo, o que gera a possibilidade de levar o organismo todo ao colapso, colocando também um fim à própria existência parasitária. O mesmo acontece no momento em que uma organização tem focos de corrupção, por exemplo. Quando o esforço produtivo de uma organização é desviado de seu verdadeiro propósito, então ela foi corrompida. Assim como uma pessoa pode permanecer viva por anos carregando o câncer, uma organização também pode permanecer ativa durante anos com focos de corrupção. Contudo, uma pessoa com câncer tem saúde frágil e, uma vez que o câncer assuma um tamanho maior do que suportável, leva todo o sistema para um fim. O mesmo ocorre com uma organização que não controla e elimina os surtos de corrupção antes que estes assumam um certo tamanho, gerando um colapso

Um sistema espelhado num jogo é como um ser que tem identidade e vida própria. O centro deste ser se encontra no seu propósito, que, dessa forma, é seu coração. Os valores, eleitos como propósito do sistema, são como símbolos daquilo que configura a razão de sua existência, são aquilo que é eleito para preencher o seu coração. Por esse motivo, provavelmente, o coração seja o único órgão do corpo humano que não é vitimado pelo câncer.

#4.1.1.1.2. Primeira Camada - Mente - A Inteligência do Sistema

Mens sana in corpore sano, ou mente sã em um corpo são, é uma famosa expressão creditada ao poeta romano Juvenal, do século I, e dá o princípio essencial de trabalhar com este modelo. Dessa forma, o objetivo é obter a mente sadia, corpo sadio, família sadia, trabalho sadio, negócios sadios, coletivo sadio, *startup* sadia e assim por diante.

Aqui eu desenho alguns rituais semanais e hábitos para manter de 30 minutos a 1 hora de meditação todos os dias com pausas. Minhas técnicas com meditação são baseadas em Vipassana, Zen e outras experiências autoexploratórias. Não importa qual for a atividade, faça de modo constante, seja 20 minutos de manhã e 40 minutos à noite, seja três vezes ao dia. O mais importante mesmo é ter ritmo e frequência para que sua mente funcione de modo fluido.



1.1 Objetivo: [Sua meta com sua mente] - Mente sadia, reduzir estresse, controle emocional e boa memória.
1.2 Estratégia: [Como alcançar] - 3 x 20 min., 6 x 10 min. ou 12 x 5 min.
1.3 Recursos: [O que você precisa para manter este hábito] - Ar puro, tapetinho e luz.
1.4 Método: [Escolas de estudo da meditação] - Zazen, Vipassana, Mantras.
1.5 Técnica: [Procedimento para a prática] - Ritmo e frequência.
1.6 Jogadores: [Seu nome gamer] - eL_Nino_Loco.
1.7 Produto: [Sua mente após a prática] - uma memória RAM limpa.
1.8. Pontuação: [O efeito do seu trabalho mental] - Mais ritmo e frequência.

A importância psicológica de trabalhar este nível de nossa mandala é essencialmente porque respirar e estar presente é algo que nós temos que praticar a todo o momento em nossas vidas. Fundamentalmente, é o nível de oxigenação que você coloca no seu cérebro que tem o poder de ativar ou descansar todo o poder da sua mente pela regulação das suas frequências cerebrais e pela queima de energia. Quanto mais tempo você se dedica a isto, mais irá empoderar sua mente a ver além e desenvolver suas habilidades de crescer no **presente**. A arte da meditação poderia ser chamada de meta-jogo da vida, pois é a que ensina sozinha a você tudo o que será necessário. Todo o tempo investido nela é investido no seu poder de afiar suas habilidades e performance.

O motivo de usar um nome *gamer* ao invés de seu nome real é precisamente começar um meta-jogo com você mesmo e colocar você para criar uma nova identidade para você mesmo, a qual irá além da que sua família e sociedade lhe deram e o ajudará a se ver de fora. É como no filme *Matrix*, no qual o nome do personagem é Anderson, mas sua segunda identidade (a qual é mais verdadeira) é Neo, nos submundos da *internet*. Isso também acontece em algumas religiões, em que uma pessoa iniciada recebe um nome espiritual por um mestre para ajudá-lo a desapegar-se do seu ego.

Use desta mesma mecânica e crie para si mesmo um nome *gamer*, colocando a voz do seu Ego no seu lugar, de modo que aja como uma peça, não como jogador deste jogo. Isso o ajudará a criar uma voz nova, que fala o seu nome em terceira pessoa.

#4.1.1.1.3. Segunda Camada - Corpo

No anel do corpo, tento tomar consciência de alguns esportes e hábitos alimentares que me ajudam a ter vitalidade para os desafios diários. Aqui eu posso definir rotinas, como correr pela manhã, praticar ioga e definir minhas metas para saúde, métricas e metodologias de treinamento.

2.1. Objetivo: [suas metas com seu corpo] - um corpo saudável.
2.2 Estratégia: [seu treinamento e rituais alimentares] - treinar algo e comer bem.
2.3. Recursos: [recursos necessários para a prática] - comida, espaço e academia.
2.4. Métodos: [artes em prática] - nutrição vegana, artes marciais (kung fu) e *pollock*.
2.5. Técnica: [procedimento para a prática] - treinamento em grupo e treinamento individual.
2.6. Jogadores: [seu nome real] - Rodrigo.
2.7. Produto: [entregas] - refeições e sessões de treinamento.
2.8. Pontuação: [métricas] - métricas de saúde e de performance.

O anel do corpo pode também conter as informações sobre processos nutricionais diários e logísticos. Além disso, bibliografias densas podem ser usadas para manter acompanhamento de como sua comida pode trazer melhorias para sua saúde e ajudar no seu crescimento.

No seu uso mais profundo, este anel também pode manter informações sobre o *hardware* que suporta as atividades diárias do seu corpo e sua restauração, como sua cama, seu quarto, suas ferramentas de cozinha, suas roupas, seus sapatos e seu material esportivo.

#4.1.1.1.4. Terceiro Anel - Social/Familiar

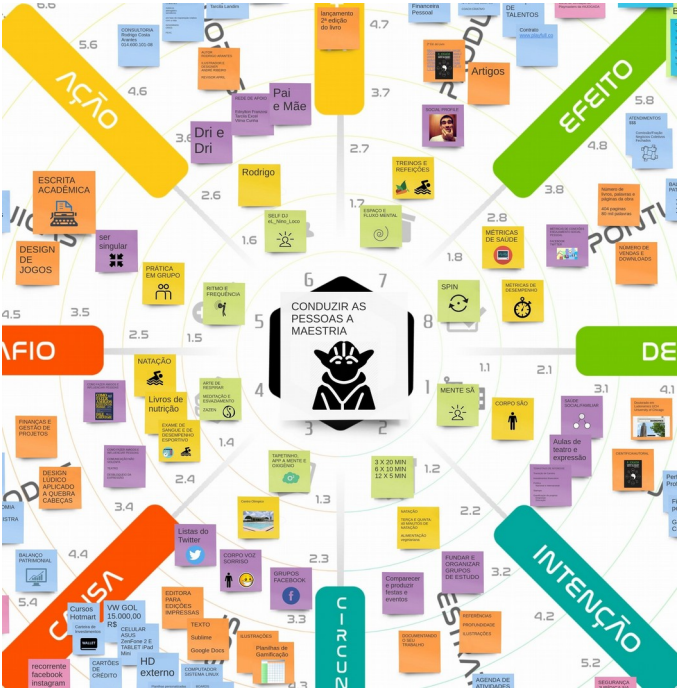
Em volta do corpo normalmente existe uma rede de outros corpos que integram você em sua família e círculos sociais. Já que estar com as pessoas que mais amamos tem que ser uma prioridade em nossas vidas, aqui eu tenho espaço para me manter consciente do que está acontecendo semanalmente e mensalmente nesses círculos.

3.1. Objetivo: [sua saúde social/familiar] - fazer aulas de teatro.
3.2. Estratégia: [seus rituais sociais e familiares] - brincar e viajar em família, participar de grupos de *gamers* e eventos de *gaming*.
3.3. Recursos: [suas ferramentas de interação social] - corpo, sorriso, mídias sociais.
3.4.. Métodos: [suas fontes ou manuais sobre relacionamentos sociais] - teatro, Como Fazer Amigos e Influenciar Pessoas - Dale Carnegie.
3.5. Técnica: [sua performance social] - ser autêntico.
3.6. Jogadores: [sua rede de suporte] - pais, parentes, um parceiro romântico, amigos com quem você pode contar.
3.7. Produto: [seu *profile* social] - suas redes de social media, seus canais de comunicação que constroem sua imagem social.
3.8. Produto: [métricas] - métricas de conexões e engajamento social.

Deve-se lembrar que em algumas pessoas você pode confiar, ao passo que com outras pessoas você sabe que pode contar. Este espaço é para as pessoas que você pode confiar e contar, isto é, as que genuinamente se importam com você. Caso você não saiba a diferença, faça aqui uma lista das que estão no top 10 (mantendo com no máximo 10).

#4.1.1.1.5. Quarto Anel - Obra Autoral - Científica ou Artística

O poder vem da autoridade, e ter autoridade é ser autor de alguma coisa. No quarto anel, desenvolvo meus trabalhos como pensador e escritor sobre negócios, gamificação e desenvolvimento criativo. Explico aos meus clientes o quão profunda é a importância desta camada, pois ela empodera seu nome com autoridade para se posicionar sobre qualquer tópico que você tenha habilidades no mercado. Contudo, esta autoridade pode existir somente através do desenvolvimento e publicidade da sua obra, a qual, nesse contexto, tem significado derivado da palavra latina *opus* - algo que você desenvolve **voluntariamente** e motivado por amor, o que acumula, a longo prazo, **valor** a sua marca pessoal.



4.1. Objetivo: [Obra autoral científica/artística] - PhD. em Ludonomia.
4.2. Estratégia: [diferencial criativo/cronograma] - linguísticas e ilustrações.
4.3. Recursos: [o que você vai precisar para a sua obra ou pesquisa] -

computador e ferramentas de edição de texto.
4.4. Métodos: [arte ou ciência de base para que você desenvolva] - referências científicas às publicações sobre economia e negócios.
4.5. Técnica: [habilidades criativas] - escrita científica ou artística.
4.6. Jogadores: [autores e auxiliares] - você e seus parceiros, os co-escritores e revisores.
4.7. Produto: [entregas finalizadas] - teses, artigos e livros publicados.
4.8. Pontuação: [métricas de tamanho e audiência] - número de livros vendidos, número de páginas e palavras da obra e quantidade de publicações.

Nesse âmbito, tento manter o acompanhamento dos meus passos e metas como escritor e cientista, monitorando, por exemplo, a vontade de "publicar meu livro em inglês" e o sonho de terminar meu PhD em Ludonomia". Este anel também permite que eu esteja ciente das minhas ferramentas, métodos e técnicas de pesquisa, leitura e escrita.

O motivo pelo qual este anel é fundamental é que nele há a ponte entre seu mundo interior e exterior para o resto da economia, através da interface que é a sua marca pessoal, bem como o capital simbólico que está ligado ao seu nome.

#4.1.1.1.6. Quinto Anel - Perfil Profissional / Negócios

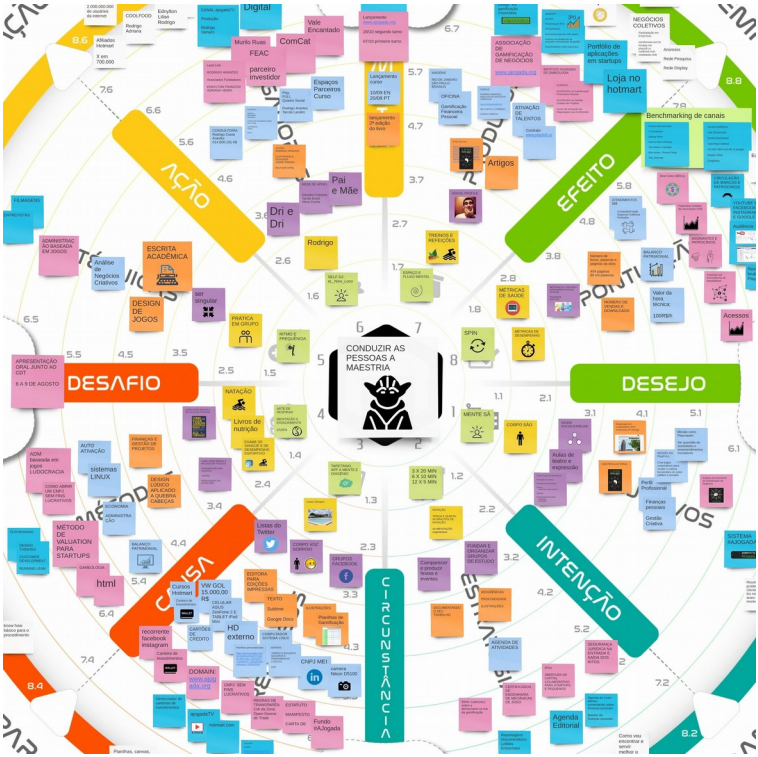
Através do trabalho científico/artístico vem a credibilidade necessária para o seu perfil profissional ou negócio ser visível. Aqui vem o ponto que você começa a existir como profissional significante para o seu mercado ou indústria. Para trabalhar em seu próprio negócio ou para uma grande corporação, você tem que fazê-lo alinhado à vida que você deseja viver e aos valores que você acredita, caso contrário, tudo nunca irá fluir.

Este anel exige uma grande quantidade de informação, porque estabelece a base principal para produtividade. Neste domínio entrarão, por exemplo, questões sobre: o escritório da sua empresa, ateliê ou estúdio; seu carro; computador, bibliotecas de livros e arquivos (capital intelectual); seu sistema operacional, *tablet*, telefone; seus calendários e agenda de atividades; suas câmeras, cartões de negócios, cartões de crédito, contas bancárias e *websites*, bem como o mais importante: a estrutura legal da sua empresa/trabalho, que é o seu **contrato**.

5.1. Objetivo: [missão pessoal] - Missão do *Playmaster*: ser um guardião do compromisso societal em empreendimentos de risco e ajudar a inovação a vencer e as empresas a prosperarem.
5.2. Estratégia: [sua estratégia de *marketing*] - aulas semanais e agenda de atividades.
5.3. Recursos: [todas as coisas que você precisa para trabalhar] - escritório, computador, carro, bibliotecas de livros e arquivos, *softwares, tablets*, celulares, calendários, câmeras, cartões de negócios, cartões de créditos, contas bancárias, *websites*, dinheiro e contrato.

5.4. Método: [tópico principal da sua educação formal] - Administração e Economia.
5.5 Técnica: [sua competência principal] - avaliação de negócios.
5.6. Jogadores: [você e seus sócios] - Rodrigo Arantes, Tarcila Landim, Luciano Santa Brígida.
5.7. Produto: [seu negócio ou seu CV] - analista de negócios criativos na *PlayFULL.CO. Corporate Gamification.*
5.8. Pontuação: [valor da sua planilha de balanço patrimonial] - planilha da *PlayFULL.CO.*

#4.1.1.1.7. Sexto Anel – Associação/Coletivo



No sexto anel, você pode representar associações e coletivos em que o seu negócio participa. Neste anel é possível representar parceiros do seu negócio e outros jogadores necessários para o seu negócio funcionar. Além disso, documentos políticos como um manifesto e um estatuto social, marca coletiva,

são recursos representados aqui.

6.1. Objetivo: [missão política] - Capacitar e graduar novos *playmasters* pelo mundo para espalhar a administração baseada em jogos em todos os setores da sociedade.
6.2. Estratégia: [seu plano de *marketing*] - *newsletters, meetups* de empreendedores e jornalismo econômico.
6.3. Recursos: [tudo que a sua rede precisa para funcionar] - escritório ou espaço para reuniões, computadores, bibliotecas de livros e arquivos, conta bancária, *websites*, dinheiro e estruturas legais.
6.4. Métodos: [os principais manuais e livros da sua rede] - *Game Design, Gamificação* e *Lean Startup.*
6.5. Técnica: [as competências principais do seu grupo] - Administração Baseada em Jogos.
6.6 Jogadores: [você e sua comunidade] - Rodrigo, Luciano e Ednylton.
6.7. Produto: [associações de classe, coletivos ou grupos políticos dos quais você faz parte] - #AJOGADA, Associação para Gamificação de Negócios e Ludocracia.
6.8. Pontuação: [Métricas de Sucesso] - planilha de balanço da organização, partido ou associação.

Este anel é necessário para colocar em contexto seus negócios e atividades profissionais e para sua integração com o ecossistema, num mercado no qual todos os tipos de setores colocam o seu capital político, construindo legitimidade e autoridade política para a disputa de influência política e recursos públicos com outras indústrias e setores.

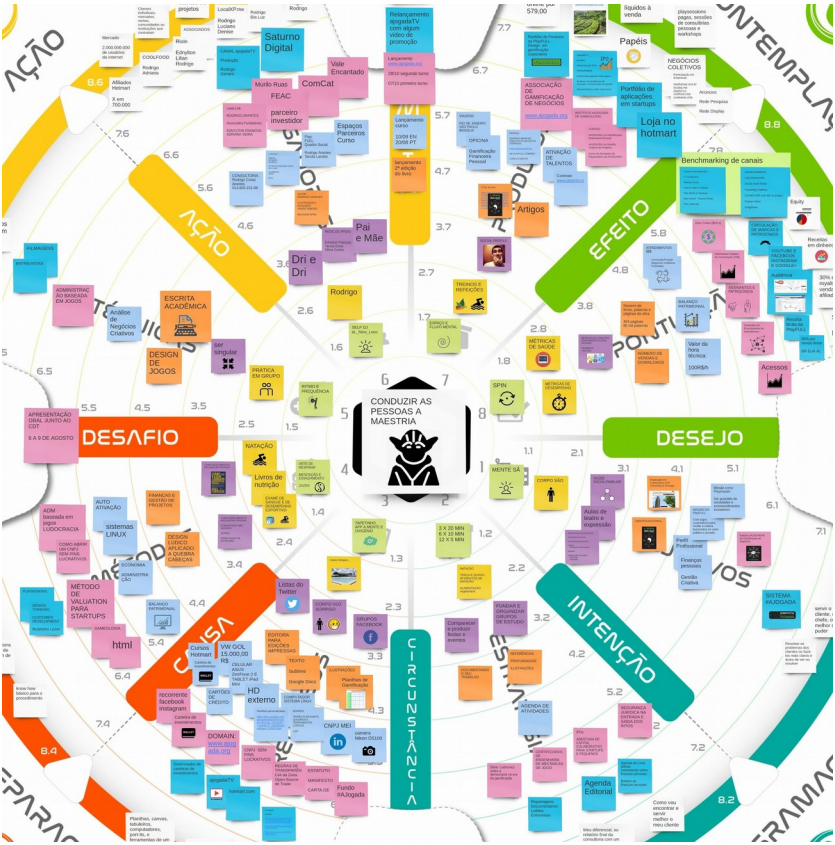
#4.1.1.1.8. Sétimo Anel - Aposentadoria: o plano de negócios da sua libertação financeira

No sétimo anel, recomendo que as pessoas definam sua visão para um projeto escalável com uma meta de pelo menos 7 dígitos em um plano com visão de 5 anos ou mais, no qual podem investir para o futuro alguma parte do seu tempo ou dinheiro, de modo a desenvolver alguma ideia que possa alcançar uma escala de público massiva. É neste ponto que você irá investir o seu melhor, com o propósito de resolver um problema de mais de um milhão de pessoas. O objetivo é receber pelo menos um dólar para cada pessoa que você atenda e gerar dinheiro suficiente para a sua aposentadoria, no estilo de vida necessário ou desejado. Se você escolher não jogar como empreendedor, terá que jogar como investidor e colocar suas economias em banco, imóveis, ações ou qualquer outro ativo ou instituição que você não poderá controlar totalmente.

De qualquer modo, nós todos temos que diversificar as cestas onde colocamos

os ovos e virtualmente, qualquer tipo de portfólio de investimentos com concentração demais é perigoso. Seja petróleo, tecnologia ou criptomoedas, existe risco em estar dentro ou fora de qualquer mercado. Semelhantemente, o melhor caminho para a liberdade financeira tem que ser uma combinação de ser tanto **negociador** como um **criador** de ativos, papéis, burocracias e toda esta documentação do *private equity* negociada nos mercados de capitais.

Quando um jogador decide juntar-se ao exército do empreendedorismo, este começa a ser introduzido através de vendas ao mercado consumidor para depois se tornar capaz de criar e vender no mercado de capitais uma participação no contrato, que são as fundações de um negócio que pode ser baseado em qualquer coisa, desde ensinar arte *on-line* até cavar petróleo no Oriente Médio. Percebe-se, assim, que isto pode ser mais recompensador que investir nas iniciativas de outras pessoas. Por outro lado, o empreendedor é o soldado que luta e corre mais risco do que os negociadores de ativos para ganhar terreno nos mercados de consumidores.



Este anel deve juntar todas as informações que forem importantes para o desenho deste projeto. O seu nome/domínio, público, metodologia, ferramentas de desenvolvimento, patentes e suas métricas de resultados ou um plano de negócios devem ir para um portfólio de investimentos que tem que ter mais que de sete dígitos no longo prazo.

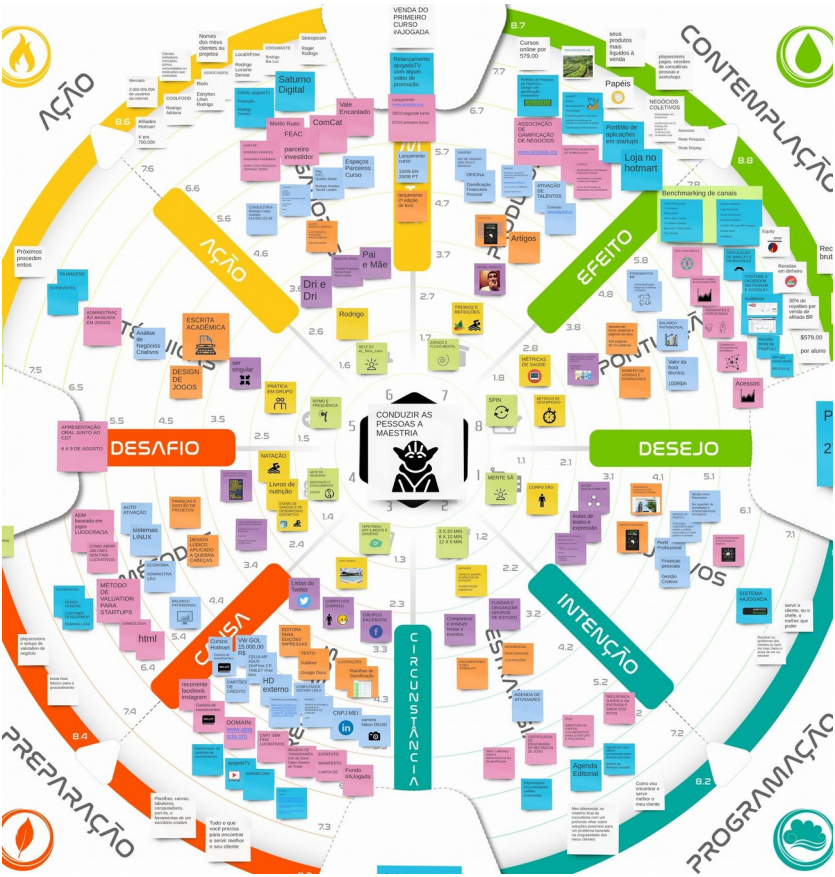
7.1. Objetivo: [missão do portfólio] - Dar-me liberdade financeira.
7.2. Estratégia: [a estratégia do seu portfólio] - *demo-edu-diver-centrismo* (eu coloco meu dinheiro e energia em projetos de **diver**são e valor **edu**cacional, alavancados na densidade **demo**gráfica como fonte de demanda futura).
7.3. Recursos: [todas as coisas que você precisa para desenvolver e gerenciar esses projetos] - *softwares* de gestão financeira, equipamento de produção de vídeo e estruturas legais de negócios.

7.4. Métodos: [o conteúdo central do seu negócio] - Administração e Economia.
7.5. Técnica: [competências centrais do seu projeto] - Valuation de negócios e gestão baseada em jogos.
7.6. Jogadores: [você e sua comunidade] - Empreendedores criativos.
7.7 Product: [seu portfólio de ativos] - Negócios, *private equities,* patentes, marcas, ações e imóveis.
7.8.Pontuação: [seu *status quo* em % das suas realizações pessoais em métricas] - o *valuation* do meu presente portfólio é baseado em projeções até a data ou meta planejada para aposentadoria.

Este anel também explica como todos os outros anéis que vem antes são igualmente partes do seu fundo de aposentadoria. Seu capital político, seu negócio, seu trabalho autoral, seu capital social, a saúde do seu corpo e mente também contam nesta *Quest* para conquistar a cifra que você precisa para sua libertação financeira.

#4.1.1.1.9. Oitavo Anel - Clientes/Projetos

O último anel é reservado à ação (dinheiro) mais próxima que você tem objetivo de gerar. Aqui é o espaço em que você vai acompanhar os relacionamentos com os seus clientes, vendas e os projetos de curto prazo que você está desenvolvendo. Este processo começa com o seu fluxo de caixa e seus números de receita bruta.



8.1. Objetivo: [servir o cliente ou o chefe da melhor forma que puder] - resolver os problemas dos clientes ou fazê-los mais claros e fáceis de ver ou resolver.
8.2. Estratégia: [a estratégia do seu cliente] - meu diferencial ou relatório final da consultoria, com um profundo olhar sobre soluções possíveis para um problema baseado na singularidade dos meus clientes.
8.3. Recursos: [todas as coisas que você precisa para servir ao seu cliente] - planilhas, canvas, tabuleiros, computadores, *post-its* e ferramentas de um escritório criativo.
8.4. Métodos: [*know-how* básico para o procedimento] - *Playsessions* e *setups* de *valuation* de negócio.
8.5. Técnica: [próximo procedimento] - neste espaço, eu coloco os procedimentos mais próximos programados com o meu próximo cliente.
8.6. Jogadores: [Clientes individuais, mercados, nichos, comunidades ou

instituições que contratam] - Nomes dos meu clientes ou projetos.
8.7. Produto: [seus produtos mais líquidos à venda] - *Playsessions* pagas, sessões de consultorias pessoais e *workshops* de gamificação financeira.
8.8 Pontuação: [receita bruta] - minhas receitas atuais e o próximo negócio na mesa.

Neste setor, posso monitorar informações sobre propostas de negócios, *deadlines*, entregas, negócios e parceiros de mercados, assim como elementos relacionados.

Este anel é puramente operacional e também é essencialmente o *link* que puxa toda a corrente, assim como uma engrenagem. O quadro dá a elas mais urgência do que aos outros anéis, uma vez que são eles que trazem o fluxo de caixa à operação e o torque do crescimento. Contudo, eles são também o nível mais baixo de investimento estratégico do seu tempo.

Isso quer dizer que os clientes não só devem ser servidos primeiro, mas também concluídos primeiro, para que exista tempo livre no resto da semana para ir a eventos públicos, desenvolver produtos escaláveis, manter processos internos limpos, ter seus estudos em dia, ter tempo para a sua família e cuidar de sua saúde física, mental e espiritual.

Este anel é a linha básica de suas decisões e escolhas econômicas, uma vez que se coloca como minha hora técnica básica (em torno de 100$/h) e me ajuda a julgar quando um negócio está ou não me pagando bem. Quando a oferta é abaixo desse número, ela aumenta a vantagem de investir este tempo em outras iniciativas.

Finalmente, para ajudar a julgar e priorizar suas próximas ações, adicionando outras variáveis, existe também um modelo simples proposto por David Allen (detalhado por Chris Bailey, a seguir), que se chama “o modelo de quatro critérios”.

1. Contexto
2. Tempo disponível
3. Energia disponível
4. Prioridade

Em que **contexto** você está? Se você está no trabalho, vai ser bem difícil pra você limpar a cozinha. O contexto que você está diminui a lista de ações possíveis consideravelmente.
Quanto **tempo** você tem disponível? Quanto tempo até que sua próxima reunião ou compromisso? Ter uma reunião em 1 hora ou 10 minutos vai mudar drasticamente o número de coisas que você pode realizar.
Quanta **energia** você tem? Depois que você determina o contexto e tempo disponível, veja quanta energia física e mental você tem para realizar alguma coisa.
Finalmente, qual é a tarefa mais **prioritária** que você será capaz de concluir com o tempo

e a energia que você tem?

A grande sacada deste modelo é que ele reduz a tomada de decisões de uma tarefa chata em um processo sistemático e útil O modelo funciona melhor com o sistema de produtividade do Allen, mas ele pode ser aplicado, de fato, por qualquer um. (Bailey, 2013, para. 2-3).

#4.1.2. Agenda: Ritualgorítimos

O propósito desta abordagem concêntrica é dar a você uma ferramenta que ajude, na era da informação, a viver no presente e se concentrar, já que há uma sobrecarga de informação que nos torna confusos e mentalmente estressados com o caos e as distrações que constantemente entram em nosso ambiente e interfaces de trabalho.

Se você colocar ordem e prioridades, bem como sincronizar as suas tarefas com seu tempo diário e as vontades interiores com suas demandas externas, você pode treinar a si mesmo para conhecer o seu fluxo e saber como mantê-lo, para saber, assim, como melhor usar seu tempo, energia e *momentum,* criando espaços para o foco e a atenção, de forma que eles possam acontecer e crescer. Por este propósito, muitos pensadores brilhantes, artistas e gênios têm desenvolvido seus rituais diários que os ajudaram a liberar seus caminhos e a soltar seus espíritos criativos.

Pense cada dia como um pulso sobre aqueles anéis de você mesmo. Todos os dias, você pode levantar meditando sobre o dia que está chegando, praticar alguns esportes ou ioga e fazer uma preparação nutricional para o dia, cuidando da sua família e trabalho. É como um pulso que vem de dentro para fora, em que se abre a possibilidade de pensar sobre o propósito da sua vida, sobre quanto você ama amar o que você ama e quem você ama, assim como sobre a gratidão que sente por estas coisas e pessoas. Assim, o desafio que você tem é fazer a onda deste pulso de energia vencer, expandindo-a para o mundo exterior e vencendo a onda de demandas que o mundo impõe sobre você e que te causam medo.

Tendo seu dia dividido em janelas de tempo, nas quais você pode trabalhar com liberdade e foco, com pausas sistemáticas para reenquadrar a Big Picture e então mergulhar novamente, suas tarefas podem ser planejadas através do dia e da semana, de acordo com esta ordem de prioridades. Pode-se agendar atividades de horário fixos, deixando algumas atividades e priorizando outras, de acordo com a conveniência do contexto e *momentum* de energia e humor.

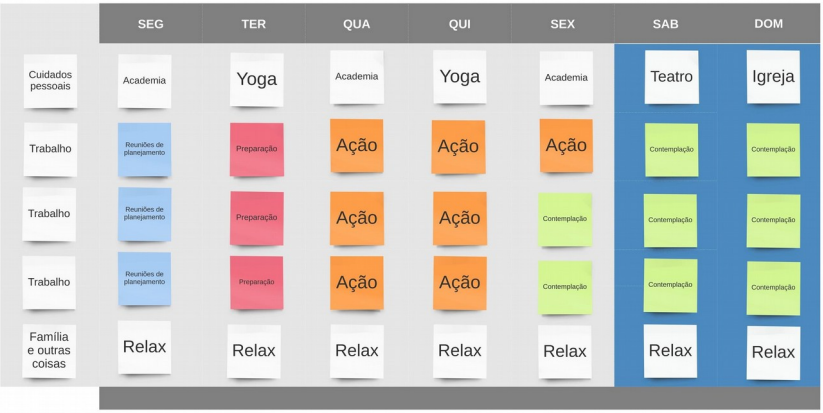
Modelar sua “semana ideal” pode ajudá-lo a estar mais consciente sobre como você está usando seu tempo e energia. Além disso, é possível que se faça

comparações ao longo das semanas e meses, observando como você está evoluindo com as novas estratégias que experimenta.

Por exemplo, alguém pode descobrir que comendo vegetais e praticando esportes (segundo anel) é possível ter uma hora a mais de energia para trabalhar ou ler todos os dias (quinto anel), bem como um corretor da bolsa pode descobrir que técnicas de respiração de ioga (primeiro anel) ajudam a manter melhores decisões de investimento envolvendo risco (sétimo anel) e aprender como acompanhar estes efeitos diariamente. A geometria fractal dos modelos da mandala nos ajudam a ver como estes efeitos se exponencializam a partir dos hábitos e rotinas em resultados concretos de vida. O tempo investido em anéis internos tem efeito multiplicador sobre os anéis externos quando esta arquitetura é organizada, porque o efeito delas sobre a vida é *sistêmico*. Como se sabe, bons rituais diários foram provavelmente o grande segredo de muitos gênios famosos conhecidos hoje. Outra informação útil é que muitas pessoas (ex.: Maxwell Matz e Charles Duhhig) dizem que leva 21 dias para um novo hábito ou conhecimento se tornar parte de você. Esta, por exemplo, pode ser uma maneira simples de conseguir reprogramar você mesmo para novos níveis de bem-estar.

Esta é uma adaptação da tabela proposta pelo *coach* Michael Hyatt, que sugere uma abordagem para gestão do tempo da semana, separando tempo e agenda por fases.

Esta abordagem é muito efetiva por conter um algoritmo para priorização do tempo e foco.

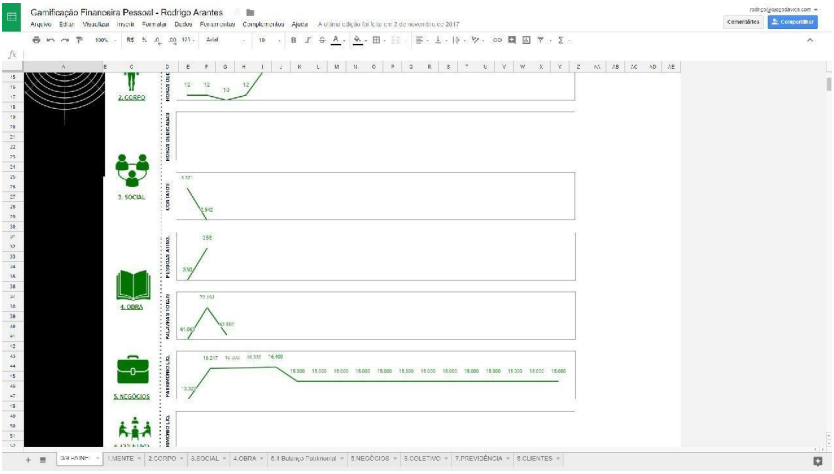


Agenda semanal ideal, inspirada em: https://michaelhyatt.com/ideal-week/

Este quadro me ensinou a “atacar” tarefas e trabalhos urgentes na segunda-feira e terça-feira, para que, desta forma, eu termine minha semana na quinta-feira e possa ter mais tempo para escrever e ler no fim de semana. Isto também me ajuda a fazer progresso toda semana, tanto em meus negócios, como também nos meus trabalhos científicos - nos quais tenho mais prazer -, somente seguindo a ordem das cores definidas na minha mandala. Na segunda-feira, planejo as atividades, marco reuniões e ataco tarefas urgentes. De terça a quinta, eu preparo e ajo em reuniões importantes, para que na sexta eu já esteja relaxando e contemplando minha performance semanal. Depois, o ciclo reinicia e começo a pensar na próxima semana, também reservando tempo para escrever. Este modelo de agenda nos mostra como melhor organizar o tempo para estar pronto para os gatilhos comuns das rotinas semanais e para saber como balancear dois lados da vida: trabalho e diversão.

#4.1.2.1. Analytics - Planilha de Gamificação Financeira Pessoal

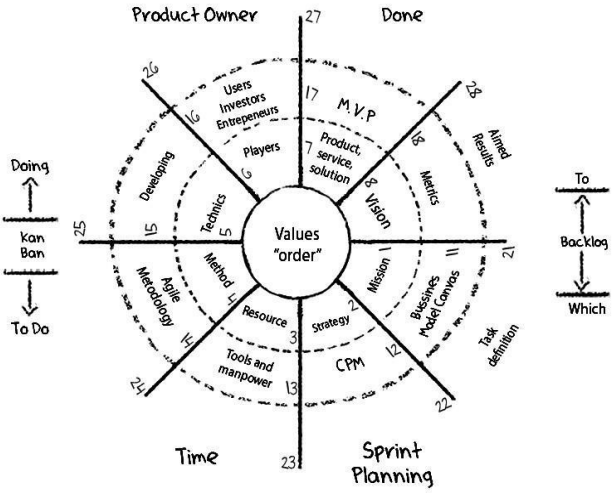
Ao concluir a construção da mandala, o usuário do sistema terá gerado dados suficientes para alimentar uma planilha que desenvolvi para acumular e analisar os dados da evolução de um projeto financeiro e pessoal por longos períodos. Essa planilha se encontrará gratuitamente disponível e atualizada no site *ajogada.org/loja*.

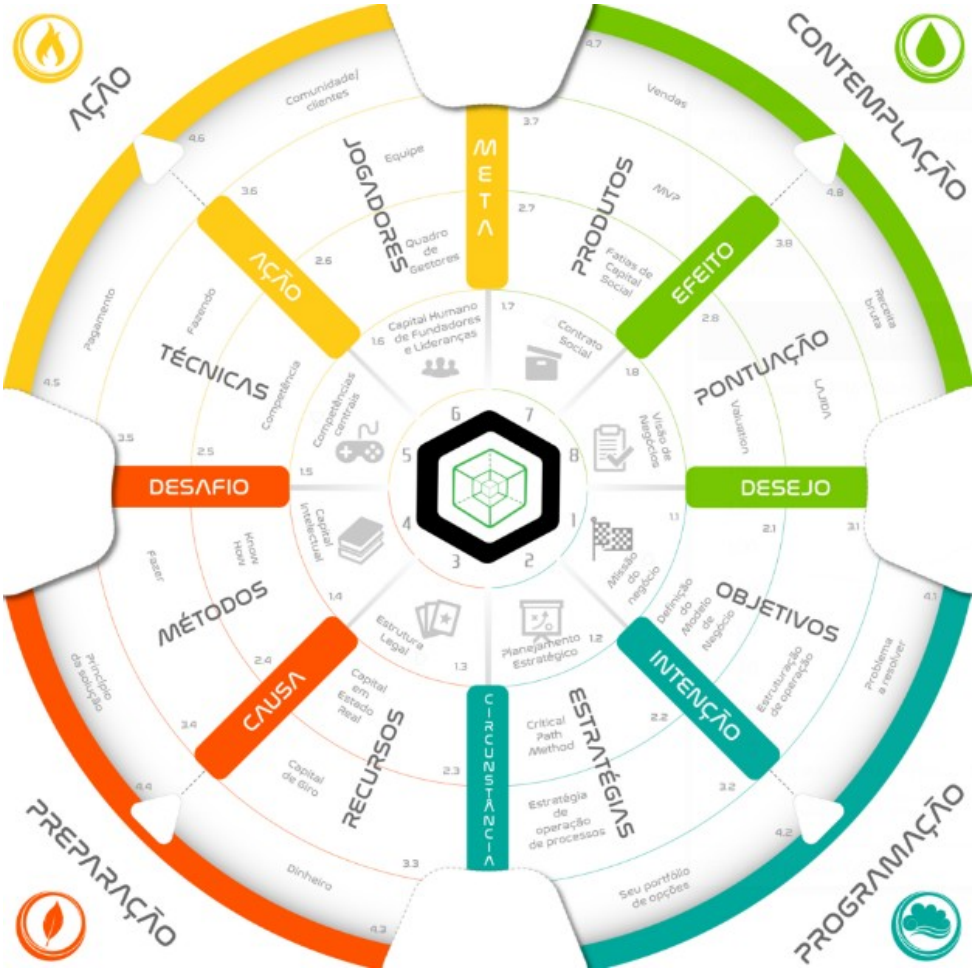


Para uma boa gestão financeira pessoal, é recomendável que seus dados sejam atualizados e acompanhados pelo menos uma vez ao mês.

#4.2.1 Plano de Negócios - A mandala de 33 células

A mandala de 33 células foi basicamente desenhada para ser um canvas que te dá visão das camadas principais de pensamento para a gestão: operação, tática e estratégica.





#4.2.1.1. Primeiro Anel - A inteligência do negócio

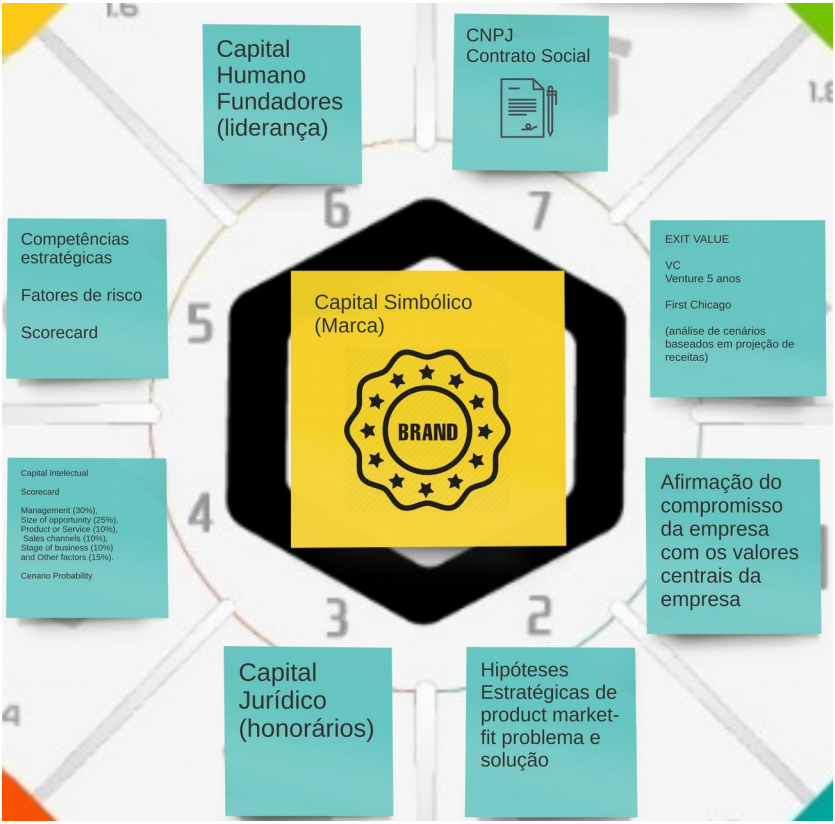
No primeiro anel em volta do centro, vemos os marcos teóricos do sistema. Enquanto o segundo anel é o corpo do sistema, o primeiro anel foca a sua inteligência e os conceitos que servem como estrutura para o resto do sistema.

Para levantar um prédio, engenheiros e arquitetos precisam fazer cálculos, os quais são baseados em teorias físicas e matemáticas. Quanto maior o domínio dos engenheiros sobre os princípios destas ciências, melhor será o uso dos

materiais e mais seguro será a estrutura e a qualidade do que será construído. Mesmo assim, por ser imaterial, toda a inteligência de um projeto de um arranha céu, com toda sua complexidade e dados, podem caber em um pequeno *pen drive*.

Este anel determina o planejamento estratégico do sistema e revela a mente do estrategista. Ele define a missão, visão e metas do sistema, assim como estratégias, métodos e técnicas para alcançá-los. Aprimorar somente um destes elementos é aprimorar o sistema inteiro radicalmente. É por isso que se diz que o ativo mais importante de uma organização é o conhecimento que ela possui, porque **conhecimento é poder**.

Este anel dispõe toda informação sobre missão e visão, capital intelectual, competências estratégicas e capital legal relacionado ao negócios e seus fundadores ou quadros de comando.



1.1 Objetivo [missão do negócio] - afirmação do compromisso da empresa com seus valores centrais.
1.2. Estratégia [planejamento estratégico] - hipótese estratégica de *problem-market fit* entre problema e solução; diferenciação de mercado; vantagens competitivas estratégicas.
1.3. Recursos [estrutura legal] - honorários, taxas, licenças e tributos para abertura de um negócio.
1.4. Métodos [capital intelectual] - conhecimento em propriedade da empresa.
1.5. Técnicas [competências centrais] - competências e habilidades em posse da companhia.
1.6. Jogadores [capital humano de fundadores e lideranças] - nomes dos fundadores.
1.7. Produto [contrato social] - Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas e regras de governança.
1.8. Pontuação [visão de negócios] - visão a longo prazo de metas de receitas e valor de mercado.

#4.2.1.2. Segundo Anel - A Arquitetura do Sistema

O segundo anel materializa o que é concebido no primeiro anel e incorpora a inteligência em um corpo com uma arquitetura de negócios que contempla ferramentas, equipamentos, *apps* e *websites* que tornam a operação possível.

Na tentativa de criar um modelo genérico capaz de acomodar diferentes tipos de sistemas e complexidades, selecionei algumas das ferramentas mais modernas de administração usadas para criação e desenvolvimento enxuto de novos modelos de negócios. Abaixo há uma descrição breve de cada um deles:

Lean Startup - Esta metodologia é uma filosofia de desenvolvimento de negócios desenhada especificamente para a indústria da tecnologia, mas aplicável a qualquer indústria, o que popularizou importantes conceitos, de modo a minimizar o risco no desenvolvimento de novos negócios. Seu conceito mais importante é o de Produto Minimamente Viável (*MVP*), que é um produto desenvolvido primeiramente com somente o esforço mínimo, de modo a testar a resposta do mercado às suas premissas estabelecidas na primeira camada. Depois, este produto minimamente viável é potencializado em um processo dialético com o mercado chamado *Customer Development*. Esse processo ocorre, por exemplo, quando uma companhia decide abandonar uma estratégia anterior para se dedicar a uma nova, com objetivo de realizar um potencial maior. Além disso, o movimento *Lean Startup* também popularizou a ideia de ciclos de desenvolvimento, mensuração e aprendizagem sobre os negócios,

assim como o conceito de *pivot*.

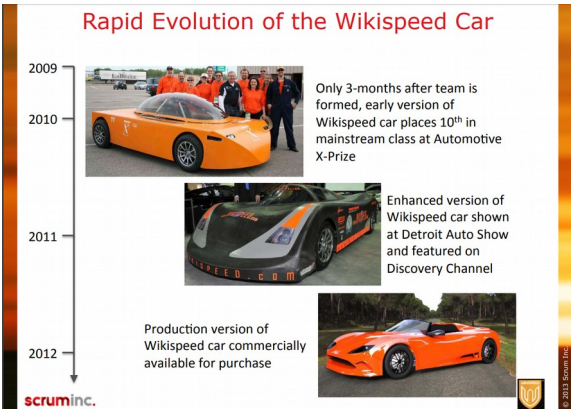
Business Model Canvas - esta interessante ferramenta é um modelo usado para colocar em um único plano todos os elementos para criação de um modelo de negócios de uma maneira flexível e ágil para ser testada, validada e aprimorada rapidamente. É a principal ferramenta atual para a elaboração de modelos de negócios baseados em produtos ou serviços.

Metodologias Ágeis - são metodologias de desenvolvimento de *software* que vêm de empresas que trabalham com construção e aperfeiçoamento de *software* nas mais intensas pressões, as chamadas "fábricas de *software*". Alguns exemplos são o XP (*extreme programing*), Scrum e *Kanban,* cuja operação será detalhada no terceiro anel do sistema.

CPM (*Critical Path Method*) - também chamado de método do caminho crítico, este é um método de análise e planejamento de projetos usado para calcular o tempo mínimo necessário para a realização de um projeto baseado no estudo sobre quais tarefas podem ser performadas em paralelo e quais necessitam ser performadas sequencialmente. CPM é uma ferramenta avançada para organizar e otimizar matematicamente sequências de tarefas e uso de tempo.

XP (*Extreme Programming*) - é um tipo de metodologia de desenvolvimento ágil de *software* que advoga o trabalho em pares com revisão constante de código, ao mesmo tempo em que são capacitados os trabalhadores menos habilidosos com a supervisão e experiência dos mais habilidosos.

Estas ferramentas de administração são usadas nas mais competitivas indústrias existentes hoje. Contudo, sua eficiência também já foi provada em outras indústrias e áreas de trabalho. Um recente caso que merece ser mencionado foi o do grupo de engenheiros do time *Wikispeed,* que participou em uma competição internacional para produzir um carro capaz de rodar 50 km/l, mais que três vezes melhor do que a média da indústria. Após 3 meses e sem nenhum investimento, o time alcançou marca máxima em *crash tests* com o modelo, ganhando uma competição internacional em 2011, mesmo usando basicamente as ferramentas colaborativas mencionadas e outras ferramentas colaborativas livres e disponíveis na *internet*. O mesmo feito levaria décadas para ser desenvolvido com o uso dos métodos tradicionais da indústria automobilística.



Este resultado indica que os princípios da engenharia e da gestão de *software* são diferentes e evoluíram os princípios industriais de gestão. A engenharia industrial se especializou na gestão do poder em estado sólido e bruto, enquanto a outra se desenvolveu na gestão da inteligência. Estas ferramentas acima combinadas são capazes de feitos extraordinários, mesmo lidando com projetos de alta complexidade e poucos recursos. Contudo, pode-se pensar também no quanto são úteis para projetos simples. Para um uso mais avançado do *board* #AJOGADA no desenvolvimento seus sistemas, vale dedicar um breve tempo para entender e dominar estas ferramentas de trabalho, mesmo que isso não seja uma condição.

2.1. Objetivo [definição do modelo de negócio] - breve definição do modelo de negócios baseado na estrutura básica do *Business Model Canvas*.
2.2 Estratégia [*Critical Path Method*] - sequência e ordem de ações que precisam ser feitas para o caminho mais eficiente de execução.
2.3. Recursos [capital em estado real] - imóveis (*real estate*), capital fixo, equipamento, *apps*, *websites* e *toolkits*.
2.4. Métodos [*know-how*] - *know-how* produtivo em posse da empresa e *know-how* em desenvolvimento ágil
2.5. Técnicas [competência] - XP e a lista de competências em posse da companhia.
2.6. Jogadores [quadro de gestores] - nomes dos donos e investidores.
2.7. Produto [fatias de capital social] - total das partes do capital legalmente incorporado à sociedade.
2.8. Pontuação [*valuation*] - VPL (Valor Presente Líquido) do plano de negócios.

#4.2.1.3. Terceiro Anel - o sistema em operação

O terceiro anel do sistema é basicamente o sistema em curtos ciclos de operação. No caso deste, assim como é a prática do *Scrum* e de metodologias de desenvolvimento ágil, os ciclos normalmente duram entre uma ou duas semanas. Neste anel, as metas e tarefas do sistema são organizadas com mais detalhes para a execução.

Product Backlog - o *backlog* é uma lista de definições das tarefas a serem realizadas no ciclo de desenvolvimento *Scrum.* Ele define o "quê" e o "para" das tarefas a serem performadas durante os ciclos de desenvolvimento, que esta metodologia chama de *sprints*.

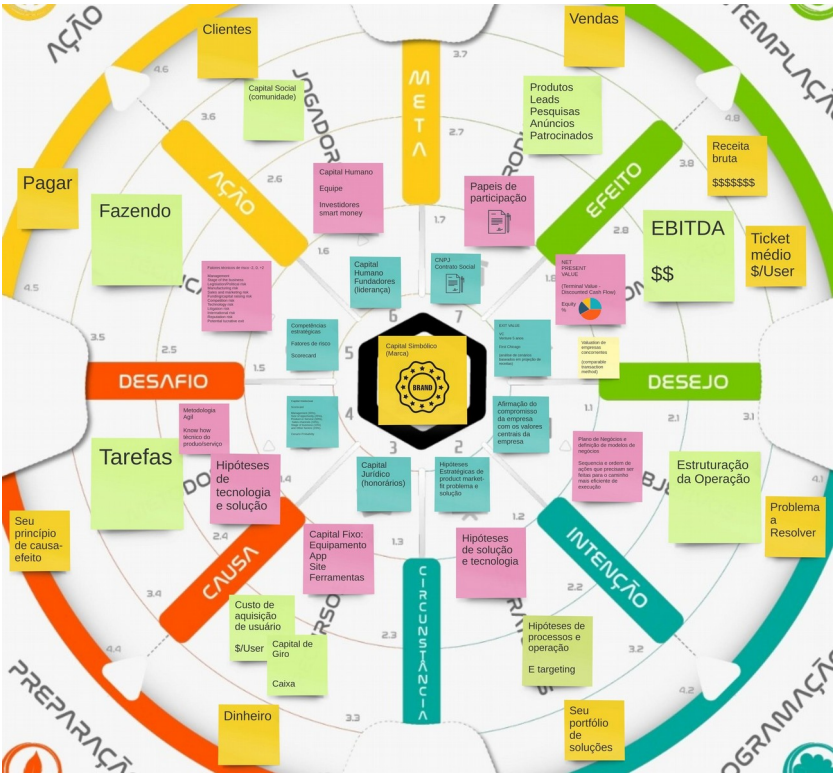
Kanban - derivada da Administração Japonesa, esta tabela é baseada na organização do trabalho em progresso através de uma ferramenta visual. Um quadro de *kanban* pode ser implementado com três colunas: **fazer**, **fazendo** e **feito**. Nestas, cada tarefa ou unidade de trabalho cambia de coluna de acordo com seu *status* presente.

3.1. Objetivo [estruturação de operação] - estruturação operacional para servir os clientes.
3.2. Estratégia [estratégia de operação de processos] - utilizada para gestão de processos de tarefas e fluxos de caixa.
3.3 Recursos [capital de giro] - capital de giro e custo de aquisição de clientes.
3.4. Métodos [fazer] - fluxo de tarefas operacionais em espera.
3.5. Técnicas [fazendo] - fluxo de execução de tarefas operacionais.
3.6. Jogadores [equipe] - nomes do *staff*.
3.7. Produto [MVP] - entregas em produtos, soluções, *leads*, buscas e *ads*.
3.8. Pontuação [LAJIDA] - Lucratividade antes das taxas e juros. *Ticket* médio por usuário.

#4.2.1.4. Quarto Anel - Clientes

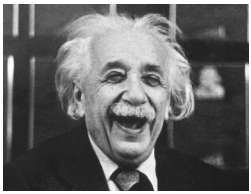
Num anel externo da célula, existem as interações externas com outros jogadores, empresas, instituições, projetos, audiência e clientes. Aqui nós podemos ver como o sistema troca com os de fora e saber se essas trocas estão

sendo úteis para os interesses do sistema, visualizando o fluxo de caixa, a receita bruta e o *ticket* médio por cliente.



4.1. Objetivo [problema a resolver] - o problema do seu cliente.
4.2. Estratégia [seu portfólio de opções] - opções do seu cliente.
4.3. Recursos [dinheiro] - o dinheiro do seu cliente.
4.4 Métodos [princípio da solução] - seu princípio de causa e efeito em gerar a solução.
4.5. Técnicas [pagamento] - ação de pagamento.
4.6. Jogadores [comunidade/clientes] - nomes dos clientes.
4.7. Produto [vendas] - vendas realizadas.
4.8. Pontuação[receita bruta] - *Ticket* médio $/usuário.

#4.2.2. Avaliação 4D de Negócios



Valuation é a arte de avaliar o valor de ativos de diferentes naturezas. Ao avaliar o valor de uma empresa, um analista precisa ser capaz de estimar o valor de mercado de todo um conjunto de ativos conectados em sinergia, que podem gerar fluxos de caixa e assim ter valor por sua operação comercial. Na avaliação (*valuation*) de projetos criativos, assim como em qualquer outro projeto tradicional, dois fatores são chave: **tempo** e **incertezas**, princípios que são centrais nas teorias de física quântica. Avaliação 4D de um projeto significa a contabilização dos ativos tangíveis e intangíveis na formação do preço de face pelos contratos que dão direito ao seu controle e resultados de operações. Em projetos criativos, a construção deste tipo de *equity* é essencialmente subjetiva, portanto para trabalhar com este tipo de capital, a Matriz se torna um conceito útil para a objetificação dessas subjetividades e mensuração desses ativos intangíveis. Entretanto, independentemente da natureza física de um projeto, o valor financeiro de um ativo permanece inversamente proporcional às incertezas envolvidas e no tempo esperado de imobilização do capital no projeto.

A boa notícia é que, ao longo do desenvolvimento de um projeto, estas incertezas podem ser estrategicamente "canceladas" ou controladas, pelo menos enquanto os empreendedores souberem como criar um sistema cuja arquitetura seja inteligentemente construída para mitigar ou cancelar cada fator de risco, habilitando a possibilidade da visão deles acontecer. Essa arquitetura é legal, matemática, tecnológica, física, financeira, política, filosófica e social. Como um quebra cabeças, está profundamente calculada para que todas as ameaças a sua existência sejam eliminadas ou canceladas, como num xadrez jogado contra a Lei de *Murphy*, o que significa que jogadores podem procurar no campo de possibilidades as fissuras na sua estratégia. Ocorre da mesma forma que engenheiros da NASA trabalham num foguete: assumindo que se puder dar errado, **irá** dar errado; caso isso ocorra, é necessário pensar em outra maneira de lidar com isto.

Como uma fusão, sobrepondo vários métodos de *valuation,* a avaliação 4D de negócios suporta a construção de uma cifra por diferentes caminhos, baseando-se em dados de mercado do capital competitivo da companhia, capital social (comunidade), capital humano (time), capital fixo (patentes, certificações,

títulos, bibliotecas, coisas e maquinário), capital jurídico (contratos, licenças), capital simbólico (marcas) e capital de giro (dinheiro), que lubrificam o dia a dia do negócio. Essas oito formas de capital contemplam diferentes dimensões de um negócio na era da informação, contudo, nenhuma forma de *valuation* é objetiva. Todas são, no final, ferramentas para embasar posições divergentes em uma negociação de compradores e vendedores no mercado. É tudo subjetividade até que eles cheguem a um acordo sobre o preço final.

#4.2.2.1 Start-ups

No desenvolvimento de empresas em fase de *startup*, (empresas cujo modelo é de sustentabilidade financeira ainda são **hipóteses**) os principais ativos são o currículo das pessoas que compõem sua equipe e suas perspectivas de futuro

(*pitching*). Até que esta empresa seja capaz de gerar receita, o investidor, com base no passado dos fundadores e no brilho dos seus olhos, deve saber julgar se esses empreendedores poderão realizar o que sonham ou não, bem como qual o nível de sucesso devem alcançar, decidindo também se deve ou não apostar neles e analisando se ele mesmo pode ajudá-los nesta jornada, através de conexões, conhecimento e orientação. Esse possível futuro é um sonho de longo prazo (+ - 5 anos), no qual os fundadores descrevem, em números, em que estado eles acreditam que podem estar em relação ao desenvolvimento de seus negócios e de sua missão em 5 anos. Nisto, eles avaliarão sua posição de mercado e seu volume de clientes e receitas, assim como observarão sobre a venda dos produtos, seus mercados e clientes. Este detalhamento é o chamado *Exit Value*, que inclui cifras de 8 dígitos ou mais.

No entanto, até que essa hipotética empresa inovadora tenha um modelo de negócios sustentável, estará numa pista de decolagem que exige eficiência e agilidade ao encontrar seu cliente e mercado e prototipagem de uma solução para o seu problema. Até que isso aconteça, portanto, ela é uma ***startup***, um protótipo de um possível grande empreendimento. Nesse caso, seu valor de mercado será inversamente proporcional às incertezas que este sonho contém para acontecer, ou seja, no início, quando só existe o sonho, essas incertezas são altas, quase como um bilhete de loteria. Nessa fase, os métodos de avaliação de negócios compreendem que o valor do negócio é muito baixo, quase próximo de zero. Entretanto, no período entre o tempo em que a equipe desenvolve um protótipo e inicia a acumulação de um banco de dados até chegar no ponto de também processar transações e monetizar sua operação, conhecer o seu LAJIDA (lucros antes de juros, impostos, depreciação e amortização) e ter dados para projetar um fluxo de caixa descontado (projetando seu crescimento e calculando seu Valor Presente Líquido) e iluminar e extinguir progressivamente ameaças e incertezas sobre sua existência, a valorização do *startup* acontecerá à medida que as variáveis em seu caminho se revelarem, como os cartões em uma jogada de *poker*. Esse processo, que ocorre desde o máximo de incertezas (100%) ao mínimo possível de incertezas (0%) sobre a lucratividade de um negócio, deve acontecer em algum momento dos primeiros 5 anos da iniciativa. E, quando esses dados são revelados a outros jogadores no mercado, um valor de mercado objetivo começa a se formar a partir da subjetividade e cria impulso para as saídas ou novas rodadas de investimento. Com isso, a oportunidade dos maiores lucros possíveis com esse negócio também se encerra, já que serão os primeiros investidores que sabiam ver o potencial de uma boa idéia enquanto ainda estavam na fase de pré-receita. Esses primeiros investidores podem ser recompensados com lucros de mais de 100x por terem visto um produto bem sucedido enquanto ainda estava no brilho dos olhos do empresário, para que quando esses dados surgirem, a *startup* poder aumentar um nível no jogo e negociar contribuições de 7 dígitos com fundos de capital de risco que estão

interessados em entrar em negócios pelos lucros da venda de suas ações no futuro para outro fundo maior ou grandes empresas investidas nesses mercados, buscando um ROI de 20x ou 30x por sua contribuição inicial. Esta estratégia de *EXIT VALUE* de pelo menos 8 dígitos em um período de 3 a 5 anos deve ser o ponto de partida de um plano de negócios competitivo. Quanto mais fundamentada é a inevitabilidade, mais poderá projetar receitas e defender uma maior valorização.

Valuation é o problema essencial que um proprietário iniciante precisa entender e dominar. Faz toda a diferença em obter um investimento ou fazer um *exit* generoso que garanta a sua aposentadoria em alguns anos. Isso é frequentemente o que separa o fracasso do sucesso na vida de uma *startup*.

Valuation de negócios, seja de carros usados ou de computadores, quando por si só, não é uma ciência exata. Tem um pouco de arte e subjetividade, uma vez que é jogado por lados opostos nas negociações de preços. A subjetividade faz parte de um processo de obtenção de um número comum objetivo, mas no reino das *startups*, onde às vezes a maioria dos negócios ainda está no nível de uma idéia, a avaliação é quase toda sobre a arte.

Existem 9 métodos conhecidos, e 4 deles são os mais utilizados: Dave Berkus, *Scorecard*, Soma dos Fatores de Risco e *Venture Capital*, mas todos eles têm algum nível de distorção ou cegueira. De qualquer maneira, existem 2 chaves de avaliação que sempre serão as mesmas, ou dois princípios que estão totalmente relacionados com as teorias da física quântica: **tempo** e **incerteza**. Então, do ponto de vista do *game thinking*, o *Valuation* de um negócio de risco é um quebra-cabeça com um valor de saída multimilionário, como se o contrato com a empresa fosse um bilhete de loteria para um concurso que acontecerá em 5 anos, mas que se o empreendedor encontra todas as peças do bingo primeiro, ele pode provar que tem o bilhete vencedor. Assim, ele pode se sentar com VCs ou uma grande corporação e vender este bilhete antes do final do concurso de 5 anos. Porém, para matar 10^8 graus de incerteza, um empreendedor precisa produzir números que tornem essa incerteza menor e isso é o que deve acontecer em cada *sprint* de desenvolvimento, enquanto o protótipo começa a engajar usuários e a produzir números, até o ponto em que o protótipo seja capaz de fazer vendas e receitas. Então, é uma questão de tempo para alavancar números de ganhos, aquisição de clientes e fluxo de caixa descontado e projetar receitas futuras para estimar um **Valor Presente Líquido**.

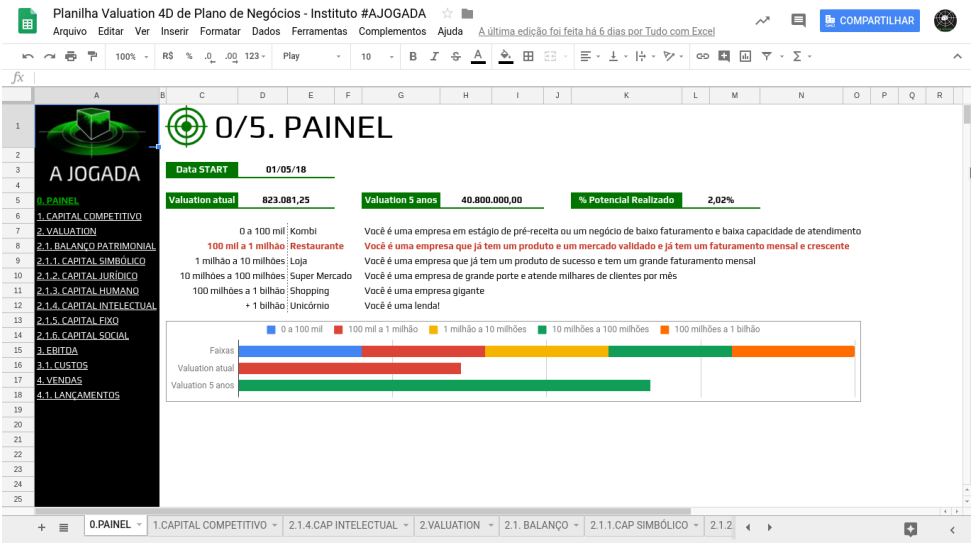
Dessa forma, toda a ***Quest*** existencial de uma equipe de uma *startup* bem-sucedida é a jornada de ficar juntos até o ponto de encontrar todos os pedaços do quebra-cabeça e ajustá-los até que seus números possam provar uma avaliação acima de 10^8 até o ano 5, para assim ele ser capaz de se sentar com

VCs e fazer **negócios de milhões de dólares**.

Startups como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram, Tumblr* e *Snapchat* não sabiam como ganhariam dinheiro, mas sabiam que tinham dados que valiam muito e tiveram sucesso, mesmo não sabendo desde o começo como gerar qualquer receita. Felizmente, esse não é o caso de toda startup. Algumas startups começam com uma noção clara de que há um mercado de bilhões de dólares para seus produtos. É o caso de ramos como finanças, comida, transporte, música, *e-commerce* e tudo que faz parte da vida cotidiana da maioria das pessoas. Sua hipótese não é em torno da existência de consumidores potenciais, mas sobre como eles resolverão esse problema melhor do que as opções atuais e como terão chance contra prováveis concorrentes. Esses dados só podem ser obtidos por ciclos de testes e prototipagem de sua solução. Contudo, já estarão baseados em algum grau de inevitabilidade quando sabem que focalizam um mercado que já contém grandes números, portanto, é este o ponto onde "os unicórnios se escondem". Quanto mais uma *startup* pode fundamentar seu plano de negócios em inevitabilidade, mais torna possível projetar grandes números no futuro e aumentar seu Valor Presente Líquido. Da possibilidade à probabilidade à inevitabilidade, esta deve ser a estrutura internalizada em um um bom plano de negócios.

#4.2.2.2. Analytics - Planilha de Valuation 4D

Ao preencher e manter uma mandala como essa, você gera todos os dados que precisa para alimentar a planilha analítica que desenvolvi para registrar e acumular estes dados por longos períodos. Esta planilha se encontrará sempre gratuitamente disponível e atualizada no site *ajogada.org/loja.*



Para uma boa gestão financeira, é recomendável que seus dados sejam atualizados no mínimo uma vez por mês e, idealmente, uma vez na semana (às sextas-feiras).

#4.3. Outros Exemplos

#4.3.1. Partida de Futebol na Copa

Suponha espelhar um jogo de futebol em um mandala. No terceiro anel, nós temos os jogadores de campo. O objetivo deles é o gol, cada pontuação dá-lhe um pequeno progresso em sua carreira, que aumenta seus contratos e salários. Contudo, para isso, eles têm o desafio de superar a defesa da outra equipe, sendo imprevisíveis com a bola: dar *olé*!

3.1. Objetivo: vencer.
3.2. Estratégia: ser imprevisível.
3.3. Recursos: bola.
3.4. Métodos: *Futebol Arte*.
3.5. Técnicas: olé.
3.6. Jogadores: jogadores.
3.7. Produto: GOOOOOL.
3.8. Pontuação: passes, $.

Porém, fora do jogo que acontece no campo, existem outros jogadores que jogam o *metajogo*, que é o desafio de desenhar uma estratégia e treinar atletas para fazer uma soma positiva de pontos durante os jogos. Para fazer isso, os treinadores são reconhecidos com grandes contratos e formam equipes.

2.1. Objetivo: vencer.
2.2. Estratégia: 3-4-4 (escalação).
2.3. Recursos: jogadores.
2.4. Método: *coaching.*
2.5. Técnicas: treino esportivo.
2.6. Jogadores: treinadores.
2.7. Produto: vitórias (ex.: 2x0).
2.8. Pontuação: contratos, $$.

Mas fora do estádio, outro metajogo acontece, o qual é jogado por gestores de desportivos e clubes que contratam treinadores e gerenciam o negócio do esporte, concentrando-se em títulos e troféus que trazem o clube aos patrocinadores que precisam para promover o *show*.

1.1. Objetivo: vencer.
1.2. Estratégia: contratação de técnicos e jogadores.
1.3. Recursos: símbolos e patrimônios.
1.4. Métodos: gestão esportiva.
1.5. Técnicas: gestão esportiva.
1.6. Jogadores: clubes/ federação esportiva.
1.7. Produtos: títulos / taças.
1.8. Pontuação: patrocínios, $$$.

A multidão também faz parte do jogo por fora, não só influenciando o ambiente do estádio por estar cantando, mas principalmente trazendo o dinheiro que faz o show acontecer.

4.1. Objetivo: vencer.
4.2. Estratégia: influenciar/ motivar.
4.3. Recursos: bandeiras, vuvuzelas, dinheiro, $$$$$$.
4.4. Método: paixão, fé, “olé olé olé”.
4.5. Técnica: torcer.
4.6. Jogadores: torcida.
4.7. Produto: *conexão coletiva.*
4.8. Pontuação: diversão, consumo, $$$$$$.

Na camada central, o sentido de tudo isso: o Espetáculo.

0.0. Propósito: espetáculo.

#4.3.2. Como Aprender uma Nova Língua

Você pode usar estratégias gamificadas para tornar a aprendizagem de um novo idioma um processo mais intuitivo, tomando os níveis do mandala para rastrear a jornada de evolução de um aluno de línguas, de modo que em cada nível o aluno tem uma missão diferente: desenvolver vocabulário, gramática, criar/produzir com o idioma e depois dominar completamente a linguagem.

No primeiro nível (básico), o aluno deve tentar desenvolver vocabulário. Ele pode praticar a repetição com uma canção ou música (sombreamento), repetindo para aprender a pronúncia e usando ferramentas simples para entrar em contato com o alfabeto e as palavras, tomando como pontuação o número

de palavras que seu vocabulário tem.

4.1. Objetivo: desenvolver vocabulário.
4.2. Estratégia: dedicação constante.
4.3. Recursos: alfabetos, palavras (ferramentas: *Memrize* e *Anki*).
4.4. Métodos: gamificação.
4.5. Técnicas: ouvir repetição (*shadowing*).
4.6. Jogadores: básico.
4.7. Produtos: palavras.
4.8. Pontuação: vocabulário Qt de palavras.

No próximo nível (intermediário), o aluno tem o desafio de aprender a gramática da linguagem, aprendendo a morfologia, sintaxe e semântica. Ao ler e conversar, ele/ela desenvolve a capacidade de criar frases com sentido.

3.1. Objetivo: gramática.
3.2. Estratégia: mudar idioma dos dispositivos.
3.3. Recursos: *Livemocha*, *Duolingo*.
3.4. Métodos: Morfologia, Sintaxe, Semântica.
3.5. Técnicas: leitura e conversação.
3.6. Jogadores: Intermediário 1.
3.7. Produtos: frases.
3.8. Pontuação: regras, estrutura.

No próximo nível (intermediário - fluente), o aluno tem o desafio de criar e produzir com o idioma. Aqui ele/ela começa a desenvolver a capacidade de pensar numa outra língua e pode desenvolver a sua escrita e leitura. Sua pontuação pode ser medida pelo número de livros lidos.

2.1. Objetivo: criar/produzir com o idioma.
2.2. Estratégia: pensar com o Idioma.
2.3. Recursos: livros (digitais).
2.4. Métodos: literatura estilística.
2.5. Técnicas: escrita e leitura.
2.6. Jogadores: Intermediário II - Fluente.
2.7. Produtos: textos livros.
2.8. Pontuação: fluência/quantidade de livros lidos.

Em um nível avançado, para dominar completamente um novo idioma, o praticante deve assumi-lo plenamente como parte de sua personalidade. Com toda a fonética, fonologia, símbolos e etimologia, brincando com o idioma, ele/ela expressa sua própria identidade, criando e reformulando as palavras, produzindo estilo, estética e significado.

1.1. Objetivo: domínio do idioma.
1.2. Estratégia: assumir o idioma.
1.3. Recursos: símbolos e idéias.
1.4. Métodos: Fonética, Fonologia e Etimologia.
1.5. Técnicas: brincar com o idioma.
1.6. Jogadores: Avançado erudito.
1.7. Produtos: idioma.
1.8. Pontuação: ressignificação.

Na camada central, o sentido do jogo: a comunicação.

0.0. Propósito: comunicação.

#4.3.3. Aprendendo Música

A gamificação também pode ajudá-lo a aprender coisas novas em geral, como um novo instrumento. Aqui estabelecemos os níveis de dificuldade, começando com ferramentas gamificadas que ajudam as pessoas a aprender o básico para se familiarizar com o novo instrumento e a linguagem musical.

No primeiro nível, o aluno pode usar aplicativos como *Rocksmith*, *Songs2see*, *GuitarTuna* e muitos outros para iniciar a experimentação musical e rastrear a evolução com os placares das aplicações.

3.1. Objetivos: ”zerar” os jogos de música.
3.2. Estratégias: dedicação constante.
3.3. Recursos: *Rocksmith*, *Songs2see*, *GuitarTuna*, canais do *Youtube*, *Yousician* (*guitarbots*).
3.4. Métodos: experimentações musicais.
3.5. Técnicas: jogar.
3.6. Jogadores: jogador.
3.7. Produtos: tocadas.
3.8. Pontuação: *score* nos *games*.

No segundo nível, o aluno exerce sua compreensão e sensibilidade com o instrumento e a música. O objetivo é ouvir e reproduzir para aprender novas canções, praticando também exercícios e posturas, aprendendo a posição, som e afinação das notas.

2.1. Objetivos: aprender instrumento.
2.2. Estratégias: ouvir e reproduzir - Gamificação.
2.3. Recursos: guitarra, flauta, bateria.
2.4. Método: afinação e posição das notas.
2.5. Técnica: posturas e exercícios.
2.6. Jogadores: estudante.
2.7. Produto: músicas.
2.8. Pontuação: repertório.

No terceiro nível, o aluno enfrenta a missão de aprender a teoria musical, com toda a sua linguagem, para observar o ritmo, a melodia, a harmonia, os modos, as escalas etc. Assim, ele começa a adquirir maior compreensão intelectual do seu estudo, prática e estética, a fim de tornar-se um músico e ser capaz de produzir trabalhos autorais.

1.1. Objetivo: aprender teoria musical.

1.2. Estratégia: agenda de estudo.
1.3. Recursos: notação musical.
1.4. Método: ritmo, melodia, harmonia, modos e escalas.
1.5. Técnica: prática.
1.6. Jogadores: musicista.
1.7. Produto: música.
1.8. Pontuação: + compreensão.

Um recurso extra pode ser a aplicação *Habit RPG*, que pode ajudar na organização e administração de detalhes deste planejamento:

4.3. Recurso: *Habit RPG*.

No centro de tudo, há o sentido da brincadeira: a produção de beleza através de ondas sonoras.

0.0. Propósito: estética.

#5. Girando o Seu Motor

Para atrair dinheiro e clientes, uma empresa deve desenvolver uma estrutura e mecânica que a tornem uma "casa" segura e bacana para o dinheiro de seus investidores e o tempo de seus empregados.

Uma vez que o quadro está montado e o sistema é construído, torna-se como uma engrenagem ou um mecanismo para processar novas informações em ações e significar resultados em novas informações que levam a novos aprendizados e melhorias de processos. Como um moinho de vento ou uma bicicleta, a roda gira para executar o objetivo, o que é o princípio de poder e estabilidade por trás disso.

(Programação)

(Engage: preparação)

(Ação)

(Ação)

(Ação)

(Ação)

]

(relax: contemplação)

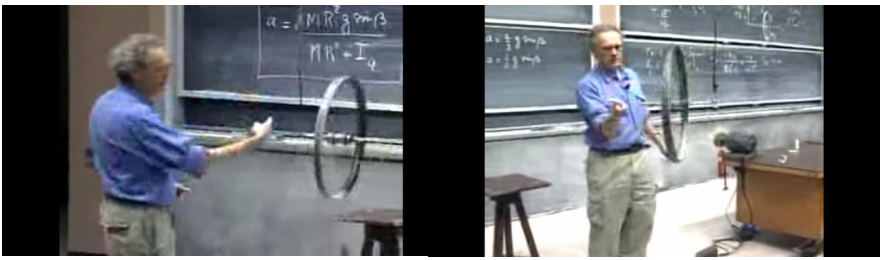
Uma vez que a estrutura da mandala é definida e os recursos, *know-how* e habilidades disponíveis já estão reconhecidos, a estrutura está pronta para ser usada e executada operacionalmente como uma ferramenta de gerenciamento de projetos.

No **planejamento,** os objetivos ou problemas estão listados no *backlog* (lado direito), e cada uma das ações é criada para resolvê-los, tornando-se uma lista de tarefas no *kanban* (lado esquerdo) na etapa de preparação.

Na **ação**, as tarefas começam a ser realizadas uma a uma até que elas estejam todas finalizadas. Então, na **contemplação**, comparamos metas intencionadas com resultados reais e aprendemos com a distância entre eles.

O fluxo das tarefas devem seguir naturalmente o algoritmo dos anéis internos tendo prioridade sobre os externos, a menos que haja um prazo ou clientes para responder. Cada ciclo completo das tarefas é o que consideramos uma *sprint* de desenvolvimento.

Como a bicicleta pode permanecer na vertical e o helicóptero voar? Eles podem porque produzem *spin*. Tudo o que gira gera energia e cria momento angular ao aumentar de freqüência.



Fonte: aula de Walter Lewin, MIT, https://www.youtube.com/watch?v=XPUuF_dECVI

A **inércia** é um princípio que atua sobre tudo. Isso significa que quanto mais massa um corpo possui, mais energia é necessária para mudar seu estado de posição ou movimento. Mas há uma maneira de *hackear* isto: girando um corpo em torno do seu próprio centro, como se de alguma forma, ao girar, um corpo pudesse suspender (ou concentrar) o efeito da inércia sobre ele, pois cria seu próprio campo de gravidade. Em outras palavras, a frequência de giro torna você menos pesado e mais livre de inércia.

A frequência do som também tem o poder de organizar o espaço ao seu redor, como os experimentos em cimática demonstram:

Fonte: Nigel Stanford, Cymatics Behind the Scenes - https://www.youtube.com/watch?v=tFAcYruShow

Os motores normalmente medem a rotação em RPM ou Hz (*Hertz*), refletindo o poder de um motor para realizar seu ciclo de trabalho e repetir seu ciclo, vencendo sua própria inércia e promovendo a mudança de *status quo*.

Quanto menor o tempo para um sistema completar um ciclo completo, mais poderoso e estável este será. Assim, quanto mais rápidos forem os ciclos de **ativar** (esquerda, *engage*) e **relaxar** (direita), (por exemplo: *on / off*; 0,1; +, -, dia e noite), mais adaptado e independente pode ser o sistema em seu contexto.

Um bom exemplo disso podem ser os carros de competição, que só podem correr em seus plenos limites porque param uma ou duas vezes na corrida para mudar os pneus e fazer ajustes.

Scrum, na indústria de *software*, é a metodologia de desenvolvimento que traz um ritual básico de reuniões em pé e ciclos curtos de desenvolvimento, estabelecendo o caminho para manter um sistema funcionando no topo de sua performance. Usando o Board #AJogada, esse processo acontece quando você ajusta seus **prazos** e **gatilhos** (*stop* e *engage)*, visualizando a lista de tarefas para realizá-lo e trabalhando com um processo semanal de planejamento para os dias seguintes, definindo as listas de tarefas a **fazer** e levando-as ao **fazendo** e **feito**.

A semana começa com uma lista de tarefas a ser atendida e termina com uma reunião para contemplar os resultados da semana e replanejar para o próximo ciclo na semana seguinte, no **esvaziamento** do lado superior direito do quadro. Este é um ritual quase sagrado, em que a equipe tem a oportunidade de analisar com sensibilidade o desempenho de suas decisões e internalizar o aprendizado para melhorar no ciclo seguinte. A consequência de não cumprir com este ritual

nas sextas feiras é deixar de ser proativo no diagnóstico e na solução de problemas para permanecer reativo e abdicar de aprender com suas experiências, repetindo o mesmo erro muitas vezes, se deixando estagnar e parando de ter progresso por problemas evitáveis.

Mas mesmo os ciclos mais curtos, como dias e turnos de trabalho, também podem ser mais produtivos se seguirmos este princípio. Só precisamos obedecer ao ritmo natural de *engage* e ciclos *relax*.

Em nossa era, muitas pessoas têm que trabalhar com um fluxo enorme de informações o tempo todo, o que pode ser muito estressante. Para lidar com isso, a melhor prática para o alto desempenho é regularmente limpar a memória RAM da sua mente. Isso significa tomar pausas frequentes para contemplação, meditação e caminhadas para esvaziar o lixo mental no envolvimento em novas tarefas. Essas pausas ajudam seu cérebro a limpar sua memória RAM, liberando espaço, que o ajuda a reavaliar seu propósito com suas tarefas e se recentrar em quais são os próximos objetivos, ferramentas e procedimentos. Como um falcão, você pode observar de cima e estudar antes de mergulhar em ação. Fazendo isso, você impede a inércia mental, ou seja, sua mente de ficar presa em repetir os mesmos pensamentos e perspectivas que a bloqueiam em comportamentos mecânicos, ao invés de comportamentos criativos.

No que se refere ao empreendedorismo, o *spin* é a capacidade de completar um ciclo completo de planejamento e ação, contabilização e replanejamento, mantendo o ritmo e a frequência dos ciclos de engajamento e usando o *momentum* (embalo) para sempre manter fluxo de informações e atividades. Esse processo pode ocorrer em todos os tamanhos de ciclos, como dias, semanas, meses, trimestres, semestres, anos e mais. Todos eles têm seu ritmo e frequência, e preservar esses processos vivos é o que mantém os batimentos cardíacos de qualquer tipo de organização.

Momentum é a capacidade de usar as circunstâncias e o tempo a seu favor. Por exemplo, quando for forçado a esperar em uma linha e decidir usar este tempo para ler *e-mails*. Ou quando alguém cancela uma reunião e você usa esta oportunidade para passar no supermercado. O *momentum* coloca a incerteza a seu favor, sempre tendo consciência do que é mais estratégico para atuar.

No *Board* #AJOGADA, este processo pode ser representado pela diferença de estados de espírito quando estamos no lado direito do quadro (contemplando e planejando - **relaxar**) e no lado esquerdo do quadro (preparando e executando - ***engage***).

Quando estamos no lado direito, podemos estar trabalhando sem sentir que

estamos trabalhando. Você pode estar contemplando ou fazendo planos de carreira andando na praia ou deitado na sua cama, porque este é o trabalho criativo do lado direito do cérebro, que acontece por associações improváveis de informações não relacionadas.

Mas para estar no lado esquerdo do quadro, você precisa estar em compromisso ativo e isso significa usar ativamente ferramentas. É a engenharia que trabalha as relações de causa-efeito entre ferramentas e conhecimento empregadas na geração de produtos e resultados.

Existe um livro interessante chamado A Criança Divina e o Herói - O Significado Interno da Literatura Infantil, escrito por Claudio Naranjo, um psiquiatra chileno que analisou e comparou os padrões na literatura infantil da influência do anglo-saxon na Inglaterra, como O Senhor dos Anéis, com outros do mundo latino, da França, como O Pequeno Príncipe de Saint-Exupéry. Em um, há uma forte busca de aventura e foco na jornada épica para um objetivo, enquanto no outro, o foco é mais sobre o senso de realidade e a contemplação de um personagem no ato de presenciar o agora.

Esses ciclos de trabalho de **engage** e **relax** funcionam como passar por esses dois mundos, como a roda de uma bicicleta. O lógico e o lírico. O artístico e o científico. O criativo e o executivo. Com a cooperação entre cérebro esquerdo e direito, alternadamente, o homem criou tudo desde o advento da roda. Sempre que conseguimos fazer isso através do ritmo e da frequência, alcançamos um estado de fluxo no qual sentimos que há produtividade sem esforço e foco e energia sem fim. Assim, podemos trabalhar por horas com prazer e eficiência sem nunca nos sentirmos cansados.

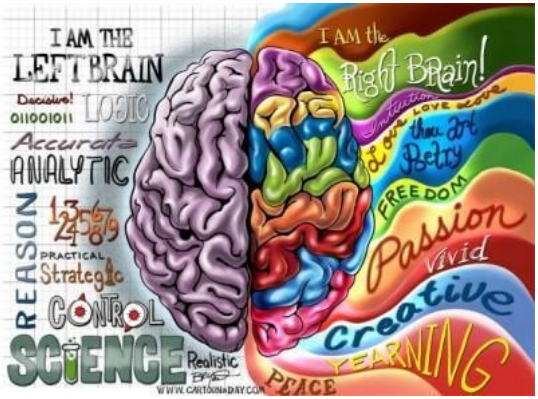


Imagem tirada da *internet* em 11/09/2018

http://www.cartoonaday.com/left-brain-right-brain-illustration

Técnicas simples de foco como o Pomodoro são exemplos de como isto trabalha de modo simples e efetivo.

Hora da Prática!

Yay! Agora nós já podemos começar a usar a mandala para estruturar projetos de qualquer nível de complexidade! :D

1. Desenhe a mandala em um quadro grande o suficiente para usar com *post-its* sobre algum objetivo que você tenha na vida, tal como:

Viagem;
Estudos;
Empresa/negócios;
Aposentadoria;
Casa própria;
Crianças.

Você pode escolher entre a maior (65 células) e a menor (33 células), de acordo com a profundidade e complexidade necessária. Tente orientar-se com qualquer um dos exemplos fornecidos anteriormente neste capítulo. Você pode não conseguir terminar a mandala no início, já que está sem algumas informações úteis da Parte III. Mas se você começar a praticar agora, achará a próxima parte muito mais instrutiva.

2. Desenhe uma agenda da sua semana e reconheça os padrões de sua rotina;

Na próxima parte, você vai entrar em contato com macetes de como melhor desbloquear o poder destas ferramentas para se tornar um *Playmaster* para qualquer *Quest* criativa! ;)

Neste ponto, o leitor já está por dentro da teoria e de sua aplicação detalhada em problemas reais do cotidiano, de finanças pessoais e de avaliação e gestão e projetos.

Na Parte III, o leitor ficará por dentro de algumas artimanhas e rituais para reconhecer seus próprios modelos mentais e os de seus colaboradores, ministrar sessões de jogo e transformar reuniões chatas de trabalho em desafios em grupo com produtividade e diversão.

III

Parte III
ARTIMANHAS

#6. Self-Coaching

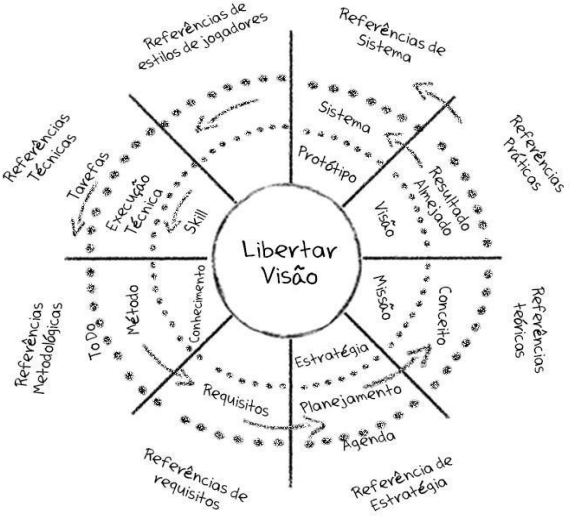
#6.1. Arquitetando o Jogo – Liberando sua Visão

Certa vez, perguntaram ao escultor Michelangelo como ele conseguia esculpir com tamanha precisão suas obras. Sua resposta foi: "Em cada bloco de mármore vejo uma estátua; Vejo-a tão claramente como se estivesse na minha frente, moldada e perfeita na pose e no efeito. Tenho apenas de desbastar as paredes brutas que aprisionam a adorável aparição para revelá-la a outros olhos como os meus já a vêem." Em outras palavras, o escultor poderia ter dito que simplesmente "liberta" a escultura que está presa embaixo do mármore bruto.

Libertar uma visão com a Matriz Espelho ocorre de maneira muito parecida. E acontece pela análise do antiproblema. Ao invés de atacar o problema "como fazer?", ataca-se o problema "por que ainda não foi feito?". Desta forma, age-se apenas removendo e eliminando aquilo que bloqueia a existência do efeito desejado. Assim, a melhor maneira de planejar é visualizando-se a linha do tempo de acontecimentos ao contrário, preenchendo cada casa da matriz no sentido anti-horário, da oitava até a primeira no caminho mais seguro para uma realização enxuta

Usar a Matriz Espelho para compor um sistema vai seguramente ajudar a constituí-lo da maneira mais rápida, barata e segura. Porém, a maior garantia para isto é havendo a mais alta disponibilidade de conhecimento e informação

sobre outros sistemas que estejam sendo usados como referência. Quanto mais casos de referência houver para espelhar o sistema, mais inteligência e experiência seu sistema terá na sua arquitetura.

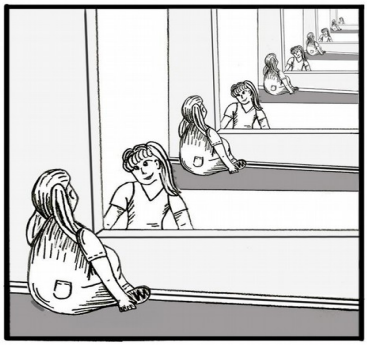


#6.1.1. Espelho Infinito

Benchmarking é a busca das melhores práticas na indústria, que conduzem ao desempenho superior. Um *benchmarking* bem feito e baseado em bons estudos de caso é o caminho para compor um sistema que reúne o aprendizado mais atual já produzido na área. Dessa forma, junta-se os melhores conceitos a partir das melhores práticas e as melhores técnicas a partir dos melhores métodos disponíveis.

Estudo e pesquisa exaustivos são o principal fundamento para a criação de um bom sistema. Na língua inglesa, esta necessidade fica enfatizada pelo prefixo "re" na palavra *search*. Não é pela simples busca de um conhecimento que se encontra as melhores práticas, é pela busca e refino exaustivo de boas fontes de informação que se constrói um sistema de ponta. Por isso, um bom primeiro passo para aprender a extrair o máximo da matriz espelho é fazendo uma boa pesquisa no Google sobre *como pesquisar no Google* e em todas as outras

ferramentas de busca que você encontrar. Fazendo isto, você estará aprimorando seu método de aprimorar seus métodos, o que irá desenvolver a sua habilidade de desenvolver habilidades. Como resultado, aumentará suas possibilidades de gerar resultados. Semelhante a quando se coloca dois espelhos um contra o outro se pode ver o infinito em seu reflexo, o *meta-uso* de qualquer técnica gera valor infinito, pois depois de ter passado por este ciclo completo de autoaprimoramento, todas as outras pesquisas que você fizer na vida serão profundamente impactadas. Sabendo que conhecimento é poder, ao dedicar um tempo em aprimorar sua capacidade de buscar conhecimento, você estará quase que desenvolvendo super poderes.



#6.1.2. Dicas práticas - Montando Seu Espelho

A montagem do seu espelho se parece com a montagem de um quebra-cabeça, por isso não há exatamente um ponto certo por onde começar. Contudo, há algumas práticas que, após a experiência em seu uso, identifiquei como úteis:

#1. Reúna o máximo de conhecimento que você conseguir sobre a área em que você queira desenvolver seu projeto. Boas fontes são a base para boas soluções e são normalmente encontradas em livros, depois em artigos, depois na mídia. Quanto melhor ligado estiver o seu pensamento a outros edifícios de pensamento, melhor serão os resultados do seu emprego.

#2. Identifique casos modelos e referências para a sua visão.

#3. Extraia destes casos as melhores práticas.

#4. Desenhe a matriz espelho em qualquer superfície suficientemente larga e comece o preenchimento de onde for mais fácil, pontuando os conceitos mais claros que estiverem no sistema que você deseja construir.

#5. Use a técnica do espelhamento na vertical, horizontal, diagonal, transversal e integral como sua principal ajuda no posicionamento dos elementos estruturais do seu sistema.

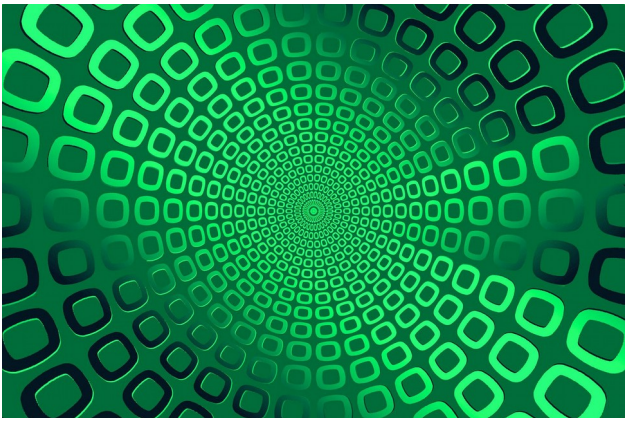
#6. A matriz é um sistema vivo em constante evolução, portanto, nunca estará completa ou terminada. Parte-se para a sua execução quando o projeto contido nela fica suficientemente claro para ser espelhado no mundo real. Ao se aproximar desse estado, a matriz passa a ficar equilibrada e mais "bonita", como acontece quando se soluciona uma equação matemática.

#6.2. A Arte de Fluir

Desde o começo da vida, nós, como vertebrados, estamos aqui, seguindo em um meio aquoso, cheio de espécies grandes e pequenas, entre perigosos tubarões e os espertos golfinhos.

Até que então, os vertebrados deixaram a água e adaptaram sua existência, indo dos 70% de água na Terra à sobrevivência espacial.

Depois que exploramos profundamente a natureza marinha e terrestre, fomos explorar novos universos. Agora navegamos dentro das máquinas e criamos mundos cibernéticos para continuar desenvolvendo nossos registros civilizacionais.



#6.2.1. FLUXO

Esta foi a palavra usada pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi para responder à pergunta: "o que faz a vida valer a pena?". De acordo com sua teoria, há um estado de consciência em que estamos no topo de nossa produtividade, criatividade e aprendizado, o qual também é um estado em que seus milhares de entrevistados descreveram como “quando as idéias e ações fluem" e "suas mãos sabem o que fazer sem a necessidade de pensar".

Embora todos conheçam bem este estado de consciência, apenas algumas tradições dominaram a arte de abrir o portão da mente para **entrar** efetivamente e colocar as pessoas em estado de fluxo. Por essa razão, a maioria de nós cai em um *modus operandi* de montanha-russa reativo, atravessando desde vales de tédio e procrastinação a picos de emoção e ansiedade, quando deixamos tarefas para o último minuto. Dessa forma, caímos em exaustão e procrastinamos tudo o que é possível, até que uma força maior ocorra para quebrar essa inércia em um *loop* infinito. Soa familiar?

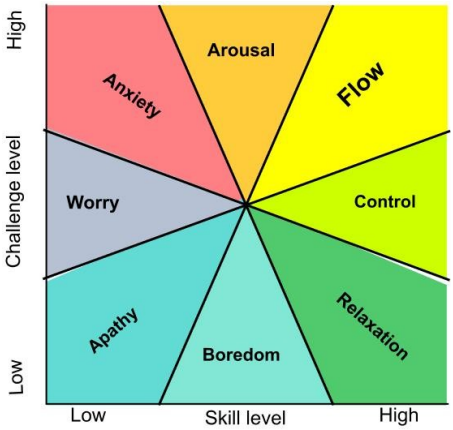
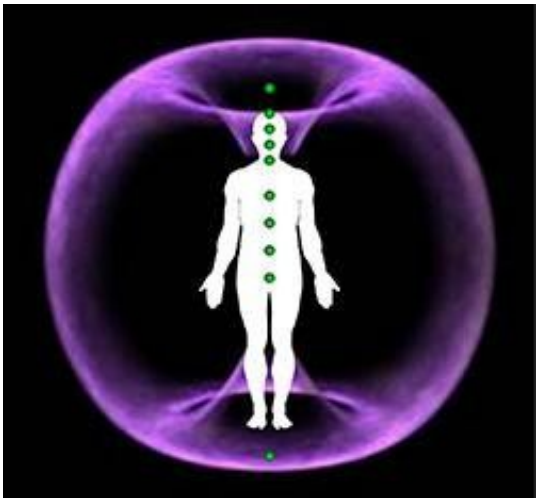


Imagem do livro a Descoberta do Fluxo de Mihaly Csikszentmihalyi

Curiosamente, no Oriente, essa capacidade de simplesmente fluir parece ser objeto de pesquisas profundas desde o início de sua cultura, há milênios.

A perspectiva oriental sobre o corpo humano sempre foi além da fisiologia do corpo, indo além da matéria e percebendo o fluxo de energia que acontece nos nossos circuitos cibernéticos, também chamados de sistema nervoso.

As tradições orientais desenvolveram ciências medicinais, como Acupuntura e Ayurveda, capazes de oferecer tratamento a muitos problemas que a medicina ocidental, com suas enormes e poderosas máquinas de eletroencefalograma, ainda não conseguiu resolver.



Lá, eles também desenvolveram por um longo tempo muitas práticas sofisticadas de meditação, desde a base de suas culturas. Não é apenas ligado a práticas religiosas, mas também a suas práticas diárias. Até o famoso modelo industrial criado pela Toyota, copiado em todo o mundo em muitas indústrias, é dito ser influenciado pelos princípios do Zen Budismo, tradição que ensina algumas práticas e usa ritualismo e sincronia entre corpo e mente na execução de tarefas simples e triviais, como limpar sua casa ou beber chá.

#6.2.2. Jogada is the New Yoga

Uma Jogada é um ciclo que tem 4 fases de diferentes tipos de ações, intercaladas por choques inerciais, que são os **gatilhos** físicos e simbólicos, que funcionam como **contratos** que fazemos com a **mecânica** da Natureza quando decidimos **investir** energia em um processo.

Contemplação (elemento água): é a primeira forma de ação, que normalmente vem antes e depois de cada Jogada. É a ação de não agir, que acontece como quando você está caminhando em um *shopping* apenas olhando se gosta de algo ou lendo notícias ou assistindo TV. Enquanto contemplamos, nossa mente fica quieta e consciente de seus sentidos, permanecendo sensível a aspectos mínimos do meio ambiente e absorvendo grandes volumes de informação. Neste momento, o processo é **emocional**. Depois de absorver informações suficientes dos sentimentos, o **desejo** surge, desencadeando um processo criativo que responde e **sintetiza** a leitura do ambiente que o rodeia, que significa o rompimento do primeiro choque inercial e o início da fase de programação.

Programação (elemento ar): uma vez que o que queremos é conhecido, a mente se torna ocupada produzindo cálculos, avaliando alternativas e superando um processo de resolução de problemas. Neste momento, o processo é basicamente **mental**. Até esta fase do processo, o projeto pode ser abandonado sem grandes perdas, além do tempo e do trabalho mental envolvidos. Entretanto, ao completar a programação, o processo se aproxima de outro choque inercial chamado **engajamento**, um ponto sem retorno no qual o engajamento de algum tipo de recurso que não pode ser desfeito acontece, como quebrar um ovo para fazer um prato ou comprar bilhetes para ir ao cinema ou registrando um domínio para um novo projeto. Você sabe que se você desistir deste ponto, você está abandonando, com custos irrecuperáveis, porque você entrou no estágio de preparação.

Preparação (elemento terra): a ação de preparação é a primeira em que você efetivamente se envolve fisicamente no processo, além do engajamento de alguns recursos físicos e ferramentas que possibilitam a relação de causa e efeito desejada para a jogada. Neste momento, o processo é **mental-físico** e envolve o uso combinado de informações e recursos, organizando o espaço em que o trabalho será executado, de acordo com algum conhecimento e metodologia. Até o final desta fase, ainda é possível desistir do processo com **perdas controláveis**. É possível reutilizar materiais para outra coisa. Porém, no final desta fase do processo, mais um choque inercial acontece, o qual é chamado ***play***, quando o plano realmente será implementado.

Ação (elemento fogo): o que convencionalmente chamamos de ação é apenas um dos quatro tipos de ação que acontecem no ciclo de uma jogada. A ação física acontece apenas no final do processo de acumulação de energia, quando entramos no estágio **físico-químico**, no qual ocorre gastos de **energia** e a transformação "alquímica" de algo. É como quando você liga fogão e a estrutura molecular dos alimentos ao cozinhar muda, ou quando um pintor mancha a tela. Em todos estes, existe a ação do homem sobre algo que vai ser enobrecido ao longo do processo. A partir deste momento, desistir do processo significa **perda total** de tudo investido no processo. A partir deste ponto, toda a energia deve ser conduzida para alcançar o último choque inercial, que é a parada, ou ***stop***, quando o maior esforço será romper com a ação frenética e retornar ao estado não ativo para a contemplação do trabalho realizado.

Recontemplação: quando o processo termina, muitas vezes é necessário afastar-se do trabalho realizado para celebrar e contemplar seus produtos. Contemplação, neste sentido, significa ver completamente os resultados,

refletir, avaliar, analisar, medir e contabilizar os efeitos gerados, aproveitando o conhecimento do ciclo. Este é o momento de reavaliar crenças, hábitos, métodos, procedimentos, prioridades e valores que influenciam escolhas e decisões. Esta é a oportunidade que você tem para atualizar seu *software* e obter a evolução. Trabalhar em si mesmo é o trabalho mais nobre que você pode fazer, sendo o investimento de tempo mais lucrativo da vida.

Ao longo deste processo, o **fluxo** de energia falado por Mihaly Csikszentminhalyi em seu trabalho acontece. Um fluxo no qual a energia se concentra no centro emocional do corpo eleva-se ao centro principal, desce para o centro do corpo e retorna ao centro emocional em um ciclo permanente de renovação e transformação de **informação** em **ações** e **ações** em novas **informações**.

A procrastinação, o bloqueio criativo, a ansiedade e o *workaholismo* são exemplos de problemas relacionados a obstruções nas transições dessas quatro fases de processos criativos que podem ser superados quando conscientes e íntimos desse ciclo, seus desencadeantes e rituais. Assim:

Contemple, até você **saber** o que **quer**.
Calcule, até você **saber** o que **fazer**.
Prepare, até você ter um espaço **pronto** para agir.
Aja somente quando você tem certeza que fez todos os passos anteriores e você vai sentir que está livre para agir com **força total**.

Pense neste ciclo como um processo de acumulação de energia até o ponto em que essa energia será descarregada na criação de uma coisa nova. De acordo com a Acupuntura e a Ayurveda, as doenças são causadas pelo mesmo princípio: bloqueios no fluxo de energia no sistema nervoso humano, ou *chackras*.

Não há necessidade de ansiedade no gerenciamento de projetos se você estiver ciente da natureza quântica do processo e da importância de aguardar os gatilhos. O que você precisa fazer é relaxar e aguardar a informação certa para tomar decisões, agindo exatamente quando é a hora certa. Na verdade, a ansiedade é, muitas vezes, o motivo pelo qual muitas coisas dão errado no final e tantas coisas inesperadas acontecem, causando atrasos e problemas de orçamento. Simplesmente porque não houve suficiente contemplação e cálculo antes da ação frenética, que deixa pontos cegos para mais tarde e costuma custar muito mais tempo e dinheiro. O tempo é dinheiro, por isso há a importância da contemplação, programação e preparação para uma ação assertiva, que não precise ser refeita. Nossa era é viciada em agir freneticamente, mas a repetição é uma mercadoria barata em uma era em que as máquinas estão ficando cada dia mais inteligentes. É somente quando

criamos que produzimos valor e singularidade na era da informação. Propriedade intelectual, capital simbólico, marcas, personagens, jogos, histórias: essas formas de capital são eternas e infinitas. Portanto, elas podem ser a base de uma nova economia que não precisa agredir o planeta para produzir coisas físicas.

À medida que desenvolvemos o domínio por esse processo cíclico, ele torna-se natural e começa a acontecer em uma proporção cada vez mais profunda em nossa consciência, com ciclos de ação que podem ser extremamente curtos, mas sincronizados com projetos de longo prazo.

Fluxo é sobre alcançar essa conexão profunda entre corpo, mente e coração, permitindo que todos os estágios de uma realização simplesmente fluam através de nossas mãos sem a necessidade de pensar.

#6.2.3. Seu Mínimo é Seu Máximo

Observe que os quatro elementos da natureza são bons arquétipos da personalidade humana, pois foram usados em culturas antigas, como na astrologia grega e chinesa.

Pessoas do elemento água são boas de intuição e análise, já as do elemento ar são boas com planejamento e imaginação, assim como as pessoas do elemento terra são céticas, metódicas e organizadas. Por outro lado, pessoas do elemento fogo são vibrantes, proativas e boas com a ação. Ótimo, capitão-óbvio!

Porém, a vida gosta de desafiar-nos a sermos tão equilibrados quanto possível e, geralmente, o resultado final que você obtém em tudo é limitado pela habilidade que você quase não possui, como uma corrente é tão forte quanto o anel mais fraco. Usando o quadro você verá que você tem mais habilidades em alguns quadrantes, enquanto falta fluência em outros.

Ser um planejador brilhante e um executor ruim é tão bom quanto ser um executor brilhante de planos ruins. Ser brilhante em preparação e um analista ruim é tão bom como ser um brilhante analista e deixar erros evitáveis ao desenvolver seus projetos. No final, sua melhor pontuação tem o tamanho das suas piores habilidades. Se você gosta de marcar alto, aprenda a gostar do que não gosta ou comece a trabalhar com pessoas que compensam o que falta em você (mesmo que não goste delas).

#7. Como Conduzir Uma Sessão de #AJOGADA

Suponha que você tenha uma reunião de negócios para mediar ou uma crise para gerenciar com sua equipe e apenas 30 minutos para tomar uma decisão. Como você consegue aproveitar ao máximo seu tempo e recursos?

#7.1. Organizando o Espaço:

#7.1.1 O Board e as Peças:

A interface é tudo. Sem interface, não há comunicação verdadeira entre pessoas, porque existe apenas a subjetividade. Isso significa que as pessoas falam e escutam, mas as palavras não têm nenhum significado comum e as pessoas permanecem em suas próprias bolhas semânticas, falando sozinhas. Portanto, colocar a interface é uma condição para fazer qualquer coisa acontecer, e esta é a peça do jogo que quebra essas bolhas.

#7.1.2. Defina os Alarmes:

Definir visualmente a janela de tempo que você tem para trabalhar é fundamental para tirar o melhor proveito. Dizer ou fazer qualquer coisa sem fazer isto antes é correr o risco de desperdiçar um tempo precioso em coisas erradas. Então, antes que algo aconteça, defina os temporizadores nas posições leste, norte, sul e oeste do quadro, como este:

[Leste] - Start: que horas são agora?
[Norte] - Stop: qual é o nosso prazo para responder o problema?
[Sul] - Engage: quando precisamos decidir o plano?
[Oeste] - Play: quando precisamos entrar em ação?

#7.1.3. Ferramentas e Livros:

Um computador conectado à *internet* é útil para obter verificações rápidas sobre as informações em questão e manter o quadro com menos adivinhação e mais conhecimento possível. Além disso, se houver literatura sobre os assuntos de discussão, é bom mantê-la próxima, porque informações boas e profundas geralmente não são encontradas em artigos superficiais da *internet*. *Post-its*, pincéis e papéis são fundamentais para pessoas expressarem seus pensamentos, mas também são fundamentais para transformar a informação em objetos de jogo. Isso significa colocar peças em um tabuleiro.

#7.1.4. Música e Cronômetro:

A magia da criatividade acontece melhor quando você também tem entrada de criatividade. A música é um ativador do lado direito do cérebro, tornando todos instantaneamente mais criativos. É impressionante como a música certa tem o poder de sintonizar todos na mesma frequência de pensamento. Trilhas sonoras clássicas, épicas e de jogo são possíveis para criar qualquer tipo de atmosfera que o *Playmaster* queira ou ache necessário para a equipe.

Manter um cronômetro sempre visível também é uma maneira eficiente de dar ao cérebro a mensagem para estar no presente e inserir os hormônios certos que tornam o pensamento mais rápido, objetivo e pragmático. Grandes egos também são um adversário frequente em negociações difíceis, mas não há nada como o bom e velho deus Chronos para empurrar egos inflados para fazer concessões. Torne visível o que está em jogo e o custo do impasse.

#7.2. Rodando uma *Playsession*

#7.2.1. Peça aos jogadores para abrirem todas as cartas pré-definidas pelas circunstâncias:

Como no *Poker*, algumas variáveis em uma situação são cartas dadas pelo jogo: lugar, janela de tempo, jogadores, ferramentas, habilidades e conhecimento são exemplos de variáveis comumente pré-definidas em uma situação. Abrir estas cartas e contemplar todas essas variáveis é necessário antes de começar a falar sobre o que fazer com elas.

#7.2.2. Pergunte aos jogadores sobre os efeitos desejados de sua solução:

Quais são os efeitos desejados e como medi-los é o primeiro passo para revelar como torná-los possíveis. Pode-se tentar pensar em termos de símbolos como: %, $, €, kg, kcal, km, visualizações, seguidores, *likes*, acessos, cliques, Gbs, Tbs, kW ...

#7.2.3. Pergunte aos jogadores o que o produz e como eles conseguem este efeito:

Que tipo ou produtos ou soluções podem produzir essas métricas como efeito?

Como eles podem ser feitos?

Uma campanha publicitária pode produzir cliques. Um novo produto pode produzir um crescimento percentual do *market share*. Uma refeição dietética pode produzir kcal, um novo painel solar pode produzir kw ...

#7.2.4. Pergunte o que é necessário fazer e ache a lista sequencial de tarefas.

Para produzir essa solução, quais são as habilidades e os conhecimentos necessários?

Quais são as etapas para implementá-los?

Há uma sequência de etapas para produzir uma refeição, para comercializar um produto e para instalar um painel solar. Além disso, há um conjunto de habilidades e um conhecimento específico para fazer isso possível e fazer tudo acontecer. Deixe isto claro para todos os envolvidos para facilitar a colaboração.

#7.3. Tamanho e *Momentum*

Todos os princípios apresentados neste livro são aplicáveis a qualquer tipo e tamanho de projeto. Além disso, em qualquer momento e nível, deve-se apenas refletir sua realidade presente na espiral narrativa no tabuleiro, encontrando seu impulso. A sincronização desta realidade presente com a matriz dará visão ao sistema com outros sistemas e mostrar onde estão os gargalos que mantêm preso o fluxo potencial do sistema. Encontrar o Tao do projeto é a arte de perceber e pensar o que é essencial para compensar a falta de tempo ou recursos; o contrário disso, com certeza, é ir pelo caminho errado.

#8. Modelos Mentais

Quando uma criança desenvolve interesse especial por um brinquedo, ele se torna a coisa mais importante de sua existência. Nisso, ela pode brincar dia e noite com ele, ao dormir pode sonhar com ele e se lhe tomarem o brinquedo ela pode chorar histericamente por horas. No entanto, se ela puder satisfazer sua curiosidade e necessidade de experiências de aprendizado com aquele brinquedo, em algum tempo o mesmo brinquedo poderá ser encontrado esquecido em algum lugar da casa. Assim, ela o transcendeu.

É como se diz na cultura popular: nós não crescemos, o que crescem são os brinquedos. Eles se tornam cada vez mais poderosos e os jogos se tornam cada vez mais sérios e com consequências mais reais. Porém, da mesma maneira que as crianças, os adultos também passam esse ciclo de aprendizado e transcendência de modelos mentais do jogador.

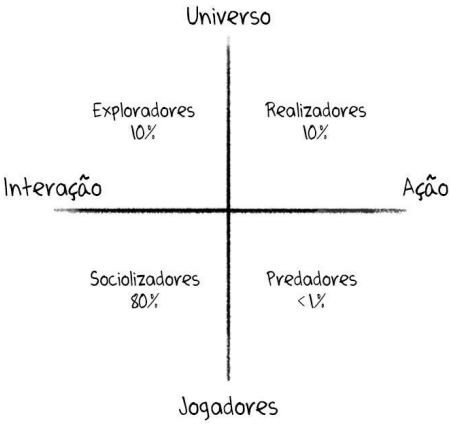
Jogar é aprender, e aprender é o esforço de desenvolver maestria sobre algum conhecimento. Ao desenvolver plenamente a capacidade de aprender, ou seja, **aprender a aprender**, uma pessoa desenvolve **maestria sobre** a **maestria**. Dessa forma, acontece uma mudança de *status* nela, tornando-se a pessoa então um mestre. O modelo mental de um mestre, diferente de um jogador, não tem como propósito a vitória. O mestre é aquele que transcende os limites impostos pelo jogo e sua atuação no jogo tem como propósito apenas a manifestação de sua própria **singularidade**.

Mestres são pessoas que tem algo a ensinar e uma história para contar. Elas são as que mergulharam profundamente dentro de si e quando voltaram trouxeram algo único e de grande valor para o resto da humanidade, ou seja, um conhecimento distinto e uma história heróica de como foi obtido. E como

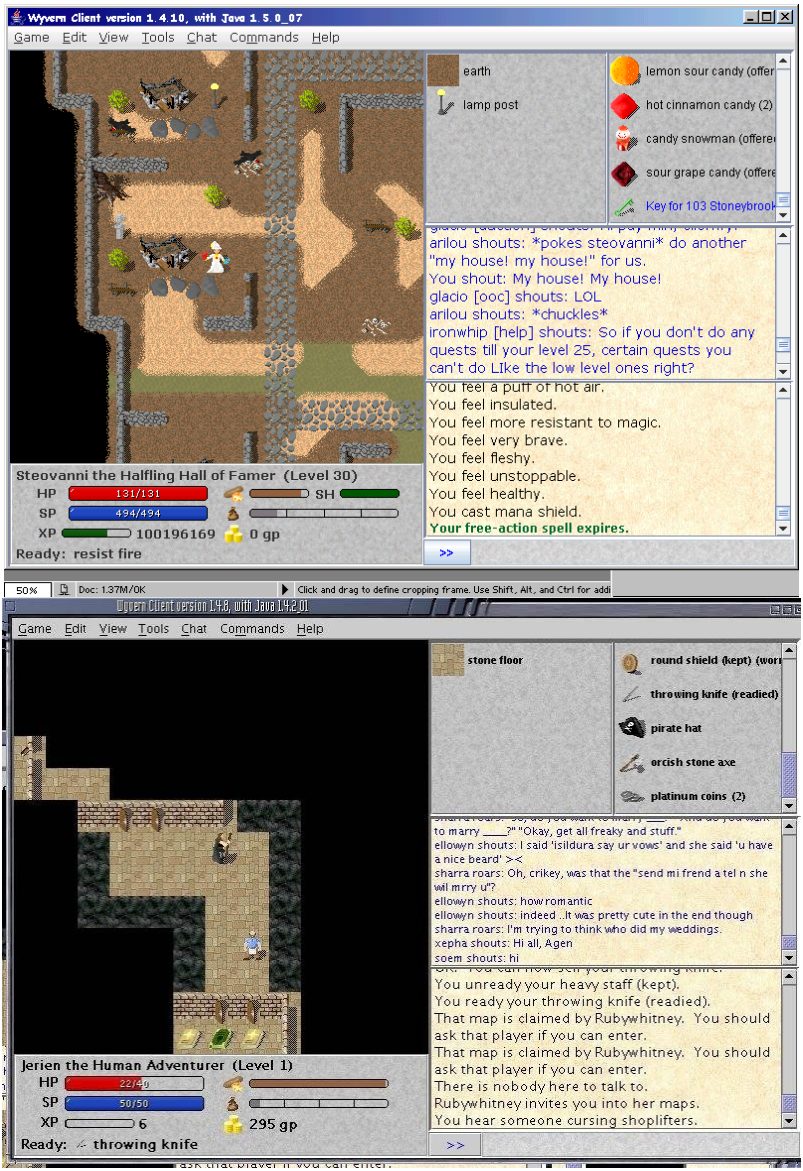
resultado de sua passagem pelo mundo, não deixam um produto ou um trabalho, cujas existências são passageiras e se desmancham com o passar do tempo. O legado de um mestre se constitui através de obras, as quais se perpetuam na eternidade, vencendo a peneira do tempo rumo ao infinito e, assim, constituem algum formato de patrimônio, material ou imaterial, como um edifício, uma casa ou mesmo uma música, um poema, um livro ou um filme.

Grandes artistas, filósofos, gênios, budas, gurus, santos, xamãs e magos, em cada época e em cada lugar, os mestres receberam um nome diferente, mas sempre tiveram a mesma função social: oferecer sabedoria para curar os males de seus contemporâneos. Seu espaço e reconhecimento na sociedade quase sempre foi garantido, pois suas contribuições geravam benefícios para todo o coletivo por terem uma estratégia de atuação colaborativa, e não competitiva, perante às sociedades que habitaram. No entanto, alguns mestres se tornaram alvo de figuras de poder, e isto, em alguns casos, lhes custou a vida. Antigamente, para encontrar um mestre, alguém tinha que fazer pesadas renúncias, escalar altas montanhas ou se aventurar em peregrinações. Atualmente, eles podem ser facilmente encontrados aos milhares no *YouTube,* se pronunciando em canais como o TED e inúmeros outros. Mas o que faz com que algumas pessoas se tornem mestres?

Em 1996, um estudo foi divulgado pelo pesquisador de jogos e Inteligência Artificial, Ph.D., Richard Bartle, o qual é intitulado: *Copas, Paus, Ouros e Espadas, Jogadores que habitam Masmorras Multi-Usuários.* (*Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*). MUDs significa *Multi-user dungeons,* ou literalmente "masmorras", ambientes lúdicos em que frequentemente se passam alguns jogos de RPG ou MMORPG. Ele chegou à conclusão de que a vasta gama de perfis de jogadores poderia ser resumida em quatro grupos abrangentes de jogadores, de acordo com o seguinte esquema:



"Masmorras" Multiusuário são realidades virtuais *multiplayer* que combinam elementos de RPG, jogador *versus* jogador, ficção interativa e sala de bate-papo, sendo um ambiente livre para os jogadores interagirem de acordo com suas habilidades e motivações. Desde a sua publicação, este trabalho tem sido base na pesquisas sobre a psicologia dos jogadores.



Wyvern Client Version 1.4.8 (*Screenshot*)

As quatro coisas que as pessoas em geral gostaram sobre os MUDs foram:

i) Realizações dentro do contexto do jogo.

Os jogadores dão-se metas relacionadas ao jogo e vigorosamente se colocam a alcançá-las. Isso geralmente significa acumular e descartar grandes quantidades de tesouros de alto valor, ou dividir um território com hordas de monstros.

ii) Desbravamento do jogo.

Os jogadores tentam descobrir o máximo que podem sobre o mundo virtual. Embora inicialmente isso signifique mapear sua topologia (ou seja, explorar a amplitude do MUD), mais tarde, ele adianta a experimentação com sua física (isto é, explorando a profundidade do MUD).

iii) Socializando com outros.

Os jogadores usam as instalações comunicativas do jogo e aplicam o *role-playing* que estes engendram, como um contexto em que conversam (e assim interagem) com seus colegas jogadores.

iv) Imposição sobre os outros.

Os jogadores usam as ferramentas fornecidas pelo jogo para causar sofrimento (ou, em circunstâncias raras, para ajudar) em outros jogadores. Onde permitido, isso geralmente envolve a aquisição de alguma arma e aplicá-la com entusiasmo ao personagem de outro jogador no mundo do jogo.

(...)

Quantos jogadores normalmente se enquadram em cada perfil, depende do MUD. Se, no entanto, muitos gravitam para um estilo particular, o efeito pode ser fazer com que os jogadores de outras tipos se retirem, o que, por sua vez, pode retroceder e reduzir os números na primeira categoria. Por exemplo, muitos matadores expulsarão os realizadores que formam sua principal presa; Isso, por sua vez, significará que os matadores deixarão de jogar, pois não terão vítimas de valor (os jogadores considerados pelos matadores como desbravadores geralmente não se importam com a morte e os jogadores considerados socializadores, são muito fáceis de representar um grande desafio). Essas relações diretas são discutidas com mais detalhes no final deste artigo.

Na maior parte, porém, as inter-relações entre os

> vários estilos de jogo são mais sutis: uma redução acentuada no número de desbravadores por qualquer motivo pode significar uma redução gradual nos realizadores, que se aborrecem se não forem ocasionalmente informados de diferentes aros que podem saltar por pontos; Isso pode afetar o número de socializadores (quanto menos jogadores há, menos eles tem do que conversar), e certamente diminuirá a população de matadores (devido a uma falta geral de vítimas adequadas).
>
> Ter certeza de que um jogo não caia na direção errada e perca os jogadores pode ser difícil; os administradores precisam manter uma relação equilibrada entre os diferentes tipos de jogadores, de modo a garantir a "sensação" de seu MUD. Observe que não estou defendendo nenhuma forma particular de equilíbrio: cabe aos próprios administradores do jogo decidir qual o ambiente que eles querem que seus MUD tenham e assim, definir o seu ponto de "equilíbrio" (embora o esforço necessário para manter este estado desejado pode ser substancial). Mais adiante, este artigo considera os meios pelos quais um MUD pode ser empurrado em diferentes direções, seja para restaurar um equilíbrio anterior entre os tipos de jogadores, para definir um novo objetivo para os relacionamentos entre os tipos de jogadores, ou para causar um inteiro colapso nas interações entre os tipos de jogadores. No entanto, primeiro é necessário um meio de vincular formalmente os quatro principais estilos de jogo em aspectos de um todo unificado; Isso ajuda a explicar diferentes graus de adesão a estilos específicos e auxilia a visualização do que "alterar o equilíbrio" de um MUD pode realmente significar. (BARTLE, 1996).

Analisar a psicologia de indivíduos em sociedade, quando estes estão livres para agir de acordo com os seus interesses e motivações, é analisar a relação psicológica de um indivíduo com um código moral, por este ser o código que pauta o comportamento do grupo. Contudo, analisar a psicologia dos jogadores em um ambiente livre é analisar de modo amoral estratégias de jogo, resultados e o que eles revelam sobre o qual é sabedoria dentro da mente do seu estrategista.

No entanto, mesmo se tentarmos analisar de modo amoral suas estratégias, é impossível dissociar essa análise da moral intrínseca na linguagem que usamos para falar sobre habilidades técnicas. O termo pecado (*pecadus*) vem do latim e, antes de ter seu significado associado à conduta moral, já foi usado para se referir à distância que separa o ponto de ajuste de uma flecha e o centro do

alvo. Então, tecnicamente, o pecado é a distância de separação entre o resultado final e o objetivo inicial. Quanto maior o pecado, menor é a precisão do arqueiro e sua capacidade de atingir o alvo.

Isso parece mostrar que há um componente moral na capacidade de um jogador alcançar seu objetivo e obter sucesso ou fracasso. Não coincidentemente, arqueiros e guerreiros foram historicamente inseridos em contextos de rígidos códigos de honra. Porém, ainda podemos analisar as vantagens e desvantagens da honra e corrupção do código moral como estratégias de jogo.

O modelo mental Realizador (ouros) é o dos que jogam o "jogo competitivo", mas honram o código. Eles são ambiciosos e jogam com a intenção de ganhar e obter reconhecimento, por isso, são leais à competição. Eles gostam de acumular troféus, porque assim eles ganham a evidência material de *status*. Além disso, eles vêem o jogo como um meio para alcançar esse *status*. Então, podemos entender que a mente estrategista do modelo mental Realizador é performado pela entidade psicológica do Ego.

> i) Os realizadores consideram a acumulação de pontos e subir de níveis como seu objetivo principal, e tudo é, em última instância, subordinado a isso. A desbravação é necessária apenas para encontrar novas fontes de tesouros, ou formas melhoradas de obter pontos com ela. Socializar é um método relaxante de descobrir o que outros jogadores sabem sobre o negócio de acumular pontos, conhecimento que pode

ser aplicado à tarefa de acumular riquezas. Matar é apenas necessário para eliminar rivais ou pessoas que se entrem no caminho, ou para ganhar grandes quantidades de pontos (se pontos forem concedidos por matar outros jogadores).

(...)

Realizadores dizem coisas como:

"Estou ocupado."
"Claro, eu vou te ajudar. O que eu recebo?"
"Como VOCÊ mata o dragão, então?"
"Só faltam 4211 pontos!"

Socializadores

De acordo com a pesquisa de Richard Bartle, a grande maioria dos jogadores corresponde aos jogadores do modelo mental de socializadores (copas). Este modelo mental está relacionado a se divertir com o jogo e se esforçar para aprender apenas o básico para poder participar do jogo sem se envolver em aprender mais sobre seus princípios. Não ambiciosos, os jogadores com essa característica colaboram passivamente com os outros jogadores, com mais intenção de criar novas conexões do que ganhar ou obter algo de sua colaboração e, assim, dificilmente trapaceiam. Dessa forma, pode-se entender a mente estrategista do modelo mental socializador como formada pela entidade psicológica do Corpo. De acordo com os modelos freudianos de personalidade,

esta também pode ser a entidade do Superego, um corpo coletivo de código moral e de normas sociais com interesses próprios que atua como um "instinto de formigueiro" que se expressa na espécie humana e nos educa para obedecer os mais velhos, conformar-se na maioria, seguir tradições, ser bons filhos e bons cidadãos pagadores de impostos.

> iii) Os socializadores estão interessados em pessoas e o que elas têm a dizer. O jogo é meramente um pano de fundo, um terreno comum onde as coisas acontecem aos jogadores. As relações entre jogadores são importantes: empatizar com as pessoas, simpatizar, brincar, entreter, ouvir; Mesmo a simples observação do jogo das pessoas pode ser gratificante - vê-los crescerem como indivíduos, amadurecendo ao longo do tempo. Alguma desbravação pode ser necessária para entender o que todos os outros estão falando e algum *score* de pontuação pode ser necessário para obter acesso a magias comunicativas, limpas, disponíveis somente para níveis mais altos (bem como para obter um certo *status* na comunidade). Matar, no entanto, é algo que nunca deve ser desculpado se for um ato de vingança fútil e impulsivo, perpetrado em alguém que causou dor intolerável a um querido amigo. A única coisa que finalmente é cumprindo não é a evolução dos níveis ou matar monstros nojentos; é conhecer pessoas, compreendê-las e formar relacionamentos lindos e duradouros.
>
> (...)
>
> Os socializadores dizem coisas como:
>
> "Oi!"
> "Sim, bem, estou tendo problemas com meu namorado".
> "O que aconteceu? Eu não fiquei sabendo, eu estava conversando".
> "Sério? Oh, não! Jesus, isso é horrível! Você tem certeza? Que horror!"

Predadores

O modelo mental Matador é competitivo como o Realizador, mas este jogador não se preocupa com o *status*. A ambição é a principal característica do matador. Este modelo mental age de modo imperial sobre os outros jogadores e sua própria vontade, usando para isso métodos honestos ou desonestos. O uso de trapaças pelo jogador Matador como um método para conquista de poder representa a corrupção do código de honra do jogador. Essa busca de poder também pode significar uma vontade de reescrever o código a sua maneira para atender seus próprios desejos e interesses. Então, podemos entender a mente estrategista do jogador matador como o modelo mental a ser formado pela entidade psicológica da Sombra.

> iv) Os matadores se divertem impondo-se sobre os outros. Isso pode ser "agradável", isto é, se o pessoal pessoal está bem-humorado. Mas poucas pessoas praticam essa abordagem porque as recompensas (um brilho interior acolhedor e aconchegante aparentemente) não são muito substanciais. Muito mais comumente, as pessoas atacam outros jogadores com o objetivo de matar seus personagens (daí o nome desse estilo de jogo). Quanto mais maciço o sofrimento causado, maior a alegria do matador em causá-lo. A marcação normal de pontos é geralmente necessária para se tornarem poderosos o suficiente para começar a causar

estragos, e a desbravação é necessária para descobrir maneiras novas e engenhosas de matar pessoas. Mesmo na socialização às vezes vale a pena ir além de uma provocar as vítimas, por exemplo, para descobrir hábitos de jogo de alguém ou discutir táticas com outros matadores. Todos eles são apenas meios para um fim, no entanto; Só com o conhecimento de que alguma pessoa real, em algum lugar, está muito chateada, com o que ele acabou de fazer, mas não pode fazer nada sobre isso, é que existe uma verdadeira dose de adrenalina e diversão.

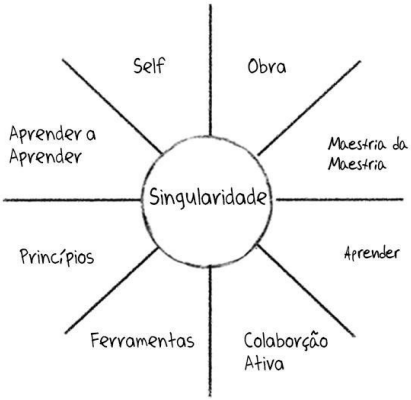
(...)

Matadores dizem coisas como:

"Ha!"
"Covarde!"
"Morra!"
"Morra morra morra!"

(Os matadores são pessoas de poucas palavras).

Exploradores

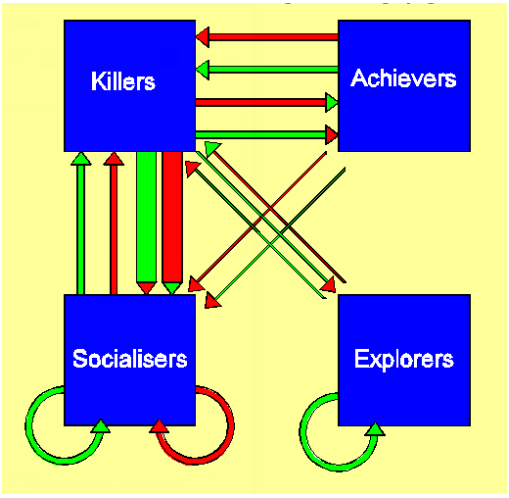


O modelo mental Desbravador, assim como o Matador, se caracteriza pela ruptura com o código do jogo, mas o faz através de uma ressignificação do jogo, que nasce com o desenrolar do jogo. O jogador Desbravador é movido por uma intensa curiosidade e age mais com a intenção de aprender sobre o jogo do que obter qualquer outro resultado tangível. Com isso, ele desenvolve continuamente a capacidade de aprender até atingir o domínio. Eles desenvolvem o domínio sobre os princípios de causa e efeito do jogo até a transcendência. Assim, eles desenvolvem a capacidade de reescrever o código do jogo, mas trabalhando para sua evolução. Podemos entender a mente estrategista do modelo mental Desbravador como sendo formada pela entidade psicológica do *Self*, arquétipo da mente de uma criança, de acordo com o a teoria junguiana. Então, este modelo mental é a única estratégia que pode ser bem sucedida em relação à Sabedoria dos Jogos.

> ii) Os desbravadores se deleitam em expor as maquinações internas e entranhas do jogo. Eles tentam progressivamente ações aleatórias em locais selvagens, fora do caminho, procurando recursos interessantes (isto é, *bugs*) e descobrindo como as coisas funcionam. Marcar pontos podem ser necessários para entrar na próxima fase de desbravação, mas é tedioso e qualquer pessoa com metade do cérebro pode fazê-lo. A matança é mais rápida e pode ser um exercício construtivo, dentro de seus próprias valores, mas causa muita dificuldade no longo prazo se as vítimas retornam para buscar retribuição. A socialização pode ser

> informativa como fonte de novas idéias para experimentar, mas a maioria do que as pessoas dizem é um irrelevante ou batido. A verdadeira diversão vem apenas da descoberta e da criação do conjunto mais completo de mapas.
>
> (...)
>
> Os desbravadores dizem coisas como:
>
> "Hmm..."
> "Você quer dizer que você não conhece a rota mais curta de <obscuro sala 1> para <quarto obscuro 2>?"
> "Eu não tentei isso, o que isso faz?"
> "Por que é que, se você carrega o urânio, fica com doença de radiação e, se você colocá-lo em um saco, você ainda fica, mas se você colocá-lo em um saco e soltá-lo, esperar 20 segundos e pegar de novo, não?

Esses arquétipos são parte da maneira de todo mundo interagir em muitas situações de vida, atividades e jogos. Um jogo que faz um jogador desbravar pode não ser o que outros jogadores desfrutam para desbravar, socializar ou matar. Na mesma classe de alunos pode haver um desbravador *geek* da física e um desbravador *geek* do futebol, que podem não ter qualquer interesse um no outro, mesmo que estejam totalmente relacionados. No entanto, às vezes, precisamos passar algum tempo em cada um para desenvolver esse nível de habilidades.



Os eixos do gráfico representam a fonte do interesse dos jogadores em um MUD. O eixo x vai de uma ênfase aos jogadores (esquerda) para uma ênfase no ambiente (direita); o eixo y vai de atuar com (inferior) para atuar sobre (superior). Os quatro cantos extremos do gráfico mostram as quatro preferências de reprodução típicas associadas a cada quadrante. Para ver como o gráfico funciona, é apropriado considerar cada um dos quatro estilos em detalhes:

i) Os realizadores estão interessados em fazer coisas para o jogo, ou seja, em AGIR sobre o MUNDO. É o fato de que o ambiente do jogo é um mundo de em si mesmo no qual eles podem mergulhar, que eles acham atraente; estar sendo compartilhado com outras pessoas simplesmente acrescenta um pouco de autenticidade e talvez um elemento competitivo. O ponto do jogo é dominar o jogo e fazer com que ele faça o que você quer que ele faça; Não há nada que seja intrinsecamente valioso, para cavar detalhes irrelevantes que nunca serão úteis, ou em a vida em marcha lenta com fofocas.

Os realizadores são orgulhosos de seu *status* formal na hierarquia incorporada do jogo e de quanto tempo eles levaram para alcançá-la.

ii) Os desbravadores estão interessados em ser surpreendidos pelo jogo, ou seja, em INTERAÇÃO com o MUNDO. É a sensação de maravilha, surpresa e espanto que o mundo virtual imprime que os interessam; outros jogadores adicionam profundidade ao jogo, mas não são componentes essenciais, exceto talvez como fontes de novas áreas para visitar. Marcação vazia de pontos o tempo todo é uma ocupação sem valor, porque ignora a própria mecânica livre que faz um mundo virtual ter vida própria. A maioria dos desbravadores experientes poderia facilmente acumular pontos suficientes para alcançar o topo, mas esse comportamento unidimensional é o sinal de um intelecto limitado.

Os desbravadores orgulham-se do conhecimento dos pontos mais finos do jogo, especialmente se novos jogadores os tratam como fontes de todo o conhecimento.

iii) Os socializadores estão interessados em INTERAGIR com os outros JOGADORES. Isso geralmente significa falar, mas pode se estender a um comportamento mais exótico. Descobrir as pessoas e

conhecê-las é muito mais digno do que tratá-las como peças para serem mandadas. O mundo do jogo é apenas um cenário; são os personagens que o tornam tão atraente.

Os socializadores estão orgulhosos de suas amizades, seus contatos e sua influência.

iv) Os matadores estão interessados em fazer coisas para as outras pessoas, ou seja, em AGIR sobre os outros JOGADORES. Normalmente, isto não é com o consentimento desses "outros jogadores" (mesmo que, objetivamente, a interferência em seu jogo possa parecer "útil"), mas os matadores não se importam; eles desejam apenas demonstrar sua superioridade sobre seus semelhantes, de preferência em um mundo que serve para legitimar ações que possam significar prisões na vida real. O conhecimento acumulado é inútil, a menos que possa ser aplicado; mesmo quando aplicado, não há diversão a não ser que possa afetar uma pessoa real, em vez de uma entidade sem emoção e computadorizada.

Os matadores estão orgulhosos de sua reputação e de suas habilidades de combate frequentemente exercitadas.

O "gráfico de interesse" é uma estrutura representacional que pode traçar o que os jogadores acham de interessante em um MUD. Os eixos podem ser atribuídos a uma escala relativa que reflete a proporção do interesse de um indivíduo entre os dois extremos que ela alcança. Assim, por exemplo, alguém que pensa que as pessoas que estão no mundo são talvez duas vezes mais importantes que o próprio mundo, estaria em uma linha vertical que cruza o eixo x em um ponto 1/6 da distância da origem para a borda esquerda; se eles tivessem pouco interesse em dobrar o jogo à sua vontade, preferindo que tenham algo de dar e receber, então eles também ficariam em uma linha horizontal na parte inferior do eixo y. A interseção das duas linhas colocaria-as no quadrante socializador, com inclinações para o desbravador.

Bartle também fornece análises e explicações profundas sobre como ocorrem as complexas interações e o equilíbrio dinâmico entre esses arquétipos no meio ambiente:

INTERAÇÕES DOS JOGADORES

O que se segue é uma breve explicação de como os jogadores predominantemente de um tipo vêem os outros jogadores que eles percebem serem predominantemente de outro tipo. Atenção: estas notas referem-se a jogadores estereotipados e não devem ser assumidas como verdadeiras de qualquer jogador individual que de outra forma possa exibir os traços semelhantes a uma ou mais das classes de jogador.

Os efeitos de aumentar e diminuir as várias populações também são discutidos, mas isso não leva em consideração as limitações físicas sobre a quantidade de jogadores envolvidos. Assim, por exemplo, se o número de socializadores for declarado "sem efeito" sobre o número de realizadores, isso ignora o fato de que pode haver um número absoluto máximo de jogadores que o MUD pode segurar confortavelmente e, os socializadores, podem estar ocupando vagas que os realizadores poderiam ter preenchido. Além disso, os efeitos adversos de outras interações não são discutidos nesta fase: um jogo com menos socializadores significa que os matadores vão procurar mais realizadores, por exemplo, então há um efeito secundário de ter menos realizadores, mesmo que não haja efeito. Esta propagação de influências, no entanto, é examinada em detalhes depois, quando a dinâmica do primeiro nível for revelada.

REALIZADORES V. REALIZADORES

Os realizadores consideram os outros vencedores como uma competição que deve ser vencida (embora esta seja geralmente de natureza amigável, em vez de mata-mata). O respeito é dado aos outros realizadores que, obviamente, são extraordinariamente bons, mas geralmente os realizadores vão citar a má sorte ou a falta de tempo como razões para não serem tão avançados no jogo como seus contemporâneos.

Dito isto, os realizadores frequentemente cooperam um com o outro, geralmente para realizar algum objetivo coletivo difícil, e dessas experiências compartilhadas podem crescer amizades profundas e duradouras que podem superar em intensidade as comuns entre os indivíduos de outros grupos. Isso talvez seja análogo à diferença entre o vínculo que os soldados sob fogo compartilham e o vínculo que os amigos de um bar compartilham.

Os realizadores não precisam da presença de nenhum outro tipo de jogador para serem encorajados a participar de um MUD: eles ficariam felizes se o jogo estivesse vazio para eles, assumindo que ele permaneça um desafio (embora alguns sintam necessidade de descrever suas façanhas a quem quiser ouvir). Por isso, um MUD não pode ter muitos realizadores, exceto as restrições físicas.

REALIZADORES V. DESBRAVADORES

Os realizadores tendem a considerar os desbravadores como perdedores: as pessoas que tiveram que recorrer à mecânica do jogo porque não conseguiram vencê-lo como jogador. Os desbravadores excepcionalmente bons podem ser elevados a níveis excêntricos, da mesma forma que certos indivíduos são considerados gurus por usuários de grandes instalações informáticas: o que eles fazem é inútil, mas são úteis para ter em torno de quando você precisa para saber algo obscuro, rápido. Eles podem ser irritantes, e eles raramente dizem a verdade toda (talvez porque eles não saibam?), mas eles têm o seu lugar no mundo.

O número total de desbravadores tem apenas um efeito marginal sobre a população de realizadores. Em essência, mais desbravadores vai significar que poucos dos objetos realmente poderosos estarão por aí para que os realizadores usem, os desbravadores usam suas habilidades arcanas para obtê-los primeiro, para usá-los em suas experiências diabólicas ... Isso pode causar que os realizadores fiquem frustrados e saiam. Mais importante ainda, talvez o número de desbravadores afete a taxa de avanço dos realizadores, porque determina se eles precisam ou não resolver todos esses enigmas cansativos. Assim, mais desbravadores levará a uma subida mais rápida nas filas dos realizadores, o que tenderá a encorajá-los (se não exagerado).

REALIZADORES V. SOCIALIZADORES

Os realizadores simplesmente toleram os socializadores. Embora sejam boas fontes de notícias gerais sobre as idas e vindas dos concorrentes, eles são, no entanto, bastante um desperdício de espaço no que diz respeito aos empreendedores. Normalmente, os realizadores consideram os socializadores com uma mistura de desprezo, desdém, irritação e pena, e falam com eles de maneira curta ou condescendente.

Ocasionalmente, guerras entre diferentes grupos de socializadores e realizadores podem surgir, e estas podem estar entre as piores para parar: os realizadores não querem perder o argumento, e os socializadores não querem parar de falar!

Alterar o número de socializadores em um MUD não tem efeito sobre o número de realizadores.

REALIZADORES V. MATADORES

Os realizadores não gostam particularmente de matadores. Eles percebem que os matadores como conceito são necessários para tornar a realização significativa e valer a pena (não há como "perder" no jogo se qualquer tolo pode "vencer" apenas engatinhando lentamente sem ser questionado), no entanto, eles não gostam pessoalmente de ser atacados a menos que seja óbvio desde o início que eles vão ganhar. Eles também se opõem a serem interrompidos no meio de alguma grande jogada para acumular pontos, e eles não gostam de se armar contra ataques surpresa sempre que começam a jogar. Os realizadores, ocasionalmente, vão recorrer a táticas de matar, a fim de causar problemas para um rival ou colher quaisquer recompensas que o próprio jogo ofereça para o sucesso, no entanto, os riscos geralmente são muito altos para eles perseguirem essas opções com muita frequência.

Aumentar o número de matadores reduzirá o número de realizadores; Reduzir a população de matadores aumentará a população atingida. Note, no entanto, que os MUDs gerais que, no entanto, permitem que os jogadores matem tendem a fazê-lo na crença de que, em pequena medida, é bom para o jogo: promove camaradagem, emoção e intensidade de experiência (e é o único método que os jogadores irão aceitar para garantir que os idiotas completos não arrastem inexoravelmente através das fileiras para adquirir um grau de poder que eles não são realmente qualificados para exercer). Como conseqüência, reduzir o número de matadores demais será percebido como abaixar o jogo, tornando a alta realização um lugar comum, e mandará embora aqueles realizadores que ficam alarmados com a forma como qualquer bobo pode "se dar bem" apenas jogando mal por muito tempo suficiente.

DESBRAVADORES V. REALIZADORES

Os desbravadores consideram os realizadores como

desbravadores incipientes, que ainda não descobriram que há mais na vida do que buscar objetivos sem sentido. Eles estão, portanto, dispostos a fornecer-lhes informações, embora, como todos os especialistas, raramente digam a história completa quando eles podem legitimamente dar pistas crípticas. Além do fato de que eles às vezes entram no caminho, e geralmente não entregando objetos que sejam necessários para experiências, os empreendedores podem viver ao lado de desbravadores sem muita fricção.

Os números dos desbravadores não são afetados pela presença de realizadores.

DESBRAVADORES V. DESBRAVADORES

Os desbravadores mantêm os bons desbravadores em grande respeito, mas são implacáveis para os maus. Uma das piores coisas que um desbravador companheiro pode fazer é dar informações incorretas, acreditando que seja verdade. Além disso, os desbravadores prosperam em contar uns aos outros suas últimas descobertas, e geralmente se dão muito bem. Externamente, eles geralmente afirmam ter a habilidade necessária para seguir o caminho da conquista da glória, mas têm outras razões para não fazê-lo (por exemplo, tempo, tédio ou já provado a si mesmo com um personagem diferente). Muitas vezes, há suspeitas de que os desbravadores são muito teóricos, na maioria dos casos e não poderiam colocar suas idéias em prática no dia-a-dia, se fosse nos moldes dos realizadores ou dos matadores.

Os desbravadores apreciam a companhia de outros desbravadores, e eles vão jogar com mais frequência se tiverem pessoas à sua volta. Infelizmente, muitas pessoas não têm o tipo de personalidade que acha investigações solitárias um assunto fascinante, então os números são notoriamente difíceis de aumentar. Se você tem desbravadores em um jogo, segure-os!

DESBRAVADORES V. SOCIALIZADORES

Os desbravadores consideram que os socializadores são pessoas a quem eles podem impressionar, mas que, de outro jeito, não são importantes. A menos que eles possam apreciar os talentos do desbravadores, eles realmente não valem a pena passar tempo. Há alguns desbravadores que tratam a conversação como uma especialidade, mas estes são muito raros de fato; a maioria será educada e atenciosa, mas eles

não encontrarão diversão se a conversa não for relacionada ao MUD ou se seu interlocutor companheiro estiver claramente abaixo deles nos graus de compreensão do jogo.

A população de desbravadores não é diretamente afetada pelo tamanho da população de socializadores.

DESBRAVADORES V. MATADORES

Os desbravadores muitas vezes têm um respeito rancoroso por matadores, mas eles acham seu comportamento cansativo. É tão irritante estar perto de terminar de configurar algo quando um matador vem e ataca você. Por outro lado, muitos matadores também negociam bem e estão bastante preparados para discutir os detalhes mais refinados com os desbravadores. Às vezes, um desbravador pode tentar atacar outros jogadores como um exercício, e eles podem ser extremamente eficazes nisso. Os desbravadores que são particularmente irritados por um matador podem até mesmo decidir "fazer algo sobre isso". Se eles tomam tal decisão, então pode ser uma notícia seriamente ruim para o matador em questão: ser pulado e destruído por um explorador de baixo nível (em termos de rank do jogo) pode ter um efeito devastador sobre a reputação de um matador e transformá-lo em um estoque de riso durante a noite. No entanto, os desbravadores tendem a não ter o mesmo veneno ou a maldade que os verdadeiros matadores possuem, nem continuarão a prática ao ponto de que adquiram uma reputação própria por matar.

O impacto dos matadores na população do desbravadores é bastante silencioso, porque a maioria dos desbravadores não se importam particularmente se eles são mortos (ou pelo menos dizem que não). No entanto, se acontecer com muita frequência, eles ficarão ressentidos e jogarão com menos frequência.

SOCIALIZADORES V. REALIZADORES

Socializadores gostam de realizadores, porque fornecem a novela em execução sobre a qual os socializadores podem conversar. Sem essa estrutura, não há nenhuma razão para juntar socializers (pelo menos não inicialmente). Note-se que os socializadores não gostam particularmente de falar com os realizadores (não a menos que possam abrir-se, o que é muito difícil); eles, no entanto, gostam de falar sobre eles. Um cínico pode sugerir que a

relação entre socializadores e realizadores é semelhante à existente entre mulheres e homens …

Aumentar a proporção de realizadores / socializadores tem apenas um efeito sutil: os socializadores podem sentir que o MUD é "somente sobre" marcar pontos e matar monstros, e alguns deles podem, portanto, sair antes que os assuntos "pioram". Diminuir, tem pouco efeito, a menos que o número de realizadores ativos caia para perto de zero, caso em que os novos socializadores podem achar difícil entrar em grupos de conversação estabelecidos e, assim, decidam fazer suas jogadas em outro lugar.

Nota: embora anteriormente tenha sido afirmado que este artigo não aborda pessoas que jogam MUDs por meta-razões, por exemplo, para aprender a programar, acredito que seu comportamento empírico em relação às ações de outros jogadores é suficientemente semelhante ao dos socializadores já que os dois grupos andam seguramente juntos considerando-se a dinâmica populacional.

SOCIALIZADORES V. DESBRAVADORES

Os socializadores geralmente consideram os desbravadores como personagens tristes que precisam desesperadamente de uma vida. Ambos os grupos gostam de falar, mas raramente sobre as mesmas coisas, e se eles se juntam, geralmente é porque o desbravador quer soar erudito e o socializador não tem nada melhor para fazer no momento.

O número de desbravadores em um MUD não tem efeito sobre o número de socializadores.

SOCIALIZADORES V. SOCIALIZADORES

Um caso de feedback positivo: os socializadores podem conversar uns com os outros sobre qualquer assunto por horas e voltar mais tarde para mais. O fator-chave é se há um tópico aberto de conversa: em um ambiente semelhante a um jogo, o próprio MUD fornece o contexto para a discussão, seja ele o acontecimento de outros jogadores ou as fracas tentativas de um socializador para tentar jogar; em um ambiente que não é do jogo, geralmente é necessário outro assunto para estruturar conversas, dentro do software do próprio MUD (por exemplo,

construção) ou sem ele (por exemplo, "Este é um MUD de suporte para as vítimas do câncer"). Observe que esse tipo de configuração de assunto só é necessário como uma forma de quebra-gelo: uma vez que os socializadores tenham adquirido amigos, eles sempre encontrarão outras coisas sobre as quais eles podem falar.

Quanto mais socializadores estiverem em um jogo, mais novos outros serão atraídos por isso.

SOCIALIZADORES V. MATADORES

Esta é talvez a relação mais frágil entre os tipos de grupos de jogadores. O ódio que alguns socializadores têm por matadores não admite limites. Em parte, esta é a própria culpa dos matadores: eles se desviam para livrar MUDs de socializadores *namby-pamby* que não saberiam o que é uma arma se uma viesse e batesse neles (uma atividade que os matadores só estão felizes em demonstrar), e eles geralmente incomodarão socializadores em todas as oportunidades, simplesmente porque é muito fácil deixá-los irritados. No entanto, a principal razão pela qual os socializadores tendem a desprezar os matadores é que eles têm motivos completamente anti-sociais, enquanto que os socializadores têm (ou gostam de pensar) uma atitude muito mais amigável e útil para com a vida. O fato de que muitos socializadores levam ataques aos seus personagens pessoalmente, apenas compacta seu desgosto por matadores.

Pode-se argumentar que os matadores têm um papel positivo a desempenhar para os socializadores. Em geral, existem duas defesas para sua existência: 1) sem matadores, os socializadores teriam pouco do que falar; 2) sem o mal como contraste, não há existiria o bem. O primeiro é patentemente falso, porque os socializadores falarão alegremente de tudo e qualquer coisa; pode ser que ajude a fornecer um catalisador para longas conversas, mas somente se não for uma ocorrência diária. O segundo argumento é mais difícil de se defender (sendo aproximadamente equivalente ao motivo pelo qual Deus permite que o diabo exista), no entanto, pressupõe que aqueles que atacam outros jogadores são o único exemplo de pessoas desagradáveis em um MUD. Na verdade, há uma grande oportunidade para os jogadores de todos os tipos se comportarem desagradável uns com os outros; Os matadores simplesmente o fazem mais abertamente, e (se permitido) no contexto do mundo do jogo.

Aumentar o número de matadores irá diminuir o número de socializadores em um grau muito maior. Diminuir o número de matadores também incentivará (ou, em vez disso, pare de desencorajar) os socializadores a jogar no MUD.

MATADORES V. REALIZADORES

Os MATADORES consideram os REALIZADORES como suas presas naturais. Os realizadores são bons lutadores (porque aprenderam as habilidades necessárias contra os monstros), mas eles não são tão bons quanto os matadores, que são mais especializados. Isso dá a "emoção da perseguição" que muitos matadores desfrutam - um realizador pode realmente ser capaz de escapar, mas geralmente sucumbirá em algum estágio, assumindo que eles não percebem o sentido e saem primeiro. Os realizadores também não gostam de ser atacados, o que torna a experiência de atacá-los ainda mais divertidos; Além disso, é improvável que eles parem de jogar depois de serem derrubados por um matador, e assim eles podem ser "alimentados" novamente, mais tarde. A principal desvantagem de perseguir empreendedores, no entanto, é que um realizador pode ficar tão incendiado em ser atacado que eles decidem se vingar. Um matador pode, portanto, inocentemente entrar em um jogo apenas para encontrar um realizador fortemente armado em espera, que o pega de surpresa…

Note-se que existe uma certa sub-classe de matadores, geralmente geridos por jogadores de nível mestre, que têm um ponto mais ético em suas ações. Em particular, seu objetivo é "testar" os jogadores por sua "adequação" para avançar para os níveis mais altos. Em geral, tais pessoas não devem ser consideradas como caídas na categoria matadores, embora, em alguns casos, o aspecto ético seja meramente uma desculpa para sem receio de sanção. Em vez disso, esses matadores tendem a ser administrados por pessoas na categoria realizadores (protegendo seu próprio investimento) ou a categoria do desbravadores (tentando ensinar suas vítimas como se defenderem contra matadores reais).

Aumentar o número de realizadores aumentará, ao longo do tempo, o número de matadores de forma tipicamente malthusiana.

MATADORES V. DESBRAVADORES

Os matadores tendem a deixar os desbravadores

sozinhos. Não só os desbravadores podem ser formidáveis lutadores (com muitas táticas obscuras e inesperadas à sua disposição), mas muitas vezes eles não se preocupam em ser atacados - um fato que é muito frustrante para os matadores. Às vezes, desbravadores particularmente irritantes simplesmente ignorarão o ataque de um matadores e não tentarão a se defender contra ele; Este é o melhor em crueldade com os matadores. Para mais efeitos a longo prazo, porém, um matador está sendo espancado por um desbravador tem mais impacto no jogo: o matador sentirá vergonha, sua reputação sofrerá, e o desbravador passará táticas de sobrevivência para todos os outros. Em geral, então, os matadores se afastarão de até mesmo desbravadores meio decentes, exceto quando eles esvaziam um jogo de todos os outros e estão tão desesperados por uma solução que até um desbravador parece tentador …

Aumentar o número de desbravadores diminuirá ligeiramente o número de matadores.

MATADORES V. SOCIALIZADORES

Os matadores consideram os socializadores com alegria não disfarçada. Não que os socializadores sejam, de qualquer forma, um desafio, como costumam ser frágeis em combate; Em vez disso, por que os socializadores sentem uma dor terrível quando atacados (especialmente se resultar na perda de seu personagem), e é isso que os matadores mais desfrutam. Além disso, os matadores tendem a gostar de ter uma má reputação, e se há uma maneira de levar as pessoas a falar sobre você, é atacar um socializador proeminente ...

O aumento do número de socializadores aumentará o número de matadores, embora, é claro, o número de socializadores não permaneça aumentado por muito tempo se isso acontece.

MATADORES V. MATADORES

Os matadores tentam não atravessar os caminhos de outros matadores, exceto em partidas pré organizadas. Parte da psicologia dos matadores parece ser que eles desejam ser vistos de alguma forma superiores aos outros jogadores; ser morto por um matador no jogo aberto prejudicaria sua reputação e, portanto, eles evitariam arriscar-se (compare matadores v desbravadores). Isso significa que os matadores incipientes ou ignorantes são muitas vezes

abatidos pelo caminho particular escolhido, porque eles próprios são atacados por matadores mais experientes e estrondosamente destruídos. Por este motivo, pode levar muito tempo a aumentar a população matadores em um MUD, mesmo que todas as condições sejam adequadas para que possam prosperar; Os números dos matadores aumentam lentamente, a menos que os matadores competentes sejam importados de outro MUD para inchar os números artificialmente.

Os matadores trabalharão ocasionalmente em equipe, mas apenas como um exercício de curto prazo; eles geralmente reverterão para perseguir suas vítimas solo na próxima sessão que eles jogam.

Há dois casos em que os matadores podem ser atacados por jogadores que, superficialmente, se parecem com outros matadores . Um desses é o "matador de matadores", geralmente executado por jogadores de nível mestre, que foi discutido anteriormente. O outro é o verdadeiro tipo de MUD de mata-mata, onde todo o objetivo do jogo é matar outros personagens, e ninguém particularmente se importa em ser morto porque eles não esperavam durar muito de qualquer maneira. Este tipo de jogo não atrai para matadores "reais", porque não causa sofrimento emocional quando suas pessoas são excluídas (de fato, os socializadores preferem mais do que os matadores). No entanto, é melhor do que nada.

O único efeito que os matadores têm em outros matadores é reduzir o número de possíveis vítimas disponíveis. Isso, em teoria, deve manter o número de matadores baixos, no entanto, na prática, os matadores simplesmente atacarão vítimas menos atraentes. É preciso uma redução muito drástica no número de jogadores antes que os matadores estabelecidos decidam parar de jogar um MUD e se mudar para outro lugar, altura em que geralmente é tarde demais para salvar o MUD em questão.

DINÂMICA

A partir da discussão na seção anterior, é possível resumir as interações entre os tipos de jogadores da seguinte maneira:

Para aumentar o número de realizadores:

- reduzir o número de matadores, mas não muito.

```
- se o número de matadores forem elevados, aumente o
número de desbravadores.


Para diminuir o número de realizadores:

- aumentar o número de matadores.
- se os números de matadores forem baixos, reduza o
número de desbravadores.


Para aumentar o número de desbravadores:

- aumentar o número de desbravadores.


Para diminuir o número de desbravadores:

- aumentam massivamente o número de matadores.


Para aumentar o número de socializadores:

- diminua ligeiramente o número de matadores.
- aumentar o número de socializadores.


Para diminuir o número de socializadores:

- aumentar ligeiramente o número de matadores.
- aumentar massivamente o número de realizadores.
- diminuir massivamente o número de realizadores.
- diminuir o número de socializadores.


Para aumentar o número de matadores:

- aumentar o número de realizadores.
- diminuir massivamente o número de desbravadores.
- aumentar o número de socializadores.


Para diminuir o número de matadores

- diminua o número de realizadores.
- aumentar massivamente o número de desbravadores.
- diminuir o número de socializadores.
```

Portanto, a resposta para a pergunta "o que faz algumas pessoas se tornarem mestres?" é a intenção certa e a maneira correta de jogar.

Assim, somente aqueles que jogam motivados pela curiosidade, procurando **aprender** ao invés de vencer, podem transcender a mecânica do jogo e superar o estresse emocional gerado pelo desejo de ganhar e pelo medo do desafio. Quem joga com qualquer outra intenção pode desfrutar de um jogo, mas nunca desenvolverá o domínio de seus princípios se não estiver procurando por isto.

Em algumas tradições orientais, como o budismo e o hinduísmo, o mesmo conceito é apresentado. No budismo, o que se chama de jogo pode ser substituído por *Samsara*, e sua transcendência tem o nome de *Nirvana*. No hinduísmo, o jogo pode ser chamado de *Maya,* e sua transcendência de *Moksha*. Para os mestres orientais, a mente é um brinquedo e a missão de todo ser humano é desenvolver o domínio sobre ele. Certamente, esse é o brinquedo mais sofisticado que um ser humano pode tentar dominar na vida. É também o que, se não ele dominar, será dominado e viverá entre as tensões emocionais do medo e do desejo.

A corrupção geralmente vem do princípio oposto, por influência excessiva de medo ou desejo nas escolhas de um jogador. A trapaça pode ser usada como uma estratégia competitiva em um ambiente onde um jogador está lidando com outros jogadores que também são trapaceiros, assim como em uma prisão, por exemplo. A trapaça também pode ser usada como uma estratégia de segurança que busca o poder como instrumento de proteção. Mas em ambos os casos, se o jogador se especializa em usar trapaças sem saber bem sobre os princípios, ele nunca pode exercer seu verdadeiro potencial, porque nunca pode adquirir o domínio dos princípios do jogo. Ao invés de transcender as tensões do medo e do desejo, o jogador torna-se cada vez mais um refém dessas forças dinâmicas. Os mestres são os jogadores que se desenvolveram através de todos os quatro tipos de mentalidade e conseguem o **domínio pleno do espectro** (*full spectrum dominance,* no jargão militar atual) de todos os níveis de conhecimentos e suas subsequentes formas de poder, de sua própria mente e dos elementos do jogo. Eles dominaram muito bem o básico, os métodos e os princípios da mecânica do jogo, sem ignorar as artimanhas, para evitar cair nelas. Assim, buscar a **Maestria** é a **estratégia dominante** no que tange à *sabedoria dos jogos*.

Em termos mais esotéricos, o Criador nos fez seres criativos, como Ele. Quando estamos criando, estamos em um estado de conexão com nossa natureza superior, o Criador. Mas desde o momento em que começamos a competir, perdemos a conexão com a Fonte e começamos a ser conduzidos pelo Ego, lutando entre os jogos do medo e do desejo. A partir do momento em que destruímos as coisas, nos relacionamos com nossa natureza inferior, nossos demônios internos, e somos movidos por nossas sombras e nossos cérebros animais, fonte do nosso instinto animal de sobrevivência.

O mestre francês Picasso disse que "todas as crianças são artistas. O problema é como permanecer artista uma vez que eles crescem." Quando o 'animal' e a 'criança' conseguem trabalhar e brincar juntos durante a idade adulta, geramos o **alinhamento interno** necessário para que uma pessoa se torne bem-sucedida, um mestre um criador e realizador de seu próprio destino. Picasso foi um homem tão bem-sucedido que, no final de sua carreira, uma simples assinatura de seu nome em um papel poderia valer uma grande cifra em mercados de arte. Ele literalmente imprimia dinheiro.

#9. Sobre Ferramentas e Armas - os dois lados da força

Em um jogo, cada artefato tem algum tipo de poder, mas a natureza desse poder é muito mais determinada com base naquele que o usa do que no próprio artefato. Instrumentos como uma caneta ou uma faca podem ser ambos usados para salvar vidas ou tirar vidas.

Na Metafísica dos Jogos, artefatos podem ser armas ou ferramentas, dependendo de como eles são usados. Caso sejam usadas para **criar,** são uma ferramenta, mas caso sejam usadas para **destruir,** são uma arma. As ferramentas têm o poder de liberar a criatividade de quem as usa, basicamente. Já as armas têm o poder de liberar a destrutividade daqueles que as usam. As ferramentas têm o poder de criar soluções para problemas. As armas criam problemas, em geral. As ferramentas curam o que está doente. As armas causam doenças. As ferramentas catalisam a ordem. As armas catalisam o caos. Os dois lados do poder vivem dentro de cada artefato que usamos. O lado brilhante e o lado escuro. Esta é a natureza do jogo criado pela ferramenta, quando sob o controle do homem.

As ferramentas são *potentia*, uma vez que são pivôs de novas possibilidades, as quais são igualmente livres para serem positivas ou negativas em qualquer parâmetro eleito como bom e ruim. Toda ferramenta cria um campo de possibilidades em torno de si que revela o caráter do dono. Será usado para o seu próprio bem ou próprio mal? Nunca se saberá antes de ser usado. O perigo que as armas escondem é que seus donos podem ser dominados pela ilusão de serem donos de um poder que não é verdadeiramente deles, justamente porque pode ser perdido. E, a longo prazo, o uso arrogante do poder muitas vezes se mostra uma estratégia suicida à medida que se vira contra o próprio "dono".

Assim como as armas são pivôs para gerar problemas, as ferramentas são os pivôs do surgimento de soluções, agindo como armas de antiluta. Exemplos de

mestres que seguiram esses princípios são Gandhi, que criou o Satyagraha, e o mestre japonês Mohirei Ueshiba, fundador da arte marcial Aikido, que não usa movimentos de ataque. Estes dois são métodos para defesa da liberdade e integridade, físicos e políticos, que não podem ser perdidos quando o aluno dominar seus princípios. Assim, eles constituem formas genuínas de poder.

Portanto, o desafio que cada artefato dá ao homem ou à mulher é dominá-lo ou ser dominado e arruinado por ele, usando-o para o autoaperfeiçoamento ou autodestruição. Esse é o desafio "quântico" que a Natureza impõe sobre seus seres para obrigá-los à *evolução*.

You-Kai Chou, pioneiro da gamificação, desenvolveu uma estrutura para gamificação e *design* comportamental que ajuda a entender como o poder do jogo também pode ser usado como uma ferramenta ou uma arma para moldar comportamentos conforme o *designer* deseja. Isso ocorre desde a criação de motivação para aprender novos comportamentos positivos e produtivos a escravizar a mente das pessoas na ludopatia (o vício do jogo). ***Black hat*** e ***White hat***, como ele chama, são duas estratégias para criar e usar as motivações do jogador para o engajamento:

> **A Natureza dos Motivadores White Hat vs Black Hat na Gamificação**
>
> Motivadores White Hat são elementos centrais de motivação que nos fazem sentir poderosos, preenchidos e satisfeitos. Podemos sentir o controle de nossas vidas e ações. Em contraste, motivadores Black Hat, nos fazem sentir obcecados, ansiosos e adictos. Muitas vezes, deixa um mau gosto na boca porque sofremos o controle de nossos próprios comportamentos.
>
> Como vantagens de White Hat Gamification são óbvias e uma maioria das empresas que aprendem minha estrutura pensa: "Ok, precisamos fazer o White Hat!" Eles estariam quase certos, exceto que há uma fraqueza crítica da Motivação do White Hat: não cria um senso de urgência.
>
> Por exemplo: se eu me aproximasse de você com grande entusiasmo e exclamação: "Sair e mudar o mundo hoje!" Você pode ficar muito animado com este gatilho do Core Drive 1 e pode concordar, "Sim! Eu vou sair e mudar o mundo! Mas eu primeiro vou tomar um bom café da manhã, escovar meus dentes e me preparar para o dia!" Como você Pode ver, não há urgência com este nível de estímulo White Hat.
>
> No entanto, se eu pego uma arma e aponto para sua

cabeça, enquanto sussurro silenciosamente, "saia e mude o mundo, ou eu vou matá-lo", você ainda provavelmente "mudará o mundo", mas você provavelmente não vai desfrutar do seu bom café da manhã ou escovar os dentes ao serem pressionados pela minha ameaça Core Drive 8: motivação de perda e evitação.

Claro, nesse ponto você também não se sente bem em mudar o mundo. Uma vez que você puder deixar meu alcance, você provavelmente vai parar de se importar e deixar a causa nobre completamente. Ou seja, a menos que o significado épico e a chamada se regenerem a partir de dentro.

https://yukaichou.com/gamification-study/white-hat-black-hat-gamification-octalysis-framework/

#9.1. Corrupção e Disrupção - as duas maneiras de vencer

#9.1.1. O Papel do Mal

Heráclito, o filósofo grego, sabiamente disse que a única constante na vida é mudança. No entanto, o físico Isaac Newton explicou como a inércia é uma propriedade da matéria que constantemente cria resistência à mudança de tudo. Sabendo disso, percebe-se que a natureza (ou "a *engine*") constantemente envia desafios para os seres vivos, a fim de garantir que eles continuem evoluindo e se adaptem às mudanças. Vírus, bactérias, predadores e até mesmo mudanças ambientais estão sempre aparecendo para incomodar a tendência ao comodismo, inércia e **preguiça** nos seres vivos.

Como reação à mudança, os seres têm duas opções para responder: a prática e conservação da **corrupção**, mantendo velhos padrões e impondo externalidades a outros seres, ou a **disrupção** desses padrões de comportamento, com a evolução para novos padrões.

Embora possa parecer um bom negócio apenas impor sobre outros seres o peso de sua própria existência, com o passar do tempo, a corrupção esconde um enorme e insustentável perigo de fingir a adaptação do ser ao meio ambiente. Isso, na economia, se chama **bolha**.

Ao mesmo tempo, a existência parasitária é uma força útil da Natureza, com o objetivo de dar desafio para a adaptação e evolução em outros seres.

Ao ver através da perspectiva da Natureza, os personagens do mal e os vilões

são tão importantes quanto as bactérias e os vírus são para toda a evolução das espécies. Sem eles, não há antagonismo e não há evolução. Antagonismo significa voltagem e tensão, que fazem possibilidades colapsar em novas realidades.

É bom ter amigos, mas também inimigos, porque estes tendem a empurrá-lo mais do que amigos. Seja grato e ame seus inimigos, porque eles são a melhor ferramenta para desencadear potencialidades que você nunca poderia fazer sozinho.

#9.1.2. Ludoexistencialismo - A Sobrevivência do Melhor Jogador

Você já se perguntou sobre por que algumas empresas e marcas morrem, enquanto outras permanecem existentes por séculos? Ou por que alguns artistas são esquecidos e outros são lembrados por séculos? E também porque alguns impérios se erguem e colapsam e outros permanecem por séculos? A teoria de *Homo Ludens* também dá um modelo existencial para encontrar seu lugar na existência.

Se tentássemos pensar o desafio da existência como um jogo, no qual os menos qualificados são eliminados da existência e aqueles com mais habilidade são selecionados para gerar uma *nova geração*, então, a habilidade de sobreviver deve ser chamada de "competência existencial", enquanto a extinção de sinal de "incompetência existencial" ou mesmo "preguiça existencial".

Assim, a lei de Darwin poderia ser resumida em extinção dos menos competentes em existir e sobrevivência dos mais competentes em existir. O Universo poderia ser considerado um jogo naturalmente seletivo em que os melhores conjuntos de DNA são selecionados para a evolução e os piores extintos.

Aqueles que são mais brincalhões e os que alcançam o mais alto nível de habilidade, liberdade e desapego de sua inércia existencial (preguiça e medo) são aqueles que são os mais capazes de mudar constantemente, aprimorar os seus comportamentos, aprender e, assim, evoluir e encontrar, performar ou conquistar seu merecido lugar na existência.

A corrupção poderia ser chamada de traição da própria Natureza, enquanto a disrupção de inovação, a evolução para um novo nível de harmonia com a própria Natureza.

Boa e má moralidades, como lealdade ou deslealdade à própria natureza. E o segredo da existência: existir **de propósito**. Quanto mais intensamente e propositalmente alguém puder viver e fazer suas coisas, mais bela e excitante

será a sua existência. O certo: ser você mesmo. A coisa errada: fingir ser quem não é e tentar ser outros.

O triunfo na existência poderia ser chamado de transcendência da existência física em uma metafísica (do *gene* ao *meme*), atingindo a imortalidade, tornando-se um **símbolo** e prevalecendo ao longo do tempo. Exemplos de memes são melodias, idéias, slogans, a moda, mas também teorias e piadas. A tal ponto que quando alguém planta uma ideia fértil em sua cabeça, ela literalmente parasita seu cérebro transformando-a em um veículo. A própria idéia de vida após a morte é efetivamente a fisicamente viabilizada pelos que nela acreditam e por suas memórias vivas.

O fracasso na existência poderia ser chamado viver uma vida vazia e sem sentido, vergonhosa, feia, covarde, mentirosa, ridícula, triste e nojenta.

Então para causar efeito sobre a existência, todos buscam uma causa que preencha sua existência e motiva sua luta: família, arte, justiça, ciência, meio-ambiente, religião e pátria são tipos de coisas pelas quais muitas pessoas escolhem lutar. O poder (força) para existir vem do poder (voltagem) desta **causa** para mover o coração de alguém na permanente ambivalência da vida e estado dual de guerra e atuação na existência.

Eu luto, logo, existo. Se eu não lutar, sou eliminado. Se eu penso sobre a minha luta, posso ser mais estratégico. Então eu penso,
Logo, existo.

Uma hierarquia de motivações de causas nos motiva a lutar. Eles poderiam ser resumidos em ir do **poder** ao **conforto** para ***status*** e **singularidade**, nesta ordem.

Porém, eles fluem na ordem (maslowiana) de querer e acumular poder para ter conforto, *status* e então desistir do *status* pela singularidade. Isso significa que ele vai do *poder* ao *saber*, *Sofia,* porque o poder leva a experiências que, positivas ou negativas, criam dados e tornam-se conhecimentos, e este torna-se sabedoria. Alguém que possui um poder também pode perdê-lo, mas alguém que aprende e atinge a singularidade se **torna** *poder*.

Por isso, o assunto mais importante da filosofia deveria ser a relação do homem com o poder, porque gostamos dele, e como podemos usá-lo com sabedoria, e não como um suicida.

Agora, pratique!

1. Procure o *Google* sobre como pesquisar no *Google*. Repita com outros motores de busca.

2. Defina sessões de jogo sobre problemas que você precisa de soluções.

Você pode praticar envolvendo as pessoas em sua casa para resolver problemas domésticos como:

Compras;
Limpeza;
Crianças;

3. Tente identificar os gatilhos que quebram o estado inercial de um projeto e configurá-los no quadro em projetos e rotinas.

Até aqui, o leitor já ficou por dentro das teorias, técnicas e artimanhas da metodologia, aplicando-a numa perspectiva microeconômica, para gamificação da administração pessoal e empresarial.

Na Parte IV, o leitor entrará numa perspectiva de análise macro do processo histórico de evolução do capitalismo e de *gamificação da economia* que está transformando como são produzidas as "fichas" do jogo econômico (câmbio)

que são tão determinante para as finanças de países quanto para indivíduos e famílias, por efeito da introdução das criptomoedas e a reconfiguração do tabuleiro geopolítico global que vigorou nos últimos 70 anos, com destaque para uma análise do papel estratégico do Brasil neste processo.

No último capítulo, apresento as técnicas e estratégias para adaptação e transformação da sua vida familiar, usando a gamificação para complementar a educação de seus filhos, monetizar espaços e recursos ociosos e consertar os principais problemas do mundo hoje.

IV

PARTE IV
PROPÓSITO

#10. Dos birôs aos tabuleiros - o nosso futuro é brincar

Imagem retirada da *internet* em 23/09/2018
https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-751554145-jogo-war-edico-especial-grow-01253-_JM

No século XX, a humanidade aprendeu o que foi a globalização da economia.

No século XXI, a humanidade verá o que é a **gamificação** da economia.

Até o início do século XX, o controle do mundo era dividido e disputado por poderosas nações européias (principalmente Grã-Bretanha, França e Alemanha) que controlavam territórios estrangeiros, rotas comerciais e colônias na Ásia, África e América. As tensões criadas por este jogo de rivalidade para o controle territorial causaram guerras mundiais (I e II) que, uma após a outra, culminaram no advento e uso da bomba atômica. E isso, na divisão do mundo em dois blocos: o capitalista e o socialista, além da criação da Organização das Nações Unidas.

Desse ponto em diante, para evitar um possível holocausto nuclear, as superpotências globais foram obrigadas a deixar a disputa territorial para iniciar uma nova natureza da disputa.

Sob a ameaça do bloco socialista, o bloco capitalista acelerou as conexões em rede e começou a se interligar mutuamente, avançando para a plena adoção de todas as economias de uma única moeda mundial: o dólar norte-americano. Em 1944, em Bretton Woods, as nações do bloco capitalista abandonaram o ouro como uma moeda global para lastrear suas moedas com o dólar americano.

Posteriormente, após sentir os efeitos econômicos da guerra do Vietnã, em agosto de 1971, Richard Nixon, num acordo com o Rei Faisal, do Reino da Arábia Saudita, alterou o sistema do padrão-ouro, que foi abandonado e o que levou o sistema monetário internacional a começar trabalhar no modelo de taxa de câmbio flutuante, baseado na demanda de petróleo, criando o que hoje se denomina **sistema do Petrodólar.** Este sistema monetário flutuante apoia o valor da moeda na demanda pela *commodity*.

A partir deste momento, todas as moedas do mundo capitalista estavam diretamente ligadas às variações no consumo e expectativas dos agentes econômicos, ou, como se costuma dizer na economia: os *players*.

#10.1. O Século da Gamificação

No final do século XX, além das redes financeiras intensamente conectadas, criamos outro tipo de rede: as telecomunicações sem fio e a *internet*.

Conectados pela *internet*, hoje somos imediatamente influenciados por tudo o que acontece em qualquer parte do mundo. Com um único *upload* para o *YouTube*, pode-se influenciar o mundo inteiro com milhares de visualizações em questão de semanas, através de uma ferramenta acessível a qualquer pessoa com pelo menos 100 dólares.

Há um jogo sempre que um objetivo é estabelecido. No *Angrybirds*, sua meta é atingir porquinhos verdes. No aplicativo ao lado, o *YouTube*, há o objetivo de obter visualizações. Já no *Facebook*, há o objetivo de ganhar curtidas, compartilhamentos e fazer amigos. No mundo dos negócios, o objetivo é ganhar dinheiro. No jogo da *Web*, o objetivo de todos é alcançar e manter uma **audiência**.

Na Era Industrial, a oferta e demanda de produtos foi medida por moedas e,

isto, foi o definidor de preço. Na Era da Informação, a oferta de informações é ilimitada, porque, uma vez que o conteúdo está disponível na *web*, reproduzi-lo praticamente não tem custos. Isto faz com que o valor das coisas seja medido não apenas pelo preço, o que significa que, na *internet*, a audiência é uma nova moeda.

Se você tem audiência, pode ganhar dinheiro no *YouTube*, no *Facebook*, no *Twitter* ou em qualquer outra rede que publica seu conteúdo. Tendo audiência - capital social -, também pode-se captar capital financeiro através de redes de investidores anjo e de capitais de risco. De qualquer forma, seja para ganhar dinheiro ou derrubar pequenos porcos verdes, tudo começa clicando em ícones coloridos no dispositivo que você carrega no seu bolso, seja qual for sua idade ou classe social. Não é um bravo mundo novo?

#10.2. A Gamificação da Administração

A Era da Informação, período que se seguiu à era industrial da economia, a partir da década de 1980, provocou uma enorme evolução nas ferramentas de gestão, como a conhecemos hoje. Vivendo em ambientes muito mais variáveis e precisando ser muito mais ágeis, as empresas desenvolveram metodologias de trabalho muito mais eficientes do que a administração burocrática tradicional. As empresas mais inovadoras do mundo de hoje usam jogos para agilizar o que costumava ser feito em reuniões longas e chatas. Além de tornar o serviço mais criativo, a introdução de jogos no ambiente de trabalho torna o trabalho mais produtivo, colaborativo e divertido.

Ao contrário da administração burocrática tradicional, que gira em torno da ferramenta do documento dos birôs de escritório, esta nova administração consegue se reunir em torno de quadros, telas e tabuleiros (ou *Canvas,* em inglês), que são superfícies em que os colaboradores colam *post-its,* organizando o fluxo de informações de uma forma muito mais ágil e criativa. Ao permitir a colaboração, o *Canvas* é o protagonista de uma revolução de interface talvez maior que o *iPhone* e o computador no espaço de trabalho, mas ainda assim de alguma forma invisível, talvez por ser tão simples e barato. Mesmo com essas características de simplicidade, ele ajuda a abrir o caminho para uma transcendência que vai do verticalismo corporativo para um ambiente de trabalho mais horizontal e criativo.

O *Canvas* não é um jogo, mas é uma ferramenta gamificada com estrutura simbólica e mecânica de causa e efeito, como um jogo de tabuleiro, mas sem

objetivos pré-definidos a serem alcançados. Cabe ao usuário definir os objetivos por conta própria.

Devido ao potencial criativo que estas ferramentas oferecem, pode-se esperar que elas ganhem cada vez mais espaço dentro das empresas. Com uma economia que irá girar cada vez mais em torno das redes sociais, não se surpreenda caso o seu filho de 8 anos se tornar um empresário bem sucedido e enriquecer antes de você por brincar muito com seus jogos e brinquedos.

Ele será apenas outro caso, como Harli Jordean, o *Rei das Bolinhas de Gude*.

#10.3. A Era das *Business Kids*

Harli Jordean, ou o *Rei das Bolinhas de Gude*

Meu ídolo do mundo dos negócios era Steve Jobs até 2012, quando li sobre um menino britânico chamado Harli Jordean, ou o *Rei das Bolinhas de Gude*.

Vejo crianças semelhantes a ele como parte de um sintoma da gamificação da economia e da Era Criativa do Capitalismo em que entramos. Harli, aos 8 anos, se tornou milionário, começando, com a ajuda de seus pais, um negócio de bolinhas, depois que crianças maiores haviam roubado as suas na escola. Ele pediu a sua mãe para comprar-lhe novas e, quando eles procuraram na *internet*,

descobriram que não havia muitas opções para isso.

Depois de uma certa insistência, seus pais, que estavam passando por dificuldades financeiras, aceitaram testar a ideia de criar uma loja virtual. Em alguns meses, o negócio já era tão bem sucedido que ele teve que contratar seus pais e amigos para ajudá-lo a executar.

A história excepcional de Harli é brilhante por sua coragem, mas também pela simplicidade. Em tempos tecnológicos como os nossos, quando as crianças brincam com super videogames e *gadgets* como *iPads, PSPs* e *drones*, quantos empresários teriam visão para apostar em um jogo tão simples e inocente, conhecido por milhares de anos? Certamente não muitos. Contudo, a história de Harli não é tão estranha. Há dezenas de crianças como ele com menos de dezessete anos sendo reveladas todos os anos. Eles lideram negócios em áreas como moda, comida, educação, tecnologia, esportes, calçados e, claro, brinquedos e indústria de jogos.

Tal coisa não poderia ser imaginada mesmo 20 ou 30 anos atrás. Nos últimos 10 anos, de repente, as ferramentas de trabalho se tornaram cada vez mais parecidas com os brinquedos e isto trouxe para todos o poder do empreendedorismo como nunca antes foi visto. Em contraste com o tédio da escola, as crianças estão espontaneamente percebendo que o empreendedorismo é um jogo, e algumas delas estão cortando um longo caminho de anos de educação formal vazia e sem sentido, indo diretamente na direção de seus sonhos. Essa geração privilegiada tem literalmente todas as ferramentas e o espírito para tornar possível um novo mundo.

Com esta emancipação intelectual e econômica inicial, os jovens deste século (crianças e adolescentes) podem viver uma revolução similar a que as mulheres viveram no início do século XX com o sufrágio feminino e a inclusão na força de trabalho. Talvez essa possa ser a resposta disruptiva perfeita de inocência, imaginação e criatividade que este mundo precisa para enfrentar os terríveis desafios de um século que começou com ameaças gigantes e sombrias de calamidade ambiental, terrorismo, vigilância de massa e guerra. Então por que não seguimos esses pequenos heróis, nos juntamos a sua missão alegre e começamos a brincar para não fazer guerras?

#10.4. O Reino dos Símbolos - Seriam os deuses jogadores?

Para longe da administração e da economia, os símbolos também possuem poderes mágicos. Existe um nível em que o design de jogos e o esoterismo se

misturam, e este nível ocorre quando ambos usam o simbólico para produzir **significado** sobre o jogador.

Quantos jogos e sistemas de oráculo, como Zodíacos, *I-Chings*, Runas, Búzios e Tarots existem?

Praticamente, toda civilização que passou por este planeta deixou algum tipo de oráculo sob a forma de uma astrologia básica sobre o céu, o sol, a lua e os planetas mais próximos da Terra, desde os mais antigos xamãs às civilizações com tecnologias sofisticadas, como a egípcia ou a maia. O mesmo oráculo onde Sócrates costumava visitar foi visitado por reis para saberem sobre questões tão estratégicas quanto ir ou não ir à guerra.

É aí que o assunto mais interessante se encontra: os jogos explicam nossa personalidade através do simbolismo arquetípico que eles revelam sobre nós mesmos. Eles explicam as influências que a posição das estrelas no céu tem sobre nós, como peças em um tabuleiro refletem a mente e a alma do jogador.

Personagens clássicos do jogo Street Fighter

Você tem um personagem favorito quando joga? Por quê?

Altaïr Ibn-La'Ahad, personagem principal do jogo Assassin's Creed

Como os zodíacos e oráculos antigos, os jogos modernos são feitos de arquétipos expressos em avatares por personagens que adquirem suas próprias almas pela ação de seus jogadores.

Os gregos tinham uma palavra para o espírito criativo que cuida de um artista quando cria: *daemon*, semelhante ao gênio da lâmpada da mitologia árabe, também comparável ao espírito que cuida de um ator quando ele usa um

personagem no teatro.

Planos Simbólicos

Há uma teoria que diz que nosso universo é um jogo dentro de um jogo, dentro de outro jogo, dentro de outro jogo, em um contínuo para o infinito e de volta para onde começou. Esta é a chamada teoria do universo Fractal-Holográfico.

Esta teoria diz que o Universo é infinitamente grande e infinitamente pequeno, o que seria como dizer que a matéria não existe, pois tão minúsculo seria partícula, que só conteria a informação de uma existência, sem dimensão física. Isto é, algo como um círculo de diâmetro zero, a chamada Singularidade.

A partir disso é que deriva a noção de que o Universo poderia ser um holograma e que vivemos como em um sonho. Pois, assim, sem uma partícula primal, o nosso universo não seria nada senão vazio e informação, da mesma forma que os mundos virtuais de *bits* e *bytes* de programas de computador. Esses mundos existiriam dentro uns dos outros, refletidos em uma sala de espelhos infinitos.

Na verdade, os cientistas não podem determinar qual é a diferença na física do cérebro entre uma experiência em nosso mundo e no mundo virtual. Para o cérebro, a realidade virtual e não-virtual é igualmente verdadeira.

É aí que o Game ensina à Física sobre os planos simbólicos.

A informação sorteada pelas cartas de tarô ou por símbolos em um mapa astrológico é informação de outros planos simbólicos, que são úteis para aplicações práticas em nossas vidas cotidianas, na tomada de decisões com maior segurança e visão. Os jogos são uma comunicação direta entre o que é consciente e o que é inconsciente, com mapas e compassos para ajudá-lo a se orientar e construir-se a partir de dentro.

Quem é O Jogador?

Se podemos agir como deuses e empoderamos um personagem para viver uma história em um videogame, em outro nível dos reinos simbólicos, outros deuses podem estar capacitando-nos a viver histórias também. O jogador de uma camada simbólica é *peça* noutra camada simbólica.

No final, todos esses infinitos jogadores seriam jogados por um único Jogador Universal que joga todos os personagens no Universo. Neste caso, quem é O Jogador?

#10.4.1. A Gamificação da Guerra - Jogar pela Sobrevivência

Pela antropologia do jogo, verifica-se que em todas as épocas houve jogos criados com o objetivo de preparar o homem, sempre com a mesma finalidade:

sucesso militar.

Jogos e esportes como futebol, xadrez, *Go* e tiro ao alvo, cada um por sua própria maneira, desenvolveram em jogadores as habilidades físicas e intelectuais necessárias para o uso da *força*.

A importância dessas tecnologias na cultura é que, quanto maior o domínio de uma nação sobre a Arte da Guerra, maior é a chance de ter soberania e paz, de acordo com o mestre militar chinês Sun Tzu.

Estamos em uma nova era de práticas militares. O advento da bomba atômica e do período da Guerra Fria nos levaram a um novo paradigma de armas: entramos na Era da Informação e, nesta era, obviamente, a informação é a arma. Nesta era, também, as superpotências competem no espaço virtual para o domínio sobre a rede mundial de máquinas - ou *Internet* das coisas.

Apesar do tom futurista, a guerra cibernética já é uma realidade. Em 2010, o vírus *Stuxnet* atingiu computadores que controlavam as centrífugas nucleares iranianas e causou um enorme atraso no programa nuclear deste país. Em um exemplo claro de como um país pode perder sua soberania sobre suas próprias máquinas estratégicas e de como a guerra cibernética também pode ter consequências atômicas para um inimigo, em 24 de novembro de 2014, um vazamento de *hackers* no projeto da *Sony Pictures* intitulado *The Interview* foi creditado ao governo norte-coreano, porque o filme era sobre um plano para matar o líder norte-coreano Kim Jong-un, o que causou prejuízos milionários à empresa.

Outro evento notável que revela os efeitos da guerra cibernética em nossas vidas diárias foi o discurso do presidente americano Barack Obama, convidando a juventude dos Estados Unidos a aprender programação.

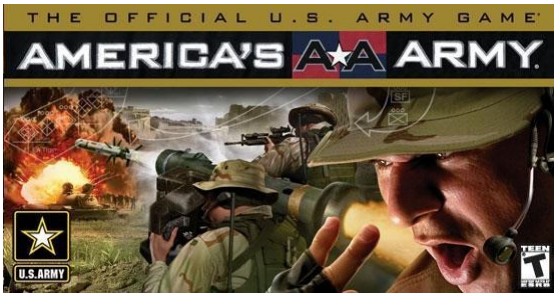
Presidente Obama pede aos jovens que aprendam a programar

A importância por trás de seu pronunciamento cativante é que quando um assunto mobiliza a atenção de um chefe de Estado soberano, é porque este assunto é importante para a soberania de sua nação. O discurso foi feito poucos meses depois de um escândalo de espionagem internacional envolvendo seu governo sobre outras nações, pela NSA.

De acordo com os princípios da Arte da Guerra, o soldado é o herói que coloca seus próprios interesses de lado para atender um chamado para servir, preparando-se diariamente para a guerra para dissuadir inimigos e não deixar a guerra acontecer de fato. Trazendo isso para a realidade da guerra cibernética moderna, o herói é aquele que atende o chamado do presidente para aprender programação, projetar jogos e criar ferramentas para o melhor interesse de seu país. Esse é o elemento que cria nos jovens recrutas a noção de que ele / ela é o

Herói.

Por esta razão, a aposta do século pela defesa e soberania é a aposta em jogos como uma ferramenta para treinamento e desenvolvimento da capacidade de aprendizagem e resolução de problemas do profissional cibermilitar, porque é a maneira mais lógica de implementar a dedicação diária dos exércitos em preparação para a guerra.



Voluntariamente, exércitos de crianças e jovens treinam e desenvolvem suas habilidades assiduamente enquanto se divertem. O exército dos EUA tem feito isso por mais de 10 anos com a franquia do jogo do Exército da América. Contudo, por uma questão de segurança nacional, não basta investir pontualmente em alguns títulos eletrônicos. Mais do que isso, é necessário integrar a lógica do jogo para a educação e a administração como um todo.

#10.4.2. A Gamificação da Política e a Ludocracia - uma nova história sobre o Poder

"A guerra é a continuação da política", como afirmou Carl von Clausewitz, estrategista militar alemão do século XIX que participou ativamente da derrota de Napoleão. Mas também, "a política é a continuação da guerra", como inverteu Michel Foucault, filósofo francês do século XX que estudou a natureza do poder e questionou o fascismo das instituições sociais, como prisões, asilos, escolas e instituições militares.

O Jogo do Poder conhece o Poder do Jogo desde a antiguidade, sendo profundamente presente na guerra, na política e em todas as artes relacionadas ao poder. Mas na civilização ocidental, duas experiências que ajudaram notavelmente a inserção da dinâmica do jogo na cultura de massa foram o advento do teatro, na Grécia e dos estádios, em Roma.

#10.4.2.1 O Teatro Grego e sua Influencia Histórica

O teatro grego, como fenômeno cultural, coincidiu com o fenômeno da democracia e da filosofia na idade dourada de Atenas, entre 700 a.C. e 300 a.C. Começou com o advento do palco como uma arquitetura côncava construída em torno da parte mais plana de uma colina, com o objetivo de aproveitar ao máximo a visão e a acústica para o maior número possível de pessoas. O *théatron*, literalmente "um lugar para visualização", poderia receber um público de até catorze mil pessoas.

Vista panorâmica do antigo teatro grego em Epidaurus

Institucionalizada como parte de um festival chamado *Dionysia*, uma competição de peças dramáticas, o teatro ajudou o grego no desenvolvimento do poder da palavra falada. Dominar a dinâmica do *jogo de cena* também os ajudou a desenvolver a dinâmica de oratória e dialética praticada nas ágoras de Atenas, praças abertas onde as assembléias políticas aconteciam.

#10.4.2.2. O Estado e os Estádios na Roma Antiga:

Colosseum

Stadium é uma palavra latina para uma unidade de comprimento (aproximadamente 180 metros) e refletiu o diâmetro de grandes teatros (anfiteatros) na Roma Antiga e na Grécia.

Embora a diferença conceitual entre eles seja basicamente o tamanho, o tamanho em si era suficiente para o desenvolvimento de artes muito diferentes umas das outras dentro dessas arquiteturas.

Enquanto os teatros gregos eram o palco para a realização de performances dramáticas e do desenvolvimento dos gêneros da tragédia e comédia, o caráter militar romano influenciou os usos de seus anfiteatros para jogos de atletismo e esportes de guerra, como lutas de gladiadores e corridas de cavalos, e para treinamento, entretenimento e jogos de azar que financiavam o Estado Romano. Enquanto os jogos gregos eram sobre estética e poesia, os romanos jogavam por conquistas esportivas e lucro. O Pão e Circo como uma política imperial foi a substituição das Artes e Política dos anos dourados da democracia grega.

#10.4.3. Redes de HUBs – A Web e a Nova Ágora

Para praticar a Democracia neste terceiro milênio, na Era da Informação, teremos que entender e dominar dois princípios:

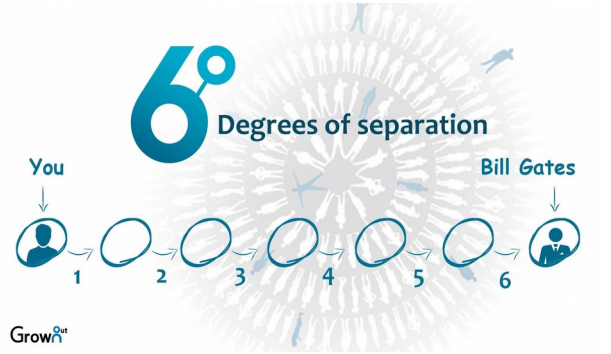
1. O princípio dos HUBs:

Um HUB é um dispositivo que conecta redes. Todo o tipo de espaço de convergência onde as pessoas se encontram para se conectar, ou seja, para trocar informações e deliberar em conjunto, é um HUB.

Bares, escritórios, igrejas, parlamentos e nossos telefones celulares, atualmente, são as ágoras nas quais nos encontramos para participar do que está sendo discutido e tomar decisões, como os lugares onde os cidadãos gregos costumavam se reunir e falar sobre os problemas da cidade.

2. O Princípio da Fractalidade da Pólis:

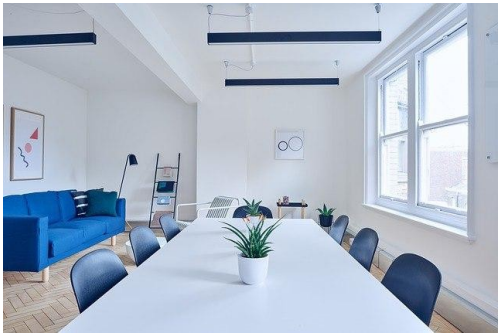
Há uma teoria famosa que diz que existem no máximo apenas 6 graus de distância entre duas pessoas do mundo, como você e o homem mais rico do mundo (por exemplo, Jeff Bezos ou Bill Gates). Essa teoria revela como a fractalidade das redes traz o mundo inteiro a uma única mesa.



Dentro de um país, existem estados. Dentro destes, existem municípios, nos quais existem os bairros. Dentro dos bairros, existem ruas e casas e dentro destas existem salas. Em cada um desses ambientes políticos estão os HUBs e as ágoras onde as pessoas se encontram e tomam decisões juntas.

As casas têm mesas de jantar, os condomínios têm assembléias, as cidades têm conselhos municipais, os estados têm parlamentos e países têm congressos nacionais. Desde as idades antigas até os contextos modernos, os tabuleiros eram HUBs para que as pessoas pudessem se encontrar e construir o alinhamento para grandes decisões.

Lugares como a Casa Branca podem dirigir metade do mundo. Cada um de seus ambientes é um HUB, assim como os ambientes de nossas próprias casas são.



A ONU é o maior HUB global que conhecemos. Definitivamente, é o maior ambiente político já criado. Por outro lado, nos ambientes políticos mais pequenos, temos a mesa da sala de jantar, na qual os membros da família se encontram para compartilhar uma refeição e se conectar. Todos estes ambientes políticos são conselhos (*boards)* para decisões políticas.

O que precisamos aprender a fazer para jogar o jogo da política neste século é entender que nossa participação política acontece em todas essas esferas ao **mesmo tempo**. Estamos todos conectados uns aos outros, fazendo escolhas com as peças do jogo da democracia: o dinheiro, o voto e a imprensa livre. Tudo isso através dos nossos *smartphones* que carregamos por aí.

A tábula redonda do Rei Arthur

O mundo moderno em que vivemos exige que respondamos a esses desafios radicais e solicita que nos posicionemos, tanto diante dos menores quanto dos maiores problemas que enfrentamos, desde questões locais, como reciclar lixo, até a crise no Oriente Médio. Temos que abrir tudo para discussão no jantar com familiares e amigos, como se estivéssemos nos conselhos da ONU.

Se a sua família ainda não consegue decidir de forma conjunta e democrática sobre o que comer no jantar, por exemplo, assegurando que todas as necessidades sejam ouvidas, devemos então começar as mudanças políticas do mundo por aqui. Que exemplo de uma preocupação mais política hoje é maior

do que as consequências da comida para a saúde da sua família e do meio ambiente?

#10.5. Geometrias do Poder – Das Mandalas às Pirâmides às grandes Mandalas

A história da humanidade é comumente dividida em dois momentos: história e pré-história.

Na pré-história, a humanidade existia nas formas tribais, quando o homem vivia em pequenos grupos de pessoas ligadas pelo sangue e organizadas por suas decisões em comunidade, usando rituais com música, simbolismo e plantas enteogênicas. O tempo deles era dedicado à celebração de seus deuses, da sua cultura e do cuidado de uns com os outros. Todo mundo estava envolvido em suas atividades de produção e compartilhando os resultados juntos como famílias. Os problemas só aconteciam quando uma tribo tinha contato com outra e tinham disputas de terras, ou quando uma tribo ficava muito grande e fragmentava sua unidade familiar ou havia uma disputa interna pela liderança da tribo.

Geografia da Grécia na Era de Ouro

Foi precisamente em lugares de convergência, onde muitas tribos tiveram interface com outras, que veio a necessidade de transcender as relações de sangue em regras objetivas para uma vida pacífica entre diferentes tribos. Dessa forma, as raízes da civilização começaram a surgir e evoluir, através do advento da linguagem escrita, agricultura e da arquitetura.

O advento da linguagem escrita deu à humanidade o poder de registrar e organizar-se, definindo a hierarquia em arquiteturas de gerenciamento de poder e responsabilidade de sua produtividade. Este foi o nascimento da burocracia no ocidente e da administração corporativa na forma de **pirâmides**. A palavra escrita possibilitou ao homem acumular dados e conhecimento e estabelecer metas para suas ambições, pois o advento da escrita também coincide com o advento do Estado e da corporação militar institucionalizada.

A civilização ocidental antiga teve sua ascensão e queda na Europa, durante um ciclo que começou na era dourada de Atenas e terminou com a queda do Império Romano, voltando para as sociedades tribais pequenas e independentes (feudos), nas quais a linguagem escrita quase foi esquecida e, por causa disso, pouco conhecimento foi mantido. Os historiadores, assim, chamam essa época de Idade das Trevas.

Hoje, estamos testemunhando um momento muito parecido na história.

O problema com as pirâmides é que elas têm uma data de validade, pois começam muito prósperas e com rápido crescimento, mas expandem-se para seus limites e exaurem rapidamente seu potencial, até um ponto em que elas colapsam, se não se forem capazes de evoluir se reinventando.

Como sua arquitetura concentra o poder no topo, os donos do poder sofrem de uma séria fragilidade, pois onde há poder, há *competição desleal* pelo poder, porque o poder corrompe. E onde há conflitos desleais, há, então, ciclos de conflitos autodestrutivos e vinganças. Então, quem tem poder, se agarra a ele a todo custo, por temer o que acontecerá se perdê-lo, o que inevitavelmente acaba acontecendo, porque o medo congela a criatividade necessária para inovar e se adaptar às mudanças. Esta é a antiga história de impérios em colapso, desde a mítica Torre de Babel, que ainda vemos hoje reproduzida em todas as grandes falências corporativas e em todas as crises políticas. Grandes estruturas não podem permanecer em equilíbrio se estiverem corrompidas e comprometidas.

A Era Industrial foi uma revolução tecnológica iniciada na Inglaterra no período entre 1760 e 1840, com o advento das máquinas a vapor que empoderaram as fábricas, as ferrovias, os navios e uma rápida urbanização, que turbinaram o crescimento da população humana de um número histórico de 1 bilhão, em 1800, para 5 bilhões, em 1980.

Isso começou algumas décadas após o desenvolvimento da teoria da física clássica por um inglês chamado Isaac Newton. Seu trabalho foi a base da maioria

das inovações da sua época, que trouxe as máquinas mais importantes de seu tempo. Com base nos princípios de sua teoria, o engenheiro mecânico americano chamado Frederick Taylor fez uma enorme contribuição com seu trabalho *Principles of Scientific Management* (1911), que estabeleceu a aplicação desses mesmos princípios à manufatura. Seu trabalho era contemporâneo às linhas de montagem de Henry Ford, que tornou possível o carro popular.

Nossos dias são contemporâneos ao desenvolvimento de um novo domínio da física: A Física Quântica, que tornou possível o desenvolvimento de muitas novas máquinas que vieram da mecânica quântica, como os *microchips,* que compõem computadores e *videogames*, os quais diariamente fazem mais e mais parte de nossa experiência contemporânea.

Diferentemente dos tempos de Newton, essas máquinas não funcionam com coisas materiais, mas com coisas imateriais, como a eletricidade e os dados. Porém, como máquinas antigas, elas têm suas leis mecânicas, que são as leis da linguística, a física dos símbolos: morfologia, sintaxe e semântica. Ao dominar esses princípios, os programadores conseguem projetar algoritmos que definem as possíveis experiências e resultados que os usuários terão usando seus computadores ou brincando com seus *softwares*.

Como o *hardware* precisa de *software* para ser útil, a partir de 1980, uma nova arquitetura de poder começou a surgir acima das estruturas piramidais da construção de capital na Era Industrial.

Lentamente, através da globalização, o mundo bipolar da Guerra Fria iniciou uma transição para um mundo multipolar com a principal transformação, que começou com a Era da Informação. Iniciou-se, então, a construção da base do que atualmente é chamado de economia em rede, ou Economia P2P (*Peer-to-peer*).

Este termo derivado da arquitetura de rede explica que a arquitetura é não-centralizada e não-hierárquica, e que cada nó na rede tem igualdade com todos os outros e representa o surgimento de um novo paradigma econômico, no qual a concorrência não é mais o principal motor para a geração de riqueza, sendo substituída pela colaboração. Esta economia, também chamada de Economia Compartilhada, tem as características de ser mais sustentável, priorizando o acesso aos bens e não a sua posse, concentrando-se na prestação de serviços e não nos produtos, com tudo sendo gerenciado por comunidades com poder compartilhado na tomada de decisões.

A rede também tem uma característica especial, pois é semelhante ao que Lao Tzu falou da água. A rede não oferece resistência. Ao conectar um computador

à rede, ele se torna a rede. Quando desligados, o sistema encontra novas conexões, porque não consiste em nenhum computador em particular, mas no emaranhado de conexões entre bilhões de dispositivos, os quais formam uma rede neural que alguns teóricos já definem como supraconsciência, como mostrado no artigo "The *Internet* is Basically Our Superconsciousness", de 2011, do site Psychesingularity. A consultoria Gartner estima que a população de dispositivos IoT (*Internet* das coisas) conectados superou em número a população humana em 2017 (8,38 bilhões), e deve superar a marca de 20 bilhões de dispositivos como base instalada até 2020.

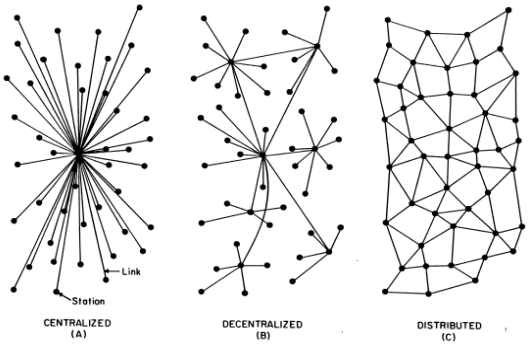


FIG. 1 — Centralized, Decentralized and Distributed Networks

Table 1: IoT Units Installed Base by Category (Millions of Units)

Category	2016	2017	2018	2020
Consumer	3,963.0	5,244.3	7,036.3	12,863.0
Business: Cross-Industry	1,102.1	1,501.0	2,132.6	4,381.4
Business: Vertical-Specific	1,316.6	1,635.4	2,027.7	3,171.0
Grand Total	**6,381.8**	**8,380.6**	**11,196.6**	**20,415.4**

Source: Gartner (January 2017)

#10.5.1. Jogos e Sistemas Econômicos Multimoedas

Da perspectiva da lógica de jogo, o dinheiro é essencialmente o estabelecimento de uma unidade comum de *pontuação*. Os jogos recompensam e punem as ações do jogador com pontuação quando são bem-sucedidas e malsucedidas. Mas a maior disruptura da nossa época, com o processo de gamificação da economia, é a crescente possibilidade de qualquer rede de jogadores criar e oferecer ativos digitais (*tokens*) ao mercado como unidades de créditos, ou *score* interno, por meio de ICOs (*initial coin offering*) como se

fossem bancos centrais, através de uma tecnologia chamada *blockchain*. O maior exemplo dessa onda de *criptomoedas* com base na tecnologia *blockchain* é o chamado *Bitcoin*.

No entanto, o fato surpreendente, que diferencia nossos tempos do passado, é que toda plataforma virtual está se tornando um mercado de novas moedas, e estamos entrando em um momento em que todos nós devemos estar em todos esses mercados para expandir a presença das nossas marcas. Em nossas carteiras de ativos de investimentos, como ações da empresa, agora coexistem o capital social dos seguidores nas mídias sociais, juntamente com *Bitcoins* e o ouro. Hoje, mesmo os bens virtuais em algumas plataformas de jogos podem ter valor comercial.

A crise financeira de 2008 e os anos de recessão e instabilidade política na União Européia e nos Estados Unidos trouxeram uma nova consciência para os mercados mundiais e para uma geração inteira de que nenhuma moeda é boa o suficiente para confiar todo o seu patrimônio. Essa conscientização estimulou investidores de todo o mundo a buscar alternativas de ativos independentes da arbitragem e corrupção de bancos centrais, e é provável que seja a principal disrupção da nossa época de redes P2P para a anterior, de corporações em pirâmide. Agora, o *blockchain* deu a qualquer um o poder de se tornar um novo banco central da sua própria moeda, independentemente de estados-nação.

#11. VERDE - A Única Bandeira do Futuro

Como dito antes, desde a Idade Média até o mundo presente, a cultura humana passou por um processo de maturação em torno de suas instituições políticas e tecnologias de produção, que levaram o mundo a um processo rápido e profundo de transformação do estágio agrícola e feudal da evolução para o estágio moderno da civilização da rede.

Esse processo começou no século XV, com as grandes navegações, e alcançou no século XX sua fase máxima de evolução com a Guerra Fria, marcada pela divisão política e militar do mundo em dois modelos de visão antagônicos sobre a teoria econômica, que se tornaram dois modelos diferentes do capitalismo: o liberalismo e o socialismo. Tenho certeza de que a maioria das pessoas ouviu falar sobre essas palavras e está ciente de que essas duas ideologias políticas dividiram brutalmente o planeta nos dias da Guerra Fria, assim como também dividiram nações inteiras (como Alemanha e Coréia) e motivaram muitas guerras regionais.

A maioria das pessoas está ciente das diferenças ideológicas e políticas dessas

formas de governo e sabe que se materializaram em diferentes padrões de organização da sociedade.

Mas o que poucos sabem é a história de como esses conceitos surgiram do campo das ciências econômicas para se tornarem causas políticas que dividiram o mundo em dois.

Para entender melhor isso, devemos voltar no tempo para um lugar específico, que foi um dos epicentros da transição da Idade Média para a Idade Moderna: a França do século XIV.

#11.1 A Antiga Guerra entre o Vermelho e o Azul

Durante a idade média, as limitações da tecnologia tornavam muito difícil a impressão das cores nos tecidos. Portanto, geralmente apenas ricos e poderosos podiam pagar têxteis coloridos, enquanto que os reinos geralmente tinham apenas uma cor na sua bandeira para identificar seus domínios. Embora as identidades nacionais francesa e inglesa ainda não existissem, eram como “azulândia” e “vermelândia”: o reino francês usava cores azuis com branco em sua bandeira, enquanto os ingleses usavam vermelho com branco. Tudo permaneceu dessa forma, até que o terceiro filho do rei, Felipe IV da França, morreu, não deixando sucessores para seu reino. Assim, o rei inglês Eduardo III, sobrinho do monarca pelo lado materno, que tinha alguns pedaços de terra no norte da França, começou a usar ambas as cores em sua bandeira, reclamando ser também o rei da França.

Essa foi a centelha de uma guerra chamada "guerra dos cem anos". Do ano 1337 a 1453, líderes franceses e ingleses tiveram dezenas de batalhas sangrentas por porções de território no norte e oeste da França. A guerra estava sendo vencida pelos líderes ingleses, até o ponto em que emergiu uma personagem mítica e mística, chamada Joana d'Arc, que despertou o espírito nacional da nação francesa, aumentando a moral das tropas e virando a vantagem para o rei francês, até o ponto em que ele obteve a vitória final.

Durante este período, ambas as nações viveram um processo forte e sangrento de definição de suas identidades nacionais, em que foram

completamente fragmentadas em pequenos pedaços de terra. A guerra destruiu o sonho inglês de uma monarquia conjunta e levou à rejeição na Inglaterra de todas as coisas francesas, como os bens e a língua francesa (que era a língua das classes dominantes e do comércio lá na Inglaterra). Na França, a guerra acelerou o fim do sistema feudal num Estado centralizado.

Enquanto a paz era alcançada, a rivalidade entre as duas nações ainda durou mais centenas de anos, gerando também guerras internas, guerras civis e revoluções. Durante este tempo, o reino francês tinha na bandeira as cores branca e azul, o que significava a união entre clérigos e a nobre aristocracia. Mas no ano de 1789, durante uma época de profunda crise econômica e fome, devido à participação da França em muitas guerras (como a da independência dos Estados Unidos), uma revolução foi provocada pela instalação de um novo sistema que interrompeu o sistema feudal de governo e instalou uma República constitucional e a bandeira atual e tricolor da França. A bandeira incluiu uma nova cor (vermelha) como representação da nova classe política, a burguesia, e a instalação da burocracia e dos valores de liberdade, igualdade e fraternidade entre todos.

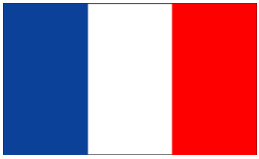
A burocracia era o sistema-resposta à necessidade de separar esfera pública e privada e estabelecer uma administração do Estado não vinculada ao dote de sangue, que dividia a sociedade por castas e raças. Durante esse período, Napoleão Bonaparte surgiu como um brilhante líder militar e engajou a França em guerras pela difusão deste novo sistema em toda a Europa. Contudo, um tempo depois de sua queda - após a invasão da Rússia -, levou apenas algumas décadas de consolidação da república para que a sociedade francesa se encontrasse na mesma crise e desigualdade que antes da revolução, na qual as pessoas passaram por momentos de intensa miséria e pobreza. A burguesia tornou-se uma nova aristocracia e surgiu uma nova esquerda.

A palavra aristocracia vem da língua grega (aristos + kratos) e significa o governo daqueles que têm o mérito, ou “meritocracia”. Poucos sabem disso, mas o termo "capitalismo", referente ao sistema econômico e social, foi forjado por filósofos do socialismo utópico francês, o que foi fruto de um sentimento de revolta contra o sistema político e social que se consolidou em 1830, com o triunfo da classe burguesa sobre a nobreza.

Neste momento, pensadores como Proudhon, Pierre Leroux e Blanqui

cunharam o termo "capitalismo", dando-lhe um significado pejorativo, como "dinheirismo", para se referir a um sistema econômico e político pouco interessado nos valores morais e humanos e mais interessado em valores monetários. Esses filósofos eram desenvolvedores de uma teoria política e econômica com valores opostos, a melhor utopia possível, que eles então chamaram de **socialismo**.

Antes disso, o termo capitalismo não era conhecido, e apenas o termo "economia" era usado para se referir a fenômenos político-sociais envolvendo dinheiro. Até então, o principal pensador e fundador da economia científica tinha sido o inglês Adam Smith, iniciador do **liberalismo**, que propôs seu pensamento em oposição às políticas de protecionismo e controle do controle do mercado feitas pelas monarquias **absolutistas** européias desde a Guerra dos Cem Anos A nova França, que lutou para se libertar da aristocracia e de um regime de castas, se encontrou no mesmo estado 50 anos depois. No contexto de miséria descrita pelo escritor Victor Hugo na literatura, com o trabalho Les Miserables, surgiu uma nova esquerda política socialista na França, que lutou pelos direitos da classe trabalhadora e adotou a cor **vermelho** como símbolo.



O atrito entre essas duas novas classes que lutaram pelo poder nas ruas de Paris gerou as duas principais correntes filosóficas dos partidos políticos, que propõem duas formas de administração do Estado através do novo sistema de burocracia: uma priorizando o lado público da lei; a outra, o lado privado do sistema de direito. Isso criou o equilíbrio legal entre o indivíduo e a sociedade, como é conhecido nas ciências jurídicas.

Enquanto a Europa lutava na Primeira Guerra Mundial, em 1917, 130 anos depois da revolução francesa aconteceu uma nova revolução, desta vez na Rússia, a nação mais continental da Europa: a esquerda socialista aboliu a monarquia e assumiu suas posições por lideranças que pregavam a propriedade coletiva dos meios de produção por organizações alternativas às corporações, os sovietes, conselhos sindicais de soldados e trabalhadores rurais que emergiram durante os anos da guerra entre Rússia e Japão.

Após o fim da Primeira Guerra Mundial e a industrialização com exportação de produtos industrializados para a Europa (que após se reconstruir da guerra deixou abruptamente de importar), acelerou-se a produção da crise da bolsa de 1929, a qual foi a criadora das condições para a Segunda Guerra Mundial, que, com as bombas atômicas lançadas no Japão, começou a era da Guerra Fria e a corrida armamentista que dividiu o mundo em dois blocos. O sistema

burocrático, sob a forma republicana de estado, finalmente, dividiu o mundo inteiro em dois novos lados, representando os ideais políticos dos dois jogadores da era industrial: o capital (superior) e trabalho (inferior).

Os sucessivos ciclos de crises que esses dois modelos viveram fizeram com que eles aprendessem um com o outro e se tornassem híbridos, como o ocidente, no ciclo keynesiano, e o oriente, na abertura econômica da China.

Outra observação importante a fazer é que, enquanto ambos os lados colaboraram para derrotar a Alemanha nazista na Segunda Guerra Mundial, ambos os modelos em muitas situações flertaram com o fascismo, praticaram violência e perseguiram as liberdades políticas ou cívicas. Ambos mantiveram a mesma arquitetura de poder piramidal derivada da burocracia e reproduziram os mesmos vícios desta arquitetura em todos os lugares, como a dinâmica competitiva e a centralização do poder no Estado, na igreja, nas empresas ou na academia. A longo prazo, o efeito da entropia e da concentração de poder na dinâmica piramidal corrompe qualquer corpo e transforma qualquer organização em uma máfia.

Mas no Ocidente, como reflexo da psicologia ocidental, essa burocracia foi liderada por entidades privadas (como bancos e empresas petrolíferas), enquanto no Oriente, como reflexo da psicologia oriental, essa burocracia foi liderada por entidades públicas (corporações estatais, como bancos e companhias de petróleo). O que elas têm essencialmente de diferente é apenas sobre a gênese dessas instituições, que assumem o controle das mesmas

arquiteturas de poder. São dois tipos de energia, que como *yin* e *yang*, existem em qualquer forma de negócio: **capital** e **trabalho**. Das finanças à política, incluindo o mundo jurídico, um jogo de cartas feito de documentos administrativos, papéis de títulos, ações, cartas, leis e procedimentos jurídicos, representam as torres do poder burocrático que jogam o jogo global de hoje. Mas seu funcionamento, em um complexo esquema militar-industrial, é basicamente um espelhamento perigoso do mesmo comportamento, apenas com duas marcas diferentes. A globalização do consumo e a industrialização da guerra criaram duas locomotivas atômicas concorrentes pelo controle dos recursos naturais limitados do planeta. Os Estados Unidos e a China hoje são os dois maiores PIBs do mundo e suas economias estão profundamente entrelaçadas, ao mesmo tempo em que são militarmente antagonistas.

A principal causa desse conflito não é a limitação dos recursos do planeta, mesmo quando eles significam uma séria limitação natural. A principal causa desse conflito é que o jogo da pirâmide pode ter apenas um no topo. E não importa se você é um dos 7 homens mais ricos do mundo, você está disposto a duplicar seu império apenas para estar na capa da revista Forbes (como Eike Batista, bilionário brasileiro que hoje está preso).

Esta mecânica do jogo baseada na competição é uma herança que a administração pública obteve do militarismo dos tempos da monarquia. Independentemente de usar roupagem socialista ou liberal, elas não alteram o esqueleto desse sistema, porque seu problema não está nas teorias liberais ou socialistas, e sim na **estrutura** burocrática e na **constituição** da República como modelo de Estado **piramidal**, bem como na administração derivada de um sistema baseado no documento como ferramenta e conceito. Com o documento, vem o *bureau* e uma hierarquia de títulos que acumulam poder em um jogo de tronos.

Desde a revolução francesa, todo o espectro de políticas produzidas em mais de dois séculos por partidos sociais e liberais em todo o mundo acabaram por ajustar apenas de forma diferente o equilíbrio entre a vida pública e a vida

privada. Às vezes, mais de um lado, às vezes mais para o outro lado, mas sempre limitado pelo esqueleto piramidal do mesmo sistema burocrático, que é o verdadeiro problema de ambos. Mas não entre em pânico, esse problema está prestes a terminar.

#11.1.1. Capitalismo Criativo e Economia Quântica

Como resultado positivo da corrida entre esses dois poderes globais, fomos além do processo de globalização da economia (onde o dólar se tornou onipresente nas redes financeiras), indo ao processo contínuo de gamificação da economia, à medida que os **dados** se tornam dinheiro nas redes sociais, com a criação de novas dimensões de troca de valores através de redes sociais e da computação móvel. Transcendemos o materialismo na reserva de valores utilizados na era industrial (como o padrão-ouro e o petrodólar) para uma reserva imaterial de valor em *software* através da **criptomoeda**.

Nos últimos dez anos, a cooperação entre empresas americanas e chinesas aumentou em massa a produção de dispositivos de computação móvel (principalmente *smartphones*), que são mais poderosos do que o computador que equipou o foguete para a lua há menos de 50 anos. Em um efeito da lei de Moore, isso leva a uma distribuição em massa dessas poderosas interfaces de computação nas mãos de mais de 3,3 bilhões de pessoas, quase metade da população mundial (43% de 7,6 bilhões, em 2018). Estamos indo para a transição subsequente para o próximo modelo de arquitetura de poder: a *rede-arquia*.

SMARTPHONE INSTALLED BASE AT END OF 2017 BY OPERATING SYSTEM

Rank	OS	2017 units	share	2016 units	share	2015 units	share
1 (1)	Android	**2,696 M**	**81%**	2,560 M	80%	2,079 M	79%
a	Pure Android/Play	1,806 M	54%				
b	Forked Android/AOSP	890 M	27%				
2 (2)	iOS	**612 M**	**19%**	602 M	19%	505 M	19%
Others		**8 M**	**0%**	31 M	1%	56 M	2%
TOTAL		**3,316 M**		3,193 M		2,640 M	

Source: TomiAhonen Consulting 27 Feb 2018

This data may be freely used and repeated

Ludocracia (ludos = jogo, kratos = poder) é o futuro da burocracia, proveniente da construção de um novo esqueleto de arquitetura em substituição à arquitetura piramidal: fractais. Enquanto isso, a mecânica quântica substitui a mecânica clássica na filosofia de gerenciamento. Em breve, mesmo a palavra economia será considerada desatualizada e todos nós estaremos falando sobre *gameologia* e *ludonomia*.

Em Rede, ambas as exigências políticas do liberalismo e do socialismo podem ser contempladas simultaneamente pela geometria fractal da arquitetura de poder, nas quais cada nó pode ser visto como o centro, o "topo da pirâmide" de um ponto de vista. Mais importante ainda: as entradas da rede na inteligência coletiva sobre o poder industrial em uma escala exponencial podem ser usadas como máquinas de regeneração em massa, com *drones* e máquinas de gamificação que limparão todos os oceanos, reflorestarão desertos e reverterão o aquecimento global enquanto as pessoas brincam com seus aparelhos. Na era do capitalismo criativo, a única bandeira política que terá sentido será a bandeira verde, como a cor que a Natureza escolheu para si mesma, enquanto a mandala a sua organização preferida em geometria 4D.

#11.1.1.1. Massa Crítica

Há uma idéia popular que diz que a maioria de nós usa apenas 10% do potencial de nossos cérebros.

Há também um conceito científico chamado **massa crítica**. Emprestado pela física nuclear, a massa crítica é a quantidade de material físsil necessário para uma **reação em cadeia**. Aplicada pelos teóricos das ciências sociais, avalia o número suficiente de adoção para um novo comportamento aprendido tornar-se geral dentro de um grupo. Foi apresentado por Thomas Schelling, pioneiro da teoria dos jogos e vencedor do Nobel, com um ensaio chamado "Modelos Dinâmicos de Segregação - 1969", que analisou o comportamento demográfico e os padrões de segregação racial na geografia social americana.

Sob a luz dos exames de Richard Bartle, o conceito de Massa Crítica se conecta com o arquétipo do Desbravador (conforme o conceito proposto nos capítulos anteriores) e seu papel na sociedade, que deve estar inter-relacionado com o papel desempenhado por homens com biografias, como o próprio Thomas Schelling, economista que atuou como consultor do Plano Marshall e como estrategista de colaboração nuclear para a Casa Branca, teórico do conflito que lecionou em muitas escolas de elite, contribuindo como um pensador/arquiteto de muitos acordos que moldaram radicalmente a dinâmica da civilização moderna, focalizando seus pensamentos sobre os principais problemas críticos de seus dias, como risco de guerra nuclear e dissuasão militar, segregação racial, congestionamentos de tráfego, armadilhas hobbesianas (quando uma espiral de medo joga dois países numa corrida armamentista), mudanças climáticas, adoção de inovação, abuso de substâncias e dependência química. Teve sua influência sobre a cultura imortalizada em símbolos, como o telefone vermelho (linha direta) entre a Casa Branca e o Kremlin, que foi crucial para manter a paz entre estas duas nações nos últimos 50 anos, e a sua imaginação para pensar em cenários extremos no filme de Stanley Kubrick, *Dr. Strangelove*.

Schelling exemplifica a fome da mente por quebra-cabeças e representa uma classe inteira de trabalhadores, como professores, pesquisadores, pensadores, mestres, que avançam na frente da maioria, pensando e resolvendo problemas enquanto ensinam e compartilham com os outros.

O trabalho de Bartle aponta para uma população de 10% que representa este grupo, em uma economia livre. Eles são as pessoas que não escolhem sua profissão por causa de seus salários (pontuação), mas por suas paixões. Eles se colocam em oceanos azuis (em mercados onde eles têm singularidade) e aprendem a arte de navegar o posicionamento de sua marca por **valores** e não por **preço**, por sentimentos e não apenas por números.

A economia dos mestres é um nicho sempre existente de exploradores 4D que alcançam o domínio dos princípios de qualquer tipo de arte e conseguem cultivar uma cultura sobre seu legado. Os mestres são pessoas orientadas para o propósito e esse é o segredo de sair da matriz econômica de preços. Eles

trabalham com algo que gostariam de fazer, mesmo de graça, e, portanto, vivem sob fluxo constante e dopamina. Mas é claro, tiveram que sair da Matrix e enfrentar os julgamentos das pessoas que os consideravam loucos, esquisitos etc. Como qualquer tipo de artista, eles tiveram que enfrentar um momento na prisão do armário antes de encontrar-se e sair. A assinatura de Picasso em um guardanapo poderia valer milhares de dólares, mas quantas centenas de vezes ele teve que colocar essa assinatura em uma tela de arte para que isso acontecesse?

Os *mestres* são empresários 4D e conseguem sair do pódio-piramidal da matriz da economia materialista em 3D. Eles não visam estar na capa da revista Forbes, mas conseguem viver se sentindo no lugar certo na hora certa, surfando na crista da onda de seu tempo enquanto saem da pirâmide, descobrem si mesmos e suas mensagens para o mundo. Eles se concentram em suas obras e não em um salário, entregam obras-primas e a arte se torna um modo de vida.

Na antiguidade, eram artistas, filósofos, gênios, budas, gurus, santos, iogues, médicos, xamãs. Hoje são *coaches* de negócios, empresários, inventores, líderes sociais, ativistas, *hackers*, artistas, médicos, músicos, que estão entrando em um caminho criativo, usando a *internet* para construir sua própria nuvem de autossustentabilidade.

A economia dos mestres é a massa crítica de 10% das células neurais da Terra, que insiste em desempenhar plenamente a energia deles. Como Neo, quando ele explora a Matriz, ele aprende a voar e a libertar-se da gravidade e da inércia. Os mestres aprendem a chegar alto sem a necessidade da pirâmide abaixo deles.

O melhor pagamento, para estes sujeitos, é estarem cercados por pessoas com propósito e com habilidades altamente colaborativas, que criam um campo de amor, cuidado e abundância onde se encontram. Enquanto os vencedores vivem rodeados de pessoas competitivas e os matadores vivem rodeados de pessoas que não confiam, os mestres são aqueles que vivem de uma maneira verdadeiramente rica, pois estão cercados por pessoas que amam o que eles também amam. Essa é a diferença entre preço e valor.

#11.1.1.1.1. Teoria do Centésimo Macaco

Outra história relacionada ao conceito de massa crítica é a Teoria do Centésimo Macaco.

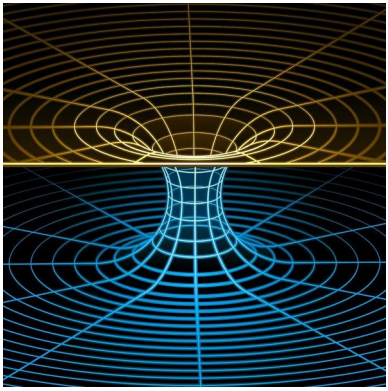
Esta teoria conta que uma pesquisa estava sendo conduzida por cientistas

japoneses em ilhas do Pacífico. Eles estavam fornecendo batatas para macacos. No entanto, as batatas caíam na areia e os macacos não gostavam de comer batatas com areia. Então, um dia, uma jovem macaquinha descobriu que podia lavar as batatas na água do mar e as batatas ficariam ótimas.

De repente, ela começou a compartilhar esse novo conhecimento com seus parentes, que gostaram e começaram a compartilhá-lo com outros macacos da tribo, fazendo mais macacos dominarem essa nova fonte de comida fácil.

Um dia, os cientistas descobriram que toda espécie de macacos em todas as ilhas conseguiu aprender o truque. Eles contavam os números de macacos diariamente e, um dia antes eles eram 99 macacos.

Esta teoria é usada para explicar o princípio dos campos morfogenéticos, que são campos de energia que dão forma e criam ordem nas coisas. Esta ordem acaba se materializando em toda a organização material dos espaços mas também no campo imaterial que doutrina a utilização dos espaços, físicos ou virtuais, de modo que a realidade é muito diferente em cada espaço que ocupamos. E o que pode ser verdade em um espaço, pode não ser em outro e vice versa.



Muitos questionam a teoria como uma lenda, mas isso não importa, porque é uma teoria que funciona com um princípio simples, que é um número que faz com que este princípio funcione. Para uma população é 100. Para outros, pode ser 2 milhões. Mas a grande questão é: quem é esse centésimo macaco que mudará o jogo? Poderia ser você?

#11.1.1.1.1.1. Singularidade - O fim do dualismo

Singularidade é uma palavra em moda nos dias de hoje. Está relacionada a muitos assuntos e disrupturas científicas do nosso tempo. Algumas das suas definições são:

1. A propriedade de ser singular, distinta, peculiar ou incomum.

2. Um círculo com tamanho de diâmetro zero.

3. Um ponto em que todas as linhas paralelas se encontram ou ponto onde uma variável medida alcança um valor não mensurável ou infinito.

4. Um ponto ou região no espaço-tempo em que as forças gravitacionais causam que a matéria tenha uma densidade infinita; associado a buracos-negros.

5. Um ponto no limite da nossa apreensão, onde nosso entendimento deixa de ser aplicado. (como o que está além do buraco negro).

6. Um ponto em que a tecnologia fica impossível de prever, como quando a Inteligência Artificial acorda e começa a tomar decisões por si mesmo

7. Um ponto em que uma função não pode ser avaliada, geralmente da natureza de 1/0.

A Singularidade está associada a muitas coisas e assuntos e é difícil ver a conexão que tem com todos eles, o que é justamente a própria natureza desta entidade. A Singularidade é o assunto interseção comum a todos os assuntos. Todos se encontram no conceito de Singularidade. Como todos os rios fluem para o oceano, a Singularidade é uma realidade universal que perpassa por todos os assuntos no jogo da vida e como um marco existencial que separa a vida de uma pessoa antes e depois da iluminação. No momento em que uma pessoa olha para trás e vê uma conexão clara entre todos os eventos ruins em sua vida e compreende seu propósito, transcende, através da gratidão, a sua dualidade. Isso marca o momento em que uma pessoa abandona seus medos (Ego) e decide viver seus sonhos (Self). Este é o momento em que uma pessoa encontra sua verdadeira identidade e sua razão e missão de viver neste mundo. É como quando o Sr. Anderson descobre que ele realmente é Neo em *Matrix:* é o despertar de um novo Mestre.

Na economia, é como a alma de um produto, é o ingrediente que faz marcas poderosas como Ferrari, LEGO, *Apple*, *Bitcoin*, ouro ou pinturas raras de um

artista famoso terem valor. Enquanto a Ferrari e a Apple têm singularidade por seu estilo e exclusividade únicos, em carros e computadores, o LEGO é um brinquedo que ajuda as crianças a descobrir sua singularidade através de criações infinitas e únicas possíveis. O ouro tem a singular propriedade de ser o metal mais condutivo que não corrói, sendo por isso usado nas partes elétricas de equipamentos avançados; o Bitcoin vale por causa da singularidade de seu código criptográfico; a peça de arte de um pintor é valiosa por causa da sua singularidade.

A Singularidade também está no DNA das suas células, nas linhas da palma das mãos, no mapa astrológico no momento do nascimento e numa carta de tarot no momento em que se faz uma consulta. A singularidade está em todos os lugares, o tempo todo, e é isso que faz a Singularidade Tudo e o Nada, ao mesmo tempo, o Tao resultante da perfeita combinação das energias Yin e Yang.

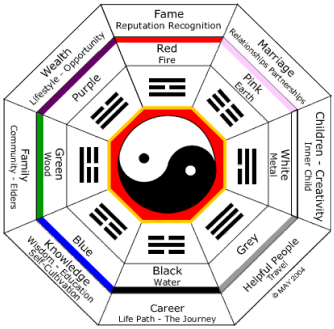
Este século tem um grande evento esperando por nós. Este pode ser o choque nuclear entre os dois modelos de capitalismo (social e liberal) em uma guerra devastadora, realizada por complexos militares e industriais americanos e chineses e suas respectivas economias. Ou pode pode ser um *Deus Ex Machina*, a conquista de uma massa crítica de conhecimento e tecnologia que representará o alcance da Singularidade em escala global e a abertura de uma nova dimensão de existência para a humanidade.

#11.1.1.1.1.1.1. *Deus Ex Machina*

Este termo engraçado e misterioso, que significa literalmente "deus da máquina", é um artifício dramatúrgico oriundo do antigo teatro grego, que coloca fim na peça pelo aparecimento de uma solução inesperada, quando a trama parece não ter solução. Em algumas produções de tragédias gregas (notavelmente, as de Eurípides), uma máquina era suspensa de um guindaste que traz ao palco um deus que poderia resolver todos os problemas irresolúveis em um piscar de olhos. A comédia também usou esta solução em diferentes formas, como no reconhecimento do retorno de um personagem, a descoberta de uma carta, uma herança súbita etc.

A Era Industrial e toda a sua sobrealimentação do poder humano só foi possível pelo pensamento do matemático, filósofo e físico Isaac Newton. Suas teorias ajudaram inovações, como a máquina a vapor, o que levou a humanidade a um crescimento exponencial de 5 vezes o tamanho na época e um enorme crescimento da longevidade, tudo isso em apenas 200 anos. Em nossa época, as máquinas são quânticas e são profundamente moldadas pelo pensamento de

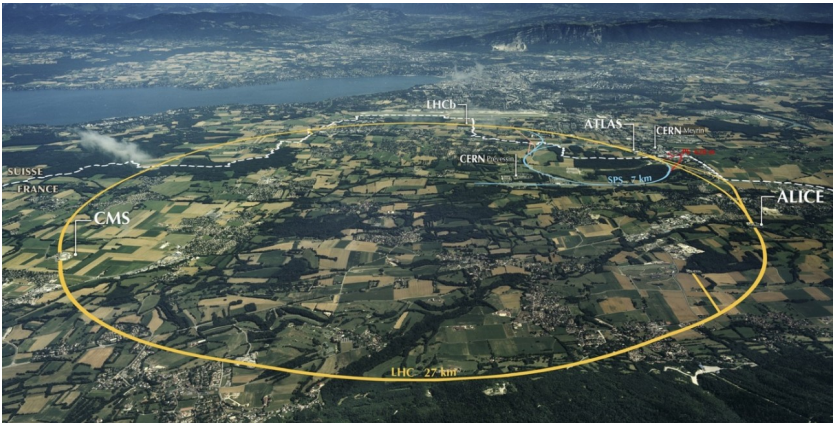
físicos como Einstein, Schrodinger e Heisenberg, bem como outros físicos modernos que contribuíram para tornar a tecnologia dos dias modernos possível, com teorias sobre espaço-tempo, física subatômica, eletromagnetismo, matéria escura, buracos negros e outras dimensões. No entanto, mais do que isso, eles eram os engenheiros necessários para construir a maioria das nossas ferramentas modernas e poderosas que estão mudando nossa realidade hoje. Eles ajudaram no desenvolvimento humano assim como as civilizações egípcia, maya, persa, celta e a maioria das culturas antigas já conhecidas, que estudaram metafísica na forma de oráculos, como zodíacos, quiromancia, numerologia, tarot, Feng Chui e muitas outras coisas que devem estar perdidas hoje e que foram utilizadas para tomar decisões patrimoniais e existenciais estratégicas, tais como: "qual é o melhor lugar para construir ou comprar uma casa?"; "com quem devo me casar?"; "que planta semear nesta época do ano?"; "Devemos ir ou não à guerra?" e em consultorias filosóficas.



Atualmente temos o Google, um oráculo muito mais poderoso, dentro de nossos próprios bolsos. Mas sabemos como fazer as perguntas certas?

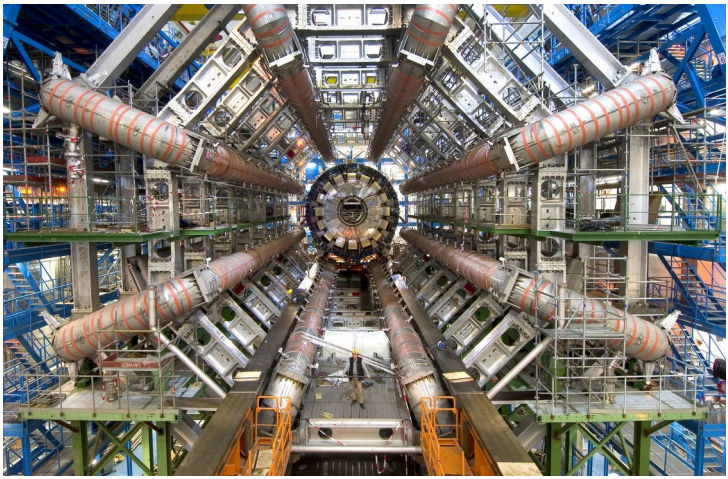
É possível que algum dia nossa civilização desperte para o poder dos símbolos, compreenda o mundo simbólico como o mundo real, comece a fazer desses oráculos parte de sua vida quotidiana e comece a viver com sabedoria e em harmonia com a natureza através de práticas de ritualismo e simbolismo, juntamente com a tecnologia (ou *cibershamanismo*), através de celebrações sem fim, como festas eletrônicas, *hackathons* e jogos *multiplayer*. Ao invés do "fim do mundo", é possível que vejamos o "fim do inferno", quando os humanos trabalharam para as máquinas, em uma idade pré-histórica em que a humanidade tinha muito poder com muito pouca sabedoria para usá-lo. Os oráculos são como os canais de deus, pequenas ferramentas onde a aleatoriedade quântica é livre para se expressar. Eles são canais onde a

Singularidade pode dizer ‘oi’ jogando com você o jogo da sua vida, ajudando você a encontrar o seu lugar no mundo e a estar na hora certa no lugar certo.



LHC de cima
Imagem: Maximilien Brice/CERN

Mas nossa época também possui muitas ferramentas quânticas novas e poderosas. O maior exemplo de uma máquina quântica é a maior e mais complexa máquina já criada na história: o LHC (*Large Hadrons Collider*), construído pelo CERN (*Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*) em Genebra, Suíça. O LHC é o maior acelerador de partículas do mundo e custou quase US$7,5 bilhões. Essas máquinas funcionam como grandes canhões laser que eles colocam um contra o outro para explodir suas partículas como mísseis uma contra a outra. Esse *hardware* de 27km de diâmetro alimentado por uma quantidade inacreditável de energia, sob temperaturas quase próximas de zero de kelvin, 100 metros abaixo da terra, representa a experiência mais radical de concentração de energia em um pequeno ponto que já foi tentado. Demora 90 microssegundos para um próton percorrer um ciclo completo na estrutura de 27 quilômetros de diâmetro, atingindo uma frequência de rotação de 11.245Hz, capaz de colocar as partículas a velocidades apenas 11km/s mais lentas que a velocidade da luz (300.000km/s), para conhecer e prever o comportamento delas em circunstâncias extremas e revelar nanopartículas, como o Bóson de Higgs, descoberto em 2012 pelo CERN.



Os oito ímãs toroidais do detector ATLAS - LHC - CERN

Espera-se que as colisões criem um vórtice de energia que funcione como um pequeno buraco negro, revelando mistérios sobre as condições do Universo no momento do Big Bang, ou o momento da Criação. Estes experimentos podem ajudar a comunidade de países do CERN a entender melhor a física subatômica, que pode permitir uma melhor compreensão sobre como as estrelas nascem e como usá-las para produzir fusão nuclear controlada e acabar com a dependência energética e os riscos ambientais do combustível fóssil e modelos industriais de energia.

Recentemente, um caso emblemático do poder destes equipamentos foi provado pela empresa de pneus japonesa Falken, premiada em 2017 em conferência anual de tecnologia de pneus que acontece na Europa:

> A FALKEN tem o prazer de anunciar que a nossa tecnologia proprietária de desenvolvimento de materiais "ADVANCED 4D NANO DESIGN" foi escolhida para o prestigiado prêmio "Tire Technology of the Year" na recente "Tire Technology Expo 2017", que aconteceu de 14 a 16 de fevereiro. Hannover, Alemanha.

(...)

Nossa tecnologia de desenvolvimento de novos materiais "ADVANCED 4D NANO DESIGN" utiliza instalações de pesquisa de classe mundial, como a "SPring-8 * 1", instalação de radiação síncrotron de grande escala, O J-PARC * 2 "Proton Accelerator & Experimental Facility e o supercomputador" K Computer * 3 "juntos em coordenação, tornando possível analisar e simular as estruturas internas e os comportamentos dos materiais de borracha de forma precisa e contínua, da escala nanométrica até a escala de mícrons com o objetivo de alcançar um alto desempenho balanceado em termos das três Características de Desempenho de Pneus Principais inerentemente contraditórias: Eficiência de Combustível, Aderência e Resistência ao Desgaste.”

Fig. 1Fuel-efficient tires developed using the results of this study

Fig. 2 Aerial photograph of SPring-8 (BL20XU, BL40B2, and BL03XU)

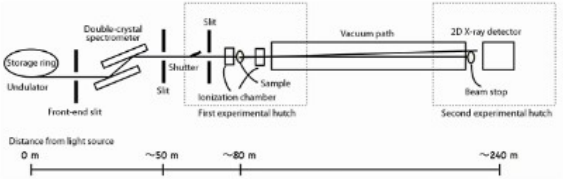
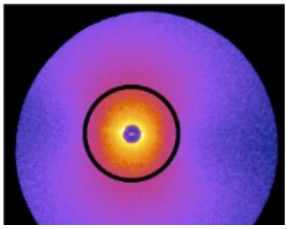


Fig. 3 Experimental setup of 2D-USAXS using BL20XU beamline



http://www.falken-asean.com.sg/news/detail/26.html
http://www.spring8.or.jp/en/news_publications/press_release/2011/111212/

Como resultado, desenvolveu pneus 22% mais econômicos que sua geração anterior, obtendo um retorno de US$ 7 bilhões de dólares ao ano, superando em muito os custos de construção de um síncrotron.

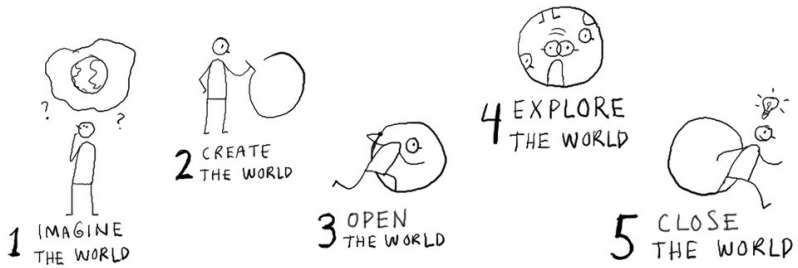
As pesquisas do CERN também podem ajudar enormes inovações em nanomedicina, pesquisa de materiais, supercomputação (a World Wide Web foi inventada em 1989 por Tim Berners Lee, um cientista britânico no CERN), antimatéria e buracos negros. No entanto, existe uma polêmica sobre como essa tecnologia também pode causar problemas. O físico Stephen Hawking, por exemplo, falou sobre como brincar com buracos negros poderia acabar errado.

Mas o LHC não é o único grande acelerador de partículas que existe. Existem milhares deles pelo mundo que têm sido importantes para muitos avanços científicos do último século. Além disso, sabe-se que a China planeja terminar um colisor duas vezes maior do que o LHC em 2020.

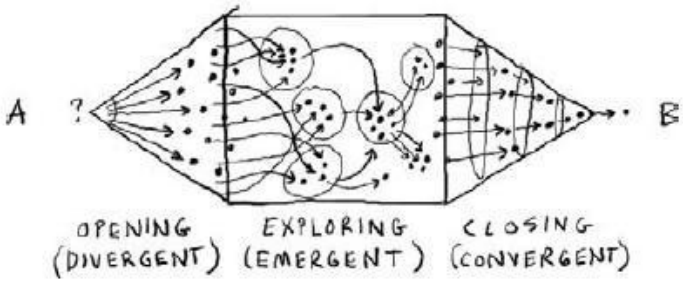
#11.1.2. A Empresa Jogadora - O Futuro da Governança Corporativa

Mas não é apenas em experimentos de alta tecnologia que vamos usar esses princípios de física nova.

Estamos reconhecendo esses mesmos princípios em ferramentas analógicas de baixa tecnologia da administração moderna e encontrando descobertas tão surpreendentes quanto:



Imaginar, criar, abrir, explorar e fechar, mundos de possibilidades.
(Fonte: Gamestorming, Dave Gray et al.)



Abertura, exploração, fechamento do processo decisório e criativo
(Fonte: Gamestorming, Dave Gray et al.)

O *Design Thinking* está aprendendo a usar os princípios de *game design* para gerenciar as janelas do tempo-espaço e os resultados seguem muitas das mesmas descobertas relacionadas à física moderna. Tal como:

1. Relatividade - as sessões de jogo aceleram tanto o *brainstorming* que as pessoas sentem que o tempo passa mais rápido. As pessoas dizem coisas como "fizemos em 45 minutos o que geralmente leva 3 horas!".

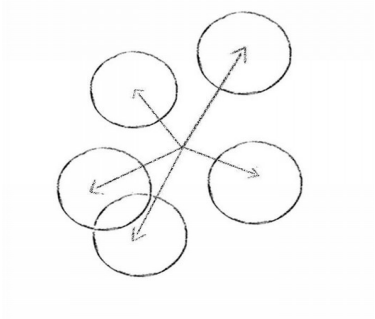
2. Dimensões - geometrias fractais ajudam a ver meta-jogos ocultos em relações sistêmicas que ocorrem em vários níveis da interação entre os jogadores.

3. Saltos Quânticos - concentração de energia e saltos da consciência com o processo de pensamento profundo podem liberar a energia de um grupo, através do desafio de boas questões. Dopamina é liberada e a curiosidade concentra a atenção e energia das pessoas em altos níveis de fluxo, excitação e momentos de a-has!

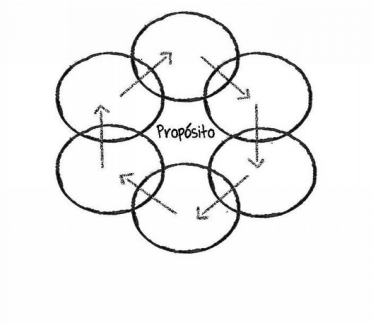
4. Sincronicidade - muitas vezes coincidências acontecem ou são encontradas durante as sessões de jogo, pois as pessoas sentem que estão no lugar certo no momento certo.

"Minha parte favorita sobre jogar Gamestorming é que ela muda a dinâmica das minhas reuniões de 'blah-blah-blah' para realmente fazer. No final de uma sessão de *Gamestorming* sempre temos documentos de um tipo ou outro olhando para o que aconteceu na reunião. Todos se sentem mais energizados e produtivos e podemos produzir muito mais ", diz Dave Gray, um dos criadores e facilitadores desta metodologia.

Equipe Subjetiva



Equipe Objetiva



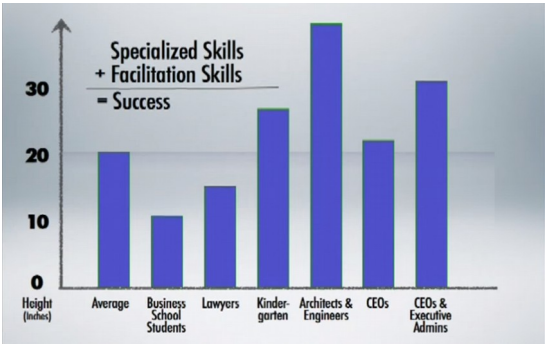
Mas esses efeitos não podem ocorrer sem o uso dos princípios apresentados anteriormente: interface, ferramentas, cronômetros, ritmo e freqüência. Estes são os ingredientes necessários ao ritual que quebra a geometria da competição que herdamos pelo sistema escolar: o jogo do CEO. É um jogo automático ego-motivado que gera diálogos em subjetividade. Uma boa interface quebra estas mecânicas colocando as coisas objetivamente e o jogo, o Universo, o Oráculo, o Cosmos, como o verdadeiro chefe. E não algum CEO.

Quase de ponta a ponta do sistema educacional, o aluno é submetido a rituais competitivos, desde ir à escola para "ser alguém na vida" ao desafio de enfrentar as competições para aplicar-se para universidades. Este sistema funciona como um rito de passagem que separa as crianças que ganharam daqueles que não ganharam na fase anterior. Desnecessário dizer que este processo transforma crianças doces e ternas de 5 ou 6 anos, ao entrar, em adolescentes hostis à figuras de autoridade, com egos grosseiros forjados pela competição e violência do *bullying*, ao saírem.

Como essa pessoa pode estar preparada para trabalhar em uma equipe flexível, colaborativa, multidisciplinar e fluida como é exigido na economia da Era da Informação? Como poderiam estar prontos para trabalhar com criatividade quando passaram por um longo processo de educação que determina a repetição e permite apenas uma única resposta certa e pune severamente o erro?

Uma ilustração simples do desajuste atual entre o desafio atual das equipes que trabalham na economia e o treinamento que os profissionais recebem nas

escolas pode ser visto no TED Talk em que Tom Wujec apresentou o *Desafio do Marshmallow*. Este desafio é um jogo no qual diferentes equipes são desafiadas a construir a estrutura mais alta possível usando apenas macarrão, cordas e *Marshmallows*. Surpreendentemente, equipes de crianças do jardim de infância atingem o segundo melhor resultado, atrás apenas de equipes formadas por arquitetos e engenheiros e marcam quase três vezes mais do que equipes de estudantes de escolas de negócios, que tiveram o pior resultado. E o motivo, segundo Wujec, é: "nenhuma criança perde tempo tentando ser CEO da torre de macarrão". Este resultado nos traz uma reflexão séria: o nosso sistema dá às crianças a educação correta para resolver problemas?



A imagem atual do ambiente de trabalho nas empresas parece paradoxal: por um lado, ninguém consegue mais lidar com trabalho em ambientes hierárquicos e autoritários e com a crescente complexidade do mundo, nenhuma empresa pode se dar ao luxo de manter apenas aqueles que estão no topo do pensamento, desperdiçando a inteligência dos outros. Por outro lado, há poucas pessoas que estão prontas para trabalhar em equipes horizontais e igualitárias, as quais foram ensinadas desde uma idade precoce, por métodos traumáticos, a competir para estar sempre acima. Diante deste problema, as equipes se encontram incapazes de transcender a subjetividade enquanto tentam resolver o problema teorizando subjetivamente (como se estivessem fazendo exames escolares) e não por experimentação objetiva, como você faz quando joga ou se faz experimentos científicos. Isso, obviamente, cria um jogo competitivo de pontos de vista entre os membros sem um verdadeiro diálogo entre suas idéias e a realidade, o que proporciona o ambiente perfeito para conflitos que se desenvolvem em lutas, que se cristalizam em discórdia e deixam a empresa no impulso da cegueira do ego e à beira do colapso. A necessidade de hierarquia dentro das equipes da empresa moderna acaba por existir apenas para se ter alguém com a última palavra, pondo fim aos conflitos, mas sem empirismo objetivo. Mas se introduzimos um elemento para reorientar o foco dos indivíduos para a solução do problema e não em friccionar seus egos, esse vício

pode ser mitigado, se não transcendido.

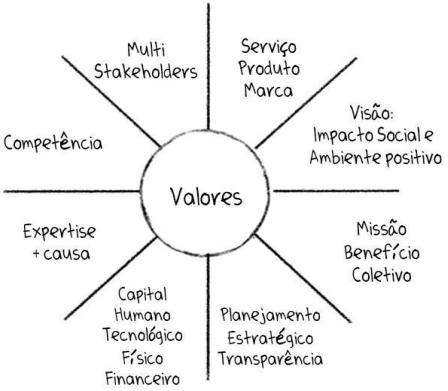
A compilação *Gamestorming* possui um kit de ferramentas colaborativo fenomenal extremamente útil para isso. Adicionado à Matriz Espelho, que foi apresentada neste livro, e muitas outras ferramentas que existem ou estão chegando, estamos nos movendo rapidamente para completar a renovação e o redesenho total de ferramentas de gerenciamento e cultura de escritório como é conhecido hoje. Nós já temos um conjunto de ferramentas capazes de ajudar as equipes a transcender o estágio da competição e da teorização subjetiva em equipes colaborativas e brincalhonas, capazes de realizar experimentos objetivos em torno de um propósito. Jogos colaborativos como ferramenta podem ser uma prevenção muito simples para as dificuldades que os *jogos de poder* fazem emergir inconscientemente.

#11.1.3. Propósito e o Sistema B

Colocar o propósito como o eixo central da empresa capitalista não faz parte apenas de uma proposição de organização usando jogos. Hoje, também é uma atualização legal sobre o conceito de empresa e foi publicado pela iniciativa Sistema B, ou *B Corporation*. A *B Corp* é uma definição legal de um modelo de empresa recentemente estabelecido nos Estados Unidos que aderiu às características das iniciativas com fins lucrativos e sem fins lucrativos. Foi projetado para entidades que buscam benefícios sociais e ambientais dentro de seu processo de decisão com compromisso legalmente assinado. Assim, eles colocam o lucro como combustível para a geração do bem comum. Dessa forma, o Sistema B abriu a porta para empresas capitalistas abraçarem causas e aumentarem o poder de suas marcas em comparação com concorrentes, colocando seus valores morais acima dos seus valores financeiros. O mesmo ocorreu, por exemplo, com a Natura, uma fabricante brasileira de cosméticos que, em 2014, tornou-se a maior empresa do mundo (e uma das poucas S/A) a possuir o certificado que garante que o lucro do seu negócio regenera o meio ambiente e dignifica as pessoas. A sutil diferença entre a empresa que se guia por valores morais ou pela cotação na bolsa de valores é que quando elas miram valores morais, convertem seus ideais numa realidade apreciada pelo mercado de consumo e portanto em valor financeiro para suas ações. Mas quando a empresa mira a qualquer custo o valor financeiro de suas ações visando agradar o mercado de capitais com lucros e elevar o bônus dos gestores, acaba por trair seus valores morais e assim, cria uma realidade rejeitada pelo mercado de consumo e no longo prazo, também pelo mercado de capitais, declinando.

Empresa S/A - Séc. XX

B Corps - Séc. XXI



#11.1.3.1. Engenharia Reversa de Futuros Desejáveis

Para os mercados de consumo, uma empresa vende os produtos de seus serviços. Mas para os mercados de capitais, uma empresa tem que vender um ativo abstrato e estratégico, os quais são uma visão de futuro e uma visão de mundo que ofereça retorno sobre o seu investimento. Isto é basicamente o que

está em jogo nos papéis negociados no jogo financeiro. As bolsas de valores são câmaras de decisões coletivas em que as empresas buscam financiamento e em que a inteligência coletiva é consultada sobre quais futuros ela pode ou deseja materializar - imprimir em 3D - através do seu financiamento.

O futuro que queremos está ao nosso alcance, mas como não existe almoço grátis, ele tem um preço que nós precisamos pagar. Com a gamificação de projetos de negócios, poderemos realizar a engenharia reversa dos futuros que desejamos criar. Mas para isso, precisamos colocar um preço e comprar esses futuros. **Quais futuros nós desejamos e quanto eles valem?**

#11.2. A Gamificação de Negócios e a Redenção do Capitalismo

Em um artigo recente, a analista de patrimônio Barbara Gray, fundadora da *Brady Capital Research*, postou no canal *LinkedIn* um artigo intitulado "A economia de abundância: onde a cauda longa se encontra com o oceano azul".

Neste artigo, ela compara o crescimento do capital de empresas centenárias, com a cadeia hoteleira *Hilton* com *startups*, como a *AirBnB*, que em apenas quatro anos superou as ofertas de hospedagem que a rede transnacional levou todo um século para construir.

#11.2.1. O Poder Disruptivo da Economia da Abundância

De acordo com suas análises, o poder disruptivo que estas empresas manifestam é devido ao fato de que elas vivem uma nova era de jogo econômico. Por serem da Era da Informação, vivem no paradigma da economia de abundância, enquanto o competidor centenário vive na economia da escassez.

"Enquanto a definição de economia (a ciência de escolha em face da escassez) funciona para empresas da Era Industrial, ela não se aplica mais ao novo mundo de abundância. Então criamos um novo termo - a copianomia: a ciência das escolhas em face da abundância ".

Segundo ela, as empresas da Economia do Compartilhamento são empresas capazes de construir redes que se juntem aos princípios da Estratégia Blue Ocean com os princípios da Cauda Longa, que mudam a forma como o jogo econômico acontece.

No encontro entre a longa cauda da oferta e o oceano azul da demanda, surge um espaço onde as empresas podem desenvolver diferenciação infinita e sempre encontrar nichos interessados. Neste espaço, encontramos as empresas que tiveram sucesso em *hackear* os princípios da economia usando como ferramenta sua própria Singularidade.

#11.2.1.1. Inteligência Coletiva e Redes P2P

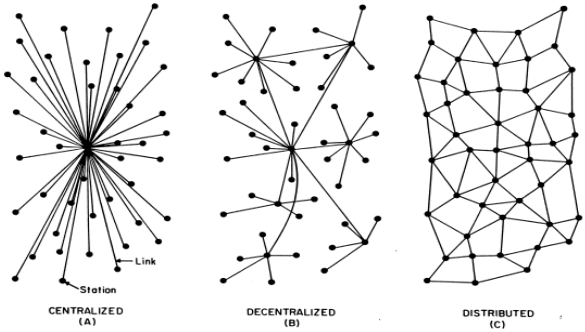


FIG. 1 — Centralized, Decentralized and Distributed Networks

O segredo por trás dessa absurda criação de valor por empresas como *Uber* e *AirBnB*, que já desafiaram mercados bilionários em apenas 5 ou 6 anos de existência, é que sua arquitetura de rede é mais capaz de aproveitar o poder da **inteligência coletiva** do que seus centenários concorrentes.

Enquanto a arquitetura da cadeia hoteleira *Hilton* parece ser a primeira figura, a arquitetura de *startups* como *AirBnB* e *Uber* parece a terceira figura. Aquele que o filósofo da informação Pierre Lévy se refere como **redes distribuídas**.

A diferença entre eles é que, enquanto em redes centralizadas há apenas comunicação servidor-cliente, na rede distribuída, ou rede P2P, há comunicação *peer-to-peer*, na qual todos os nós da rede são servidor e cliente simultaneamente.

Como consequência dessa maior liberdade de interação, a rede P2P é capaz de processar um volume de informações muitas vezes superior à arquitetura servidor-cliente, além de ser mais estável. Na arquitetura centralizada servidor-cliente, a queda de um único elemento - o servidor - pode derrubar a rede inteira. Mas na arquitetura P2P, apenas derrubando **todos** para fora da rede você realmente consegue derrubar a rede.

Enquanto a cadeia hoteleira *Hilton* demorou um século para construir um império de hotelaria industrial, a comunidade internacional de usuários da *AirBnB*, usando sua inteligência coletiva, conseguiu em apenas 6 anos criar e compartilhar um estilo de vida com uma rede do mesmo tamanho do *Hilton*.

#11.2.2. A Redenção do Capitalismo

Modelo do Rio de Janeiro em LEGO, por Brody Allen

A arquitetura distribuída e a inteligência coletiva não estão apenas ao alcance das *startups* já nascidas na era digital. Existe uma maneira muito simples e ágil de usar a inteligência coletiva em favor da sua empresa: através da introdução dos jogos de escritório como a interface entre uma equipe e seus desafios de

trabalho.

Agora, as novas empresas são desenvolvidas com modelos teóricos equilibrados que trazem sustentabilidade no DNA de sua arquitetura. Através da lógica do jogo, eles criam métricas de pontuação que liberam empresários para pensarem estrategicamente sobre seus próprios parâmetros de sucesso empresarial e projetar seus próprios planos de jogo.

Eles ajudam o empresário a ter uma visão global da sua empresa e a perceber o dinheiro como um meio, e não o fim, da atividade comercial. Eles confiam no empresário com base nos valores da marca (e não no dinheiro) e, consequentemente, fidelidade do consumidor à marca (e não ao preço) também.

Com tecnologias tão avançadas e interativas quanto simples práticas e divertidas, qualquer empresa pequena ou grande pode multiplicar sua produtividade liberando o poder da inteligência coletiva e da criatividade à medida que se desenvolvem as *startups* mais populares do momento. Apenas precisa-se começar a jogar.

Com o potencial de diferenciação infinita e com um mercado infinito, a economia de abundância é o novo paradigma do capitalismo moderno, a **ludonomia**, pois é o resultado de uma cultura moderna de administração, a **ludocracia**, muito mais capaz de engajar as mentes das pessoas no trabalho.

Em larga escala, a inteligência coletiva também pode multiplicar a capacidade de inovação colaborativa e, em um futuro não muito distante, desenvolver uma indústria autêntica de regeneração, e não a destruição do planeta, através do capitalismo.

Com a incorporação do *crowdfunding* como modelo comercial, os negócios rentáveis podem vir de empresas com modelos sociais que podem esgotar os oceanos e vender matérias-primas para reciclagem, reflorestamento de florestas nativas e beneficiar o ecoturismo.

Existe um novo mundo a ser criado. Usando as palavras de Eric Ries, autor do livro *Startup Enxuta*, estamos no século II da Administração Científica.

Esta ciência, que começou com o trabalho do engenheiro mecânico Frederick Taylor, (Princípios de Gestão Científica - 1911), começa seu segundo século de existência integrando princípios de uma nova mecânica na ciência da gestão: os princípios da Mecânica do Jogo. Desta vez, pelas mentes de novos tipos de engenheiros que trabalham em motores virtuais nos quais eles criam universos

e a mecânica de suas possibilidades. Estes são designers de jogos.

Para as mentes desses novos profissionais da economia criativa, todos e quaisquer problemas sociais ou ambientais podem ser uma oportunidade comercial de bilhões de dólares escondidos atrás de um quebra-cabeças desafiador e delicioso, conectando pontos em uma rede e construindo circuitos eficientes para compartilhamento de informações e valores.

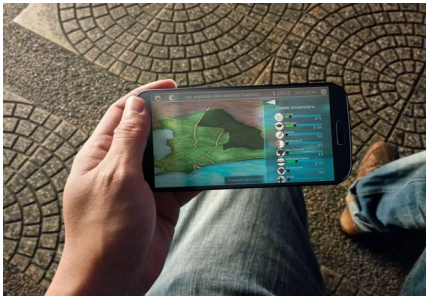
#11.2.3. COLABONAÇÃO: Um jogo conceitual sobre a Ludocracia

Para dar uma melhor noção de que tipo de futuro vem com essas teorias, um conceito de jogo foi desenvolvido com o financiamento do Ministério das Comunicações no Brasil em um concurso de ferramentas de inovação chamado INNOVapps.

O jogo acontece em um Brasil ficcional, inspirado por várias lutas políticas e sociais reais:

Fotografia de: Marcello Casal Jr/Agência Brasil. Congresso brasileiro ocupado em 2013.

"Em 2013, os brasileiros saíram às ruas em protesto contra o governo, mas as demandas foram dispersas e a violência aumentou, até que uma nova proposta fosse sugerida. O Manifesto da Colabonação une as pessoas sob uma nova bandeira, a democracia digital direta. Os governantes aceitaram a nova proposta. Agora é sua vez de decidir a melhor forma de investir dinheiro público."



Esta acima é a abertura do jogo, lançado em março de 2015, em Brasília - DF, e desenvolvido por Luciano Santa Brígida, fundador da *Sinapses Co*, que usou a metodologia #AJogada para *design*, concepção e preparação para o concurso.

O jogo é um *city builder* que acontece em uma realidade fictícia, mas usa dados públicos das 12 maiores cidades brasileiras, obtidos pela lei federal n. 12.527/2011, que regula o direito constitucional para a obtenção de informações públicas. O jogo também gera relatórios de escolhas político-sociais que são enviados de volta aos secretários estaduais para análise posterior. Assim, ele cumpre um papel maior do que comumente se espera de um jogo e é uma ferramenta política para a participação democrática.

Visão de outro mundo possível, os algoritmos do jogo desafiam o jogador a levar suas cidades à prosperidade e a colaborar nas decisões com outros jogadores para alcançar o Equilíbrio Eficiente de Nash. Quando os jogadores não conseguem distribuir recursos, eles recebem o relatório de que eles levaram sua cidade para a ruína e o porquê.

Fornecer inteligência coletiva para resolver problemas coletivos parece ser uma resposta óbvia. Mesmo assim, o jogo Colabonação foi o primeiro jogo *mobile* do mundo a combinar simulação com ação política. O jogo nos faz imaginar a sociedade como uma rede formada pelo compartilhamento da mesma interface interativa e de um modelo de Estado-nação da Era da Informação, em que o direito mais fundamental é o acesso à informação e a conectividade para todos os cidadãos. Este jogo, assim, é um protótipo de uma ferramenta ludocrática para a gamificação política e gestão do interesse público.

Embora a primeira versão não tenha sido o que desejávamos, já que sofremos de um grande atraso na segunda metade do orçamento e de abandonos na equipe, de qualquer forma, esperamos atualizar este projeto em breve.

#11.3. Estados Unidos B - por que o Brasil é a mais avançada democracia do ocidente

(Isso não é uma piada. Por favor, continue lendo)

O Brasil tem a administração estatal mais antiga do mundo ocidental. Portanto, está mais próximo de uma atualização.

O efeito da gestão na realidade é algo que faz com que a realidade em torno de nós evolua apenas na medida em que nossas ferramentas de gerenciamento nos permitem.

Em outras palavras: ferramentas avançadas de administração = civilização avançada.

causa > efeito

Da história da pedra lascada à nave espacial, a história humana é a história da evolução da Ferramenta, a qual é um artefato tecnológico que permite a administração dos resultados quando se pretende converter a realidade de uma circunstância em uma possibilidade que existe na imaginação do usuário da ferramenta, o Administrador.

Em outras palavras, podemos dizer que usamos ferramentas para controlar melhor nossos futuros.

Mas para fazer isso, temos que entender primeiro o nosso presente. E para isso, consequentemente, você deve primeiro entender sua História para que você possa conectar os pontos. Eu vou ter que voltar e encaminhar e fazer muitas conexões para explicar a você como o mundo em que vivemos hoje foi arquitetado. E fazer isso também é contar a história do nosso país. Mundialmente famoso pelo futebol e pelo carnaval, ainda recebe turistas da América ou da Inglaterra, que não percebem, antes de pisar na terra brasileira, que a língua oficial do Brasil não é espanhola, mas portuguesa. Uma língua que veio de um país europeu muito peculiar, que hoje não é muito famoso, mas que teve um papel muito importante na construção do conceito de América.

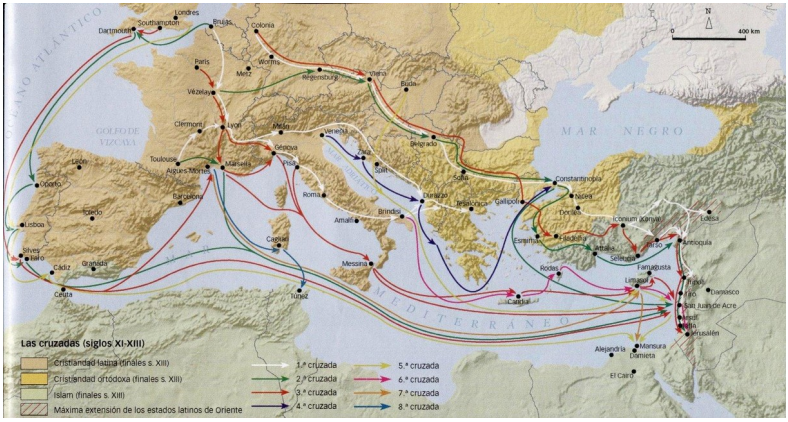
O nome de Portugal vem de *Portus Cale*, como foi nomeada pelos romanos em 136 A.C., que significa "Porto de Cale" ou "Porto Morno", origem similar da palavra *Califórnia*. Depois que os romanos perderam o controle, durante séculos foi visitada por latinos, celtas e árabes, em um período no qual seu território foi denominado como Galiza, até o início de sua história moderna, com a definição de suas fronteiras atuais:

#11.3.1. O Estado-Nação Moderno Começa em Portugal

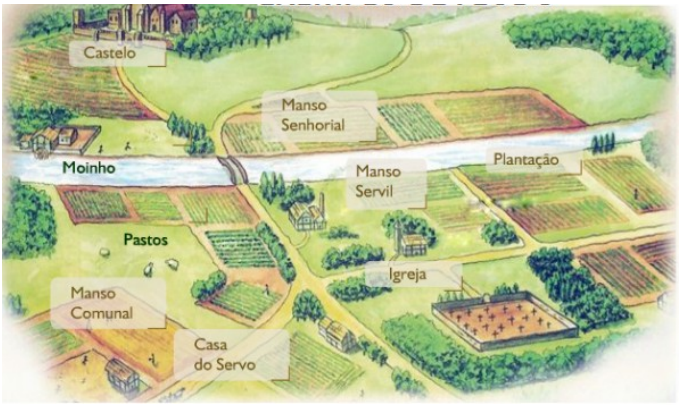
"Em 1297, as fronteiras foram definidas no Tratado de Alcanizes, tornando Portugal o estado-nação mais antigo da Europa. Entre os séculos XV e XVII, como resultado do pioneirismo na Era dos Descobrimentos, Portugal expandiu a influência ocidental e estabeleceu um império que incluiu posses na África, Ásia, Oceania e América do Sul, tornando-se o poder econômico, político e militar mais importante da Europa. O Império Português foi o primeiro império global da história e também o mais duradouro dos impérios coloniais europeus, cobrindo quase 600 anos de existência, desde a conquista de Ceuta em 1415, até a transferência da soberania de Macau para a China em 1999. No entanto, a importância internacional do país foi grandemente reduzida durante o século XIX, especialmente após a independência do Brasil, a maior colônia."

Mapa do Império Português

A formação do Estado português ocorreu no meio de um movimento de expansão de sua influência territorial romana, levado a cabo por lideranças muito anteriores: a Igreja Católica e os reis militares, que no ano de 1095 iniciaram um movimento de cruzadas com a intenção de realizar conquistas territoriais frente os avanços dos povos árabes no Oriente em Jerusalém, mas também no Ocidente na Península Ibérica, onde Portugal fica localizada.

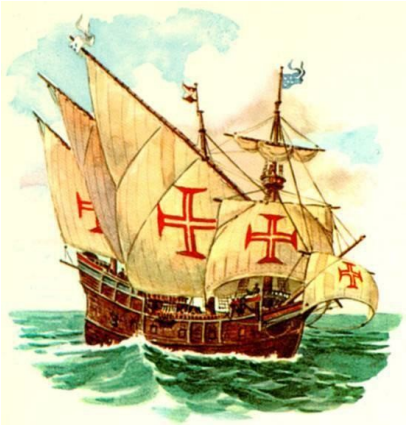


Retirada da *internet,* em 25/09/2018
https://www.picemaps.com/el-concilio-de-desencaden-la-primera-cruzada/



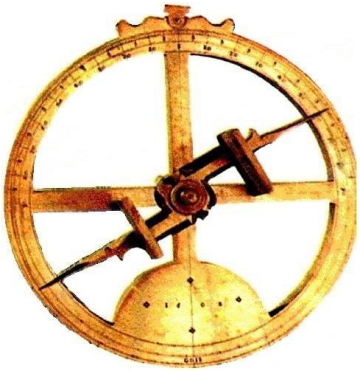
http://nossahistoriafacil.blogspot.com/2018/03/feudalismo.html

No momento de sua formação, o Estado-nação português se instalou em torno de ferramentas administrativas de tecnologia medieval. Desde sua formação, a grande virtude do império português, que se tornou notória, foi a sua capacidade militar para manter o domínio e a unidade dos seus territórios, apesar do seu pequeno território e contingência humana. Já em seus primeiros momentos, Portugal começou a se tornar o maior reino da Europa. Nesse período, o território europeu era uma rede de pequenos reinos e principados: pequenas porções territoriais de economia rural estabelecidas em torno de um castelo fortificado onde a administração vivia e onde os camponeses poderiam se proteger dos invasores enquanto os nobres guerreiros faziam a proteção do espaço.



Caravelas: inovação portuguesa do século XV
http://eportuguese.blogspot.com/2013/10/o-ceu-dos-navegadores.html

Assim, enquanto outras partes da Europa (como a Inglaterra e França) estavam ocupadas em guerra para estabilizar seus símbolos e fronteiras nacionais, a jovem e visionária pequena nação de Portugal visou sua próxima conquista empresarial no desenvolvimento de novas tecnologias náuticas. A localização privilegiada, o extenso litoral e a necessidade de estabelecer novas rotas comerciais com o Oriente impulsionaram o interesse Português na navegação. Alguns instrumentos náuticos conhecidos desde a antiguidade, levados pelos árabes para a Europa, foram então aperfeiçoados pelos navegadores portugueses, como é o caso da bússola, do astrolábio, da balestilha, da ampulheta e do quadrante. Outra inovação importante do português foi o desenvolvimento de novos navios, como a caravela, com a qual Vasco da Gama chegou a Calicute, abrindo uma nova rota para as Índias e derrubando o monopólio que os árabes tinham do comércio com o oriente; também foi numa caravela que o Brasil foi descoberto por Pedro Álvares Cabral. A coroa portuguesa também conseguiu estabelecer sistemas administrativos inovadores para o estado que possibilitaram ao monarca ter conhecimento dos eventos em seu extenso domínio territorial, favorecendo a sua administração.



Astrolábio português
http://www.laifi.com/laifi.php?id_laifi=11280&idC=112546#

É necessário comentar a relevância desses pontos. Os descobrimentos científicos desta época determinaram uma mudança radical na concepção da Terra e do Universo. Os Descobrimentos Portugueses foram a principal causa e consequência do Renascimento, dada a vontade crescente do Homem de conhecer o mundo e por este apregoar o seu conhecimento. As ferramentas mencionadas acima foram o resultado de uma visão científica e empresarial fantástica dos reis portugueses nesse período e levaram a Europa a um movimento econômico e político que gerou mudanças profundas, a chamada

Revolução Mercantilista. As ferramentas náuticas acima, bem como os navios modernos, tiveram o poder de pôr fim à Idade Média, em uma transformação que provocou o surgimento de vários países e a formação de vários estados nacionais em um efeito dominó ao longo da Europa, no qual Portugal foi seguido por Espanha, Holanda, França e Inglaterra, quando a Revolução Industrial começou, e depois foi para Alemanha, Itália e os Estados Unidos após sua independência, o qual ainda detém a liderança da atual revolução industrial. Contudo, os portugueses foram os primeiros visionários do mundo globalizado em que vivemos hoje.

#11.3.2. O Estado Brasileiro e o Primeiro Sistema Pós-feudal

Quando os navegadores portugueses chegaram às terras sul-americanas no ano de 1500, nenhuma nação européia havia adquirido, até então, tanta tecnologia e tanto poder. Já os ameríndios eram principalmente amigáveis, viviam em níveis paleolíticos de tecnologia (pedra lascada) e praticavam o nudismo, a poligamia e alguns até a antropofagia (canibalismo de seus prisioneiros de guerra em rituais religiosos). Viviam em todo o território brasileiro cerca de 1 milhão de indígenas e cerca de mil etnias diferentes. O homem do leste da América do Sul, antes da chegada dos europeus, estava pelo menos 8.000 ou 10.000 anos atrás em sua evolução tecnológica, diferente do homem do oeste que morava nas montanhas onde se desenvolveu a civilização Inca, que já se encontrava na era do bronze quando houve a chegada dos espanhóis, (similar ao do Egito Antigo), ou seja, de 4 a 7 mil anos mais avançados, nesta perspectiva, que os índios que existiam no Brasil, que eram nômades e viviam em florestas. Nessa época, as primeiras migrações humanas para a América ocorreram através do estreito de Bering. Assim, todos esses milênios que os europeus levaram até desenvolver navios e armamentos avançados foi o tempo que o homem paleolítico passou viajando grandes distâncias a pé até alcançar o Atlântico Sul. Os portugueses não somente atravessaram os oceanos em jornadas de navegação, também viajaram no tempo para um período pré-histórico.

a caminhada do *homo sapiens* pelo mundo
https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Mapa-tomado-y-modificado-de-ttps-genographicnationalgeographic_fig1_313351874

Na Europa, o conceito de nação também estava em definição, mas todos podiam entender que Portugal ficou muito rica com o comércio, mas também lidava com novos problemas para manter esse "tesouro" que havia encontrado. Então, Portugal começou a desenvolver métodos administrativos inovadores para possibilitar a ocupação e controle de um bloco de terra com a extensão do Brasil e outras conexões. Os líderes portugueses sabiam que tinham um grande desafio. Se hoje Portugal tem apenas 10 milhões de habitantes, o que é um número baixo em comparação com outros países europeus próximos - como a Espanha (46,5 milhões), Holanda (17 milhões), Itália (60,5 milhões), Reino Unido (63,1 milhões), França (67,4 milhões) -, em 1500, Lisboa, a capital de Portugal e de um crescente império mercantil, tinha apenas 100 mil habitantes. Pense nesses números há 500 anos atrás, comparando também com os atuais, e você poderá imaginar quanto Portugal se sentia ameaçada e o quão corajoso deve ter sido o trabalho de ocupar e manter um domínio desse tamanho por séculos, ao mesmo tempo resistir às tentativas de invasão e à atividade de corsários da Espanha, Holanda, França e Inglaterra, que durante séculos tentaram, sem sucesso, pegar seu pedaço do Brasil:

Em 1555, os franceses tentaram se estabelecer na Baía da Guanabara e houve a batalha pela libertação do domínio, que marcou a fundação da cidade do Rio de Janeiro. Em 1595, o corsário inglês James Lancaster capturou a cidade de Recife e lucrou o valor recorde de 51.000 libras para a coroa inglesa. Entre 1630 e 1654, Recife esteve sob o controle da Holanda, até que os portugueses a recuperaram. Alguns de seus refugiados se tornaram a primeira comunidade judaica em Nova York (chamada de Nova Amsterdã até 1654), uma das mais

dominantes do mundo até hoje. Em 1711, o rei francês Luís XIV, com raiva da aliança entre Portugal e Inglaterra, enviou duas expedições para saquear o Rio de Janeiro. A primeira falhou, enquanto a segunda, de Duguay Trouin, invadiu a cidade com 18 navios e 5000 homens e foi bem sucedida, assumindo o controle da cidade por 40 dias e pedindo um enorme resgate.

Na época da "descoberta" do Brasil, Portugal já mantinha rotas rentáveis de conexão entre a Europa e o Oriente. Em 1498, eles haviam acabado de abrir uma nova rota para Índia costeando a África, mas, neste momento, o Brasil não tinha os mesmos bens especiais que a Índia e a China tinham para negociar com o ocidente.

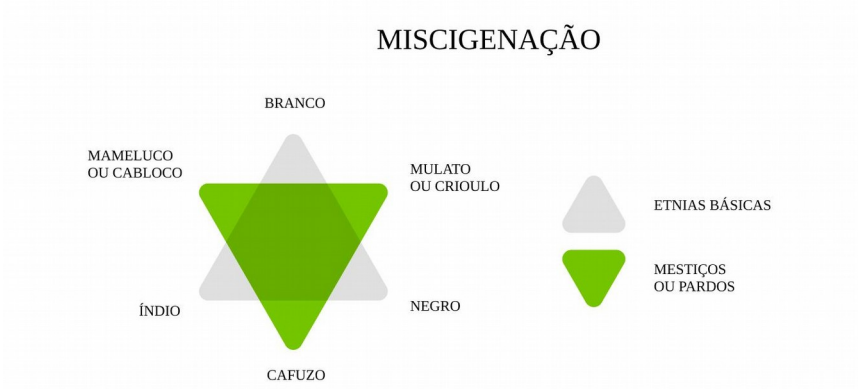
As terras brasileiras eram ocupadas apenas por natureza virgem e índios nativos no nível tecnológico de pedra lascada, o que era muito primitivo se comparado aos persas e indianos, e até mesmo aos africanos da mesma época. Mas isto não significa que os ameríndios não tivessem inteligência ou qualquer cultura desenvolvida. Muito pelo contrário, eles confeccionavam objetos com precisão, praticavam agricultura de gêneros como milho, pimenta, batata doce e mandioca e detinham profundos conhecimentos de botânica e medicina natural. Obtinham tudo o que precisavam da floresta e a ela eram muito bem adaptados, não necessitando, assim, desenvolver línguas escritas e arquiteturas sofisticadas (embora para o século XXI sejam exemplos de uma arquitetura barata e ecológica). Tinham um profundo conhecimento e harmonia com os processos ecológicos, enquanto o europeu precisava (e ainda precisa) dominar, explorar e exaurir espaços para obter o seu sustento. Deste paradoxo fruto do encontro do povo mais avançado do mundo medieval e do mais primitivo (e puro) do mundo em uma determinada época se constrói o experimento brasileiro de civilização, amalgamado pela mistura com alguns povos e culturas de origem africana posteriormente inseridas no Brasil, e várias outras correntes migratórias do oriente e ocidente, e que assim produziram uma cultura única e singular no mundo, que espelha e replica o mundo inteiro com sua diversidade e abundância de variedades. Mas também uma história longa de assassinatos, estupros, dominação, violência, tortura e genocídio dos corpos de homens, mulheres e crianças negros e índios, tal como a história do mundo.

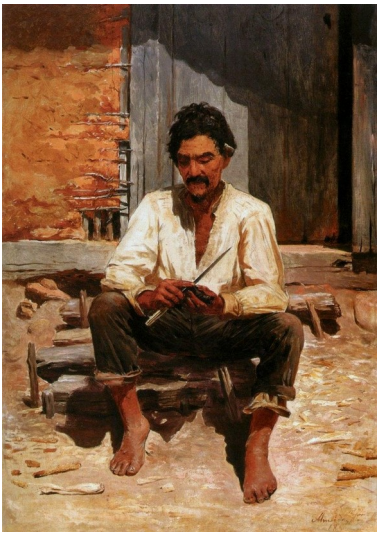
Casas do povo Kaingang, região Sul do Brasil
http://multiplica.org/subterraneas-do-povo-kanghag/

Portugal não tinha os recursos humanos necessários para ocupar e defender uma terra do tamanho do Brasil. Assim, o único negócio que eles sabiam que poderia ser implementado rapidamente para ocupação e defesa deste patrimônio era a extração do Pau-Brasil, uma árvore usada para dar pigmento vermelho às roupas dos clérigos na Europa. No século XV, ninguém na Europa estava interessado em fundar um novo país em terras tropicais com florestas densas, calor e mosquitos. Então, para juntar a mão-de-obra necessária para ocupar a terra, eles tiveram que usar a única tecnologia que conheciam: a compra de escravos na África (onde a escravidão já era uma prática antiga com prisioneiros de guerra) e trazê-los para o Brasil.

O problema de ocupar a terra era tão emergente que obrigava os portugueses a relaxar o controle racista medieval de origem sanguínea e parar de controlar a miscigenação (não muito aceita na Europa) entre populações brancas, africanas e indígenas. Mas também foi difícil para aquele homem medieval resistir após meses de viagem em mar profundo às mulheres ameríndias, que não mostravam qualquer vergonha de seus corpos nus. A critica importância dada a isso foi registrada em uma das primeiras cartas históricas endereçadas ao Rei de Portugal sobre o Brasil, por Pero Vaz de Caminha, que acompanhava a comitiva de Cabral e que comparou sua beleza e naturalidade com a descrita sobre o Jardim do Éden na Bíblia. Os portugueses, profundamente religiosos, pensavam ter conquistado o paraíso bíblico.

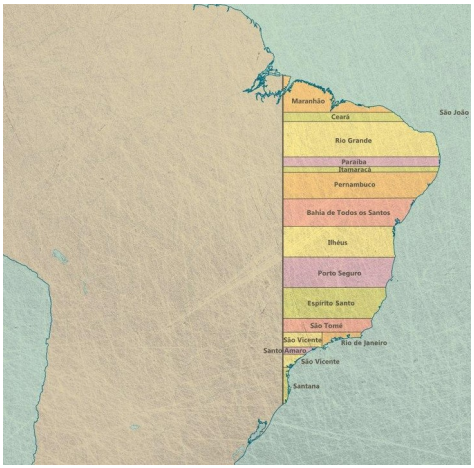
A partir desse encontro histórico e antropológico entre dois diferentes povos, novas “sub-etnias” inteiras foram geradas no processo, como o mulato (europeu com africano), o caboclo ou o mameluco (europeu com ameríndios) e o cafuzo (africano com ameríndios). Essas novas identidades trouxeram a existência de pessoas novas que não eram bem aceitas entre os europeus porque tinham a mesma educação que eles. Eles não eram aceitos entre os ameríndios porque não eram puramente indígenas, e não eram aceitos entre os africanos porque também não eram puramente africanos. Este foi o nascimento de um novo povo que precisava descobrir uma identidade para si mesmo e descobrir quem é, se tornando um povo jovem e faminto de novas experiências e que sofre de uma crise de identidade crônica e hereditária, mesmo, ironicamente, sendo um povo que representa a mistura de todos os povos do mundo (asiáticos, europeus e africanos), pois sabe-se hoje que os povos ameríndios são asiáticos que migraram em várias ondas para a América há milhares de anos atrás pelo estreito de Bering. Assim, o povo brasileiro em sua formação étnica representa, com sua própria genética, o resultado da mistura de todos os povos do mundo e a Humanidade em sua última fase de um ciclo de evolução.

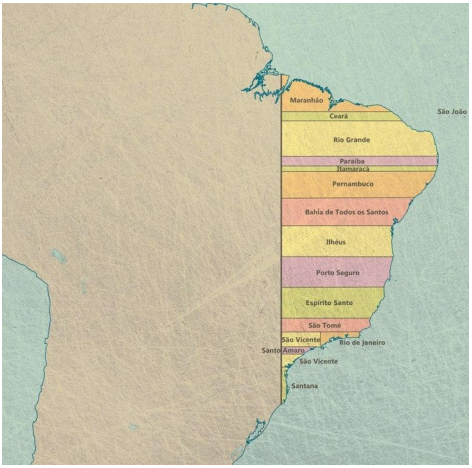




Caipira Picando Fumo - Almeida Júnior 1893

Uma solução inventada pelo empreendimento português para a ocupação rápida da terra foi a criação de um sistema de gestão de impérios chamado de Capitanias Hereditárias, que estabeleceu 14 capitanias (divisões administrativas) que permitiram o planejamento e distribuição do trabalho a outros participantes. Esse modelo que foi implementado de forma muito similar pelo Império Britânico na América do Norte quase um século depois, com melhorias: as Treze colônias. Curiosamente, por um acaso, o desenho de sua divisão do território, em listras de terra, perpetuou-se no desenho da bandeira dos Estados Unidos, mais de dois séculos depois. Mas Portugal também desenvolveu um conjunto de tecnologias e burocracias para melhor controlar e gerenciar bens no Brasil, construindo o legado da administração mercantilista.





As 14 capitanias da coroa portuguesa no Novo Mundo criadas pelo Rei D. João III em 1534.

As 13 colônias inglesas no Novo Mundo, 1607.

De 1500 a 1808, o império português administrou o Brasil com o único propósito de extrair recursos e enriquecer a coroa Portuguesa na Europa. Mas, devido ao destino ou estranhas ironias da vida, em 1808 ocorreu um acontecimento estranho: a coroa portuguesa teve que se mudar para o Brasil para escapar da invasão de Napoleão em Portugal. Ora, ora, senhor Rei João VI...

Como explicado anteriormente, Londres e Paris fomentaram séculos de rivalidades e guerras entre si. E ambos, desde o início das grandes navegações, cobiçaram as posses de Portugal e da Espanha no novo mundo. Ambos também fizeram suas tentativas de ocupar o continente americano no norte. A Inglaterra tinha as 13 colônias, enquanto a França tinha posses nos Grandes Lagos, no Canadá, na terra da Louisiana e no vale do rio Mississippi, onde Nova Orleans foi fundada. Mas, em meados do século XVIII, aconteceu algo que poderia ser chamado de Guerra Mundial Zero. Uma prévia de um padrão conhecido ocorre quando a França e a Inglaterra estavam lutando por terras na América do Norte. As tensões crescem quando um líder alemão (Frederik II, rei da Prússia) surge como uma nova ameaça. A guerra foi chamada de Guerra dos 7 anos (1756-1763) e se deu entre a França e seus amigos (Suécia, Rússia e Espanha) contra a Inglaterra e seus amigos (Portugal, Prússia e Reino de Hanover). A Inglaterra foi vitoriosa, mas fez tantas dívidas nesse processo que teve que buscar maneiras de cobrar mais impostos das colônias para pagar o investimento em guerra. O povo americano, que estava lutando ao longo de todos esses anos, não gostou

da notícia de que agora eles teriam que pagar as dívidas da luta, dando início ao processo que, anos mais tarde, se tornou a Declaração de Independência dos Estados Unidos, em 1776. Não sem guerras, é claro, entre 1775 e 1783 tiveram a ajuda financeira da França. O auxílio de Luís XV tornou-se uma dívida que financiou a Independência dos Estados Unidos e que em consequência gerou uma crise social interna que acabou resultando na Revolução Francesa, em 1789. Este acontecimento gerou fortes e perturbadoras reações em toda a Europa e resultou na ascensão de Napoleão, que, em uma estratégia para derrotar a Inglaterra, tentou isolá-la comercialmente e decretou um bloqueio continental de comércio contra ela em 1807. Aqueles que não obedecessem, seriam invadidos por seu exército.

Portugal não conseguiria resistir a uma invasão da França. Mas se ficasse do lado de Napoleão e rompesse com a Inglaterra, poderia perder o controle de seus territórios em ultramar, o que era um risco ainda maior que Portugal não poderia correr e que já havia se passado com a Inglaterra na América do Norte. Além disso, enfrentar a guerra na Europa também poderia acabar na mesma situação. Assim, o rei João VI fez um movimento ousado e sem precedentes na história das monarquias européias e "emigrou" com a sua corte para o andar de baixo da América do Sul, levando um total de 15.000 pessoas, incluindo servos e trabalhadores domésticos, bem como um total de 60.000 livros, que pela primeira vez foram transferidos para o Rio de Janeiro, no que alguns historiadores chamam de "reversão metropolitana", a única na história da Europa.

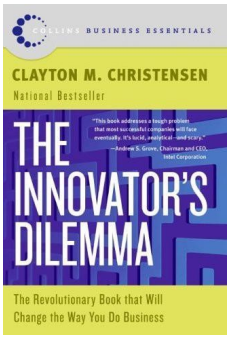
O Rio de Janeiro foi promovido a Lisboa, capital de um império intercontinental com conexões na África, Índia, China e no Japão. Com isso, vieram muitas atualizações para sua infraestrutura básica, como sistemas de água e universidades. Parece um avanço, mas, juntamente com a escolta da marinha inglesa, Portugal teve que dar como garantia financeira para a proteção inglesa a abertura da aduana brasileira para produtos industrializados ingleses que Napoleão havia banido na Europa e que os Estados Unidos, independentes, já não mais compravam.

O tratado definiu que os produtos britânicos teriam 15% de *ad valorem*, enquanto os portugueses seriam taxados em 16% e os demais países 24%. Os produtos britânicos tomaram o Brasil. A Inglaterra estava aproveitando a desvantagem militar de Portugal durante as invasões napoleônicas, em que esta procurava proteção contra as constantes tentativas de ataque da França sobre suas posses. Apoiar a Grã-Bretanha a vencer a França era mais barato e mais seguro do que desafiar um país 6 vezes maior que Portugal em terra firme. Mas essa estratégia tinha um limite de endividamento. E quando a invasão de Napoleão veio e todas as monarquias tiveram medo de ser caçadas, Portugal

teve que aceitar perder privilégios sobre seu patrimônio para manter o pescoço no lugar.

Mas em 1822, quando a ameaça francesa acabou, a família real voltou para a Europa, mas, obviamente, o Brasil já tinha seu próprio momento político e a independência foi declarada (herdada) pelo filho de João VI, Dom Pedro I. O primeiro país a reconhecer a independência brasileira foi os Estados Unidos. A Grã-Bretanha só reconheceu anos depois, após a negociação de contratos para navios de guerra totalmente equipados que o Brasil concordou em comprar. O Brasil concordou em pagar a Portugal dois milhões de libras em danos. Os britânicos, que tinham mediado as negociações de paz, concederam ao Brasil um empréstimo do mesmo valor para que o Brasil pudesse pagar a soma acordada.

Em outras palavras, depois de taxar e transferir o seu débito para as colônias britânicas na América do Norte, a Grã-Bretanha perdeu o controle dos Estados Unidos da América (EUA) em 1776. Mas 50 anos depois, o astuto império britânico recuperou a perda com um plano B: os Estados Unidos do Brasil (EUB). O Brasil obteve sua independência de Portugal, mas caiu em dependência direta com a Grã-Bretanha. O efeito desta vantagem para os EUA e a desvantagem para os EUB podem ser vistos através do tempo. Cem anos depois, enquanto nos EUA Henry Ford já estava desenvolvendo um novo paradigma de administração com a linha de montagem, no Brasil estavam extraindo látex da floresta amazônica para os pneus do Ford-T. Independentes da Grã-Bretanha, os EUA foram livres para desenvolver seus próprios parques industriais, enquanto o Brasil, dependente da Grã-Bretanha, tornou-se um destinatário da produção excessiva da Grã-Bretanha e um fornecedor de *commodities* baratas.



É fácil comparar os números de economia entre os EUA e o Brasil e observar o quanto eles estão distantes. Mas não é fácil ver como isso aconteceu, com o Brasil servindo como teste beta ou alavanca para os Estados Unidos da América. O sistema de Gestão do Império desenvolvido pelos portugueses foi melhorado e escalado por todas as outras nações européias. O Brasil foi o fruto do primeiro grande esforço do homem medieval europeu, para formar o primeiro Estado-nação moderno e emergir do ostracismo para explorar o mundo. O Brasil carrega os genes do pioneirismo do primeiro experimento do Estado-nação moderno e do capitalismo global. E por causa do pioneirismo precoce, Portugal ficou amaldiçoada e isolada de grandes inovações culturais que aconteceram mais tarde dentro das nações européias, inspiradas pelo próprio empreendimento português.

Esta aparente contradição do pioneiro se tornar o último é explicada pelo que nós, na administração, chamamos de Dilema do Inovador.

Esta teoria explica por que, por exemplo, no início do século, a Ford criou a produção em série de automóveis, mas não manteve a liderança deste mercado que, posteriormente, perdeu para a Chevrolet. As empresas de máquinas de escrever não foram as protagonistas da tecnologia sucessora, o computador pessoal. Assim como o computador pessoal, que nasceu da Apple, não foi popularizado pela Apple, mas por um modelo de negócios elaborado pela Microsoft, com o sistema Windows. Isso não a levou a atual revolução da computação móvel, que foi realizada pela Apple com o iPhone, que, por sua vez, não manteve a liderança novamente, porque o sistema operacional móvel mais utilizado atualmente é o Google Android e não o iOS criado pela Apple.

Inovar é lançar um novo paradigma, mas, ao mesmo tempo, servir como suporte para que alguém se erga sobre seus ombros e ultrapasse você. Isso, claro, não significa que a inovação seja ruim. Pelo contrário, uma inovação é uma força que gera lucros para todas as indústrias e empurra a humanidade à frente.

Portugal foi pioneiro na criação do Estado-nação moderno e do *software Empire Management* (EM). Mas foi superado no jogo pela Espanha, Holanda, França, Inglaterra e Estados Unidos, que tiveram mais recursos humanos. Tudo isto só

foi possível porque estas nações viram o exemplo português e aprenderam com ele, antes de se lançarem nas suas aventuras de Estado nacional.

De 1500 a 1822, o Brasil era uma colônia mercantilista administrada com o sistema 1.0 de *Empire Management*, herdado do primeiro Estado-nação mercantilista moderno e originário de um movimento religioso-militar, que foram as Cruzadas.

Imagine quantas inovações culturais se tornaram possíveis pela experiência portuguesa e que estavam fora do nosso alcance, porque o Brasil era o fruto da pioneira monarquia portuguesa. Houve a revolução protestante na Alemanha, as inovações comerciais holandesas (como a Companhia Holandesa das Índias Orientais), a ideologia iluminista francesa, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial liderada pela Inglaterra. Até aí, no século XIX, o estado português e a monarquia portuguesa permaneceram presos aos modelos do período 1600-1700, como a escravidão, a mineração e a monocultura. Assim, Portugal foi ultrapassada pelos muito maiores e mais poderosos países da Europa Central e do Norte. A maior conquista de Portugal foi começar e permanecer neste jogo por tanto tempo. Enquanto os ânimos revolucionários se aqueceram na Europa e resultaram no Império Napoleônico, a monarquia portuguesa mudou-se para o Brasil em 1808. E quando saiu, em 1822, o Brasil tornou-se independente, mas manteve as estruturas monárquicas até o ano de 1889, quando se tornou República, com um golpe militar em retaliação pela abolição da escravidão por parte da monarquia.

Diferentemente dos EUA, o EUB não fez uma guerra civil para abolir a escravidão. Por causa de uma introdução muito mais anterior e maciça da escravidão, as classes poderosas do Brasil estavam 100% investidas na escravidão e apenas algumas lutaram para aboli-la. Portanto, não houve conflito norte x sul e o processo aconteceu a partir das mãos dos únicos que tinham o poder legítimo de fazê-lo: a família real. Em retaliação, os oligarcas escravocratas ressentidos estabeleceram a República e aboliram a monarquia, fazendo do Brasil um universo paralelo em que o Sul ganha a guerra civil, como um autêntico EU-Beta. Há um evento histórico engraçado em torno disso que ilustra como este momento marcou severamente as duas nações de maneiras diferentes.

O Brasil não só manteve a escravidão, como importou 10.000 dos perdedores de guerra civil americana para uma pequena cidade chamada “Americana”, no estado de São Paulo, quando o imperador Dom Pedro II pensou que poderia ser uma oportunidade para atrair produtores de algodão e entrar neste mercado para competir com a América do Norte e a Europa. Até então, a plantação tradicional era, principalmente, focada em cana-de-açúcar, café e laranja. O

Brasil não só se limitou a um paradigma morto, tornou-se a América para os betas, moralmente perdedores, que o EU-Alfa rejeitou.

O estado brasileiro viveu a maior parte da sua história sob paradigmas de gestão monárquica imunes às inovações republicanas profundamente codificadas na base dos Estados Unidos, por exemplo. Quando ficou independente, o *software Empire Management* já estava na versão 1.5. Até o dia 15 de novembro de 1889, o Brasil ainda estava em execução na versão 1.0 do EM quando os oligarcas escravocratas estabeleceram a República, terminaram a monarquia e implementaram um paradigma de administração oligárquica que ainda mantém muitas das ferramentas monárquicas de administração, visto que a oligarquia é constituída por uma estrutura e cultura muito semelhante a esta.

A crise política e econômica, a corrupção endêmica, a ineficiência sistêmica e as crescentes tensões sociais são indicadores de que o sistema administrativo brasileiro atingiu os limites de sua capacidade de atuar nos alicerces em que foi constituído, o Estado-nação moderno estabelecido pela monarquia portuguesa do século XIII.

Da mesma forma que o sistema do seu computador precisa ser formatado de tempos em tempos, uma vez que o sistema está instalado e sendo usado, o sistema já está sujeito a vírus, *spyware*, *malware* e corrupção. O Brasil está prestes a realizar uma grande atualização de sistema que não se limitará a ele, mas significará uma atualização nos modelos políticos de Estados-nações de todo o ocidente.

E não só o Brasil está sendo vítima do dilema do inovador. O sistema EM 1.5 dos Estados Unidos também está enfrentando os efeitos de um modelo perdendo fôlego. Isso porque, atualmente, os Estados Unidos também estão sendo ombros para o desenvolvimento de um parque industrial ainda maior que vai mudar este mundo tremendamente ao longo deste século: a China.

Nos últimos 30 anos de abertura econômica, a China realizou o mesmo desenvolvimento que os EUA fizeram ao longo de todo o século XIX e XX. De ferrovias a naves espaciais, a China construiu uma infraestrutura sem par para garantir sua liderança e crescimento ao longo deste século. No momento atual, o país está indo tomar o mundo sob a forma do ambicioso projeto de revitalização das antigas rotas da seda (chamado pelo governo de OBOR - *one belt one road*) que há mil anos possibilitou o comércio entre a Europa e o Oriente, primeiramente, pelas mãos de comerciantes italianos e árabes em rotas mediterrânicas.

Foi por causa do controle dos italianos e árabes sobre estas rotas que o rei

português, Manuel I, O Afortunado, empenhou-se na busca de rotas alternativas ao oriente e em 1498 quebrou o seu monopólio e até financiou a viagem de reconhecimento de Americo Vespuccis para o oeste, onde ele encontrou a América.

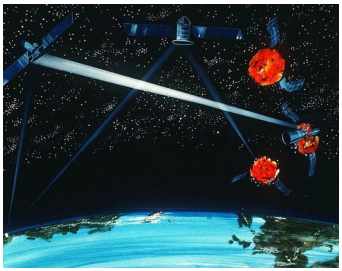
OB

OR: visão chinesa das novas rotas da seda.
https://www.economist.com/china/2016/07/02/our-bulldozers-our-rules

Hoje, 500 anos depois, esse paradigma passará novamente por uma ruptura, mas pelas mãos dos orientais com um projeto chamado OBOR (One belt, One road), mas que poderia ser chamado de "o maior empreendimento humano de todos os tempos". O projeto foca a implementação da integração plena econômica da Eurásia, conectando países em um cinturão de comércio, envolvendo parceiros econômicos dos EUA, como Grã-Bretanha, França e Alemanha, e outros com longos relacionamentos negativos, como a Rússia, o Irã, Síria e Vietnã. Essa conexão visa formar uma rede logística com uma gigantesca proporção de nível global para um dia ligar de Xangai a Londres com trens bala de levitação magnética de alta velocidade que voam a 500 km/h (310 mph) e

farão a integração de ⅔ da população mundial e ⅔ das reservas de energia em petróleo e gás, em um projeto que ameaça isolar a América. Esta é, assim, a maior ameaça contra a hegemonia dos EUA no planeta já feita.

Sarmat RS-28, o míssil atômico mais potente do mundo



Se você pensar que isso poderia ser interrompido por músculo militar, eu também tenho outras duas más notícias para você:

Cocriado com a Rússia, este projeto também será protegido por um guarda-chuva de contenção atômica de ponta chamado RS-28 Sarmat (nomeado pela OTAN Satan II), desenvolvido para tornar obsoleto o paradigma STAR WARS e apresentado pela administração Ronald Reagan, dando aos EUA a vitória na corrida de armamentos que forçou a rendição da Rússia com um escudo de laser para missões nucleares. Agora, os mísseis russos atingem velocidades hipersônicas (Mach 25) e carregam 10 a 15 ogivas pequenas com até 1 megaton cada uma, com alvos específicos próprios. Além disso, a Rússia também anunciou ter dominado a propulsão atômica em mísseis e foguetes, que agora teriam autonomia quase ilimitada de voo, alcançando velocidades supersônicas. Isto também anula uma possível desvantagem balística da Rússia por não ter uma marinha tão onipresente como a americana, para lançar seus mísseis intercontinentais numa distância suficiente para disparar de fora da zona marítima exclusiva de um país, que é de 370km. Então, a Rússia será o Xerife natural das Novas Rotas da Seda, o que aponta para um provável período de 15 ou 20 anos de supremacia nesta posição e uma *Pax Siberiana*, até que tal

sistema possa ser desafiado:

"Espero que o que foi dito hoje iniba qualquer potencial agressor ou gestos hostis à Rússia, como a implantação de um sistema antimíssil e o desenvolvimento da infra-estrutura da Otan perto de nossas fronteiras. Isso deve ser visto como ineficaz do ponto de vista militar, financeiramente dispendioso e simplesmente inútil. Ninguém nos ouviu antes. Ouçam-nos agora", disse.

"Quero dizer a todos aqueles que alimentaram a corrida de armamentos nos últimos 15 anos, que procuraram ganhar vantagens unilaterais sobre a Rússia, introduziram sanções ilegais destinadas a conter o desenvolvimento do nosso país: tudo o que você queria impedir com suas políticas já aconteceu". Disse Putin. "Você não conseguiu conter a Rússia".

"Nós interpretaremos qualquer uso de armas nucleares contra a Rússia e seus aliados, não importa quão poderosos sejam, de baixo, médio ou qualquer outro rendimento, como um ataque nuclear", disse Putin "Isso provocará uma resposta imediata com todas as conseqüências decorrentes disso. Ninguém deveria ter dúvidas sobre isso."

"Precisam entender que entramos em uma nova realidade, e que isso aqui não é um blefe".

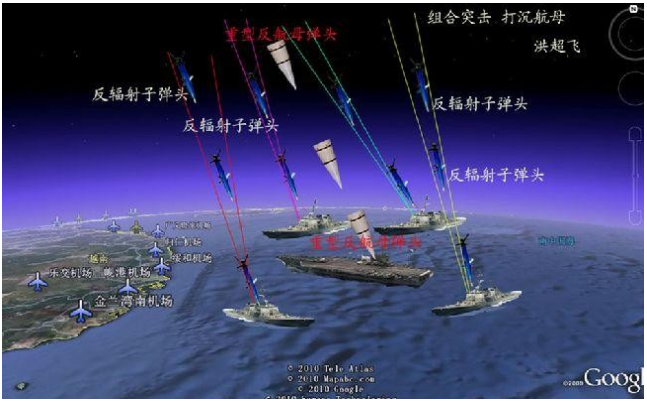
"Nós não estamos ameaçando ninguém, não vamos atacar ninguém, não vamos levar nada de ninguém", disse ele. "O crescente poder militar russo garantirá a paz global".

Vladimir Putin, no discurso do Estado da União

(1 de março de 2018)

O advento de tal sistema e tal afirmação de poder e superioridade do poder atômico mirou interromper a contenção de uma estratégia geopolítica que a OTAN passou a perseguir desde o 11 de setembro de 2001 e se configurou em uma série de intervenções militares diretas sem consentimento da ONU, no período Bush, de 2001 a 2008, em países da Eurásia, como Iraque e Afeganistão. E no período Obama, com ações de guerra cibernética usando redes sociais na desestabilização de regimes hostis, ou simplesmente não inteiramente alinhados à OTAN, no período que ficou conhecido como *Primavera Árabe,* de 2010 à 2018, incubando guerras civis em países como Tunísia, Egito, Líbia, Síria e Ucrânia, sendo denunciada pelo *whistleblower* Edward Snowden, em junho de 2013 (e narrado no filme de Oliver Stone). Posteriormente, isso obrigou à Rússia a intervir na península da Criméia, em fevereiro de 2014, colocando a Europa sob o terror de ver um novo conflito entre as superpotências em seu bloco. As palavras do presidente Putin advertem à OTAN que agora o bloco dos BRICS já possui supremacia de pleno espectro sobre as capacidades dela de interferir na Eurásia e parar as Rotas da Seda, ou de manter uma corrida armamentista contra as nações do bloco juntas, financiadas pela China, um dos maiores credores dos Estados Unidos hoje.

Mas a China também tem seus próprios brinquedos novos:

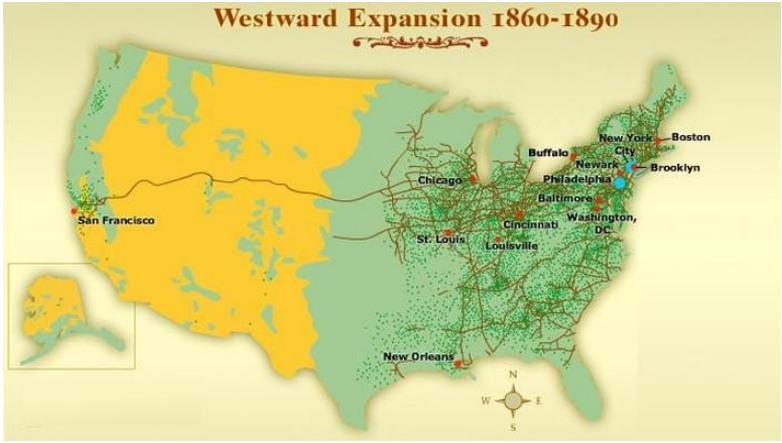


DF-21D, o “matador” de porta-aviões
https://sansapriori.net/2016/01/04/154-la-chine-brise-le-monopole-americain-de-lavion-invisible/

O controle militar naval dos Estados Unidos sobre o mar da China (zona de maior fluxo comercial do mundo), também não está mais garantido, pois sua principal arma, a armada invencível de 10 gigantescos porta aviões, agora está

na mira da China, que desenvolveu um míssel específico para afundá-los, chamado DF-21D, que tem raio de alcance de 2.700km sendo maior que o alcance dos caças que equipam os porta-aviões hoje. Com um custo unitário estimado de US$11 milhões por DF-21D SBM, a China pode se dar ao luxo de construir 1.227 desses mísseis pelo custo de apenas um único Gerald R. Ford, que tem o custo de US$ 13,5 bilhões USD. Se os chineses saturarem um porta-aviões com um grande número desses "matadores-de-porta-aviões", atacando com vetores de abordagem múltipla e em velocidades variadas (atingindo velocidades supersônicas de Mach 5 a Mach 8), o sucesso da missão é altamente provável.

Este projeto se parece com o projeto que fez dos Estados Unidos uma superpotência industrial quando, no século XIX, expandiu-se para o Oeste e construiu redes ferroviárias que tornaram as duas costas logisticamente conectadas e industrialmente privilegiadas. Também incluiu uma intervenção logística no Canal do Panamá de uma forma que deu aos EUA uma incrível eficiência logística para ser a maior nação industrial do século XX. Mas, é claro, nenhum império permanece para sempre e as últimas notícias são de que a China em 30 anos emparelhou isso e já ganhou o *status* financeiro, tecnológico e agora está ganhando a corrida política para ser a principal nação do século XXI. Como os EUA estão lidando com isso (sob a presidência de Donald Trump) tem sido a maior questão a ser definida neste século. Percebe-se também, assim, que isso pode levar a uma guerra total ou a um milagre econômico global sem precedentes.



Os números que a China traz para este jogo fazem a América inteira, não apenas os Estados Unidos, parecer pequena. Há mais pessoas na China ganhando acima da média global (~10US$/h PPP, de acordo com a Organização Internacional do Trabalho) do que há pessoas em todo o Brasil e EUA juntos. Todas essas nações estão encurraladas em um jogo histórico que exige uma reinvenção de seus paradigmas de política, economia e logística.

E como o dilema do inovador prevê que os pioneiros acabem por ser os últimos, também prevê que algum dia o último será o primeiro a estabelecer um novo paradigma. E o lugar mais provável para receber esta atualização de *software* deve ser aquele que tenha o sistema mais antigo, a mais antiga burocracia no novo mundo e o menor risco para a economia mundial. O Brasil pode se tornar o primeiro país a virar uma Ludocracia, já que o jogo é um dos terrenos mais profundos da identidade brasileira, mantendo a celebração e a essência do *jeito brasileiro*.

A evolução das ferramentas de trabalho modernas está mudando a arquitetura de negócios e sendo adaptada ao Estado, como sendo progressivamente conseguida por uma arquitetura mais eficiente: a Rede. Com incrível talento para a rede, com os usuários mais ativos na *internet* hoje (apesar da infraestrutura de sofrimento e dos preços absurdos), com facilidade cultural e genética para se adaptar a realidades complexas diversas, foi lócus de um fenômeno precoce das redes sociais chamado *Orkut*, criada nos Estados Unidos em 2004, mas que pelo estrondoso sucesso obtido no Brasil, passou a ser administrado do Brasil após 2008 após sua aquisição pela *Google*. Mas foi descontinuado após anos sem atualizações em cima de sua base primitiva de rede social e na intenção de impulsionar outras redes da empresa. Ainda assim, ele chegou a acumular 30 milhões de usuários brasileiros e ultrapassou o número de usuários americanos. Havia pessoas em partes rurais do Brasil que não tinham documento de identidade mas tinham perfil no *Orkut*. O *Orkut* catalisou a inclusão digital no Brasil ultrapassando na plataforma o contingente americano cuja população *on-line* já era 10 vezes maior que a do Brasil. Isso muito antes da *internet mobile*. Até que por uma absurda saturação, o Orkut foi sendo abandonado pelos usuários, mas deixou o legado de uma experiência de uma civilização que se descobriu criativa e complexa nos meios digitais. Em 2014, o Brasil também saiu na frente com a aprovação de uma lei fundamental dos direitos da *internet*, chamada Marco Civil, pioneira em regular princípios como a neutralidade da rede em lei. O Brasil hoje é provavelmente o mais preparado país no Ocidente e, talvez, do mundo para desbravar esse novo universo, adaptar e adotar a arquitetura de rede nas ferramentas administrativas do Estado, tendo sucesso em larga escala neste desafio. Talvez

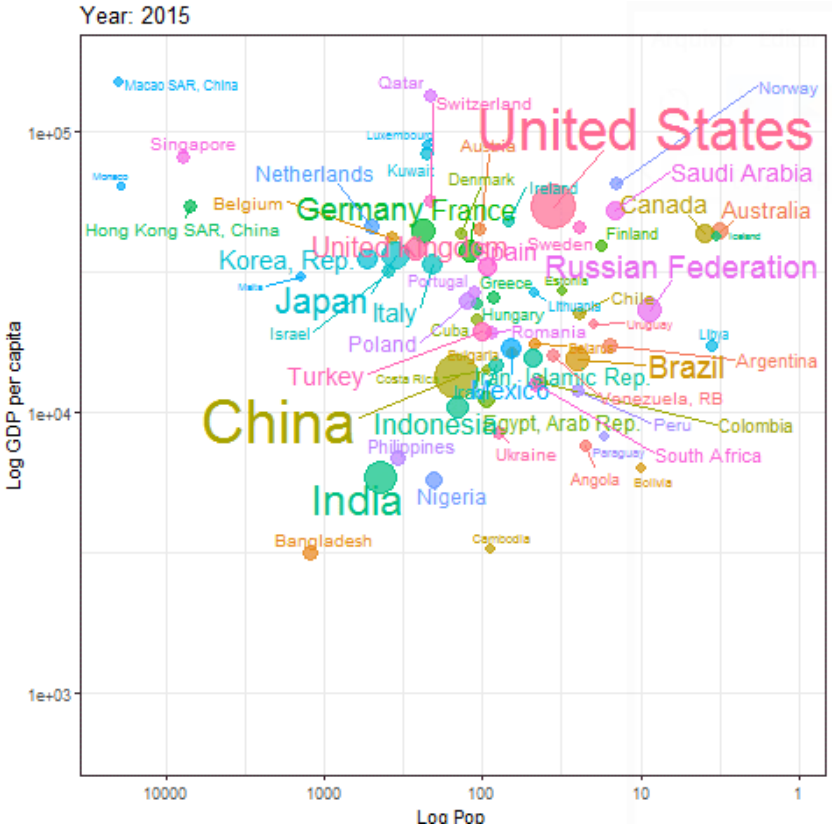
seja a única democracia de grande escala capaz de desenvolver um modelo de democracia digital de massa exportável para todo o mundo, uma vez que os EUA e a China nunca adotarão os modelos de sociedade um do outro (ou aceitarão seus partidos políticos para participar de seu sistema político), portanto, ambos terão de aderir ao modelo brasileiro, se provado que ele satisfaz o que essas duas sociedades tradicionalmente demandam em um único sistema.

E como essa *brazilian way* poderia satisfazer
essas sociedades tão diferentes?

Livre Mercado + Planejamento Central = Inteligência Coletiva

#11.3.2.1. Geopsicologia e a Roda da Escravidão

Quando olhamos para os jogadores internacionais mais influentes da geopolítica de hoje, dificilmente podemos entender o que está acontecendo no jogo global. Mas se usarmos modelos de teoria dos jogos com base nos dados descobertos por Richard Bartle em sua pesquisa com psicologia do jogo, um interessante padrão de aglutinação é visível:



Se a roda mundial gira de acordo com as ferramentas de poder desenvolvidas na corrida humana, então esta é uma corrida pela tecnologia e pelo o controle dos ativos estratégicos que podem dar a uma raça específica de seres humanos o poder de alavancar-se acima, submetendo as outras raças à sua própria vontade.

Esta raça superior com mais tecnologia, depois a utiliza para escravizar as outras raças, tornando-se os mestres e acumulando superávits econômicos para financiar novos projetos de pesquisa e tecnologia para se manter à frente na corrida. E as outras raças, os escravos, têm que trabalhar para ela para que possam sobreviver.

Mas há um truque natural nessa dinâmica, o qual é muito fácil de ver quando analisamos a história das civilizações antigas que praticavam a escravidão dos outros povos:

Depois de um longo tempo na supremacia, desfrutando de almoço grátis e servindo-se dos escravos, a raça superior fica entediada, perdendo o senso de desafio, torna-se arrogante e preguiçosa e deixa de fazer o dever de casa. E depois de algumas gerações, eles começam a ficar muito fracos, incompetentes e corruptos para trabalhar por si mesmos e até mesmo para manter o controle de seu próprio sistema. Quanto aos seus escravos, o que não mata-os, só os torna mais fortes, inteligentes e mais qualificados todos os dias, inevitavelmente, com o trabalho árduo ou simplesmente com a imitação de seus mestres. Esses dois vetores contrários forçam uma torção nas estruturas da sociedade, até o ponto de um terremoto social, uma grande troca de posições, o que é comumente conhecido como: revolução ou mudança de paradigma.

Vemos isso nas histórias de nossas civilizações antigas, como Egito, Israel, Grécia, Roma e Arábia. Em especial, a história hebraica no mundo ocidental é uma narrativa épica de resistência e sobrevivência através dos milênios, como nenhuma outra, exemplificando quão lento, **e bem,** esta roda gira.

Os europeus que dominaram a Europa na antiguidade, viveram uma longa decadência na Idade Média enquanto os árabes uma longa era de ouro do século VIII ao XIII, contribuindo com grandes evoluções em áreas como artes, agricultura, economia, indústria, literatura, navegação, filosofia, ciências e tecnologias, somente perdendo esta supremacia quando os portugueses e espanhóis expulsam os mouros da península ibérica e deles roubam tecnologias náuticas e a matemática árabe, que são usadas até hoje, e com elas descobrem a rota para as Índias no século XIV.

Os latinos fundaram e governaram cruelmente Roma, o maior império do antigo mundo ocidental durante séculos. Porém, ao fim do século XIX, massas de italianos emigraram para as Américas em condições quase tão precárias quanto as dos africanos. O mesmo aconteceu com os japoneses e alemães, que durante séculos haviam dominado povos vizinhos e também imigraram para o Brasil em situações similares à dos africanos.

Na história moderna, a guerra civil americana também deixa claro que o lado que escolheu a escravidão, no fim das contas, ficou mais fraco. O truque do Jogo do Poder é que, no final, vem **a conta**. Tudo que sobe, desce. Enquanto crescem, os impérios geralmente também criam infraestruturas, conectam territórios, civilizações distantes e introduzem novas ferramentas, sistemas e inovações. Quando caem, eles se fragmentam e se fractalizam em anarquia de pequenos territórios autônomos, que terminam estabilizando a base para o surgimento de uma nova ordem após um período de caos.

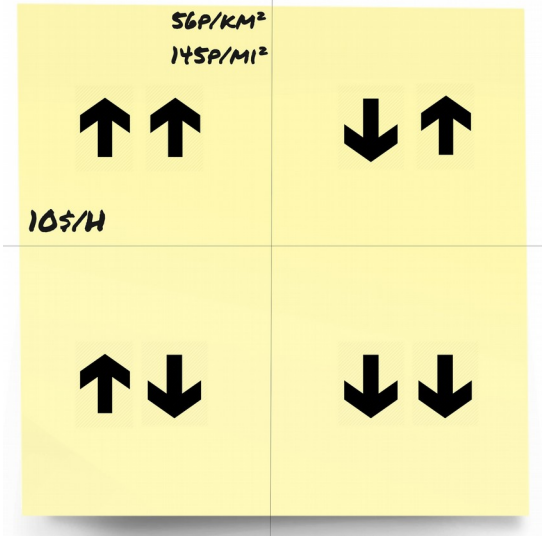
Em diferentes idades, diferentes ferramentas de poder foram usadas para

estruturar e executar impérios.

Mas no capitalismo global de hoje, eles se aglutinam em torno de modelos de negócios baseados em ativos econômicos mais *hard* ou *soft,* que passam da física para a metafísica, ou seja, do imobiliário para a manufatura, das finanças para a economia criativa, por modelos de negócios baseados no patrimônio cultural e natural, como *design*, arte, turismo e gastronomia e a economia girando em torno da singularidade da identidade de cada nação.

Esse padrão pode ser comparado com os quatro principais arquétipos apresentados por Richard Bartle em um esquema que separa os países mais significativos em quatro grupos principais de características da economia e do desenvolvimento humano, em comparação com a média do grupo. Esses grupos resumem quais são os principais vetores e jogadores políticos modernos de hoje, sendo países que têm:

1. **Alta** renda per capita e **alta** densidade demográfica
2. **Alta** renda per capita e **baixa** densidade demográfica
3. **Alta** densidade demográfica e **baixa** renda per cápita
4. **Baixa** renda per capita e **baixa** densidade demográfica



Trago a associação deles com as palavras que Bartle usou:

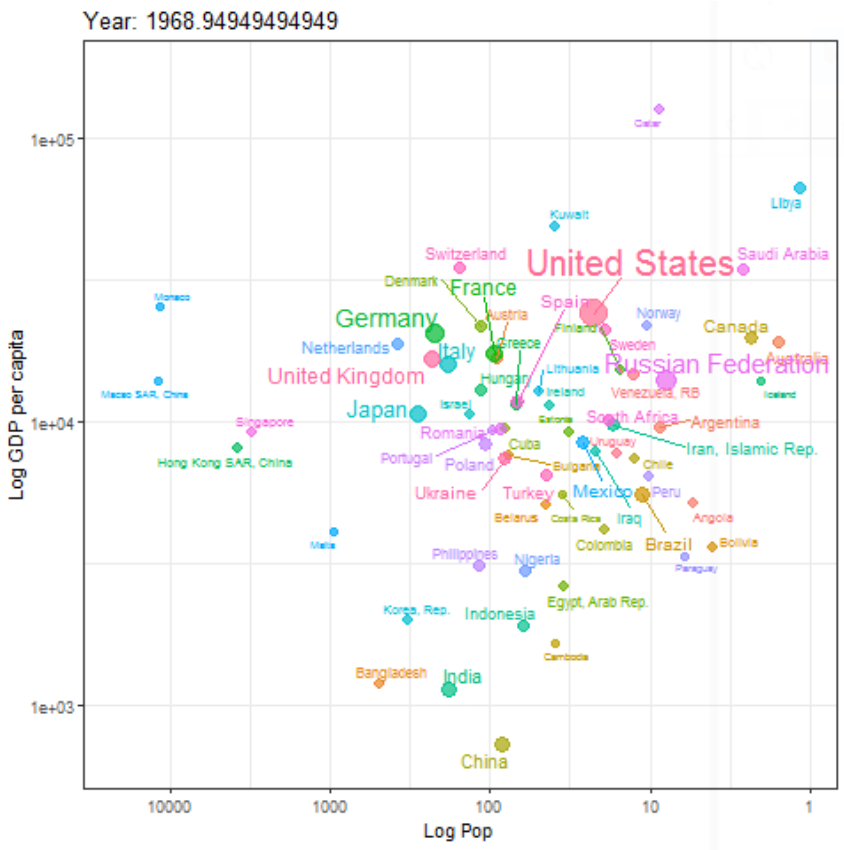
> "Uma maneira fácil de lembrar isso é considerar os naipes em um baralho convencional de cartas: os realizadores são Ouros (eles sempre estão buscando tesouros); Os Desbravadores são Espadas (eles cavam em busca de informações);

```
Socializadores são Copas (eles simpatizam com
outros jogadores); Os Matadores são Paus (eles
batem nas pessoas com eles)".
```

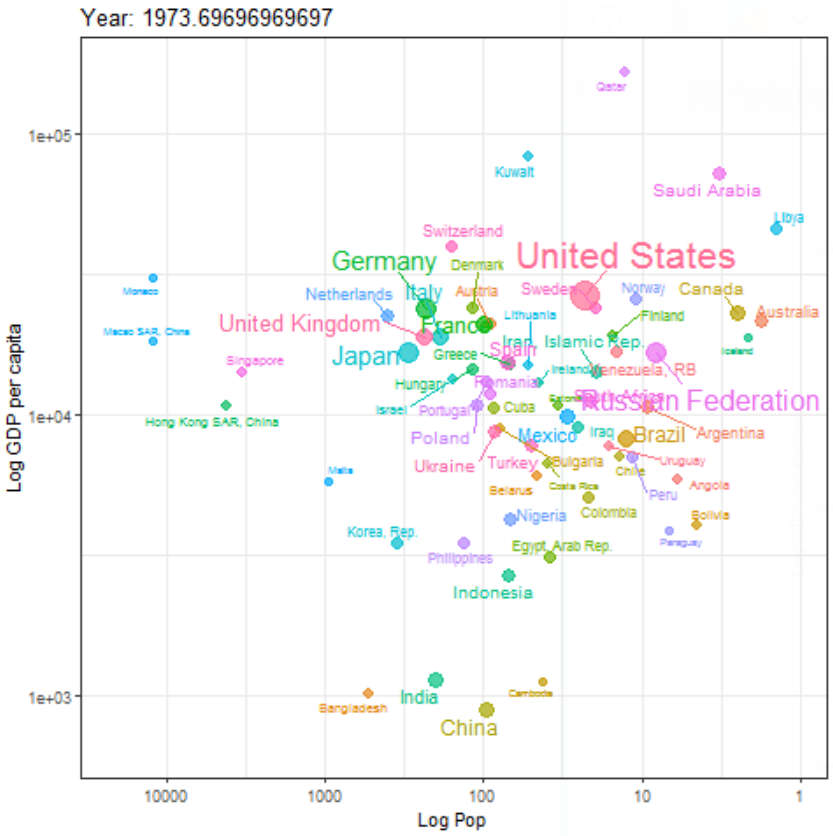
Cada naipe foi associado a uma das 4 ideologias que mais influenciaram o mundo nos últimos séculos para analisarmos a correlação entre seus indicadores socioeconômicos e geográficos e seus posicionamentos político-ideológicos para identificar se e quanto o seus indicadores são capazes de explicar suas preferências político-ideológicas, e vamos tentar aprender observando o que acontece com elas ao longo do tempo. Em seguida, analisaremos derivações geradas de combinações entre elas e modelos de sociedade que apresentam e representam.

Quais seriam os modelos “vencedores” para o modelo de Bartle e para a teoria dos jogos?

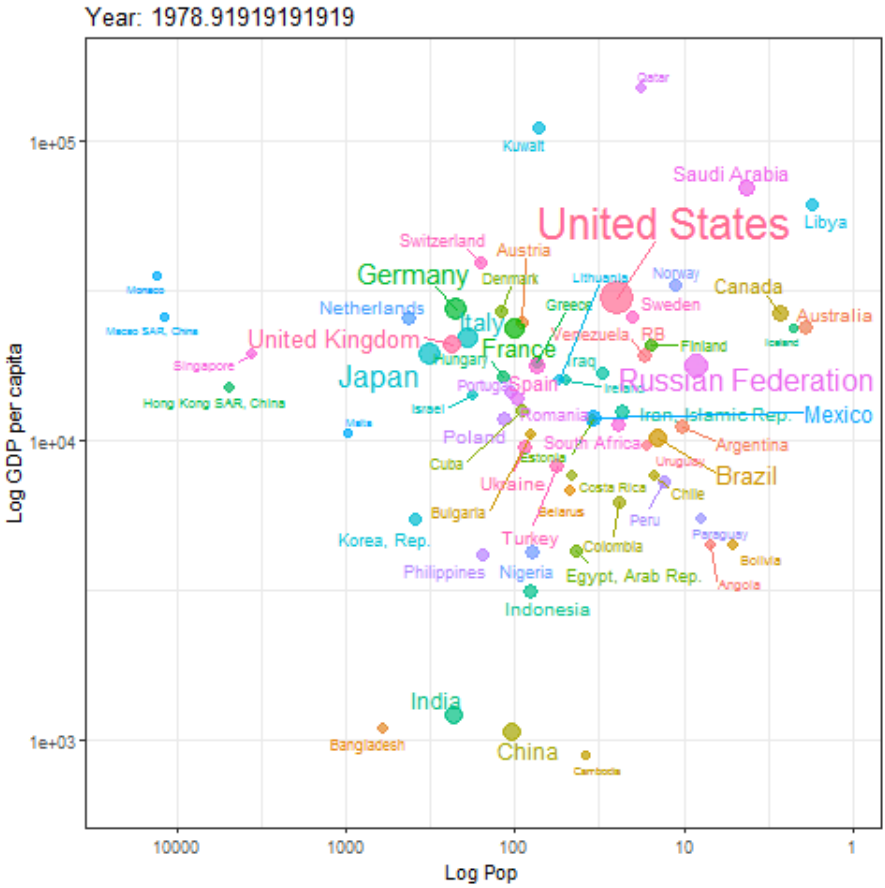
Os dados plotados nesta análise são das bases do Banco Mundial e da ONU.



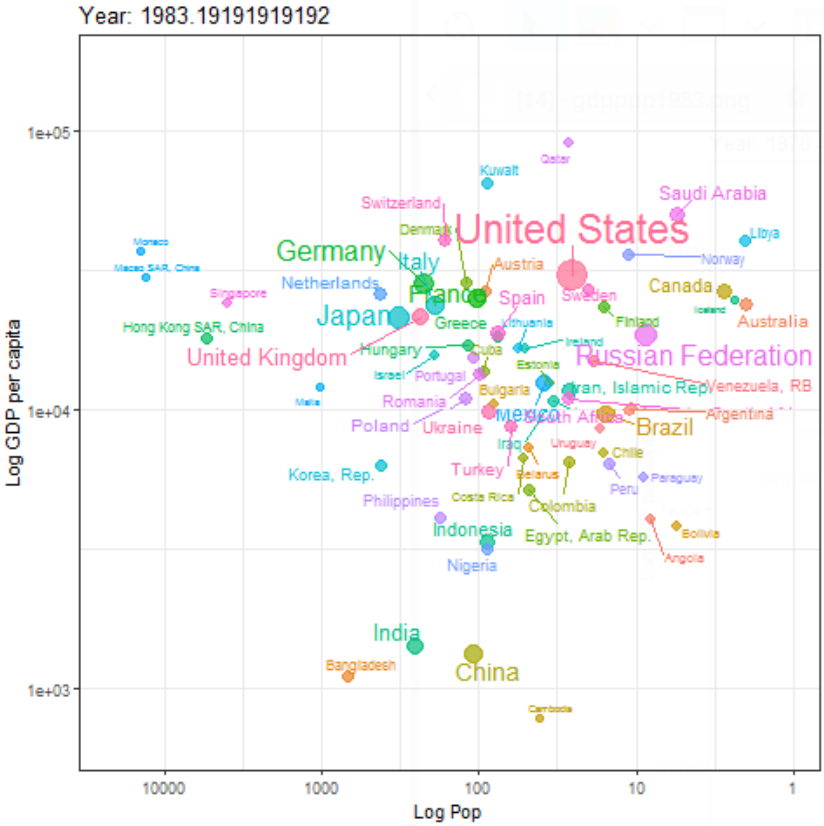
Em 1968, o Japão era um país emergente como a Argentina e a China passava por um momento de crise política interna. O Brasil era um país pobre mas era um dos países que mais crescia no mundo, com financiamento externo. Os países mais ricos do mundo eram países exportadores de petróleo além de, Mônaco e a Suíça, especializados em finanças e jogos de apostas.



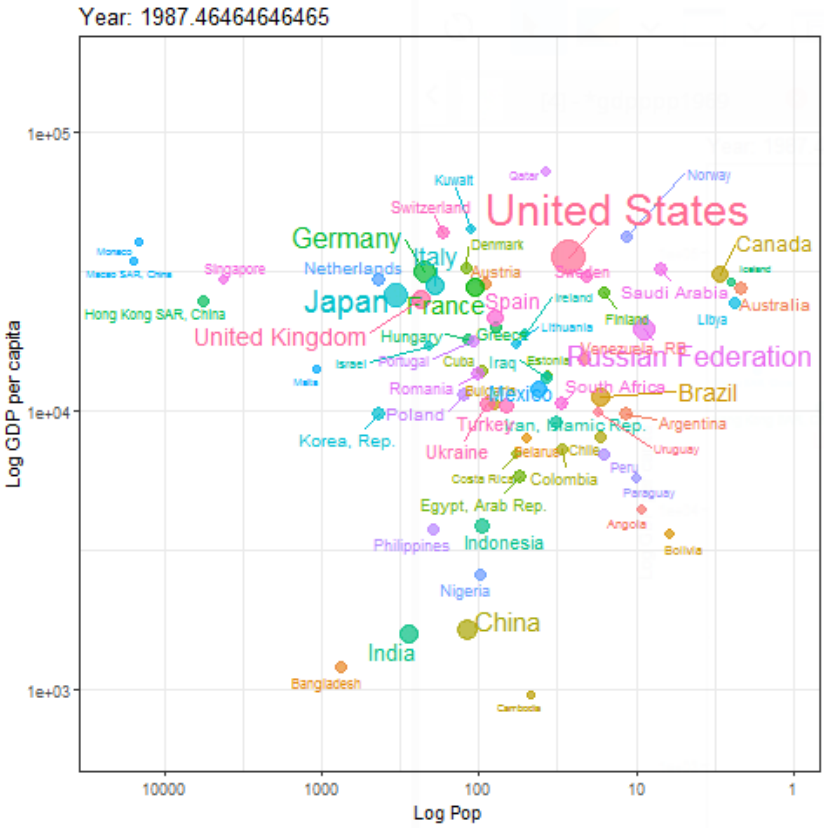
Durante boa parte dos anos 70, Japão e Brasil são os dois países que mais crescem. Em 73 os Estados Unidos sofrem um balanço em seu poder de compra com o choque do petróleo, que eleva a renda da Arábia Saudita. Mas com o mecanismo do petro-dólar se recupera numa aliança estratégica entre os dois e a Arábia Saudita vai andar ao lado dos EUA a partir daí.



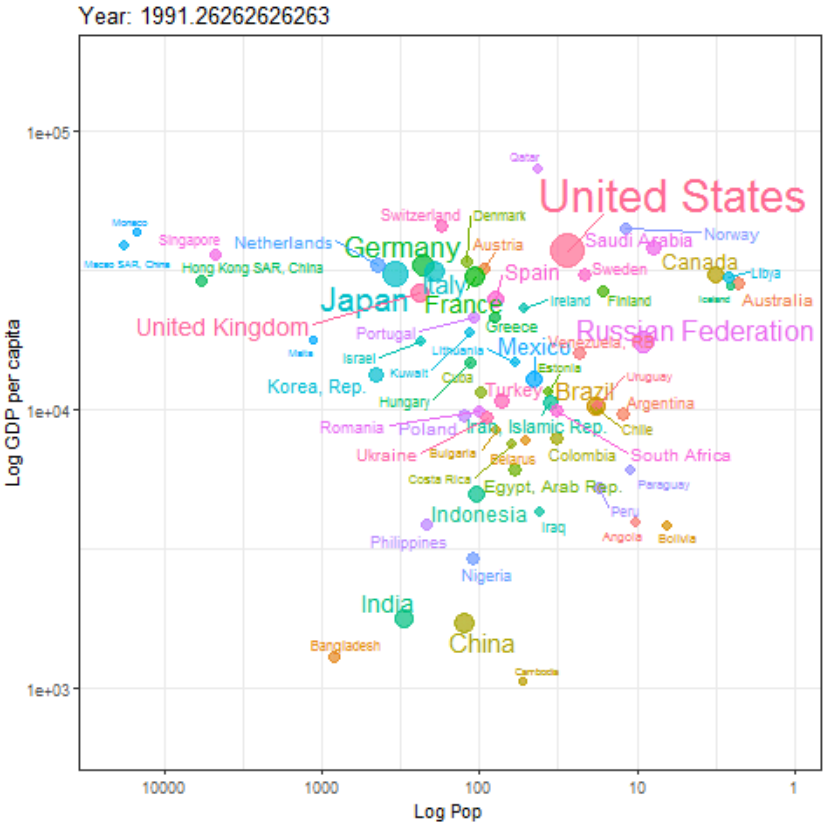
Em 1978 os EUA já voltam a se recuperar aumentando os juros e Japão e Brasil a desacelerar e o Brasil a sofrer com hiperinflação, estabilizando na faixa de renda média mundial.



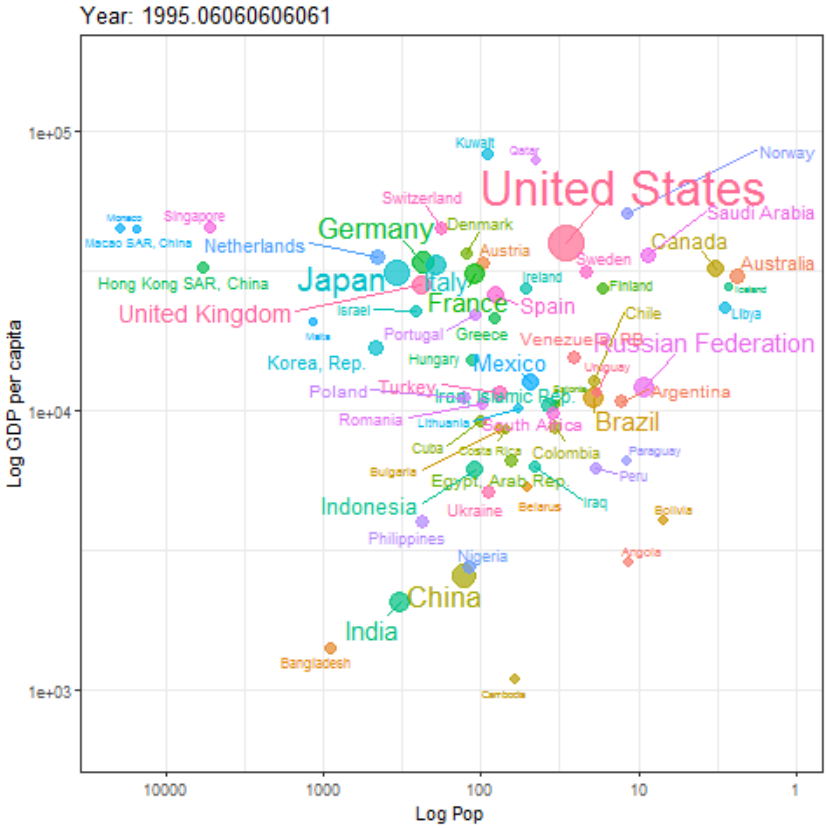
Em 1983, nota-se o efeito da parceria entre Estados Unidos e Arábia Saudita com a diminuição da renda per capita na Arábia Saudita mas com aumento de seu PIB e recuperação dos Estados Unidos com o financiamento Saudita. Na China, Deng Xiaoping começa a reorganizar a China que começa a crescer rapidamente. A Coreia do Sul ainda têm renda menor que o Brasil e a Argentina sofre com a alta dos juros e inflação e o regime militar, desesperado, declara guerra à Inglaterra pelas Ilhas Malvinas. O Brasil novamente não se move pagando juros de dívida e hiperinflação.



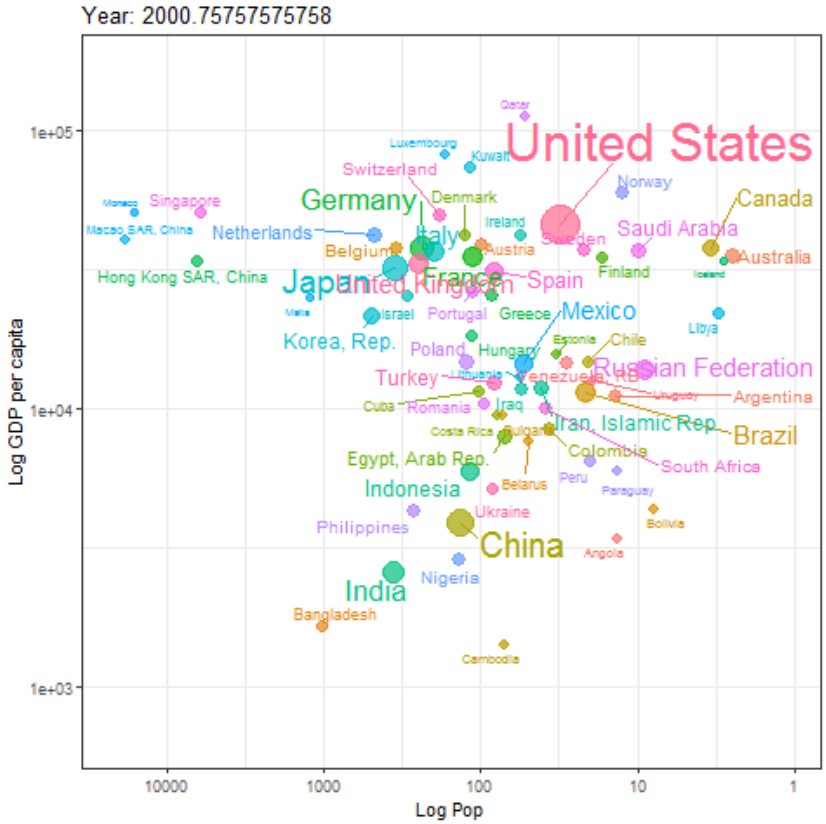
Em 1987 já é visível que o Brasil parou de se mover enquanto financia o movimento de todos os países pobres. Ao baratear o acesso a grãos no oriente, o Brasil facilita o acesso de países pobres como Índia, China e Indonésia à melhores proteínas e nutrição, o que rapidamente alavanca países muito pobres à uma maior sofisticação de suas economias. A Arábia saudita desce à uma renda per capita do nível dos Estados Unidos.



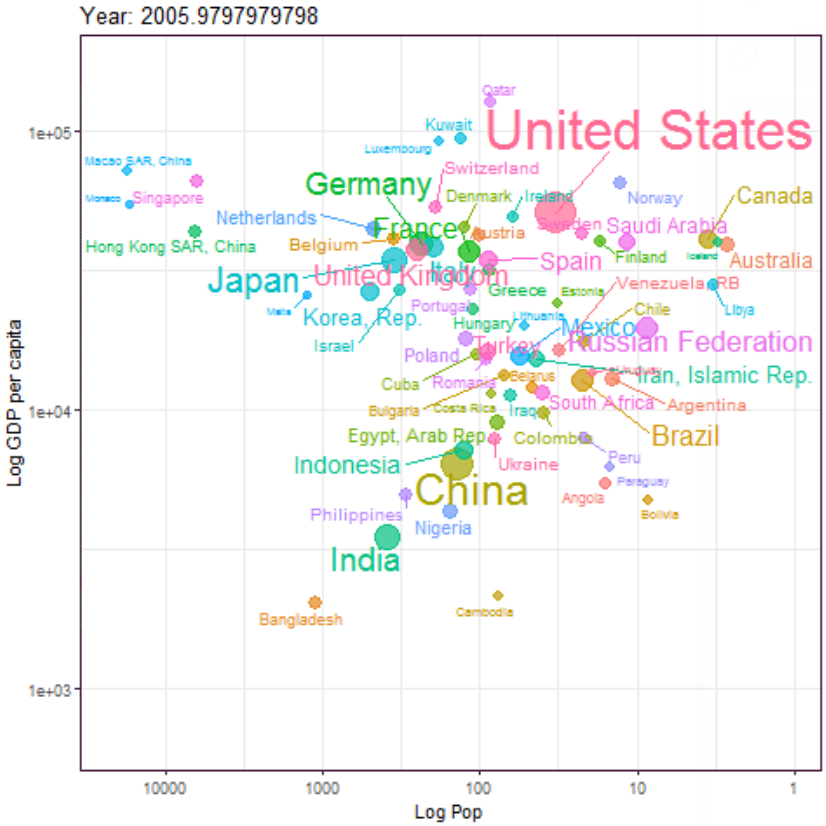
Em 1991, às vésperas do fim da União Soviética, a Rússia tem ainda um nível de renda mais alto que a média global e a China já começa a ultrapassar a Índia.



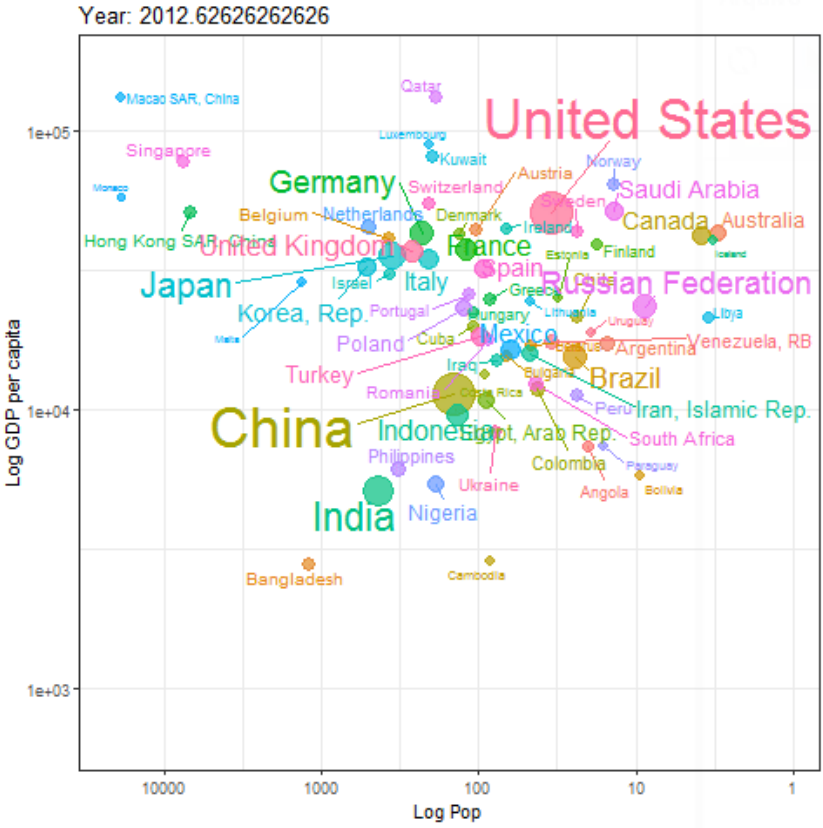
Em 1995 com o colapso da União Soviética, a Rússia desce ao nível de renda do Brasil e a concomitante abertura econômica da China alavanca o país a um salto.



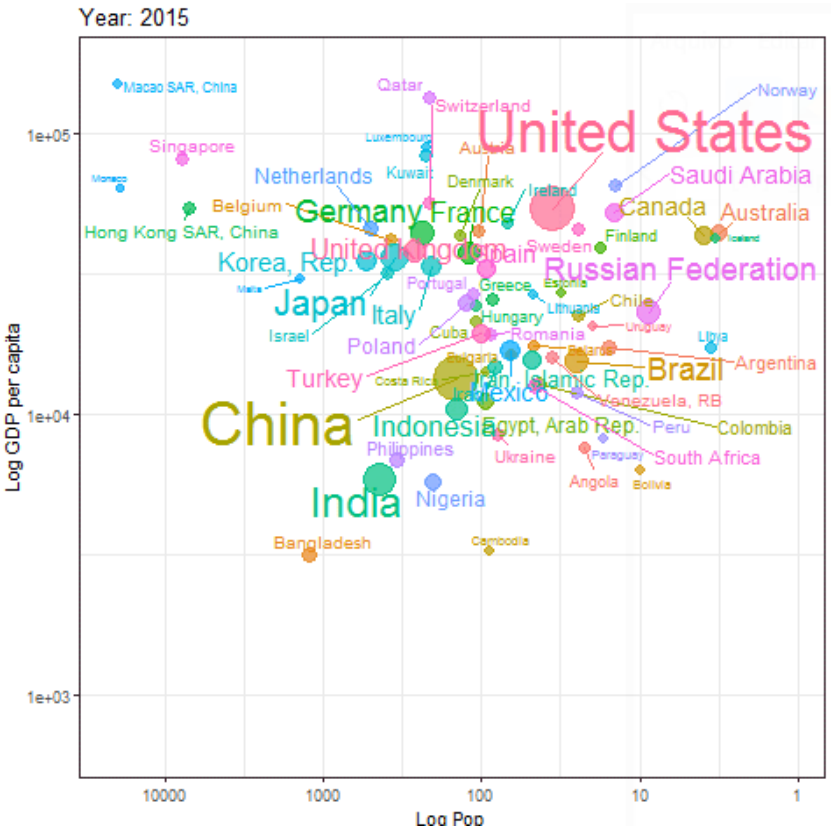
Em 2000, pouco antes do 11 de setembro de 2011, os EUA estão acima do nível de renda da Europa e a Coreia do Sul rapidamente se aproxima do patamar europeu e japonês de desenvolvimento. China e Indonésia e todos os países pobres elevam rapidamente sua renda per capita numa aglutinação com México e Brasil.



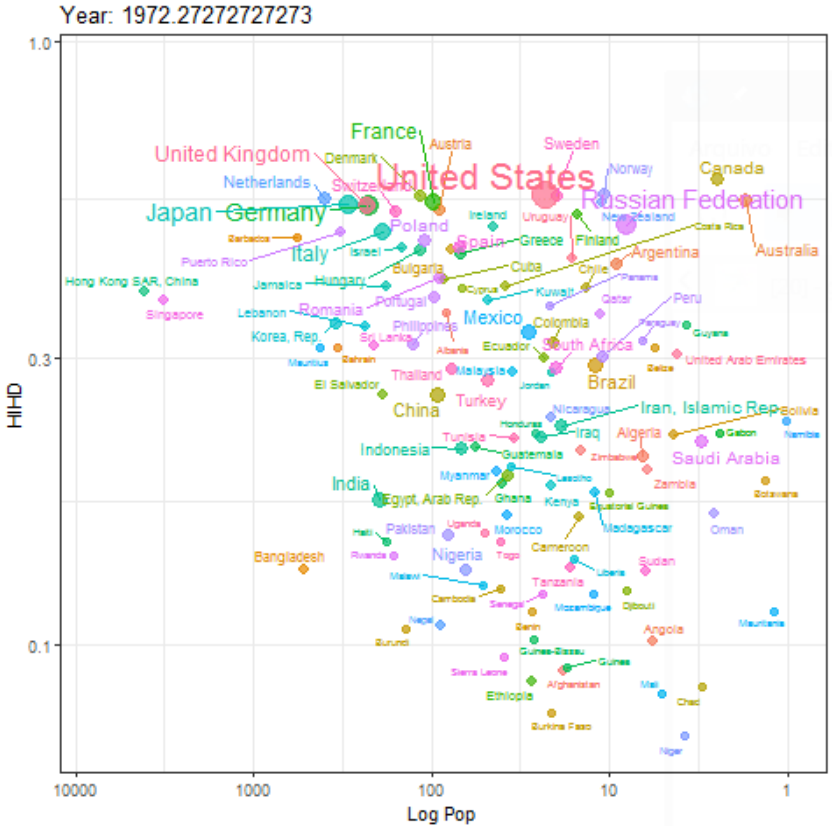
Em 2005 é perceptível como a zona do Euro diminui as desigualdades européias e China e Índia elevam extremamente rápido sua renda per capita.



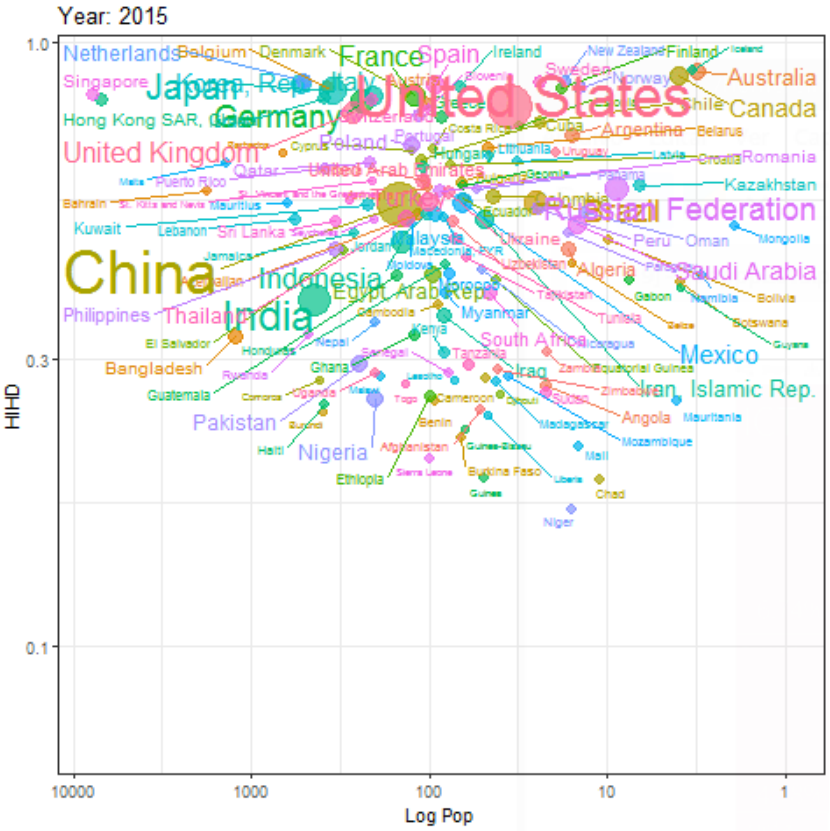
Em 2012, torna-se claro o alinhamento entre os BRICS, com os países ditos emergentes Brasil, Rússia, Índia China e África do Sul formando uma linha que empurra todos os países pobres na direção da Europa.



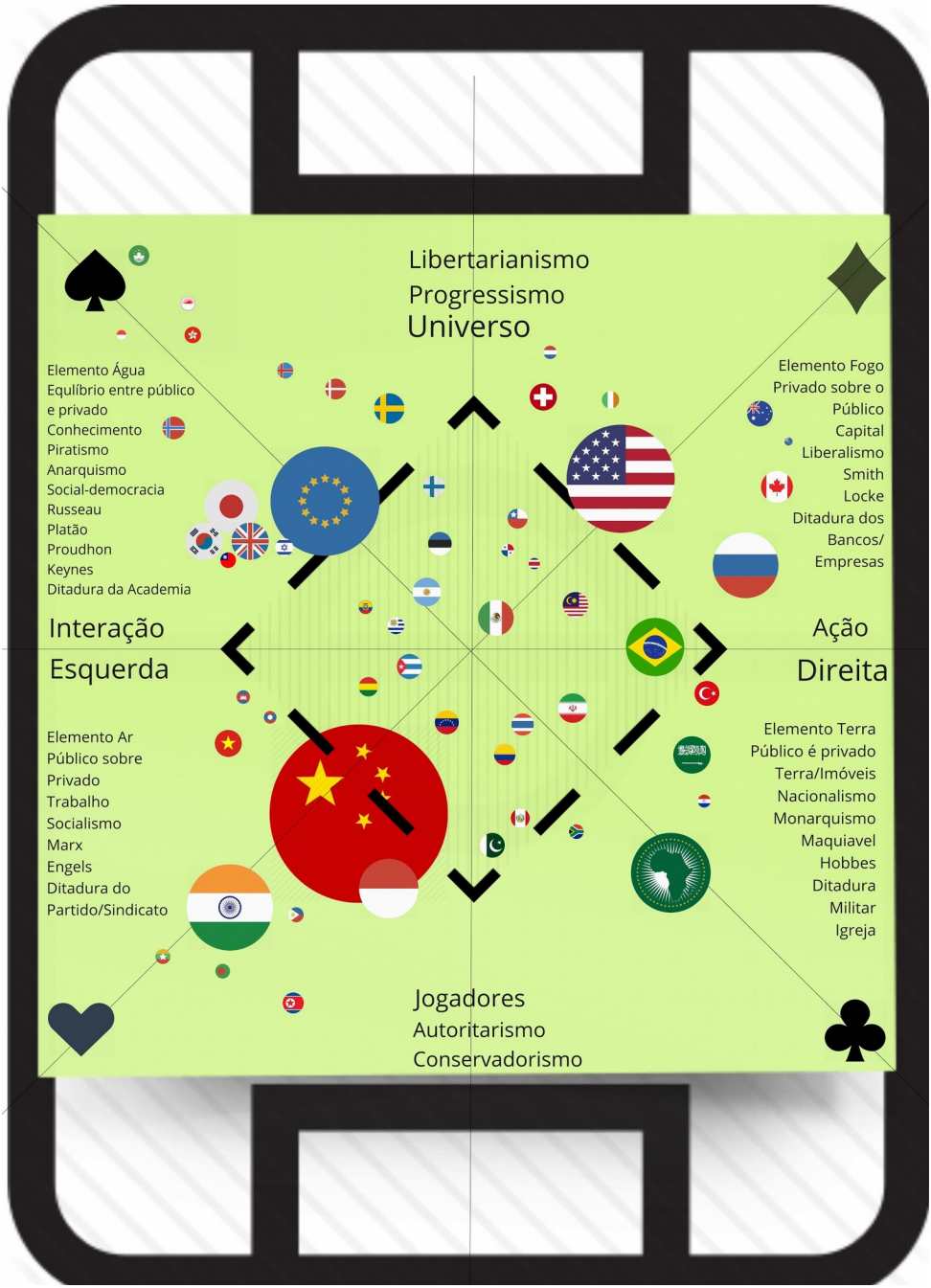
Em 2015 vemos a China emparelhar com o nível de renda do Brasil e seu PIB já alcança o dos EUA em tamanho. Vê-se a queda da Líbia após sua guerra civíl e a liderança absoluta de Macau com as maiores renda per capita e densidade demográfica do mundo, junto com Mônaco e Singapura.



Os mesmos padrões são visíveis também se em vez de medirmos a renda per capita medirmos o IDH dos países. Assim, conseguimos ler o quanto esses países conseguem materializar de efetivo desenvolvimento humano sua produção econômica. Praticamente a mesma clusterização é visível, com algumas correções da parte de países produtores de petróleo como a Arábia Saudita, Qatar, Emirados Árabes e Kuwait, que tem IDH equivalente ou menor que o de países emergentes, como o Brasil.



Desta análise de sua aglutinação podemos ver que de fato existe uma paridade lógica entre o modelo de Richard Bartle e o comportamento dos países no tabuleiro global, que ainda pode ser associada aos modelos de negócios que eles praticam e bandeiras políticas que defendem, e como muitos deles se explicam simplesmente como desdobramentos das características de seu território e densidade demográfica, desta forma:


Libertarianismo
Progressismo
Universo
Elemento Água
Equlíbrio entre público
e privado
Conhecimento
Piratismo
Anarquismo
Social-democracia
Russeau
Platão
Proudhon
Keynes
Ditadura da Academia
Elemento Fogo
Privado sobre o
Público
Capital
Liberalismo
Smith
Locke
Ditadura dos
Bancos/
Empresas
Interação
Esquerda
Ação
Direita
Elemento Ar
Público sobre
Privado
Trabalho
Socialismo
Marx
Engels
Ditadura do
Partido/Sindicato
Elemento Terra
Público é privado
Terra/Imóveis
Nacionalismo
Monarquismo
Maquiavel
Hobbes
Ditadura
Militar
Igreja
Jogadores
Autoritarismo
Conservadorismo

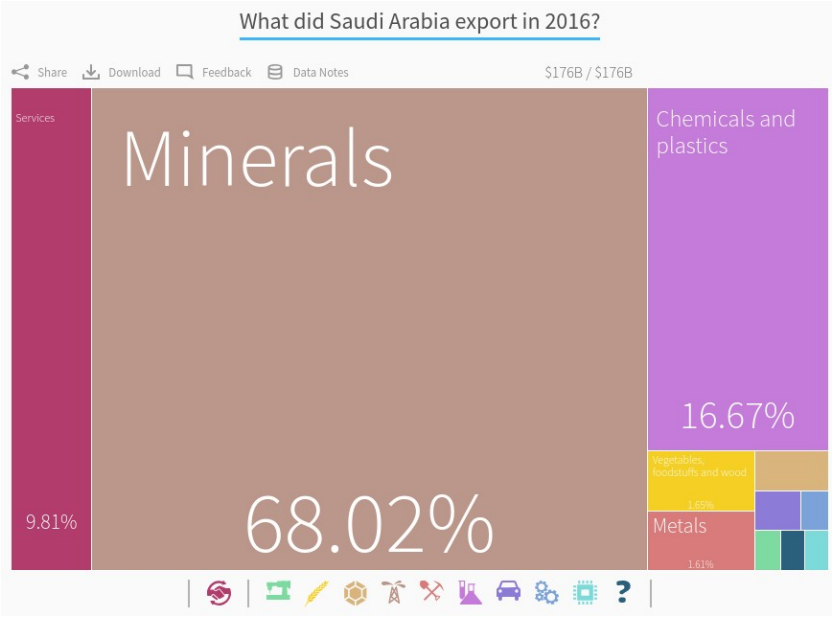
Olhando para o campo político global como um campo de futebol, teríamos uma divisão em que os países de esquerda ficam à esquerda e os países de direita ficam à direita. Mas além de ser dividido em direita e esquerda o campo é dividido em campo progressista e campo conservador, gerando assim uma esquerda progressista e uma esquerda conservadora e uma direita progressista e uma direita conservadora. Os grupos progressistas são aqueles que têm renda per capita e IDH acima da média mundial e os conservadores são aqueles que têm renda per capita e IDH abaixo da média mundial. Nestes quatro quadrantes alguns países se agrupam formando *clusters* agrupando aqueles que têm em comum atributos socioeconômicos e fundamentos político-filosóficos:

Paus - [Nacionalismo, Direita Conservadora, Elemento Terra/Fator de produção Terra, Agro-mineração, modelos de negócios baseados em Imóveis e de baixa complexidade, principais pensadores: Nicolau Maquiavel e Thomas Hobbes].

Exemplos: Rússia, Arábia Saudita, Irã, Cazaquistão, Paquistão, Israel, Emirados, Qatar, Índia, Indonésia, Egito, África do Sul, Nigéria, partidos conservadores de direita. Elemento: Terra

Antes do século XVIII, em que a Revolução Francesa e a independência americana começaram a pôr fim à ordem monarquista e nacionalista absolutista no mundo ocidental, todos os países estavam no estágio do nacionalismo (exceto a Suíça) e concentravam a liderança das nações sob a forte figura de um monarca.

Nesse regime, nem sempre há uma separação efetiva de poderes e de Igreja e Estado. Também, do que é o Estado e o que é o patrimônio privado de seus líderes. Então, o Estado é freqüentemente uma propriedade privada de monarcas ou oligarcas. A sociedade é freqüentemente organizada em castas e o Estado prega com a Igreja a legitimação para a desigualdade e a brutalidade. Há atos imperialistas sobre nações mais fracas, há militarismo e constante belicismo. Alguns deles são muito ricos (por causa do petróleo) e alguns países muito pobres. Em ambos, eles são politicamente subdesenvolvidos, com limites à liberdade de expressão e o militarismo nacional, que freqüentemente aumenta quando o mercado não consegue sustentar a prosperidade. Na maioria deles há pobreza de capital e mão-de-obra, mas há riqueza em minerais.



Exportações da Arábia Saudita em 2016 - Fonte: The Atlas of Economic Complexity

Derivações:

Nacional Socialismo: Rússia, Arábia Saudita, Irã, Indonésia, Cazaquistão.
Nacional Liberalismo: Israel, Catar, Emirados Árabes, Índia, Nigéria.

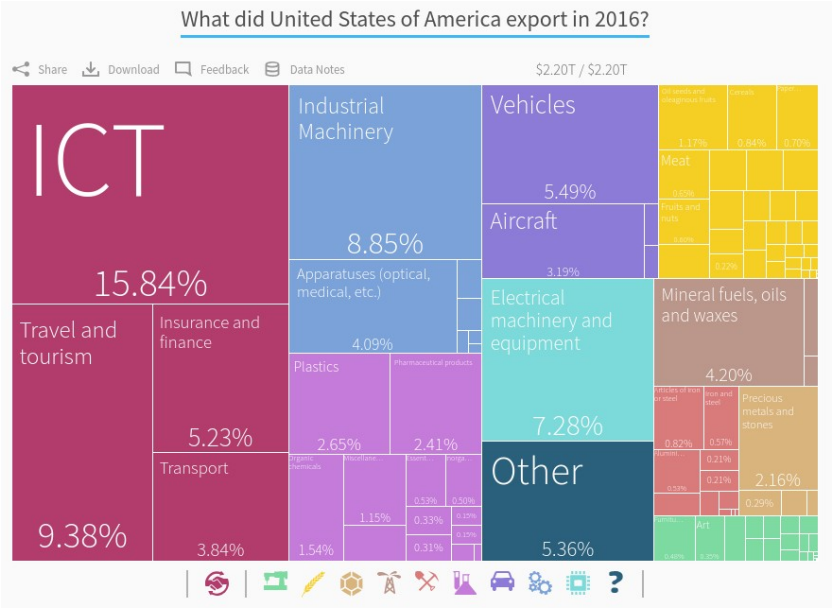
Suas derivações modernas são o nacional-socialismo e o nacional liberalismo. O nacional-socialismo tornou-se mais famoso por causa de Adolf Hitler, mas está realmente incorporado na maioria dos reis e imperadores europeus que governaram antes dele, incluindo as rainhas da Inglaterra e os Papas. O nacionalismo é **orientado para a origem**. Relaciona o sangue com o solo e a ancestralidade com direito e honra, também adota uma política externa declarada de "eu-primeiro" e reafirma o **interesse nacional**. Mas na variação socialista, o Estado possui as maiores empresas, enquanto na variação liberal, as maiores empresas pertencem a oligarquias nacionais, que, por sua vez, controlam o Estado. Em versões muito radicais pode ser chamado de fascismo.

Ouros - [Liberalismo, Direita Progressista, Fator de produção Capital, Modelos de negócios financeiros e produtos de alta complexidade, principais pensadores: Adam Smith e John Locke].

Exemplos: Singapura, Suíça, Luxemburgo, Reino Unido, Estados Unidos, Austrália, Japão, Coréia do Sul, Canadá e partidos pró-business. Elemento: Fogo.

Após a revolução francesa e a independência americana, uma nova esquerda entra no cenário político, unida por ideais republicanos que lutam contra o monopólio estatal sobre as necessidades da sociedade.

Nesses países, uma cultura de competição como fórmula para a prosperidade, o mérito e a dignidade prevaleceram como base de realização e felicidade. Esses países vivem acima da média global da renda (10US$/h). Assim, eles estão no lado de cima da pirâmide dos vencedores do jogo global, ficando mais perto do topo que do fundo. Eles vivem no ambiente de mais abundância de capital que abundância de mão-de-obra.



Exportações dos Estados Unidos 2016 - Fonte: The Atlas of Economic Complexity

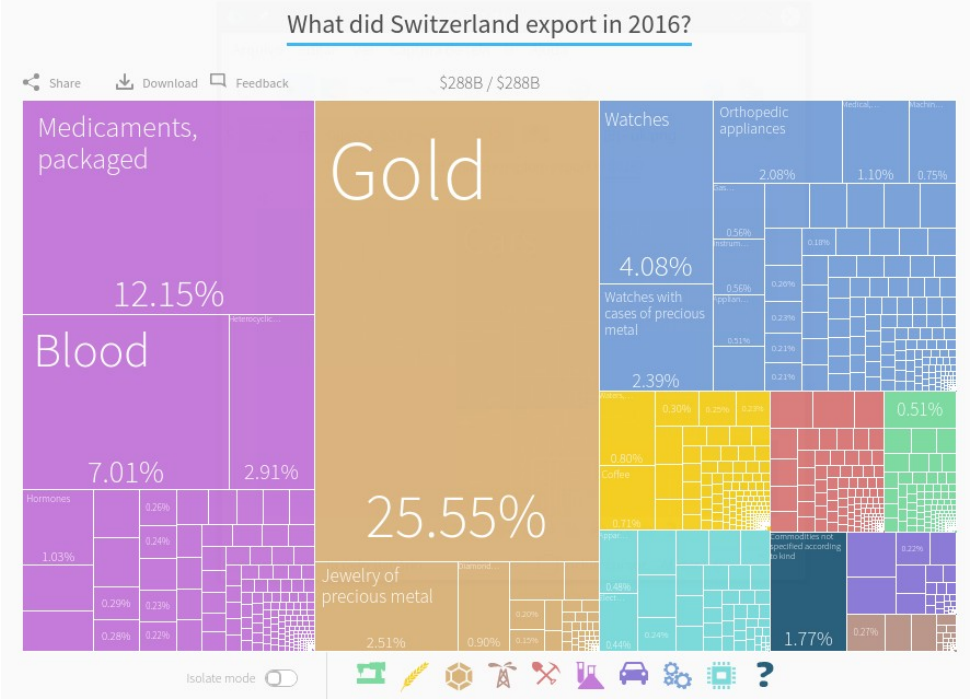
Derivações:

Liberal Anarquismo: Suíça, Canadá, Irlanda, Luxemburgo
Liberal Nacionalismo: EUA, Austrália, Nova Zelândia, Malásia.

Diferentemente de outros Estados nacionais formados na Europa ao longo dos séculos XIII a XVIII, a Suíça não teve um povo histórico que herdou diretamente a terra. Em 1218, a dinastia de Zahringer terminou com a morte de Berchtold V, e suas cidades se tornaram posteriormente *reichsfrei* (essencialmente uma cidade-estado dentro do Sacro Império Romano). Em 1273, Rudolph de Habsburgo se tornou rei da Alemanha e revogou o *status* de *reichsfreiheit* concedido aos "Cantões da Floresta", de Uri, Schwyz e Unterwalden. Em 1291, eles uniram-se para a paz após a morte do rei, formando o núcleo da Antiga Confederação Helvética.

Sem vínculo com a origem e os laços étnicos, formados por homens da França, Alemanha e Itália, os suíços começaram a desenvolver suas políticas de comunidades de base e liberdade de religião, e até mesmo incubou o protestantismo calvinista. A confederação dos Cantões construiu independência do Sacro Império Romano por meio de várias guerras e expandiu sua influência sobre o norte da Europa. A Suíça tornou-se uma das primeiras repúblicas do mundo e muitos dos primeiros colonos da América do Norte eram calvinistas. Sua topografia territorial, estabilidade política e independência de outros acontecimentos políticos fora tornou-se o seu melhor trunfo para se destacar no setor bancário e no movimento de industrialização. A experiência suíça do republicanismo secular de base, baseado na liberdade e na igualdade, inspirou ideais revolucionários da independência dos Estados Unidos, da Revolução Francesa e de muitas outras cidades-estados em todo o mundo.

Em sua outra variação, o liberal-nacionalismo é caracterizado pelo capitalismo impulsionado com gastos militares e pode ser representado pelo Reino Unido, Japão, Austrália, Estados Unidos (republicanos) e Coréia do Sul. Enquanto no anarquismo liberal, o capitalismo é impulsionado pelo investimento do governo em políticas igualitárias de educação e saúde, e pode ser representado pelo Canadá, Irlanda, Suíça e pelos Democratas nos Estados Unidos.



Exportações da Suiça - 2016 - Fonte: The Atlas of Economic Complexity

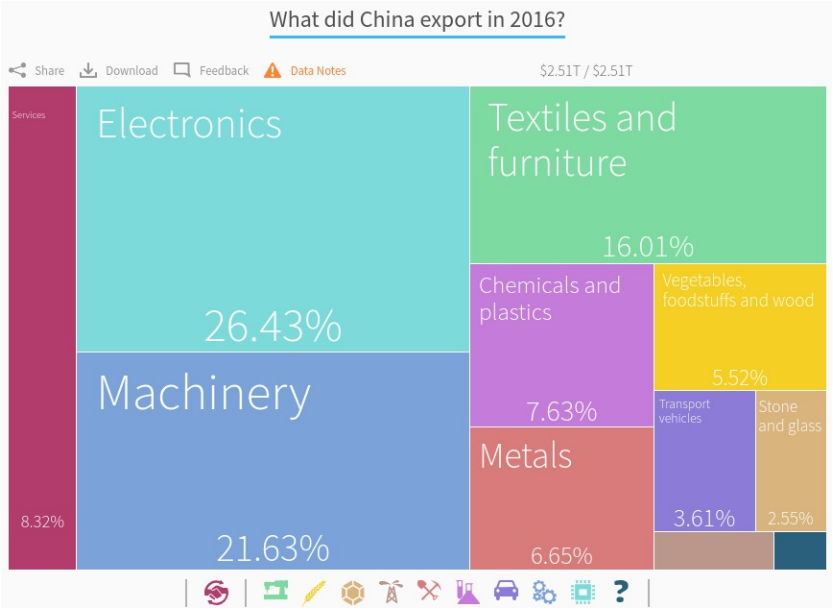
Copas - [Socialismo, esquerda conservadora, Fator de produção: mão-de-obra, modelo de negócios de manufatura, produtos de média complexidade, principais pensadores: Karl Marx, Frederick Engels].

Exemplos: Cuba, China, Bolívia, Vietnã, Venezuela, Laos, Mianmar, Coréia do Norte, Trabalho, Socialistas, Trabalhadores e sindicatos.

Quando o imperialismo e o nacionalismo incendiaram a Europa com a Primeira Guerra Mundial, o Império Russo envolveu-se em sérios problemas internos. Por própria instabilidade, uma revolução tomou movimento de tomada do poder pelas classes trabalhadoras. No socialismo, o sindicato é tido como a única instituição legítima e o trabalho como o fator de produção mais importante do processo produtivo. Com a revolução soviética, uma nova esquerda chegou ao poder no mundo colocando o poder nas mãos da classe trabalhadora como monopolista dos meios de produção. Quando ocorreu o *crash* da bolsa, em 1929, e os mercados mais globais do mundo colapsaram, a União Soviética ganhou mais projeção para as classes trabalhadoras do mundo ocidental como modelo,

aumentando as tensões para a Segunda Guerra Mundial e o temor da Alemanha nazista com o poder crescente da URSS e de Stalin. A guerra deixou à URSS um domínio expandido da Rússia à Alemanha. Na China, a guerra com o Japão imperialista, depois de séculos de fricção com o império britânico, deixou o campo para o movimento revolucionário de Mao que tomou o poder pela força. Os líderes do governo anterior se autoexilaram na ilha de Taiwan, a poucos quilômetros da China, e se deu o início de uma guerra fria diplomática. Algo semelhante se refletiu na América Latina quando Fidel Castro tomou o poder em Cuba a poucos quilômetros dos Estados Unidos.

No socialismo, a concorrência é substituída pela cooperação passiva com o planejamento central do Estado, que impõe cuidados de saúde e educação. Nesses países, prevaleceu uma cultura de bem-estar e solidariedade sobre a realização pessoal e representa politicamente o interesse das pessoas que ganham menos do que a média global da renda e vivem pela regra da base da pirâmide: a *maioria tem sempre razão*.



Exportações da China - 2016 - Fonte: The Atlas of Economic Complexity

Derivações:

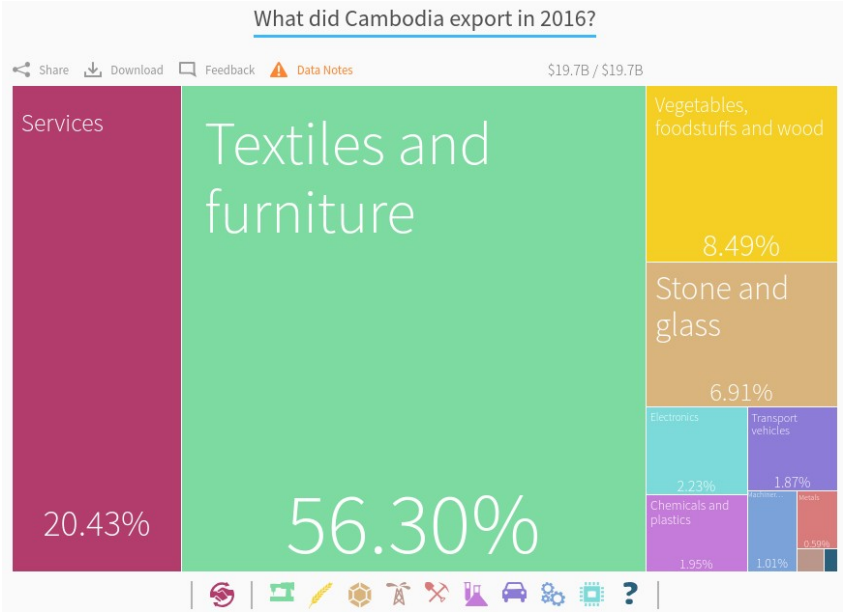
Socialismo Anarquista: Cuba, Venezuela, China maoísta, Rússia leninista, Bolívia,

Laos, Cambodia.
Socialismo Nacionalista: China de Xiaoping, URSS stalinista, Vietnã, Mianmar, Coréia do Norte.

Em países com massas populacionais, como a China, Rússia e Vietnã, feridos e humilhados pela guerra, fome e/ou colonização, o socialismo decisivamente ganhou o terreno político para assumir o poder. Ocorreram dois tipos de socialismo que geralmente começam com os movimentos de socialismo anarquistas campesinos, como se viu na revolução liderada por Lenin, Mao e Guevara, que disseminaram uma ideologia de compartilhamento social e aquisição política de propriedade (e até mesmo eliminação cultural elitista e igualitarismo absolutista) nos tempos e lugares de extrema pobreza. Existe também um compromisso sólido do Estado em dar saúde e educação pública a todos (o que ironicamente é uma dor de cabeça longa para as famílias em países liberais como EUA). Mas com o controle total do Estado sobre os ativos da economia, a burocracia de planejamento central inicia uma gestão geralmente rígida e incompetente que acaba criando mais pobreza. Até que os grupos socialistas nacionalistas autoritários tomam o controle do Estado e o conduzem de dentro dos círculos militares e/ou serviços secretos. Como os comandados por Stalin, Fidel Castro e Deng Xiaoping, transformando sua gestão em objetivos militares, o que aconteceu até mesmo na tentativa venezuelana moderna por Hugo Chávez.

Nações com recursos limitados, como Cuba, acabam estabelecendo uma sociedade de classe única, de pessoas com acessos à habitação, saúde e educação pública e livre de pobreza extrema, como em países como o Brasil. Porém, isso ocorre com opções limitadas de sonhos para oferecer ao povo, exceto a vida que já estão acostumados. Por outro lado, o sistema de saúde cubano, com todas as suas restrições financeiras, foi capaz de dar a Cuba um *score* de primeiro mundo, colocando Cuba (32ª) apenas uma posição atrás dos EUA (31ª) e a apenas quatro lugares de países europeus, como a Dinamarca (28ª), nos rankings de expectativa de vida da Organização Mundial da Saúde (2015).

Mas numa nação rica em recursos, como a China, um reformista contemporâneo do Thatcherismo e do Reaganismo, Xiaoping, substituiu o planejamento central por um modelo de capital misto (parcerias público-privadas) com empresas estatais liderando investimentos militares e de infraestrutura a nível local e global. Essa é a versão mais moderna do socialismo no novo século, que está tirando o sono das lideranças políticas do ocidente. O partido comunista chinês hoje tem quase 90 milhões de afiliados sendo, portanto, uma das, senão a própria, instituição política, econômica e militar mais poderosa do mundo hoje.



Exportações do Cambodia - 2016 - Fonte: The Atlas of Economic Complexity

Espadas - [Anarquismo, Esquerda progressista, Fator de produção: conhecimento, Modelos de negócios baseados em experiências e economia criativa: turismo, *design*, gastronomia, arte, entretenimento, serviços, e produtos de alta complexidade. Partidos: Social-Democrata, Verde e Pirata. Elemento: água. Principais pensadores: Platão, Rousseau, Proudhon e Keynes].

Exemplos: todos os países do bloco europeu como Alemanha, França, Itália, Dinamarca, Países Baixos, Suécia, Finlândia e Noruega, Islândia, Noruega, Suécia, Finlândia, Dinamarca, Estônia, Mônaco, Uruguai, Argentina. Partidos: Social-Democrata, Verde e Pirata. Elemento: água. Principais pensadores: Platão, Proudhon e Keynes].

Anarquia, etimologicamente, significa "nenhuma arquitetura". Aplicada ao pensamento da sociedade, alguns a interpretam como uma sociedade sem Estado. Alguns, como uma sociedade sem classes. Alguns, como uma sociedade sem hierarquia, e outros, como uma sociedade de autogestão. Mas aqui eu tento abordar o que isso significa na prática. E duas maneiras como a anarquia realmente acontece na prática, em situações reais, são: de um lado, o físico e

concreto estado de anarquia, particular às nações em guerra civil ou terras em disputa, a anarquia hobbesiana pré-estado, pré-lei, cuja violência e brutalidade justificam o estabelecimento do Estado Leviatã, da monarquia e da Lei. De outro, o filosófico, idealista e metafísico Estado Anarquista, como visão de um ideal máximo de democracia desde a Grécia antiga, onde o envolvimento civil profundo e a participação civil sobre as questões da cidade e sobre a conceitualização de novas leis e regulamentos que devemos seguir acontece de modo livre de hierarquias que permitem às pessoas um nível máximo de **liberdade dialética**. É a sociedade na qual todos são atores e líderes. Mas este é um ideal que vai ficando difícil de manter conforme as populações crescem, a complexidade escala e a estabilidade enfraquece. A civilização luta com esse desafio desde o próprio experimento grego.

Mas como exceções aos modelos de nação orientados para o poder, algumas sociedades conseguiram dominar o jogo do poder com o saber. A raiz moderna do anarquismo é creditada ao francês Pierre-Joseph Proudhon, filósofo, empresário e político que se declarou anarquista. Ele questionou a propriedade privada, o Estado, a Igreja e todas as formas de opressões. Seu trabalho inicial foi uma grande influência na organização de muitos movimentos internacionais na Europa durante o século XIX e influenciou os jogadores ativos da Revolução de 1848, tornando a França o epicentro da democracia moderna européia.

Mas talvez a anarquia esteja mais próxima de uma técnica ou de uma arte do que de uma teoria e está associada a muitas formas de envolvimento individual e coletivo, rebelião para a mudança social e evolução. Embora seus praticantes sempre tenham divergido sobre métodos de como introduzir as mudanças, seja em cooperativas, na educação, em comunidades alternativas, com assassinatos, terrorismo e até *amor livre*, muitas das causas que moldaram o mundo moderno foram criadas pelos anarquistas. O casamento não ser submetido a nenhuma igreja e escolas onde meninas e meninos pudessem estudar nas mesmas classes foram causas anarquistas do final do século XIX. Inclusive, a Primeira Guerra Mundial foi iniciada por um anarquista que assassinou o herdeiro do Império Austríaco.

Um episódio raro em que foi posta em prática foi a Comuna de 1871 em Paris. Uma rebelião dentro de Paris foi estabelecida por pessoas que não aceitaram o acordo de paz decidido e assinado com o Reino Prussiano. O governo do operários foi capaz de deliberar em dois meses de governo mais reformas do que qualquer outro governo em séculos. Por estar estrategicamente posicionada entre os pólos latino e anglo-europeus, Roma e Londres, Paris desenvolveu métodos políticos criativos de resistência popular e governo horizontal com o domínio da geografia plana e específica da cidade de Paris, que possibilitava às vizinhanças fechar e controlar militarmente os territórios da

cidade.

Comuna de Paris, 1871

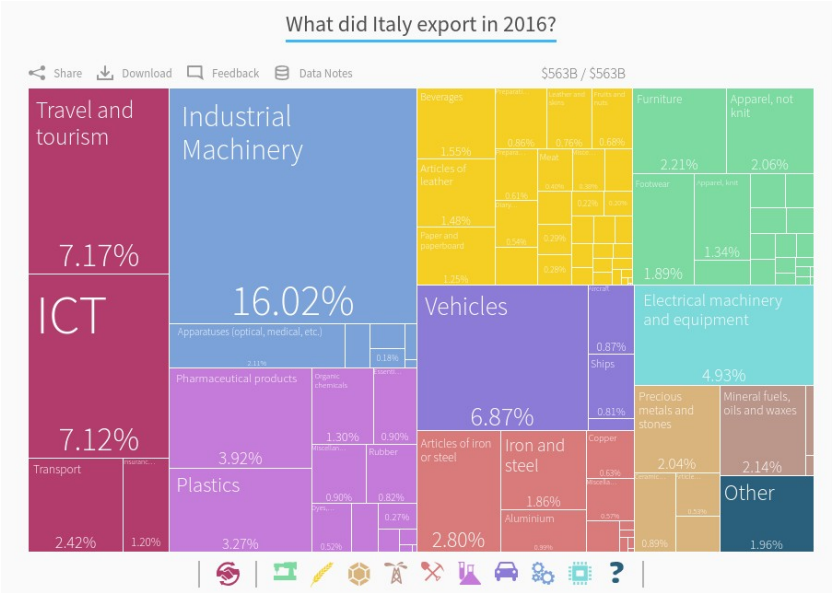
Palco de muitas batalhas e rebeliões, e epicentro de mais duas guerras mundiais, depois de séculos de sacrifícios para a liberdade, Paris é hoje a maior metrópole da União Européia e compartilha com a Itália e a Alemanha a base da entidade federada (modelo defendido por Proudhon), a mais democrática e rica no mundo de hoje, a UE, que tem hoje mais 28 membros em uma escala massiva de uma experiência de civilização transnacional.

Em massa, o ímpeto revolucionário se converte em políticas reformistas social-liberais ou social-democratas, que conseguiram combinar ferramentas de governos liberais e socialistas para implementar o Estado de bem-estar e a democracia liberal, hoje universalizada na Europa, incluindo nas repúblicas ex-soviéticas.

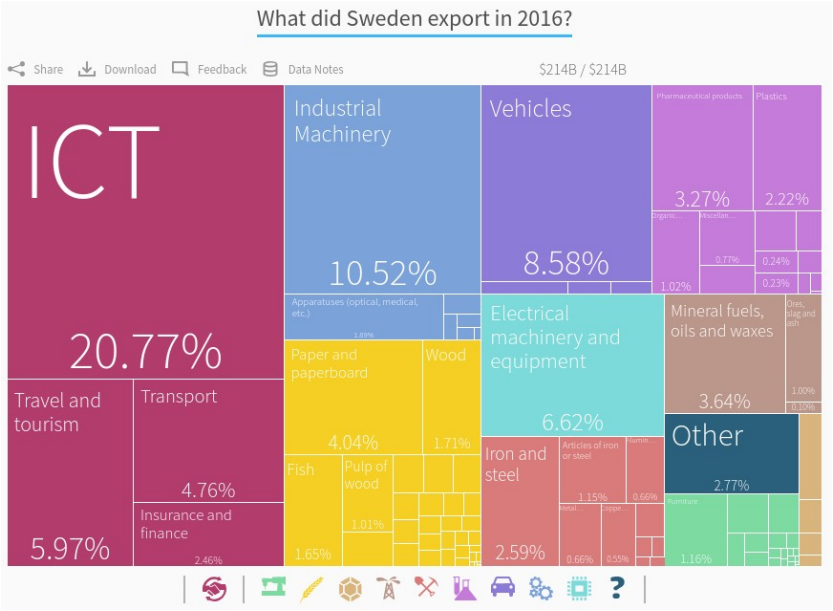
Seus países também são proprietários de alguns dos níveis mais altos do IDH e de liberdades civis no mundo e têm saúde pública e educação com altos níveis de qualidade. Esses países alcançaram mais rápido do que outros (também pagando o preço, com as guerras), o melhor dos dois mundos, entre o liberalismo competitivo e o socialismo planejado de forma centralizada, além da possibilidade ganha-ganha, de equilíbrio eficiente, pela ação de uma inteligência coletiva. Isto é, a possibilidade de alta igualdade econômica e estabilidade.

Elas também estão entrando em uma era de civilização cibernética à frente de outras nações, como a Finlândia e o Uruguai, duas das primeiras nações a tornar a *internet* livre. A Finlândia também possui o crédito de ter sido berço de grandes projetos de *software* livre (*Linux*), enquanto o Uruguai possui o *status*

de primeira nação do continente a fazer educação gratuita e compulsória com o passe da *Ley de Educación Común* de 1877 e a legalizar a *cannabis*. Nesses países, o propósito da política prevaleceu sobre o preço do engajamento político, e a democracia evoluiu para a *demosofia*, o que significa uma evolução do poder popular (*kratos*) para uma sabedoria popular (*sophia*).



Exportações da Itália - 2016 - Fonte: The Atlas of Economic Complexity



Exportações da Suécia - 2016 - Fonte: The Atlas of Economic Complexity

Derivações

Anarco-liberais: Dinamarca, Suécia, Finlândia, Países Baixos, Alemanha, Argentina, Chile, Estônia.
Anarco-socialistas: Noruega, Islândia, Uruguai, França, Itália, Grécia.

Como um exemplo brilhante, a Islândia foi colonizada pela primeira vez por expatriados exilados da Noruega e outros países escandinavos que se instalaram na ilha no ano de 874 d.C. e foram governados como uma comunidade independente sob o Althing (**Alþingi** anglicizado como Althingi ou Althing) um dos mais antigos parlamentos vivos do planeta e construído no ano de 930 d.C. A casa discutia todos os assuntos e parou de funcionar apenas em um período de 45 anos, desde então, nunca mais parou novamente. Para um país com uma população que hoje ainda conta apenas com aproximadamente 300.000 pessoas, é óbvio a reverberação que a casa pode ter tido para a inteligência coletiva naquela pequena ilha. E, sem dúvida, está relacionado com o desenvolvimento dessa sociedade. Mas as coisas não foram fáceis para a Islândia em seus mais de mil anos de história. O pequeno país nórdico teve que enfrentar muitas dificuldades para sobreviver durante tempos de baixa tecnologia e pobreza extrema da Idade Média. Muitas vezes, sua população foi

varrida por pestes negras, fome e todos os tipos de tragédias, e teve que continuar lutando durante séculos por sua soberania ameaçadas pela Noruega e pela Dinamarca. O que acabou, ironicamente, quando Hitler invadiu a Dinamarca em 1944 e deixou a Islândia livre.

Todas as outras quatro sociedades escandinavas têm histórias semelhantes de desenvolvimento de experiências democráticas iniciais desde a era dos Vikings, adaptando-se ao mais difícil ambiente de subsistência, com todos os tipos de escassez e alta necessidade de energia para o aquecimento. Colaborar ou morrer foi seu desafio, e eles venceram.

Scania é o nome de uma província da Suécia que se localiza na entrada da Baía do Mar Báltico. As nações desta região foram naturalmente conectadas em rede em um nível de igualdade de poder que tornou difícil para qualquer uma estabelecer imperialmente uma regra sobre seus vizinhos, embora a Noruega e a Dinamarca tenham tentado. A "aceleração de partículas" permitida pelas rotas navais da Baía do Báltico distribuiu melhor seus e até estabeleceu uma união monetária precoce sob a *Krone,* entre os anos de 1873 e o início da Primeira Guerra Mundial. Se eles estivessem juntos, numa única nação, seria uma Nação de 26 milhões de habitantes e com PIB maior que a Espanha (46 mi) e México (127,5 mi), e uma renda per capita superior aos Estados Unidos, Alemanha e Japão. Com economias altamente complexas e liberais, como a Dinamarca, são liderança em indústrias da medicina (onde o *Medicon Valley* está localizado em divisão com a Suécia), indústria de energia e brinquedos (onde a LEGO tem sua sede), e um resort equivalente à Disneylândia, também tem sido a casa dos pais de muitas mentes líderes em linguagens de programação, como: Anders Hejlsberg (Turbo Pascal, Delphi, C #); Rasmus Lerdorf (PHP); Bjarne Stroustrup (C ++); David Heinemeier Hansson (Ruby on Rails); e Lars Bak, pioneiro em máquinas virtuais (V8, Java VM, Dart). A Dinamarca também é mencionada como país mais feliz do mundo pelo World Happiness Report das Nações Unidas e abriga uma comunidade chamada Freetown Christiania. Conhecida em dinamarquês como *Fristaden Christiania,* é um distrito anarquista autônomo autoproclamado de cerca de 850 a 1.000 habitantes que subsiste desde 1971, depois de sua ocupação após o abandono do seu uso militar.

Nesta baía dos piratas, a Suécia tem o maior desenvolvimento industrial do grupo e possui um portfólio de marcas de renome mundial em muitos setores estratégicos da engenharia de ponta, como Volvo, Scania, Ericsson, AstraZeneca, IKEA, Electrolux e SAAB, que posicionam a Suécia no transporte automotivo, telecomunicações, biofarmacêutica, bens de consumo e defesa. O que também a coloca como o centro tecnológico mais quente da Europa. Sua capital está em segundo lugar apenas atrás do Vale do Silício quando se trata do número de "unicórnios" - empresas de mais de um bilhão - que produz *per*

capita, sendo o lar de projetos de renome mundial, como Skype, Spotify, Minecraft e Soundcloud. A Finlândia também conseguiu uma economia complexa e uma liderança de renome na indústria e na tecnologia. Além de construir os maiores navios de carga do mundo, a Finlândia lidera tecnologias em torno de telecomunicações com marcas lendárias, como a Nokia, em telecomunicações, e Linux, o sistema operacional mais importante do mundo, um *software* livre que alimenta a maioria dos *smartphones* e servidores do mundo hoje.

Embora todos eles sejam economias de livre mercado, todos têm sindicatos trabalhistas fortes e sistemas famosos de bem estar social e previdência social, com os níveis mais baixos de corrupção. Enquanto mantém mais facilidade para as empresas contratar e demitir pessoas, eles conseguiram manter os salários muito acima dos seus homólogos. Nos EUA, por exemplo, um trabalhador em uma cadeia de fast-food, como o *McDonald's*, recebe mais de duas vezes que o mesmo trabalhador nos Estados Unidos. Por que a Suécia se mostrou ser tão bem sucedida em incentivar os empresários digitais a começar e a crescer novos negócios? Um artigo recente do Fórum Econômico Mundial tenta respondê-lo:

> Apesar das pesquisas mostrarem que os países com grande governo e altos impostos e gastos tendem a ser menos empreendedores, as empresas de tecnologia da Suécia se beneficiaram tanto da infra-estrutura social quanto da infra-estrutura física que essa abordagem pode oferecer.
>
> Quando se trata de velocidades médias da Internet, o país só é superado por sua vizinha Noruega e Coréia do Sul.
>
> Mais de 60% do país têm acesso à banda larga de fibra óptica super-rápida com velocidades de 100 megabits por segundo, e o governo sueco quer que esse número aumente para 90% até 2020.
>
> A implantação desta infra-estrutura de fibra óptica foi diretamente financiada pelo governo sueco nas áreas rurais e fortemente subsidiada em qualquer outro lugar.
>
> Não é a primeira vez que o governo financiou um desdobramento em massa de tecnologia: na década de 1990 subsidiou as famílias para comprarem PCs, que os acadêmicos afirmam que logo chegou a um computador em quase todas as casas suecas.
>
> Sebastian Siemiatkowski, fundador e CEO da Klarna, e-commerce avaliada em 2,5 bilhões de dólares, credita a esta política "visionária" como a razão

pela qual ele conseguiu começar a programar com 10 anos.

Hoje, cerca de 95% da população da Suécia usa a internet, em comparação com apenas 84% nos EUA.

Tudo isso se reflete em seu ranking de 5 melhores para a prontidão tecnológica no Relatório da Competitividade Global 2017.

A Suécia também está entre as nações de melhor desempenho no relatório para o seu ambiente macroeconômico.

Os cuidados de saúde "gratuitos" e a educação superior são pagos pelos impostos sobre o rendimento dos trabalhadores de renda média que podem chegar a 60%.

E, embora o nível de imposto seja listado pelo Relatório de Competitividade Global 2017 como o fator mais problemático ao fazer negócios na Suécia, o ministro da administração e inovação do governo, Mikael Damberg, afirma que a rede de segurança social do país significa que os empreendedores são mais livres para assumir riscos.

Fonte:http://amp.weforum.org/agenda/2017/10/why-does-sweden-produce-so-many-startups

Na área científica, a Suécia ainda se coloca como a nação que anualmente contempla os maiores pensadores do mundo com o centenário Prêmio Nobel, o de maior reconhecimento acadêmico do mundo.

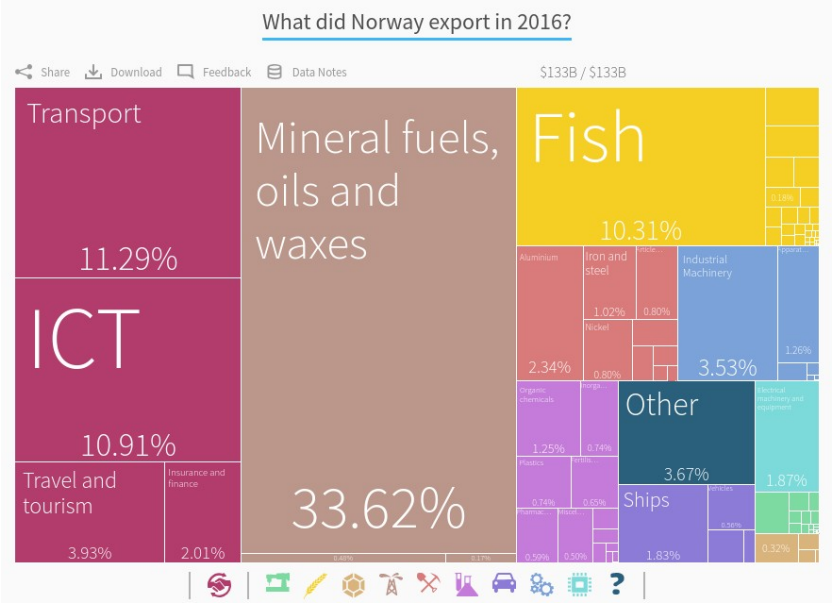
Todas as nações nórdicas conseguiram manter altos padrões de segurança social com competitividade empresarial e desenvolveram esses padrões durante décadas de tensões entre a OTAN e a URSS durante os anos de guerra fria, que conseguiu absorver o melhor dos dois sistemas com maestria.

Outro caso ainda mais curioso é o da pequena república da Estônia, que desde o século XIII foi objeto de disputas, guerras e revoltas religiosas, luteranas, ortodoxas, pagãs, tornou-se independente da Rússia com a revolução soviética, e depois novamente foi ocupada pela União Soviética e pela Alemanha, tornando-se livre somente em 1989, com a queda do bloco soviético.

Por um tempo uma das regiões mais pobres da Europa, a partir dos anos 2000 a Estônia entrou num ritmo acelerado de crescimento, depois que e sua capital,

Tallin, foi base do desenvolvimento do *software* da empresa *Skype*. Esta experiência transformou a pequena cidade e com isso a economia do pequeno país que tem apenas 1,3 milhões de habitantes. Que desde então assumiu como estratégia de estado tornar-se uma nação totalmente digital e uma das mais amigáveis do mundo para *startups*, projetos baseados em *blockchain* ou criptomoedas, e é pioneira no lançamento do conceito de *e-residency* para empreendedores estrangeiros abrirem negócios virtuais num país que é pertencente à zona do Euro.

A única nação que se distingue desse padrão de alta complexidade econômica na baía dos piratas é a Noruega, um país que evidencia um paradoxo:



Exportações da Noruega - 2016 - Fonte: The Atlas of Economic Complexity

A Noruega tem o maior PIB per capita de todas as nações escandinavas e o sexto maior do mundo. Tem o IDH mais alto do mundo e quase metade de seu PIB no negócio de petróleo e gás. A estatal StatOil é uma gigantesca produtora de petróleo *offshore* e fundadora do maior fundo soberano do mundo para o bem-estar social de mais de 1 trilhão de dólares, que tem duas questões éticas, de acordo com os professores David Wilson e Dag Hessen, autores no site *www.evonomics.com*:

O fundo tem duas grandes questões éticas: deve proporcionar bons retornos às gerações futuras e não deve contribuir com atos antiéticos severos. A principal ênfase foi no primeiro objetivo. Uma questão central de gerenciamento é a regra do gasto máximo (*handlingsregelen*), ou seja, que não mais de 4% da renda anual pode entrar no orçamento anual do estado para gastos públicos. Isso garante que o fundo será usado para o bem-estar a longo prazo da Noruega e não apenas no bem-estar a curto prazo.

Esta é uma gestão admirável de bens comuns e pode servir como um exemplo de como os recursos naturais podem ser gerenciados em benefício de uma nação inteira. No extremo oposto, considere a Guiné Equatorial, que aloca quase todo o rendimento do seu petróleo em benefício de uma única família (a do presidente e seus parentes próximos). Para o resto da população, a expectativa de vida é de 51 anos e 77% têm renda inferior a 2 dólares americanos por dia. A maioria das outras nações produtoras de petróleo direcionam pelo menos algumas de suas receitas para bens coletivos, mas grande parte dela é desviada para elites políticas e corporativas e/ou gastos de curto prazo. Neste contexto, o Fundo de Pensões Norueguês é bastante único com os investimentos a longo prazo.

No entanto, se avançarmos e perguntar se os investimentos são benéficos para o bem-estar a longo prazo da aldeia global, a resposta é muito próxima de um "Não." O objetivo principal do fundo é o retorno máximo e, embora a Noruega estabeleça até 3 bilhões de NOK de lado para a preservação das florestas tropicais, também (pelo menos até agora) investiu fortemente em empresas madeireiras que substituíram a floresta tropical com óleo de palma. Há também investimentos pesados em indústrias de mineração, carvão e companhias de petróleo e outras atividades que não contribuem para um futuro sustentável. Não existe um perfil geral "verde", sustentável ou ético para avaliar os investimentos. Existe apenas um Conselho Ético que aconselha o Ministério das Finanças, que decide (muitas vezes após um atraso considerável) se o banco (NBIM) deve ou não alienar em certas empresas que realizam práticas importantes e antiéticas. Tais desinvestimentos são tornados públicos, pelo menos eles estão abertos ao olhar dos noruegueses e do resto do mundo - sem dúvida aumentando seu impacto. O problema é, no entanto, que os investimentos em si são guiados quase que exclusivamente pelo princípio

> do retorno máximo, não por princípios de investimentos a longo prazo, sustentáveis (ambiental e moralmente) que beneficiem a aldeia global - assim como a Noruega. Então, se mesmo a Noruega falha em não reconhecer os benefícios a longo prazo de uma estratégia além do estreito interesse nacional, que tipo de mecanismos podem ser invocados em benefício da aldeia global?

De fato, no Brasil, a StatOil (com outras companhias privadas de petróleo) recentemente foi notificada por membros do Congresso brasileiro com uma carta aberta sobre sua participação nas vendas de petróleo promovidas pelo governo brasileiro, após a turbulência política e o impeachment presidencial que aconteceu ao longo da preparação para os Jogos Olímpicos de 2016:

> Prezados Embaixadores e investidores no Brasil.
>
> Por meio desta carta aberta, alertamos o corpo diplomático e os investidores com interesses no Brasil sobre os riscos de participar das privatizações promovidas pelo atual Governo Federal.
>
> Toda as aquisições de bens e direitos públicos vendidos, concedidos, outorgados ou autorizados – enfim, privatizados – pelo governo ilegítimo que está instalado na Presidência da República do Brasil serão revertidas pelo primeiro Chefe de Estado eleito pelo voto popular.
>
> Cuidado, porque essas privatizações não serão apenas revertidas. Serão também duramente investigadas. Atenção ao que está acontecendo no Brasil. O mesmo rigor que a Operação Lava Jato introduziu no sistema investigativo-punitivo brasileiro será usado contra tudo o que o governo ilegítimo produz, ainda que sem os excessos e a parcialidade da referida Operação.
>
> Sim, quem comprar bens e direitos do povo brasileiro vendidos por esse governo extensiva e comprovadamente corrupto, será de imediato considerado suspeito de participar da corrupção e, na sequência, investigado e punido com firmeza.
>
> Não subestimem a indignação e a ira que o povo brasileiro tem acumulado em razão dos abusos desse governo ilegítimo.
>
> Por quatro eleições seguidas, nos últimos 15 anos, o povo brasileiro rejeitou nas urnas qualquer privatização. Feito por um governo ilegal desprezado por 95% da população, isso significa uma

contrariedade ainda mais gritante.

O povo brasileiro não deu procuração ao atual governo para realizar qualquer privatização. Não reconhece a validade política e jurídica da venda de patrimônio público realizada no governo Temer. Pior, o povo brasileiro, com toda a razão, suspeita que essas privatizações foram e são feitas com subornos, corrupção, trapaças e ilegalidades.

Este governo, produto de um golpe parlamentar e o atual Congresso não têm procuração para tomar tão graves decisões sem consultar o povo brasileiro. Logo, a aprovação pelo Congresso das leis que "formalizam" essas privatizações não reduz a ilegitimidade e a ilegalidade do processo.

Em termos mais claros: a liquidação do Patrimônio Público promovida por Michel Temer sem a concordância do povo, será considerada por esse mesmo povo como a venda de mercadoria roubada, portanto serão considerados criminosos tanto o vendedor quanto o receptador. Punição virá para os dois!

A Privatização ilegítima do Patrimônio Público Brasileiro será um péssimo negócio para os compradores. Mesmo que o preço de nosso patrimônio seja oferecido a preços muito baratos, será um péssimo negócio, porque esses preços vis serão eles mesmos mais uma prova do crime. E esse crime será implacavelmente punido.

Os investidores que subornarem membros do Executivo, Parlamentares ou Juízes para aprovarem ou "legalizarem" essas privatizações fraudulentas estarão jogando seu dinheiro no lixo e poderão ainda serem punidos com pena de prisão.

O primeiro governo legítimo eleito no país promoverá um Referendo Revogatório de todas as privatizações. Elas serão revertidas, porque sabemos o que nosso povo pensa sobre isso. O dinheiro gasto com elas será devolvido somente depois das investigações que analizarão cada caso e apenas se não houver ocorrido nenhum tipo de corrupção.

A partir desta Carta Aberta, ninguém poderá alegar desconhecimento sobre a ilegalidade, ilegitimidade e as consequências por ter comprado os bens do povo brasileiro. A justiça ainda não chegou, mas ela chegará. A paciência do povo já está no fim! Não cometam essa temeridade!

Roberto Requião, Senador da República e Presidente da Frente Parlamentar Mista em Defesa da Soberania Nacional

Patrus Ananias, Deputado Federal e Secretário-Geral da Frente Parlamentar Mista em Defesa da Soberania Nacional

Pouco tempo depois desta carta, um desastre ambiental acontece numa refinaria da empresa Norsk Hydro em Barcarena, Pará. A empresa foi acusada de contaminar e manter um duto clandestino de despejo de lixo tóxico sobre um afluente do rio Amazonas, obrigando cerca de 2 mil pessoas a deixarem suas casas.

A companhia, cujo capital contém 30% de participação do Estado norueguês, admitiu e pediu desculpas no dia 19 de março de 2018. Dias antes, foi assassinado com quatro tiros o ativista Paulo Sérgio Almeida Nascimento, presidente da Associação CAINQUIAMA (Associação dos Caboclos, Indígenas e Quilombolas da Amazônia), que denunciava a atuação ilegal da empresa e vinha sofrendo ameaças.

Imagem 1 da *internet* - Noruega - https://pixabay.com/en/fjord-norway-water-coast-shore-984130/
Imagem 2 da *internet* - Barcarena - http://brasil.agenciapulsar.org/mais/politica/brasil-mais/hydro-suspende-fornecimento-de-agua-potavel-para-comunidade-atingidas-em-barcarena/
Noruega x Fábrica Norsk Hydro - Barcarena, Brasil

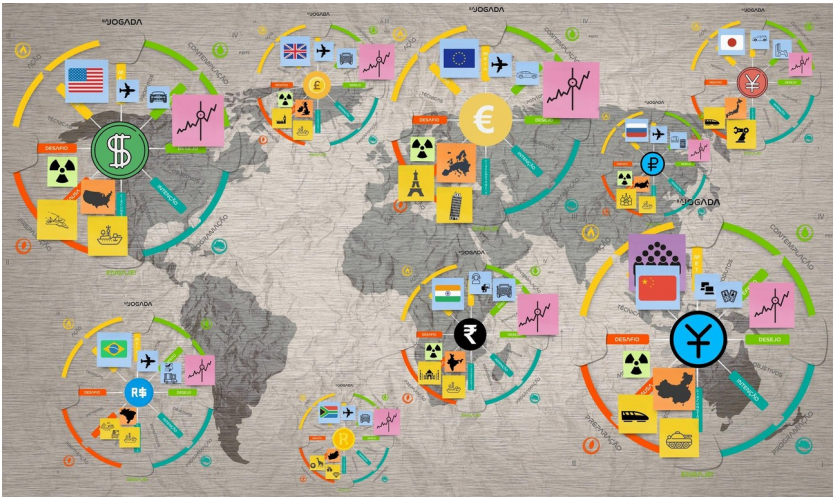
Ranqueada como uma das nações com menos corrupção do mundo, lado a lado com outros países escandinavos, a Noruega parece não manter o mesmo padrão de moralidade fora de sua própria jurisdição. Mas o gerenciamento predatório nas sociedades escandinavas é incomum e é mais provável que aconteça por falta de consciência pública sobre os efeitos de uma mecânica competitiva aplicada na gestão de bens públicos, que pode produzir bolhas e distorções, pois tem diferentes naturezas e propósitos. Mas levanta questões simples que são fundamentais em qualquer administração, como: qual é a sua meta? Quanto bem-estar social é suficiente para uma sociedade? E quando é ético financiá-lo com recursos naturais de outras nações, comprados por meio de qualquer tipo de negócios políticos?

O gerenciamento competitivo é natural em empresas privadas, que têm que estar à frente de outras para gerar mais lucros para seus investidores. Mas em uma corporação estatal projetada para financiar o bem-estar da sociedade norueguesa com o petróleo, é uma armadilha de gestão que pode criar um alto preço político, uma vez que torna toda a sua sociedade cúmplice de negócios que barganham com o futuro de, provavelmente, sociedades menos desenvolvidas politicamente que, eventualmente, não têm o dinheiro para a saúde pública ou para a educação e onde as crianças crescem sob a influência do narcotráfico, para colocar mais dinheiro na conta de aposentadoria de 5 milhões de noruegueses, que, atualmente, estão nascendo já quase aposentados, com 200.000 US$ em uma conta do fundo estatal de previdência, cada um.

Em contraste com este desenvolvimento político, a Noruega é a economia

menos complexa dos países escandinavos, com o petróleo e o gás respondendo por mais da metade do PIB do país, não muito diferente de países do golfo persa, como Kuwait, e os Emirados Árabes.

Este paradoxo talvez se explique com o mapa apresentado nesta seção. Paradoxalmente, quanto mais você vai para um dos seus extremos, mais algo te atrai aos países do outro extremo, ideologicamente ou geograficamente. É o que acontece com Coréia do Norte e a Coréia do Sul, Japão e China, Estados Unidos e Cuba. Ou o que acontece entre o Báltico e alguns países do Golfo Pérsico. Curiosamente, a introdução de políticas de Estado de bem-estar social é historicamente creditada ao califado islâmico de Umar (atualmente Arábia Saudita) no século VII, os mesmos países com quem a Europa mantém mais tensões geopolíticas atualmente, enquanto ambos têm em comum manter vivas tradições monarquistas e políticas de bem estar social.



O Jogo do Câmbio e as decisões macro-econômicas

Todos esses países interagem numa dinâmica baseada na quantidade de ativos que conseguem estruturar em seu arsenal de cartas para competir no jogo global e, por sua vez, estes ativos configuram um lastro de suas moedas e correspondem a reservas de petróleo, ouro e terras raras, bem como capital bélico, como navios, tanques e aviões que controlam o espaço naval, terrestre e aéreo, patentes e tecnologias, o capital simbólico de suas artes, como música e cinema, o capital humano de sua demografia, suas habilidades e seu capital intelectual. Assim, cada grande decisão geopolítica que acontece entre grandes autoridades de países, bancos ou grandes instituições afeta o valor de muitas outras moedas. Cada descoberta de jazidas e cada grande fusão, aquisição e

privatização podem potencialmente fazer o câmbio subir ou cair no curto e longo prazo, impactando, às vezes, enormemente, no patrimônio das famílias e o seu poder de compra.

As nações que conseguem estruturar melhor o seu baralho de ativos aumentam o poder de crédito e compra de suas moedas, podendo, então, comprar mais bens e serviços de outras. As nações que não conseguem estruturar bem estes recursos precisam, nesse caso, trabalhar mais tempo para adquirir os mesmos bens e serviços no mercado global, prestando serviços para aquelas que melhor se estruturaram. Portanto, estas estratégias convergem para uma zona de "maestria", onde uma economia baseada nos serviços do conhecimento, das experiências, do comércio, da economia criativa e do turismo, configuram a "estratégia dominante" para a qual todas as nações tendem a convergir um dia, tal como este gráfico de estratégias de *poker,* que apresenta quais são as estratégias dominantes em compor uma mão de uma jogada, e quando vale a pena aumentar apostas ou declinar. Os países vencedores são os que procuram apostar em cartas de espadas para compor suas carteiras, ou seja, negócios baseados em produtos e serviços complexos, como turismo, experiências, jogo, cinema, educação, manufaturados complexos e tecnologias de ponta. Mas também, vemos que os países vencedores também acumulam em suas mãos cartas que são elementos de capital político em que as cédulas e as urnas se transformaram nas armas para a paz e o equilíbrio institucional, após milênios de guerras, obviamente. Este capital demográfico (massa crítica) também diferencia o nível de conquistas democráticas e a qualidade de vida e desenvolvimento humano da média da população de um país. Já os países perdedores, são os que acumulam em suas mãos várias cartas de paus, se concentrando num oceano vermelho que são mercados de produtos de baixa complexidade, baixo preço e alta concorrência, como todas as commodities e manufaturas de baixa e média complexidade. Algumas vezes, o dinheiro por si só não é tudo para ter altas taxas de desenvolvimento humano e qualidade de vida. É necessário, portanto, abandonar o materialismo econômico e filosófico para alcançar as mais altas taxas de bem estar social, desenvolvimento humano e qualidade de vida. Isso é o que o cruzamento de todos estes dados da ONU e Banco Mundial de 80% da população do planeta nos últimos 50 anos, com os quatro naipes/arquétipos de Bartle, nos permite concluir. Podemos assim dizer que existem 4 tipos de países. Os países de primeiro mundo, onde empresa e sindicato, estado e mercado, encontram simbiose, o segundo mundo onde a empresa vence o sindicato, o mercado vence e o Estado é mínimo, e a economia é financeirizada pela burocracia bancária, o terceiro mundo onde o Estado vence o mercado e o sindicato vence o patrão, e o Estado regula e controla a maior parte da economia, burocratizando e politizando as relações econômicas, e o quarto mundo, onde nem mercado e nem estado existem bem estabelecidos, em zonas muito rurais de menor urbanização e economia baseada em bens

primários sem desenvolvimento demográfico e político necessário para formação de instituições políticas estáveis sem corrupção, e onde o poder é disputado por poderes paralelos, milícias, crime organizado, guerrilhas e políticos autoritários. A evolução aponta para o ludoanarquismo, baseado no poder das marcas (símbolos, finanças, jogos) e das interações com o universo, enquanto a extinção aponta para o milifacismo, baseado no poder das armas e da ação sobre os jogadores.

The ~12bb Small Blind Cheatsheet

Readless ranges for the beginning ROFLer.

	A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3	2	
A	+2.8	+1.7	+1.5	+1.4	+1.2	+1.0	+0.8	+0.7	+0.6	+0.6	+0.5	+0.4	+0.4	
K	+1.6	+2.3	+0.7	+0.6	+0.4	+0.3	+0.1	0EV	0EV	-0.1	-0.1	-0.2	-0.2	
Q	+1.4	+0.5	+2.1	+0.2	+0.2	0EV	-0.1	-0.2	-0.2	-0.2	-0.3	-0.3	-0.4	Raise/Call
J	+1.2	+0.4	0EV	+1.9	+0.2	0EV	-0.1	-0.2	-0.2	-0.3	-0.3	-0.4	-0.4	
T	+1.1	+0.2	-0.1	0EV	+1.7	+0.1	0EV	-0.1	-0.2	-0.3	-0.3	-0.4	-0.4	Openshove
9	+0.8	0EV	-0.2	-0.2	-0.1	+1.5	0EV	-0.1	-0.2	-0.3	-0.4	-0.4	-0.5	
8	+0.7	-0.2	-0.3	-0.3	-0.3	-0.2	+1.3	0EV	-0.1	-0.2	-0.4	-0.5	-0.5	Limp
7	+0.5	-0.3	-0.4	-0.4	-0.3	-0.3	-0.3	+1.1	-0.1	-0.2	-0.3	-0.4	-0.6	
6	+0.4	-0.3	-0.4	-0.5	-0.5	-0.4	-0.4	-0.3	+1.0	-0.1	-0.2	-0.4	-0.5	Raise/Fold
5	+0.4	-0.3	-0.5	-0.5	-0.6	-0.5	-0.5	-0.4	-0.4	+0.8	-0.2	-0.3	-0.5	
4	+0.3	-0.4	-0.5	-0.6	-0.6	-0.7	-0.6	-0.6	-0.5	-0.4	+0.7	-0.4	-0.5	Openfold
3	+0.2	-0.4	-0.6	-0.6	-0.7	-0.7	-0.7	-0.7	-0.6	-0.6	-0.6	+0.5	-0.5	
2	+0.2	-0.5	-0.6	-0.7	-0.7	-0.7	-0.8	-0.8	-0.8	-0.7	-0.8	-0.8	+0.3	

Fonte: https://medium.com/@cgloge/how-i-became-profitable-at-poker-after-years-of-losing-money-67757f8146d4

#11.3.2.2 A brasilização e o Fim da História – o papel do Brasil no Século XXI

O modelo de arquétipos de Bartle apresentado anteriormente foi com sucesso capaz de explicar através de dados geo-sócio-econômicos o fundamento e tendências de posicionamentos geopolíticos dos países com poucas distorções que podem ser facilmente compreendidas a partir da análise de seus territórios. Países nórdicos como Canadá, Rússia, Suécia, Noruega, Finlândia, Islândia e Estônia, por estarem muito próximos do círculo polar, não dispõem de todo o território que nominalmente possuem, com exceção da Dinamarca, com quem eles estariam se aglutinando, caso do seus territórios incluíssemos apenas as partes que são mais utilizadas. Mas suas cargas tributárias estão todas no mesmo patamar da Dinamarca, Alemanha e os demais países europeus configurando o perfil político de esquerda.

Mas e o Brasil, como se classifica?

Por uma razão semelhante à dos países nórdicos a ocupação territorial do Brasil também não é homogênea. Por possuir extensa parte de seu território sob a linha do Equador, onde as temperaturas médias anuais estão sempre próximas ou acima dos 40°, a maior parte da população brasileira de concentra em

cidades do sul do país, que possuem assim mais massa crítica do que a média nacional permite. Mas como estes territórios equatoriais são perfeitamente cultiváveis e em nenhum momento do ano se veem cobertos de neve, o Brasil tem regiões onde a densidade demográfica se assemelha a do deserto do Sahara, havendo grandes dificuldades para conectar suas regiões.

Isto torna o Brasil dono de uma imensa gama de diversidades regionais mas também de uma gama de desigualdades que se tornam exageradamente complexas para serem gerenciadas politicamente. Mas também dão ao país um espectro ideológico mais completo do que países muito maiores como Estados Unidos, China e Rússia, sendo assim um dos países grandes mais democráticos do mundo. De qualquer forma, por várias de suas características, o Brasil se concentra com insistência numa faixa de renda mediana e comercializa principalmente produtos primários de baixo valor agregado. Mas também possui o nível de complexidade econômica mais alto de sua região de influência, e já exporta serviços de ICT mais do que exporta soja ou minérios brutos, além de ser um dos 4 países do mundo que fabricam aviões. Por isso, o Brasil se encontra bem equilibrado tanto na diversificação econômica quanto na diversificação política como talvez nenhum outro país.

Mas para entendermos qual o papel do Brasil no século XXI, precisamos perceber por que o Brasil há 40 anos estagnou no patamar de renda média. Por razões geográficas, o Brasil pode expandir sua produção e exportação de produtos agrícolas sem que isso cause alta nos preços localmente, pois há imensas zonas territoriais no Brasil com baixa densidade populacional ainda em processo de ocupação, colonização e expansão de sua fronteira agrícola. Com a progressiva evolução da agricultura tropical, o Brasil tem barateado ano após anos o acesso à alimentos no mundo inteiro.

Assim, o Brasil funciona como uma espécie de vértice que gera alavancagem para economias pobres e emergentes com redução de preço dos alimentos. O que permite melhora da nutrição destes países e a elevação na suas capacidades produtivas, e aglutinação destes países para mais próximo da média mundial, e do Brasil no gráfico.

Sua posição de vértice favorece à intermediação de trocas entre países ricos e pobres de modo que as nações mais pobres sejam beneficiadas com o acesso a melhores alimentos e melhor nutrição. E por esse motivo, o processo de globalização no mundo é nada mais do que o processo de aglutinação dos países entre a Europa e o Brasil, sendo o Brasil uma espécie de “ponte” pela qual os fluxos de capitais dos países desenvolvidos chegam à África e Ásia, através de

alimentos e novas tecnologias de agricultura tropical que desbloqueiam o desenvolvimento destas nações. Também são trazidas de volta à origem as entregas de um desenvolvimento que a África começou a exportar 100 mil anos atrás quando os primeiros homo sapiens começaram a se espalhar pelo mundo alcançando todas suas regiões, sendo a última delas a América do Sul. Continente cujo litoral possui a própria linha costeira que milhões de anos atrás esteve junto da África quando ainda existia a Pangeia.

Em outras palavras, o processo geral de globalização que o mundo vive desde as primeiras diásporas africanas, poderia ser na verdade chamado de "brasilização" do mundo. Pois quando uma nova técnica ou semente é introduzida na agricultura brasileira, ela na verdade ajuda toda a economia mundial a erguer sua pirâmide pela base, barateando o acesso à nutrição e incluindo regiões excluídas na economia mundial, gerando desenvolvimento sistêmico para o planeta ao injetar recursos na base da pirâmide e aproximar os países menos desenvolvidos da média mundial. Vencendo um ciclo completo na jornada humana desde a pré-história, com o retorno do homem à sua sua origem trazendo inovações e tecnologias que o processo evolutivo-histórico acabou privando à África subsaariana de acessar por milênios.

Nos séculos passados, pensadores importantes, como Hegel e Marx, analisaram o conceito de "Fim da História", e, mais recentemente, em 1992, Francis Fukuyama o retomou. Como teoria o termo investiga a hipótese de que exista um ponto de evolução a ser atingido a partir do qual a sociedade humana alcançará o nível máximo de evolução chegando ao fim da dinâmica histórica com a perfeição da sociedade civil, a partir da qual, viverá uma plena e permanente harmonia.

Mas para Hegel este clímax era a sociedade protestante alemã. Para Marx seria a sociedade comunista. Para Fukuyama, a sociedade capitalista e a democracia burguesa americana, que naquele momento havia sido vitoriosa sobre o bloco soviético e a ideologia socialista. Mas, tomando o modelo de Bartle para prever, parece que o começo e o fim da história estão ligados à diáspora africana, desde quando o *homo erectus* abandonou o ambiente das florestas e virou o *homo sapiens,* desenvolvendo ferramentas simples e a linguagem falada a agricultura, a escrita e a arquitetura que resultou nas primeiras civilizações como a egípcia e a mesopotâmica.

Parece, portanto, natural crer que o fim da história também esteja ligado ao retorno ao ambientes das florestas, o mítico Éden, *habitat* de onde o ser humano evoluiu após ser expulso, e onde deverá retornar à fim de reconectar-se

com sua natureza essencial.

Esta reconexão, na era moderna, significa a redescoberta da floresta como máquina econômica de alta produtividade, que uma vez madura produz alimentos automaticamente, sem a necessidade de ser arada, semeada e cultivada a cada ciclo, e portanto, uma máquina de conversão de energia solar em comida, madeira e biocombustíveis.

Nenhum outro país no mundo hoje tem florestas como o Brasil. E talvez somente o Brasil tenha as espécies e técnicas produtivas necessárias para recuperar savanas tropicais desertificadas e refloresta-las à plenitude.

Assim, o fim da história talvez aponte para um século XXII onde a África inteira já estará reflorestada e o próprio Sahara será transformado em Amazônia, e todos os desertos do mundo, incluindo as arábias e a Ásia central, em vastas florestas de grande porte capacitando mesmo hoje economias dependentes do petróleo a se sustentarem, mesmo após o petróleo ser inviabilizado. E também irão capturar o CO^2 excessivo na atmosfera, restaurando no planeta os níveis existentes desde antes da revolução industrial, maximizando a área plantada no planeta e otimizando a sua estabilização climática, na criação de um mundo permanentemente livre de escassez de alimentos e energia e eliminando territórios desérticos e economicamente ociosos e impulsionando a espécie humana para uma massa crítica capaz de se aventurar à uma sistemática exploração espacial.

Assim, o Brasil hoje se encontra como um elo entre um passado e um futuro do mundo e que pode ser melhor compreendido se olharmos de perto para outras duas colônias portuguesas que podem nos ajudar a ver o cronograma do nosso desenvolvimento socioeconômico-político, o passado e o futuro do mundo onde vivemos agora:

Luanda, capital da Angola: https://www.dw.com/pt-002/falta-de-eletricidade-dificulta-vida-em-luanda/a-38370231

Essa é Angola, uma nação africana hiperpopulosa e muito pobre que foi dividida e semi devastada na anarquia de uma guerra civil de 26 anos. E abaixo, Macau, uma ilha no mar da China que foi um antigo entreposto comercial português-chinês que foi iniciado em 1550, mas que tornou-se irrelevante e semi-abandonado pelo decadente império português durante séculos e o boom de Hong Kong. Em 1999, devolvida à China, tornou-se a capital mundial dos jogos, recentemente superando Las Vegas em renda obtida do jogo. Feita de apenas duas pequenas ilhas, a cidade tem apenas 28,6 km² e um PIB maior do que o estado de Montana, nos EUA.

Macau, a Las Vegas/Mônaco asiática, sudeste da China

A capital mundial dos jogos é a 2ª maior renda *per capita* (em PPP) do planeta, perdendo apenas para o Qatar (maior campo de gás do mundo), e quase o dobro da renda per capita média dos Estados Unidos por paridade de poder de compra. Isso foi conseguido através da combinação de três indústrias estratégicas: jogos legalizados, turismo e finanças, contemplando uma experiência que pode nos mostrar o norte para reverter crises econômicas e destruição ecológica do século XXI. Entre as suas principais empresas, existem casinos, hotéis, bancos e a Zotac, designer e fabricante das placas gráficas de jogos GeForce, série de placas gráficas de jogos de videogame e outros hardwares de jogos para *heavy gamers*.

Entre essas duas imagens, existe o Brasil, um país que poderíamos chamar de *Medianistão*. Há décadas, um economista chamado Edmar Bacha tornou-se famoso descrevendo o Brasil como o reino da *Belíndia*: um lugar imaginário que une as realidades distantes entre a Bélgica e a Índia para descrever o que o regime militar estava fazendo, criando dois tipos de realidades de classe no nível da Bélgica e da Índia em um mesmo país. Se Belíndia é o nome dele para o Brasil, ele também pode ser a nação central de um planeta chamado *Anacau*. Um planeta com apenas 3 países: o *Medianistão*, o *Pobreganistão* e o *Riquistão*.

No Norte, países que estão num estágio extremamente desenvolvido de uso do poder das ferramentas, físicas ou metafísicas, com as indústrias de jogos adotando o poder do *capital simbólico* para reunir turismo, finanças e tecnologia. No Sul, outro cenário, um país que está só recentemente deixando

as armas para jogar com ferramentas e colaborar na construção de um Estado-nação a partir do zero.

Mas, com as belezas naturais e a história que possui, poderá funcionar perfeitamente na edificação de um ecossistema turístico financeiro e tecnológico, abrindo canais para fluxo de recursos de fora e geração de liquidez.

Acompanhado por países como Tailândia, Romênia, México, Colômbia, China (parte dela), Peru, Venezuela, Egito, África do Sul, Argélia, Indonésia, Filipinas, Egito e Azerbaijão, o Brasil se coloca numa faixa ao centro de um bloco da zona média mundial. Se dividirmos a população mundial atual de 7,6 bilhões de pessoas em 3 terços, isso nos daria três terços de 2,53 bilhões de pessoas. O Brasil fica bem no epicentro desse mundo. Enquanto o *Pobreganistão* seria encontrado, principalmente, na África central e na Índia, o *Riquistão* ocupa, principalmente, o Atlântico Norte, o Pacífico e o Atlântico Sul. Já o Medianistão está localizado na América do Sul, no Oriente Médio e no Leste Europeu.

Ideologicamente, o Brasil também poderia ser bem definido como uma enigmática e multiambígua República anarco-liberal-socialista-nacionalista. Desde a sua independência, o Brasil tem feito apenas o esforço marginal mínimo para manter-se na média da renda mundial, com um PIB per capita que há décadas se mantém constante em torno de 15.000 US$. Herdada pelas elites mercantis portuguesas e pela lição da longevidade do império português, que há séculos especializou a economia portuguesa em vinho e azeite e quase não participou da revolução industrial, ficando de fora das guerras e problemas da Europa Central, como as reformas protestantes e a revolução francesa, a lei do esforço marginal mínimo foi a estratégia essencial para manter o *status* de Império alcançado e ao mesmo tempo acompanhar o progresso imposto por outras nações. Portugal conseguiu permanecer no jogo imperial por 6 longos séculos e entre nações maiores e mais sofisticadas. Para o império precoce de Portugal, era muito arriscado participar de qualquer desses conflitos, revoluções, disputas e decapitações. Se tivesse maiores ambições, o império português poderia ter acabado humilhado, como a "Invencível Armada" espanhola, que foi derrotada pela rainha Elizabeth da Inglaterra, ou executado por uma revolução, como os reis franceses. Então, ficar tranquilo e não ser tão ambicioso foi uma estratégia vitoriosa em fazer seu império longevo e permanecendo no jogo.

Um pouco semelhante ao hinduísmo, a ética católica romana (e o espírito do feudalismo) também participou disso, imputando culpa na abundância material, dando uma estética espiritual de pureza e simplicidade à pobreza. Isso fez os brasileiros mais inclinados a sonhar pela saúde, a felicidade e o conforto na vida

familiar do que pelo sucesso material e individual. Com frequência, é visível que as pessoas pobres são mais felizes e se divertem mais que as classes mais ricas.

Uma pesquisa realizada em 2014 pelo Instituto Data Favela apontou que 94% das pessoas que vivem em favelas são felizes e otimistas. E dois terços não se mudariam de onde vivem, mesmo que tivessem uma renda duas vezes maior. Renato Meirelles, um dos autores do livro *Um País Chamado Favela*, disse que na favela todos conhecem todos e um se importa com o filho do outro. "Existe um apoio emocional para a comunidade e, além disso, a vida é mais barata", disse ele a um jornal brasileiro.

Mesmo com todos os conhecidos problemas sociais e econômicos, com a violência e o tráfico, principalmente, é possível que as classes mais ricas no Brasil tenham uma certa inveja em relação às classes mais pobres, pela maneira espontânea de viver e celebrar em comunidade com sua música e sua rica identidade, enquanto elas, muitas vezes, se sentem vazias, estranhas, solitárias ou estressadas em suas próprias famílias, comunidades e espaços que almejam ser imitações ruins de Miami.

Portanto, o esforço marginal mínimo para permanecer em zonas de renda média, e viver o melhor de ambos os mundos, é a estratégia mais inteligente, que otimiza o custo/benefício entre trabalho e vida adotado pelo coletivo da sociedade brasileira, porque ficar no topo pode ser estressante e, certamente, "superestimado". "É muito melhor ter um amigo rico." Esta foi uma "sabedoria de sobrevivência" portuguesa passada pela coroa ao povo brasileiro e que hoje é, paradoxalmente, o melhor e o pior da sociedade brasileira em uma coisa só. É o DNA do "minimalismo de riqueza" do *homo economicus* tropical, que sabe por natureza que o preço da riqueza é a gestão. E gestão significa menos tempo desfrutando a vida, a natureza, as pessoas que você ama, as crianças, assistindo filmes, estudando, jogando jogos, esportes e tudo que significa vida em plenitude. E sabe que as vizinhanças de renda média são as mais férteis para as famílias, com a infraestrutura mínima e a comunidade mínima para o bem-estar das crianças, diversidade cultural e lazer.

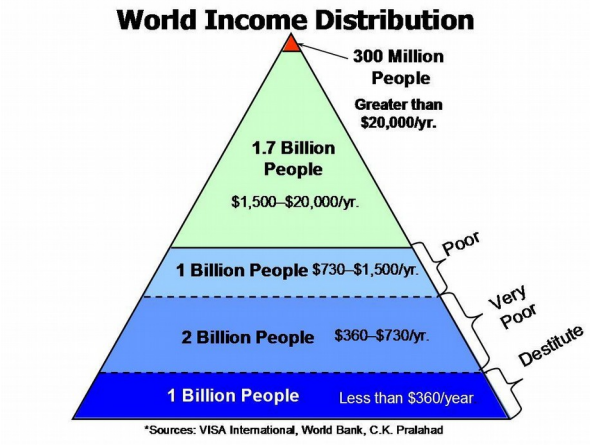
Como o PIB per capita do Brasil é o mais próximo da média mundial (15.000$/pessoa), perpassando a linha que divide os vencedores e perdedores da economia mundial, todas as cidades no Brasil mostram bem o contraste da divisão entre as zonas economicamente acima da média e abaixo da média e todos os efeitos que ela gera sobre a geografia. Diferentemente das cidades dos EUA, onde a maior parte da sua geografia é construída com engenharia e orçamentos acima da média, ou cidades da Índia, onde a maior parte da sua geografia é construída com engenharia e orçamentos abaixo da média, as cidades brasileiras são híbridas. Elas têm ambas geografias misturadas. A **Linha**

do Apartheid Informal Brasileiro separa essencialmente duas sociedades paralelas que também ocorrem em formas similares em todo o mundo, entre as cidades formal e a informal: *asfalto* e *favela*. A primeira feita por arquitetos e engenheiros, com planejamento, método, orçamento e contratos. A outra é feita artesanalmente, sob demanda, com desenvolvimento *lean*, por pessoas de suas próprias comunidades, com apenas alguns anos de educação formal, mas muito conhecimento e experiência popular, e apenas contratos orais. Eles são o contraste perfeito entre estes dois paradigmas de construção estrutural: o racional e o intuitivo.

Complexo de Favelas da Rocinha - Rio de Janeiro

Imagem da *internet*

https://visionbresil.wordpress.com/2015/03/22/vision-bresil-mars-2015-2-450-ans-la-naissance-de-rio-de-janeiro/



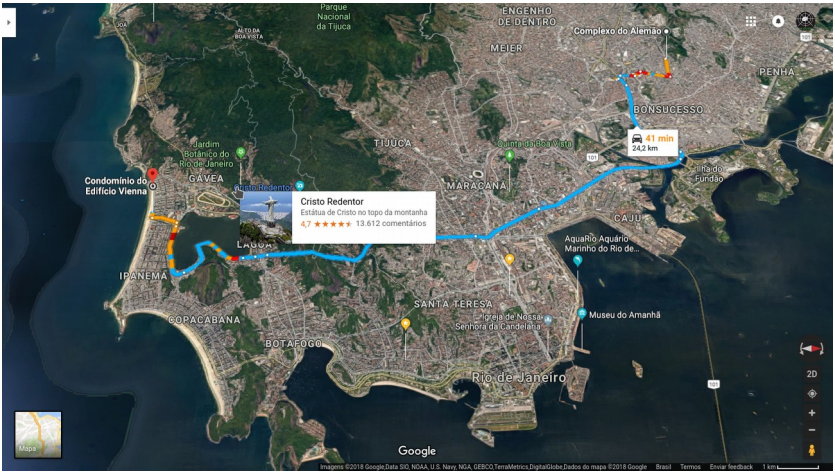
Isso também coloca o Brasil no centro político da economia liberal e da economia socialista, política autoritária e democrática. Mas de forma diferente dos Estados Unidos e da China, que têm massivo alinhamento para direita ou esquerda, o Brasil ocupa o lugar mais intermediário no tabuleiro global. Espremido e puxado pelas forças de dois monstros industriais maiores e mais poderosos, sob forte pressão, o Brasil oscilou entre momentos de liberdades civis completas e ditaduras e regimes autoritários. Também oscilando o equilíbrio dos setores público e privado, o Brasil tornou-se dono de gigantes corporações internacionais de capital público e privado. Mas como um navio gigante que atravessa lentamente uma linha que navios menores já fizeram há muito tempo, ainda está no meio de uma transição lenta dos modelos de produção colonial e pré-capitalista para uma rede mundial de tribos globais através da democracia direta e da web, que possivelmente poderia pivotar o mundo inteiro com ele a um novo paradigma.

Em contraste com os sistemas americano (dois partidos principais) e chinês (partido único), o Brasil tem 35 partidos políticos registrados, 28 com cadeiras no congresso. O Brasil tem uma população massiva, políticas complexas e modelos de produção misturados e espalhados em cada parte do país e em cada uma das suas cidades.

Isso dá ao Brasil um espectro quase completo de todos os estratos sociais e políticos no mundo existente, em *degradè*, dos níveis de desenvolvimento africano e escandinavo, desenvolvimento político e econômico de conhecimento, ferramentas e habilidades. Isso também permite-o ter um conjunto de vetores políticos mais amplo e diversificado do que qualquer outra

nação democrática singular. Além disso, entre as maiores democracias do mundo (Índia, EUA, Brasil, França, Canadá), o Brasil tem o maior nível de participação na votação, com um grande número de 141 milhões de eleitores e um nível de participação de 78,9% dos eleitores nas últimas eleições (2014) e está se preparando para um engajamento eleitoral ainda maior (e dramático) em 2018.

Das maiores nações do mundo, o Brasil é o que melhor retoma a realidade real de todo o planeta e mostra como é para as pessoas comuns que o vivem. Tendo dentro de suas cidades, todos os níveis de renda e desenvolvimento presentes no mundo inteiro, é como espremer as distintas realidades intercontinentais entre a Faixa de Gaza e uma praia bacana da Califórnia em uma única cidade. As realidades do mundo inteiro são espremidas em 22km, entre o Complexo do Alemão e Ipanema na cidade do Rio de Janeiro.



Ipanema ao Complexo do Alemão - faixa de Gaza e Califórnia a 20km de distância

Por que isso é importante? Imagine-se projetando um produto global ou solução para a escala mais alta possível, um produto projetado para alcançar não milhões, mas **bilhões** de pessoas. Para isso, você deve pensar em projetar para a pessoa média global e não apenas para o riquistão.

Agora, imagine-se em um país como o Canadá ou o Japão. Você acha que você teria um terreno melhor para desenvolver um produto para a média global de um terreno alto, como o Canadá ou o Japão, ou de um terreno médio, como o Brasil, Taiwan ou a China? É por isso que algumas empresas como a rede Carrefour hoje escolhem países como o Brasil para testar produtos de laboratório antes de apresentá-los a outros mercados mundiais. Eles sabem que se seu produto é bem sucedido no Brasil, há uma grande chance de ter sucesso em qualquer outro mercado. O Brasil oferece-lhes todos os tipos de estilos de pessoas, tons de pele, tamanhos corporais e comportamentos sociais que eles precisam para desenvolver rapidamente um produto global "matador".

Outra coisa curiosa que distingue o Brasil de qualquer outra nação no mundo é que o Brasil é o maior país do hemisfério sul e isso tem quatro desdobramentos muito curiosos:

1 - Na Geopsicologia:

A terra gira, e este movimento, trabalhando junto com a força da gravidade, cria um fenômeno chamado "efeito coriólis". Esse fenômeno ocorre torcendo o fluxo de fluidos no sentido horário no hemisfério norte e no sentido anti-horário no hemisfério sul e explica muitos comportamentos dinâmicos de fluidos em níveis macro ou micro, desde furacões até a descarga de água nos sanitários.

Esse fenômeno possivelmente também influencia a geopsicologia das sociedades, influenciando a forma como a energia flui nos cérebros das pessoas nos hemisférios norte e sul, o que poderia ser chamado de efeito "psicocoríolis". Enquanto o hemisfério norte ativa mais as qualidades do cérebro esquerdo, da

lógica e do pensamento racional, o hemisfério sul ativa qualidades do cérebro direito, como sensibilidade e criatividade. Além disso, é bastante visível que o hemisfério norte é mais feito de terra, enquanto o hemisfério sul é mais feito de água (o Brasil é o país com os maiores recursos de água doce do mundo). Estes dois elementos da natureza expressam muito bem o que na psicologia os dois tipos representam: a terra representa preparação, método, trabalho, disciplina, tempo e seriedade. A água representa relaxamento, celebração, jogo, sentimentos, improvisação, adaptação e fluxo. A Era Industrial do Capitalismo não valorizou bem esses princípios. Mas na Era Criativa do Capitalismo, isso distingue o Brasil não apenas como um país de alto poder representativo de todo o mercado mundial, mas também, pode fazer do Brasil uma potência criativa para a exportação de música, cinema, moda, design, videogames, *software*, gastronomia e todas as indústrias criativas que estão prosperando em nossa era atual.

2 - Zona de Retaguarda estratégica:

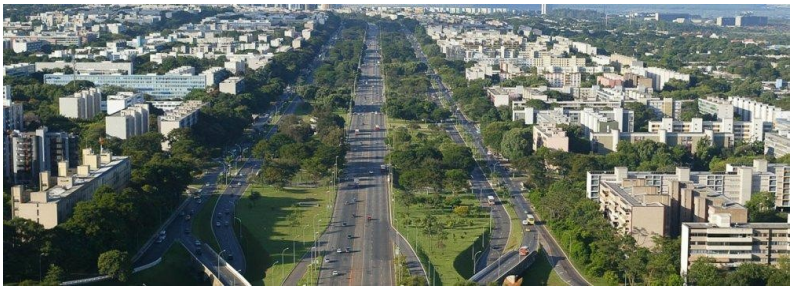
Existe um livro chamado *Zona de Retaguarda* (escrito por Enio Fontenelle, coronel do Exército Brasileiro, ex-Serviço Nacional de Informação), que conta uma lenda da guerra fria também relacionada ao efeito coriolis, que também explica por que o Brasil tem uma importância estratégica no século XXI:

Por causa do efeito coriolis e de toda a dinâmica de fluidos que gera, a maior parte do ar e da água que circula no hemisfério norte muda de temperatura e sentido ao se aproximar do equador, permanece no hemisfério norte. E aquela que circula no hemisfério sul permanece no hemisfério sul. Isso foi observado pelos estrategistas militares dos EUA que, durante a Guerra Fria, tiveram que pensar em um plano B de contingência, no caso de as tensões entre a OTAN e a URSS chegarem ao ponto de uma guerra nuclear.

O plano era, naturalmente, encontrar e preparar algumas terras do hemisfério sul para se esconder da chuva tóxica e da poeira das explosões nucleares e tomar isso como uma vantagem contra o inimigo, tendo uma zona de retaguarda em caso de guerra total, a qual URSS e a China não teriam. Além disso, poderia ser capaz de fornecer grãos, água, minérios, armamento, munição, segurança e logística às tropas e aos refugiados dos Estados Unidos e Europa.

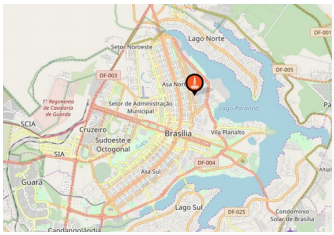
Esta lenda também diz que essa foi uma das razões pelas quais o Brasil mudou sua capital para o centro do país, no início dos anos 1960, construíndo Brasília com financiamento americano (mas pago sem saber pelos cidadãos brasileiros pagadores de impostos, sem saber que este era um interesse da OTAN, principalmente) e com muitos requisitos necessários para ser um *hub*

aeronáutico (no formato de um avião), colocado no meio da placa sul-americana, com ruas largas e edifícios baixos (para aviões de carga C-130 Hercules decolarem e pousarem com cargas pesadas), e projetado para resistir a crises ambientais, sociais e militares. Eles também construíram estradas para o norte para fornecer aos EUA suporte logístico e cadeia de suprimentos para *fronts* de guerra na América do Norte e Europa, no caso da III Guerra Mundial. Enio acredita que o Brasil e Brasília foram fatores decisivos que dissuadiram os russos a arriscar uma terceira guerra com os Estados Unidos, pela desvantagem de não terem uma zona de retaguarda, forçando-os à uma rendição na guerra tecnológica e ao fim da Guerra Fria. Brasília pode ter, portanto, salvado o mundo com apenas 2 anos de idade, já no evento da crise dos mísseis em Cuba, ou em várias outras situações em que o cálculo dos estrategistas soviéticos avaliou que não valeria a pena arriscar.



Horizonte de Brasília: http://mochileiro.tur.br/brasilia2.htm

A terceira grande guerra não aconteceu, mas isso coloca o interior brasileiro hoje como uma zona estratégica para a salvaguarda de estruturas tecnológicas críticas de multinacionais, como *mainframes* e *data centers* para negócios na *internet*. Tal como a Suíça representou uma zona estratégica para bancos europeus,



guardarem seu ouro das guerras constantes que aconteciam na Europa, o Brasil está relativamente distante de toda as zonas de guerra hoje, pois tradicionalmente é um país pacífico e uma sociedade estável que pode oferecer uma plataforma

segura e energeticamente rica para a construção de negócios globais que combinam qualidades que apenas o Brasil é capaz de ter. O Brasil é orgulhosamente uma nação anti-nuclear e tem em sua constituição o compromisso de não possuir uma bomba nuclear. Contudo, não precisa de uma. Devido aos seus recursos naturais, o Brasil tem o suficiente para dizer que se qualquer guerra nuclear fosse travada contra o Brasil, toda a vida na Terra estaria em grave perigo. A localização protegida e os recursos naturais do Brasil são como uma verdadeira “Arca de Noé” do "dia do julgamento". Assim como a Rússia pode afirmar que qualquer inimigo que pense em enfrentá-la em um ataque nuclear está tendo uma clara ideia suicida, qualquer um que pense em atacar o Brasil também estará numa missão suicida, porque estará bombardeando seu próprio clima e agricultura e invocando a proteção de países que possam contar com o Brasil para alimentar suas próprias populações. Se isto acontecer, é provável que a Ásia se torne uma imensa Sibéria, a Europa congele e a América do Norte se torne alvo de furacões o ano inteiro. Em caso de alguém decidir usar seus brinquedos nucleares, no dia seguinte o mundo pertencerá às baratas - e aos brasileiros. E, consequentemente, os sobreviventes tentarão fugir para o Brasil.

Mas mesmo que as armas nucleares não explodam, há mais uma bomba esperando para explodir no caminho do Brasil:

3 - A Bomba Populacional

Em 2050, espera-se que a população mundial atinja cerca de 10 bilhões de pessoas. E, para acompanhar isso, um crescimento de 50% na produção de alimentos será necessário, de acordo com a FAO. Espera-se que este crescimento populacional aconteça, principalmente, na Ásia e na África. E essa pode ser a maior oportunidade da história para a economia brasileira. O agronegócio no Brasil corresponde a um total bruto de quase meio trilhão de dólares (tamanho do PIB da Suíça) e a 23,5% do PIB total em 2017 e 7% do mercado mundial do agronegócio.

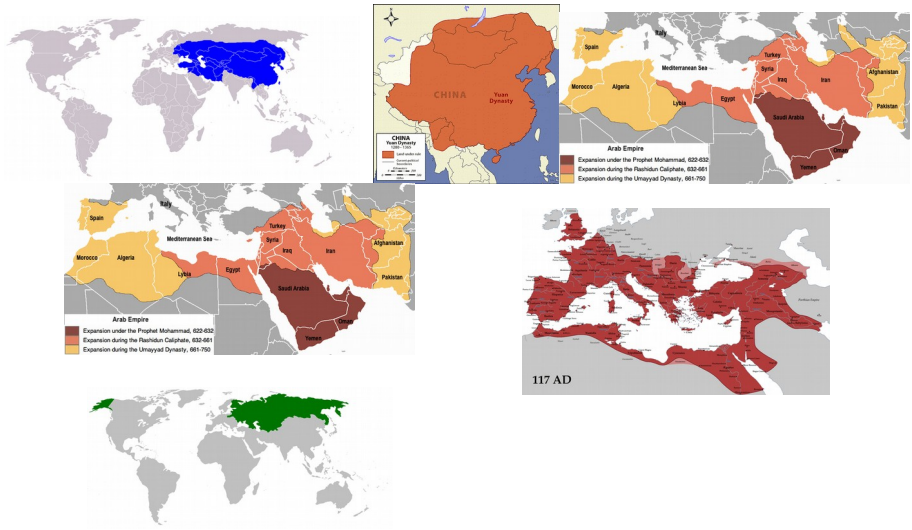
Apesar de o Brasil ser o quinto maior território nacional do mundo, ele difere das terras dos EUA, que tem quase metade do seu território principal entre as Montanhas Rochosas (e outro enorme no Alasca, que tem possibilidades agrícolas limitadas pelo clima). O Brasil possui terras na maioria viáveis, livres de furacões, terremotos, montanhas, chuvas de neve ou desertos de grande extensão e a maior parte de seu território está no hemisfério sul. Isso é importante porque permite que o Brasil realize o fornecimento anual de uma segunda grande colheita (e tropical) em proporções globais para abastecer todo o hemisfério norte, dando a oportunidade de produzir para cobrir o déficit de

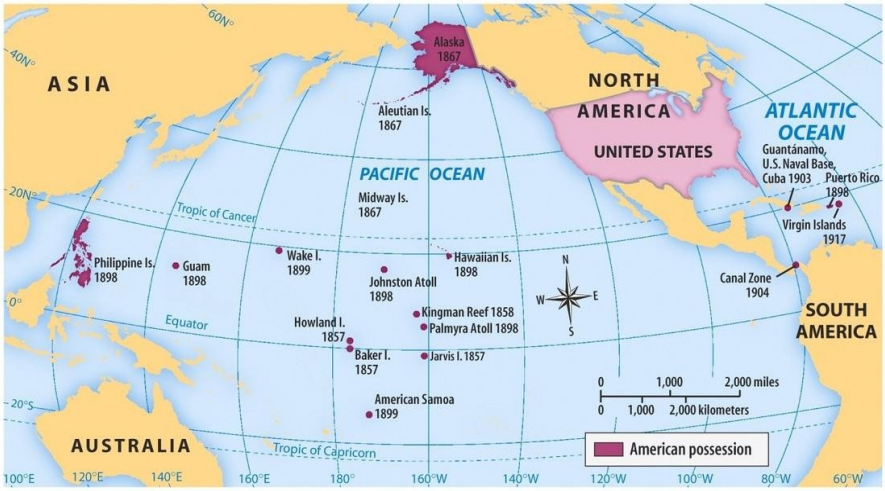
oferta deixado entre as colheitas do norte, gerando estabilidade de preços para os maiores mercados de alimentos do mundo. Hoje, 60% das florestas originais do Brasil ainda são preservadas e o país tem muito espaço para aumentar sua produtividade sem precisar expandir sua fronteira agrícola e desmatamento e pôr em perigo qualquer biodiversidade. Tecnologias baseadas em *crowdsourcing*, *big data*, *blockchain*, Internet de coisas, computação cognitiva e biotecnologias já estão aumentando o crescimento de grandes ganhos em culturas com gerenciamento de precisão. E isso, alinhado com o interesse intersectorial em empreendimentos tecnológicos e inovação em torno do que pode ser o início do ecossistema de agrotechs e biotecnologia mais poderoso do mundo, bem como o alvorecer de uma nova era de conscientização do consumidor e controle de sua origem alimentar, processamento, valor nutricional, valor econômico social e efeitos sobre a saúde.

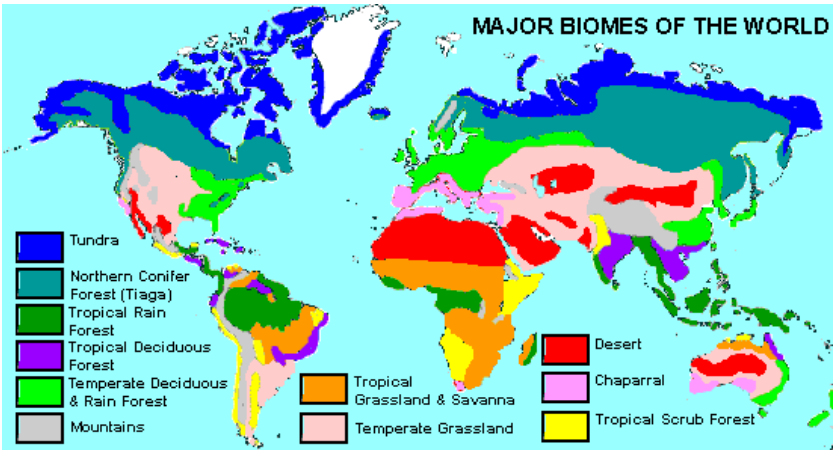
Nação da procrastinação, de repente o potencial subdesenvolvido das indústrias brasileiras pode se tornar seu melhor ativo para compartilhar na economia mundial do século XXI, fazendo pelo não fazer. Se tivesse expandido para o oeste, como os Estados Unidos, se tivesse desenvolvido sua indústria ao mesmo tempo ou ao ritmo que a França, EUA ou a Alemanha, poderia ter consumido ou destruído recursos muito mais valiosos do que os séculos anteriores, sem inovações recentes como genética e blockchain podiam ver e entender. A maioria da vasta área da Amazônia, que tem o tamanho da União Européia, é preservada (85%) e agora disponível para o que a tecnologia moderna pode fazer para o benefício do mundo. Porque, se a Terra fosse uma célula, a Amazônia seria o seu núcleo, com 1 em cada 5 de todas as espécies de descobertas (e muitas a descobrir ainda) e serve como um Banco da Vida do planeta (ou banco de DNA) e biorreator que captura luz e água durante todo o ano e bombeia chuva, água e biomassa para todo o mundo. Estima-se que possua 23 trilhões de US$ de dólares em recursos minerais, vivos e soluções e respostas a grandes problemas que afligem a humanidade, as mudanças climáticas, a biodiversidade, a água e a alimentação. Agora, mesmo o grande agronegócio brasileiro tradicional, que foi o maior inimigo da industrialização nos séculos anteriores e que possui a dívida pela escravidão institucionalizada, a qual prevaleceu por três quartos da história brasileira, agora será forçado a pagar se tornando o principal patrocinador do desenvolvimento de agrotechs, biotecnologias e tecnologias sociais neste século. Ou ser esmagado por jogadores internacionais maiores com melhores políticas de gestão e ética do trabalho.

Se olharmos para os mapas dos impérios que governaram o mundo até hoje, vemos que a maioria deles se expande nas mesmas latitudes, como os mongóis, os russos, os califados islâmicos, as dinastias chinesas e o americano. Todos se expandem em latitudes semelhantes, porque se expandindo através de climas

similares, minimizam o problema de adaptar plantas e animais a ele. Esta vantagem também explica como os europeus adaptaram tão bem a sua agricultura ao continente norte-americano. Eles tinham milênios de experiência a mais com o clima intertropical e agricultura do que com o clima tropical que encontraram na América do Sul.







Biomas do mundo e maiores impérios da história

Como a maior parte do Brasil e da América do Sul é constituída por terras tropicais e tem mais longitude do que latitude se comparada à América do Norte, tem um espectro mais amplo de climas, com seis biomas principais e muitas complexidades específicas para se adaptar, o que representou um grande desafio para o desbloqueio do seu potencial com os níveis de tecnologia dos últimos séculos. Essa diferença é tão radical que, nos anos da década de 1960, havia um déficit de produção de alimentos no Brasil, porque as colheitas eram fracas em comparação com as da América do Norte, mesmo com abundância de espaço e recursos hídricos, e o governo precisava importar alimentos para alimentar uma população muito menor do que a de hoje. A agricultura tropical ainda estava muito atrasada no desenvolvimento de seus próprios métodos para fazer o melhor de seu clima específico, isolamento, terra e espécies. E por isso, o governo brasileiro criou a **Embrapa**, uma empresa estatal de pesquisa agropecuária que, em 45 anos, investiu bilhões no desenvolvimento de espécies e técnicas tropicais que transformaram o Brasil de um importador de alimentos para um dos maiores exportadores de alimentos no mundo e líder mundial em agricultura tropical e tecnologias compartilhadas com as nações sub-saharianas da África, estruturando negócios essenciais para a estabilidade de sua sociedade e lutando contra a fome em economias que ocupam a base da pirâmide do mundo, como Uganda, Camarões, Etiópia, Gana e Tanzânia. Isso significa que a agricultura brasileira também transborda externalidades positivas para as nações mais vulneráveis do mundo hoje.

Embora as latitudes tropicais recebam por volta de duas vezes mais luz solar durante o ano inteiro do que recebe a Europa, elas não convertem toda essa energia excedente se você simplesmente transferir a mesma geometria das

plantações desenvolvidas na Europa para a América do Sul. Porque, fazendo isso, toda essa energia começa a secar, desertificar e empobrecer a terra, matando seus rios e espécies vivas. Ou tem que controlar mecanicamente seus efeitos com custos pesados para irrigar e fertilizar seu solo.

Para poder assimilar toda essa energia e recursos, é necessário aplicar um tipo de cultivo diferente, mais complexo e com geometria superior.

É o que tem sido comprovado por pesquisadores e inovadores de um número crescente de movimentos brasileiros pela ecoeficiência na agricultura, que estão desenvolvendo conceitos de culturas de alta complexidade capazes de maximizar a produção enquanto cortam totalmente a necessidade de fertilizantes ou controladores químicos, produzindo mais comida e com um valor nutricional e de mercado mais altos.

É como a chamada Agricultura Sintrópica ou AFS (sistema agroflorestal), idealizada e desenvolvida por um cientista e pesquisador chamado Ernst Götsch, nascido na Suíça em 1948, que chegou ao Brasil em 1982, desde então, trabalha desenvolvendo este sistema.

Sistema Agroflorestal - Fonte: Instituto Pindorama

Em seu modelo, as plantas são cultivadas em consórcio e dispostas em mandala, sempre intercalando espécies de diferentes tamanhos e características, visando o máximo aproveitamento da terra, levando em consideração a rotação, manutenção e reintrodução das espécies nativas. O uso de controladores químicos, como inseticidas e herbicidas, não é praticado, assim como o uso continuado de fertilizantes químicos ou orgânicos que não são originários da

própria área cultivada. Insetos e organismos vivos que povoam as plantações sintrópicas não são vistos como inimigos do plantio, mas sim como uma ferramenta essencial do sistema, como as abelhas, que auxiliam na polinização, e outros insetos que fazem controle biológico de pragas.

Este método permite a recuperação de pastagens abandonadas, cujos solos sofreram degradação, em curto espaço de tempo, transformando-as em sistemas altamente produtivos. Em uma cultura tradicional, ou monocultura, à medida que o ciclo de plantio e colheita ocorre, o solo se degrada e perde seus nutrientes. No modelo sintrópico ocorre o contrário, à medida que os ciclos de plantio ocorrem, há um enriquecimento do solo devido à disponibilidade de matéria orgânica remanescente nas lavouras.

Todos esses processos tendem a gerar mudanças positivas no ecossistema, como aumento da biodiversidade, melhor estrutura do solo, maior retenção de nutrientes no solo e mudanças no microclima, como aumento da umidade relativa e favorecimento do ciclo da água.

Sistema Mandalla. Fonte: www.rondonia.ro.gov.br

Outro modelo semelhante foi desenvolvido por um administrador brasileiro chamado Willy Pessoa, inventor do Sistema Mandalla, que usa um conceito similar com a introdução de um tanque de água no centro da lavoura para produção de peixe e um sistema piramidal de irrigação utilizando mangueira e cotonetes.

Ambos os sistemas aprenderam e desenvolveram essas técnicas inspiradas no legado do conhecimento dos povos tradicionais da terra, como etnias indígenas e quilombolas.

Mas embora esses modelos tenham se mostrado economicamente viáveis, já que as lavouras têm grande produção e custos quase nulos com insumos de agrotóxicos e fertilizantes, devido à sua complexidade, podem ter um alto preço de implantação para algumas regiões do Brasil (cerca de US$ 2.000 por acre de AFS e 700 $ para Mandalla), devolvendo cerca de 18% desse valor todos os anos, *ad eternum*.

Então, para implementá-lo em terras brasileiras, pode-se falar de um projeto com escala de 3 trilhões de dólares (cerca de 50% a mais que o atual PIB nominal), que poderia literalmente mudar a história e aumentar o PIB brasileiro em 30% nos anos iniciais, definindo depois uma velocidade crescente em impostos duas vezes mais que os chineses (enquanto cresce a captura de carbono produzido pelos combustíveis fósseis do ar).

Mas não apenas o capital é necessário para que isso aconteça. Esse projeto, obviamente, também levaria muito esforço. Felizmente, essas regiões empobrecidas têm atualmente 55 milhões de brasileiros, com grande parte deles desempregados ou trabalhando em empregos informais com salários muito baixos ou em condições similares à escravidão, que poderiam instantaneamente gerar milhões de empregos e mudar suas vidas.

Além disso, o Brasil atualmente é o país com o maior potencial de absorção de imigrantes. A densidade populacional brasileira ainda é de 24p/km², menos da metade da média global 53p/km². Isso significa que o Brasil tem um déficit populacional tão grande que poderia absorver contingentes enormes de 200 milhões de pessoas e permanecer abaixo da média global de densidade populacional. Se tivesse a mesma densidade demográfica da União Européia, o Brasil poderia acomodar 987,8 milhões de pessoas. Se tivesse a mesma densidade demográfica da Itália, poderia acolher 1,71 bilhão de pessoas. Se tivesse a densidade demográfica da Grã-Bretanha, poderia acolher 2,3 bilhões de pessoas. Se tivesse a densidade demográfica do Japão, poderia acolher 2,85 bilhões de pessoas. Se tivesse a mesma densidade demográfica da Índia, poderia caber 3,45 bilhões de pessoas, o que é 45% da população mundial pelos números de hoje.

Mas se, em vez da densidade demográfica, o Brasil tivesse a mesma produtividade econômica que seus antepassados de Portugal, teria um PIB de US$6,36 trilhões de dólares, colocado como a quinta maior economia mundial, acima da Alemanha e do Japão. Se o Brasil tivesse a mesma produtividade de seus antepassados da Itália ou do Japão, poderia ter um PIB de até US$8,61 trilhões de dólares e competir com a Índia pela quarta posição. Se o Brasil tivesse a mesma produtividade econômica do Canadá ou da Austrália, economias industrializadas e baseadas em commodities, poderia ter um PIB de

US$9,14 trilhões, sendo a quarta maior economia mundial, atrás da China, da UE e dos EUA. Mas se o Brasil tivesse a mesma densidade demográfica e a produtividade econômica da União Européia, teria um PIB total de US$40,9 trilhões, 13x o PIB atual, quase duas vezes maior do que o líder de hoje, a China, e mais de duas vezes os PIBs atuais da União Européia e EUA.

Se repetirmos isso com os EUA continental (supondo que as Montanhas Rochosas fossem planas, excluindo o Alasca e outros territórios), encontraríamos um PIB potencial de US$37,69 trilhões (2x o PIB atual). Se fizermos o mesmo com a China, supondo que os desertos no oeste da China que cobre quase metade do território não existissem, encontraríamos um PIB potencial de US$47,26 trilhões (2,2x o PIB atual). Comparando-se com a Índia, se o território da Índia tivesse o mesmo número de densidade demográfica e produtividade econômica da União Européia, teria um PIB potencial de US$16,19 trilhões (1,86x o PIB atual). Mas como a Índia tem uma densidade demográfica 4x maior do que a UE, perderia 943 milhões de habitantes de mais de 70% de sua população, o que é estranho de pensar.

Então, para comparar Brasil e Índia com outras grandes superpotências, o melhor seria usar números do Japão, que é a nação asiática mais economicamente desenvolvida com números de densidade demográfica mais próximos da Índia. Se a Índia tivesse a mesma produtividade econômica do Japão, teria um PIB potencial de US$56,2 trilhões (6,46x o PIB atual). Agora, se o Brasil tivesse os mesmos números do Japão de produtividade e densidade demográfica da Índia, teria um PIB potencial de US$142,6 trilhões de dólares (45,4x o PIB atual). Isso significa que a plataforma terrestre brasileira possui o maior espaço de desenvolvimento e o maior crescimento potencial para este e os próximos séculos, bem como potencial para ser a maior economia do mundo, se comparada a qualquer outro país hoje. Mesmo que China ou Índia tivessem o mesmo nível de produtividade econômica que Estados Unidos ou Europa, seus PIBs não poderiam passar de US$80 trilhões, pois seus territórios e cidades já são ecologicamente sobrecarregados, convivem com intensa poluição e não teriam biocapacidade para suportar um aumento grande do poder de consumo sem levar suas cidades a sérias crises ambientais (e algumas delas já estão). Da mesma forma, os Estados Unidos, como já tem um nível de produtividade muito alto, não podem apenas usar a atualização tecnológica para aumentar seu PIB, que para poder crescer a grandes números, precisaria se abrir para a imigração, o que também colocaria seu meio ambiente sob pressão devido ao seu alto nível de padrão de consumo, tendo uma pegada ecológica já próxima aos seus limites.

Além disso, em comparação com os outros candidatos a absorver movimentos de imigração em massa, como Austrália, Canadá, Rússia e Estados Unidos, o

Brasil ainda tem o ambiente mais receptivo, cultural e geograficamente. Em conjunto, esses fatos alinhados mostram que a história deixou ao Brasil um papel importante ao longo do século XXI. Sendo o mediador perfeito dos conflitos econômicos, políticos e ambientais do mundo entre as maiores superpotências do Oriente e do Ocidente, do azul e do vermelho, dos ricos e dos pobres, levando-os à filosofia verde, mediando suas complexidades e lidando com todos eles em suas próprias vísceras, crescendo dentro de seu útero amazônico o protótipo de um verdadeiro modelo global de capitalismo verde e justo com os segredos do puro homem pré-histórico para curar o homem da civilização moderna de sua vida frenética e sua desconexão da (própria) natureza.

4. Motor Agro-solar e a União da América

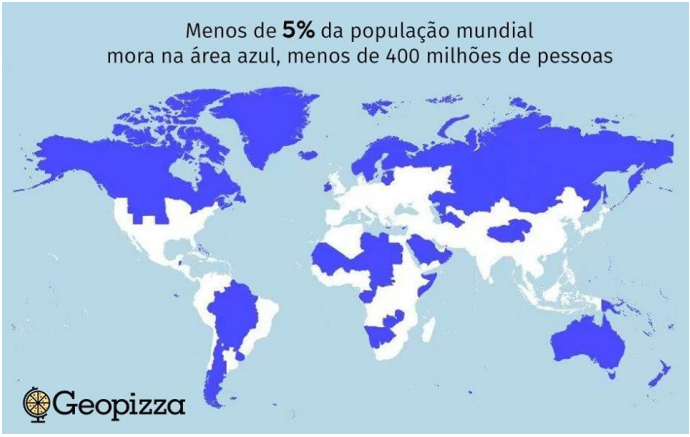
O relacionamento Brasil-EUA foi muito colaborativo no início. No século XIX, os EUA foram o primeiro país a reconhecer a independência do Brasil em relação a Portugal. Durante a Segunda Guerra Mundial, ambos os países lutaram contra a Alemanha nazista nas administrações Roosevelt-Vargas. Mas depois da Segunda Guerra Mundial, ambos os países e o mundo inteiro começaram a funcionar na mentalidade envenenada da Guerra Fria.

Os países colocados nas bordas do mundo capitalista, como o Japão, Coréia e a Europa, que foram destruídos pelas guerras, e outros países chamados Tigres asiáticos, receberam após a guerra um impulso econômico de 13 bilhões de dólares no chamado Plano Marshall, o que de acordo com o historiador Niall Ferguson hoje teria que custar mais de 500 bilhões (só a ajuda econômica estrangeira do governo Bush entre 2001 e 2006 ao Afeganistão e Iraque totalizou 150 bilhões, exemplifica), e foi feito para evitar o avanço do comunismo na Ásia e na Europa. Mas a América Latina que não foi diretamente tocada pela guerra e nem tem fronteiras com a Rússia ou China, não foi incluída e não recebeu nenhum incentivo econômico.

O preço desta decisão só foi conhecido quando, sob um cochilo da inteligência dos EUA, Cuba foi tomada por um governo socialista com o sucesso da Revolução Cubana na crise histórica de mísseis que colocou o Pentágono em um programa defensivo para combater o avanço das guerrilhas armadas de esquerda na América Latina. Assim, em vez de tratar o socialismo com o remédio correto (com injeções de capital), a inteligência dos EUA começou a apoiar intervenções militares, a supressão da liberdade, a censura, os assassinatos e a tortura em praticamente todos os governos importantes da América Latina entre 1960 e 1990.

Até então, para a inteligência dos EUA, o maior medo e ameaça existencial era

que se países grandes, rurais e pobres, como o Brasil e a Argentina, caíssem nas mãos de movimentos campesinos, a América do Sul se transformaria em outro bloco soviético. Assim, para prevenir isso, os governos militares da América do Sul iniciaram um movimento em massa de êxodo rural, urbanização caótica com endividamento externo e extrema concentração urbana no continente, passando de um nível de urbanização da população de 45%, em 1960, para 75%, na década de 90, o que os EUA fizeram em 70 anos. De acordo com o WWF, na atualidade o Brasil é 85% urbanizado e a Argentina é 90%, enquanto os EUA são 81%, o que produziu cidades gigantes às vezes maiores do que Nova York, como São Paulo e Buenos Aires, Cidade do México, Lima, Bogotá e Rio de Janeiro. Por outros lado, são todas cheias de favelas e com pesados problemas infraestruturais por causa de uma industrialização rápida e forçada da América Latina, embora o consumo interno não fosse suficientemente grande para a produção em escala. Então, a América do Sul teve que proibir e taxar importações e apoiar monopólios para formar indústrias internas a crescer e criar empregos para a população, agora majoritariamente urbana, produzindo um grande buraco negro demográfico que muitas partes da América do Sul têm hoje e onde reina o narcotráfico, em contraste com megacidades caóticas e severas desigualdades.



Mas naqueles tempos, a OTAN estava lutando principalmente com a União Soviética, e a China estava atravessando uma fase catastrófica do regime maoísta, não representando ameaça à hegemonia dos EUA. Após a morte de Mao e o surgimento de Deng Xiaoping, em uma visita histórica de Margareth Thatcher, primeira ministra da Grã-bretanha à China em 1978, um acordo iniciou uma reação em cadeia e a queda da União Soviética começou. As ditaduras latino americanas também começaram a cair. Um feito diplomático decisivo e

inteligente, que apenas uma mulher poderia ter tido a criatividade e o jogo de cintura para tentar.

Margaret Thatcher e Deng Xiaoping, 1978

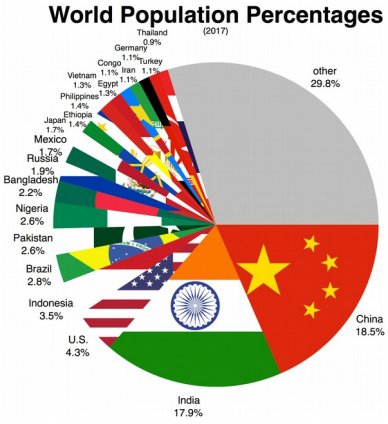
A partir desse encontro misterioso entre Thatcher e Xiaoping, ambos os países começaram a alinhar com uma agenda de abertura econômica progressiva, colocando União Soviética em cheque, para fora do socialismo. Com baixa densidade de mão-de-obra, o socialismo na Rússia era simplesmente ilógico em um sistema globalizado como o do final do século XX. Em comparação com a Europa, a Rússia estava abaixo da média. Mas em comparação com o mundo, numa perspectiva globalizada que começou a surgir ao longo do século XX, a Rússia tornou-se tão rica, complexa e acima da média quanto um país nórdico europeu, com industrialização e tecnologias complexas.

Após este encontro, que pôs em acordo dois centros geográficos e ideológicos extremos da Eurásia, o pragmático interesse nacional russo tornou-se mais urgente do que a ideologia socialista. O czarismo socialista estava nu. Os líderes militares russos viram que com a competição chinesa, em longo prazo, seria melhor negociar como economia capitalista e vender petróleo e gás para a China e a Europa do que deixar esse mercado para as nações árabes e ocidentais e ficar em uma corrida armamentista perdida. Ou a Rússia faria isso ou se manteria tão fora da economia de hoje quanto os regimes norte-coreanos e cubanos. Após a queda da União Soviética, um fenômeno de bilionários do petróleo russo surgiu fazendo da Rússia uma das nações mais ricas da economia mundial hoje, mas isso após se recuperar de uma década inteira de decadência. Foi no alinhamento do Reino Unido e da China em se tornar dois pólos de jurisdições onde o Capital e o Trabalho governaram, criaram e ligaram suas próprias jurisdições dos sonhos para negociar em escalas massivas, tornando ilógico e não competitivo para o interesse nacional russo permanecer como um país socialista, quando tinham, na verdade, muito mais indústrias e capital do que trabalho, em comparação com a média mundial até o final do século XX. E

foi assim que vimos o fim da era chamada Guerra Fria. Pelo menos, foi o que eles pensaram.

Shanghai em 23 anos de transformação

Trinta anos após a queda da União Soviética, a industrialização e urbanização tardia (porém explosiva) da China mostram seus efeitos econômicos e geopolíticos, que agora atingem e desestabilizam as configurações políticas e econômicas dos EUA e do Brasil também.



Se Trump acusa a China de roubar empregos e indústrias dos EUA, você pode imaginar o quão grande foi o dano à industrialização forçada sul-americana. Com dois hits em um, deslocou nossa indústria no mercado doméstico e no mercado mundial com custos baratos, dumping, moeda ultra competitiva e escalas de produção sem precedentes. Por outro lado, ao consumir nossa soja e nosso ferro, forçou a especialização produtiva nessa direção, estendendo os mecanismos do que se chama doença holandesa, que é um fenômeno que ocorre quando um país lucra muito com a exportação de recursos naturais e sofre declínio em seu setor

manufatureiro.

Agora, com a iniciativa *One Belt One Road* para a integração física da Eurásia com as novas Rotas da Seda, a China abre seu roteiro de próprio plano Marshall, com quase 1 trilhão de dólares em caixa, para **deslocar o vórtice econômico do mundo** da América do Norte para a Ásia Central (ou Sul Global, no sentido geopolítico), onde 2/3 das pessoas e 2/3 do óleo e gás do mundo estão localizados. De repente, o continente americano, com baixa densidade populacional e maiores custos de logística, sem superferrovias, se tornaria isolável no sentido industrial e econômico, o que ameaça o *status* do dólar norte-americano como moeda de reserva mundial. A administração Trump tem acelerado esse processo rapidamente e um colapso das moedas flutuantes do mundo está sendo previsto há tempos. Enquanto a Rússia/China (com o *petroyuan*) e o *Bitcoin* colocam ameaças combinadas que o Dólar terá que enfrentar de uma só vez. Atados pelo cordão umbilical da América Central, geografia e história, ambas as nações mais populosas do continente americano estão ameaçadas de sucumbir se não reinventarem sua maneira de interagir de forma mutualista, como ilustrou o dilema do prisioneiro de Nash.

Em vez de repetir décadas de erros entre as relações da América do Norte e do Sul, o presidente Trump e todas as nações americanas estão tendo a chance histórica de superar o plano da China com uma resposta mais inteligente e sofisticada, usando a vantagem geográfica Oriente-Ocidente do projeto OBOR e sua própria vantagem geográfica única, a conexão pólo a pólo norte-sul que dá todo o ano um céu cheio de eixo solar, do Alasca à Patagônia, como um motor agro-solar-V2 natural, que permite duas colheitas por ano, com alternância hemisférica e ampla variedade de diversidade agrícola de climas e espécies.

Isso, instantaneamente, daria aos países do continente um agronegócio massivo, produtividade, diversidade e complexidade, uma vez que a China colocou contra o mundo um enorme parque indústrial de trabalho a tempo integral, que rouba empregos nos EUA e no Brasil. O Brasil e os EUA podem colocar-se como uma biofábrica massiva e realizar a disruptura do petrodólar para um novo sistema econômico baseado na sustentabilidade e saúde como princípios de seu lastro, criando o *agro-dólar*. Essas duas nações americanas poderiam ser responsáveis por mais da metade da produção mundial de alimentos com alta eficiência e valor agregado:

Qualquer brasileiro que já visitou os Estados Unidos, assim como muitos americanos que já visitaram o Brasil, reconhece que se tem uma característica em que os Estados Unidos nunca serão melhores que o Brasil é na **gastronomia**. E as razões disso não são difíceis de entender. A primeira é que por sua excelência executiva, a cultura americana especializou-se em ter como

característica principal de sua culinária a velocidade e praticidade de consumo, criando conceitos como fast-food e *junk-food,* que atualmente explicam porquê os EUA sofrem uma epidemia de obesidade há muitos anos. Já a culinária brasileira, com sua diversidade natural de alimentos, climas e raças e a sua cultura fiel à boemia e ao prazer, criou uma gastronomia que contempla com aperfeiçoamentos todas as gastronomias do mundo, com variedade, prazer e criatividade únicas, por algo entre 10% a 25% do preço de qualquer restaurante premiado de Paris ou Nova York. E não por acaso, São Paulo foi eleita em 1997 capital mundial da gastronomia, no 10º Cihat (Congresso Internacional de Hospedagem, Gastronomia e Turismo) por possuir o maior número de cozinhas mundiais representadas. Além disso, a cidade de Belém, na foz do rio Amazonas (maior rio em volume de água do mundo) foi em 2015 reconhecida pela Unesco como capital mundial da gastronomia criativa e sediou o I Encontro Mundial das Cidades Criativas em 2017.

Mercado Ver o Peso - Belém, Brazil - foto por: www.meussaborescarolina.blogspot.com.br

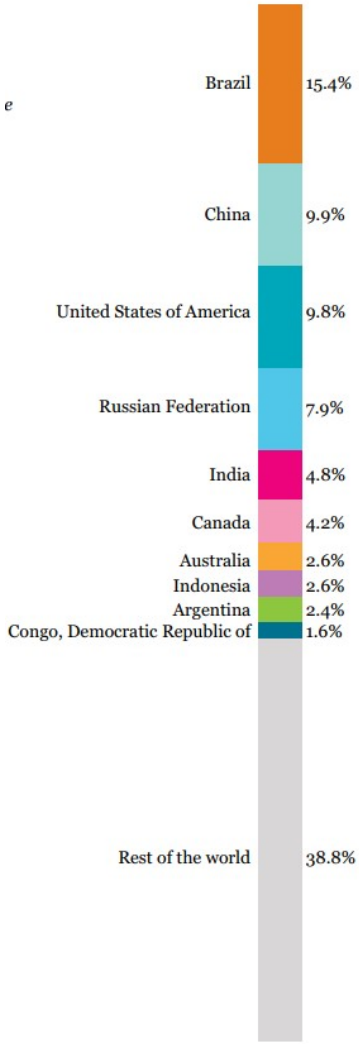
Isso significa que o Brasil conta com uma quase ilimitada e intocada capacidade de produção e beneficiamento de alimentos em experiências sensoriais indescritivelmente deliciosas, num mercado de tamanho e crescimento quase ilimitados, sendo assim uma superpotência naquilo que foi em 2007 chamado pela revista Forbes de “A Maior Indústria do Mundo”:

> “Como as ervilhas no seu prato, os valores financeiros para a comida são notoriamente difíceis de capturar. "Os governos têm números para o percentual de gastos com consumo pessoal destinados à alimentação", diz David Palmer, analista sênior de alimentos do UBS. "Mas se você não quer apenas qualquer comida, mas o que chamamos de comida

> embalada, você tem que definir o que é comida embalada. Então você começa a lidar com as nuances disso, e você tem uma tarefa quase impossível."
>
> A Euromonitor International avalia que a indústria de alimentos embalados - incluindo tudo, desde massas e óleo de cozinha até alimentos enlatados e congelados - vale quase US$ 1,6 trilhão. Enquanto isso, o Banco Mundial coloca o setor de alimentos e agricultura em 10% do Produto Interno Bruto (PIB) mundial, o que, segundo estimativa do banco de 2006, de US$ 48 trilhões, faria o setor valer cerca de US$ 4,8 trilhões."
>
> Fonte: https://www.forbes.com/2007/11/11/growth-agriculture-business-forbeslife-food07-cx_sm_1113bigfood.html#1275e797373e

Em dados de 2017, isto corresponde a quase 8 trilhões de dólares, segundo o FMI, o que equivale a quase 5 vezes o mercado mundial de petróleo, 7 vezes o mercado mundial de automóveis, pouco mais de 8 vezes a Apple, 11 vezes a Alphabet (a holding dona do Google) e 16 vezes o Facebook. Com a expectativa de que até 2050 a população mundial se aproxima da marca de 10 bilhões de pessoas, este mercado encontra crescimento garantido, junto com segurança e liquidez, como nenhum outro no mundo, dando aos sistemas de agrofloresta em terras tropicais do Norte e Nordeste da América do Sul o status de vastos campos de petróleo em termos de suas qualidades, como ativos financeiros, e o lastro monetário perfeito para o *agro-dólar*, com plantações capazes de pagar grandes dividendos enquanto salvam a amazônia, capturando carbono, revertendo o aquecimento global e salvando o mundo para as próximas gerações.

Isto garante que um sistema inter-polar de agricultura e fabricação dos melhores e mais saudáveis alimentos poderia alavancar o crescimento das nações americanas na consistência do massivo crescimento demográfico eurasiático. De acordo com o relatório *Living Planet Report 2012* WWF Biodiversidade, Biocapacidade e Melhores Escolhas, o Brasil e os EUA juntos respondem por 25% da biocapacidade do planeta, enquanto a China, a Rússia e a Índia, apesar de terem juntos um território muito maior que Brasil e EUA, têm juntos apenas 22,5% com uma capacidade que está funcionando acima de seus limites e sendo explorada por milênios, alimentando hoje 64% da população mundial, enquanto a América do Norte e do Sul está sendo explorada há apenas poucos séculos. O crescimento explosivo da Ásia está inevitavelmente estressando a biocapacidade do continente, o que pode ser revertido ao permanecer em recuperação por alguns períodos, o que significa comprar alimentos produzidos na América. Mas isso também daria um conhecimento único da agricultura tropical e regenerativa para compartilhar com nações africanas que estão agora, também, sob uma maior atenção da China. De acordo com os dados de 2008, o relatório diz que a pegada ecológica mundial de hoje é 78% maior que a biocapacidade do mundo para regenerar seus recursos. Mas o relatório também aponta que muitas nações euro-asiáticas, como China, Índia, Alemanha e Reino Unido, trabalham em déficit de sua biocapacidade, abaixo da linha de 1,8 gha (média global de hectare) por pessoa, e têm uma pegada quase duas vezes acima de sua própria capacidade por indivíduo.



Da mesma forma que a América do Sul, a África Central, que foi a fonte da raça humana e lar do *homo sapiens*, há 100.000 anos, será o último continente a receber os benefícios da industrialização e urbanização devido ao seu território longitudinal e tropical e aos mesmos efeitos que falamos sobre a economia da América do Sul. Cada região da África é tão diferente entre si e

com tantas dificuldades específicas de se adaptar, que nenhum império africano conseguiu ficar grande. Agora, a China está trazendo infraestruturas modernas de primeiro mundo para as cidades africanas, que talvez estejam à frente de muitas das que temos na América do Sul ou do Norte. Se as nações americanas não querem ser isoladas com apenas 1 bilhão de pessoas, elas tem que oferecer algo de bom às nações africanas que a China não possa oferecer. Uma possibilidade é as técnicas do século XXI de agricultura tropical, que podem ser o único meio de acabar com a fome na África. No final de 2016, Barack Obama comentou em uma reunião com homens negócios africanos em Nova York que os EUA estavam "apenas arranhando a superfície" do potencial do continente, porque o PIB de todo o continente ainda era do tamanho relativo da economia da França, apenas.

Juntos, EUA e Brasil podem trazer sua contribuição para a construção da África. Enquanto a China está construindo metrôs, aeroportos, portos, estradas, pontes, centrais hidráulicas e sistemas de televisão, é necessário ajudar o continente africano para não ficar totalmente isolado, e sob cerco, por um império nuclear neo-mongol do maior e mais populoso bloco continental político e rico em petróleo no mundo, que é a Eurásia. Para as nações americanas, a melhor maneira de participar disso é no desenvolvimento da agricultura africana com a cultura da agricultura tropical sul-americana. E, ironicamente, nossos heróis nesta nobre missão serão nossos descendentes afro-americanos que vieram em milhões para países como EUA, Brasil, Canadá e Colômbia, há séculos, porque eles compartilham de laços históricos com a África, enquanto com a China é apenas *business*. Ter amigos no continente africano será um tarefa crítica de sobrevivência, não para os africanos, mas para a América, em contraste com o salto da Eurásia e o tamanho massivo do seu poder militar crescente.

Lista de projetos entregues pela China na África em 2016:

- Metrô Etiópia-Djibouti
- Metrô Nairobi-Naivasha
- Metrô Abuja-Kaduna
- Ponte de Nyerere
- Central Hidráulica de Gibe III
- O Aeroporto *Victoria Falls of Victoria falls*
- TV digital em Burundi

Fusões e aquisições têm acontecido em toda a América do Norte e do Sul em ambas as vias (nos últimos anos, empresas brasileiras já adquiriram marcas, como *Budweiser*, *Burger King* e *Swift*) para explorar o potencial desta contra-vantagem geológica contra uma Eurasia maciça e super integrada. Mas ainda

não está no nível de colaboração interestadual. Entretanto, as empresas chinesas se tornaram os maiores clientes da principal produção rural de soja e minério de ferro, enquanto o Estados Unidos se limitam a importar do Brasil aviões, semi-manufaturados e petróleo bruto dos estados brasileiros mais industrializados como São Paulo e Rio, enquanto o interior do Brasil está ficando dependente da China.

Estados brasileiros e seus principais parceiros comerciais em 2016

Depende apenas de empresas e políticos competentes se moverem, estabelecendo o alinhamento entre essas nações em um novo Plano Marshall, ou o *Plano Interpolar,* para explorar todas as possibilidades desse mutualismo econômico norte-sul. Ou então, é possível até 2020 que todas as nações do continente, incluindo Estados Unidos e Canadá, possam se desestabilizar e se encontrar numa situação semelhante à crise venezuelana se não trabalharmos para levar todos a um nível de desenvolvimento canadense. Também é necessário falar sobre o vergonhoso abismo de renda de países anglo-americanos e latino-americanos. Tal projeto poderia apontar para a superação desse abismo de renda através de uma revolução criativa que reconecte ambos os hemisférios do cérebro mundial e pólos de inteligência dessas nações em algo novo, como uma nova civilização que até agora tem trabalhado meio cérebro e meia alma, esperando que seja o seu tempo de despertar. Da mesma forma que a Europa passou duas vezes pela calamidade da guerra para se tornar

a União Europeia, quase predestina que as nações americanas se tornarão uma única união em um bloco semelhante, algum dia.

Mais do que poderosos agronegócios, as populações deste bloco podem se tornar duas vezes mais inteligentes se simplesmente aprenderem uma segunda língua e aumentarem sua criatividade com habilidades mais lógicas e líricas (anglo-latinas) geradas pelo intercâmbio cultural, contemplando três ou quatro (incluindo francês) das línguas mais faladas no mundo. Muito sobre os Estados Unidos é conhecido na América Latina, mas apenas pouco da América Latina é conhecido nos EUA. Isso significa que a maior parte do seu capital cultural tremendamente rico é completamente ignorada por seus consumidores, e todas as sinapses possíveis desta descoberta ainda são desconhecidas, o que poderia transformar profundamente o caráter de nossas sociedades e indivíduos em seres humanos mais inteligentes e capazes, como comprovam pesquisas quantitativas e qualitativas que testam as capacidades criativas e cognitivas em pessoas bilíngues - como a tese de Maria F. Asbjørnsen, de 2013, e o artigo de Mendonça e Fleith, de 2005.

Mas se um projeto como esse parece muito caro, mesmo quando os EUA gastam 700 bilhões ao ano em orçamento militar desenvolvendo projetos controversos, como o F-35 (um jato de caça de quinta geração projetado para ser usado em todos os tipos de missões que custou mais de US$ 1,4 trilhões e é dito que não pode fazer qualquer uma delas bem) eu vou mostrar alguns números que representam os custos de não fazer isso, e de não ajudar a desenvolver a agricultura tropical:

Por causa de sua baixa produtividade, os agricultores tropicais são tentados a produzir culturas mais lucrativas e às vezes ilegais, como *cannabis* e a *coca*. Toda a produção de cocaína no mundo é feita, principalmente, em países tropicais de altitude, como Colômbia, Peru e Bolívia. 40% desta vai somente para os EUA, onde 1kg de cocaína valem 100.000 US$, o que desvia anualmente entre 18-39 bilhões de dólares para os cartéis de drogas mexicanos e colombianos. Se você considerar a partir do período em que Pablo Escobar começou a explorar esse negócio na década de 1980, os EUA já enviaram para os cartéis entre 1 e 2 trilhões em importação de cocaína. Mas se você colocar em perspectiva os danos colaterais causados à sua economia interna como efeito da violência e criminalidade para saúde e segurança públicas produzidas por esse comércio ilegal, para combatê-lo e reprimi-lo com todo um equipamento policial e de encarceramento, e da política de guerra às drogas, esse número poderia facilmente ficar entre 250 e 500 bilhões anuais, o equivalente a **um Plano Marshall a cada 1 ou 2 anos.** Por isso, se investir no desenvolvimento da região amazônica, a economia dos EUA poderia participar dos lucros e ainda reduzir custos internos e recuperar totalmente seus investimentos dentro de 6 a 10

anos, eliminando a raiz de muitos de seus problemas internos que fazem com que algumas de suas cidades, como Baltimore e Saint Louis, fiquem ao lado de cidades como Cali (Colômbia), Culiacán (México) e Maceió (Brasil) na lista das cidades mais violentas do mundo. Uma análise semelhante é também verdade com a economia da Europa, já que as cidades do nordeste brasileiro cumprem a mesma função de corredor de exportação que algumas cidades do México. Ou seja, o preço de não incluir a América Latina no Plano Marshall, que após a segunda grande guerra puderam alçar-se ao *status* de nações desenvolvidas, é justamente um Plano Marshall por todos os anos em danos internos à economia dos Estados Unidos em danos à segurança e saúde da sua sociedade.

Então, é hora de repensar as estruturas econômicas e políticas do que todos chamamos de América. Ironicamente, a história do nome *América* também é um presente do império português, devido a uma história curiosa:

Embora na história factual a América tenha sido descoberta por Cristóvão Colombo em 12 de outubro de 1492, ele não descobriu que descobriu a América. Ele confundiu a América pensando que era a Índia. Foi Amerigo Vespucci, também explorador italiano contratado pelo português Rei Manuel I - o Afortunado - para navegar para o oeste e verificar se era realmente possível chegar à Índia pelo oeste. Até então, Portugal era um poder naval de primeira linha e já tinha domínios estrangeiros na África e na Índia, sendo o primeiro a

criar a rota sul africana para a Índia e batizar alguns de seus pontos, como Cabo da Boa Esperança e Cabo das Agulhas. Mas um marinheiro chamado Cristóvão Colombo foi ao Rei Manuel acreditando que a Terra era redonda. Ele estava convencido de que poderia haver uma rota melhor para a Índia, pelo oeste. Mas o Rei Manuel era melhor aconselhado (tinha marinheiros e cartógrafos mais experientes e tinha domínios factuais na Índia) e sabia que, embora fosse verdade que a Terra era redonda e que ele realmente poderia chegar lá para o oeste, essa distância era muito maior do que Colombo acreditava: 12.000 km e não apenas 4.000 km. E o trajeto, dessa forma não poderia ser feito com suas caravelas. Descobriu-se que Manuel estava certo, então, ele foi o primeiro a entender que Colombo havia realmente encontrado uma nova terra. Depois que o Rei Manuel rejeitou os planos de Colombo, ele tentou outras casas de navegação menos experientes. E vendo uma chance de avançar sobre a casa portuguesa, a rainha espanhola Isabel acreditou nele e apoiou sua aventura.

Por causa dessa diferença de números, Colombo acreditava que havia encontrado a Índia. Quando chegou a notícia de sua suposta viagem para "Índia", Colombo, que não havia estado lá realmente, acreditou que os nativos que ele encontrou nas Bahamas eram índios, porque pareciam com o descrito para ele sobre as pessoas de pele marrom do leste e simplesmente não disse abertamente sobre o que ele encontrou, sem construir fama nisso. Mas Manuel, que tinha um domínio real dessas rotas e números, duvidava do que Colombo havia dito e financiou uma nova viagem de expedição para descobrir e conquistar as novas terras que Colombo encontrou no oeste, que ele sabia que não poderia ser a Índia, mas sim outra terra ou continente. Assim, na viagem de Amerigo Vespucci nos anos de 1499, ele percorreu até ao sul do equador, pela costa do Brasil, até o Rio de Janeiro, para ter certeza de que essas terras não poderiam ser a Índia. E foi pela primeira vez confirmada que esta era uma nova e gigante terra.

O mérito de Amerigo de ter seu nome sobre esta terra não foi por descobrir a América. O Rei Manuel I o pagou para fazer exatamente isso. Seu mérito esteve em **inventar o mito** da América.

Vespucci escreveu muito sobre suas descobertas e seus escritos foram traduzidos para todas as línguas da Europa. Por isso, foi ele que colocou no imaginário coletivo dos europeus, o que hoje se chama-se "*The American Dream*". A idéia de um Novo Mundo, *Mundus Novus*, como chamou o quarto continente, diferente da Ásia, África e Europa. Assim, o primeiro cartógrafo que criou um desenho desta terra nova, descrevendo principalmente a América do Sul, foi o alemão Martin Waldseemüller, que pintou um mapa com um grande nome de título AMÉRICA (onde "Rio debrazil" aparece ao sul), para homenagear Amerigo Vespucci. E Manuel I, o Rei de Portugal, estranhamente, foi o padrinho

do batismo de uma terra que hoje orgulha-se deste nome, enquanto a maior parte do que ele descreveu, eram as virgens costas tropicais do que hoje chamamos Brasil, cheias de pessoas de pele vermelha vivendo em outra era.

A America de Waldseemüller, 1507 - www.historia-brasil.com/mapas/america-waldseemuller.htm

Suas descobertas começaram a atrair a curiosidade de pessoas em toda a Europa sobre um "novo mundo" a ser descoberto, com tesouros e mistérios a serem revelados, selvas a serem exploradas, civilizações a serem descobertas, bestas a serem dominadas e novas regras para construir. O sonho americano pode ter significado uma esperança diferente para todas as gerações de europeus e exploradores asiáticos, ou imigrantes, que encontraram na pobreza, perseguição religiosa ou no sonho de lucros, a razão de tentar suas vidas construindo um mundo novo, seu próprio mundo, sua AMÉRICA. Foram seus escritos que fizeram da América o lugar que reuniu os sonhadores, os esperançosos e os diferentes de todas as origens dos velhos mundos.

As palavras “Sonho” e “América” poderiam ser quase sinônimos hoje, se não fosse por um pequeno problema: este sonho está morto. Tornou-se um pesadelo para muitos e ambas as Américas não significam mais o Novo Mundo. Em vez disso, é agora o Sonho Eurasiático que está sendo o sonho da geração atual de migrantes, exploradores e construtores do novo mundo, já que o projeto de integração eurasiana é o propósito comum de todas suas nações ao longo deste século, enquanto a América está vazia de um sonho crível de vender. Mas a credibilidade desse sonho é a credibilidade do poder de compra do dólar americano. Este Sonho é a fé das pessoas em suas instituições políticas e um sistema que faz valer esse papel ter valor. É hora de reinventar o sonho da América. Um novo sonho para a humanidade, que honra o presente de Amerigo Vespucci para a América: o dom de sonhar e acreditar que tudo é possível. E este novo sonho hoje só pode ser crível se um público mais amplo seja considerado cidadão americano. Uma escala mais ampla de integração das nações americanas sob os mesmos princípios que tornaram os Estados Unidos da América muito poderosos e disruptiva em relação à Europa: a constituição americana. A terra americana descoberta por Vespucci só pode ser a terra dos Sonhos e atingir seu propósito de se tornar uma Confederação de Estados que, finalmente, consegue o sonho de trazer o homem de todas as raças e partes do mundo e torná-los iguais e livres. Esta foi a razão fundamental que inspirou os sonhadores do mundo antigo a chegar ao novo mundo, que diferencia o “novo” do mundo antigo. Sabemos que esse sonho já não é verdadeiro. Mas acredito que devemos fazer tudo o que pudermos para manter este sonho vivo, ou o Sonho Eurasiático matará os fundamentos que tornaram possíveis as nossas nações, com o enorme poder simbólico daquelas nações milenares juntas, para reviver as velhas estradas de seda. De que outra forma poderíamos nos manter neste jogo contra 2/3 da população mundial e riqueza unida para isolar a América?

Da famosa *"América Para os Americanos"* à Doutrina Monroe de 1823 que definiu o colonialismo europeu na América como hostil e à 2016 ao "Faça a

América Grande Novo", lema da campanha de Trump, estamos agora diante da chance de tornar a América maior do que nunca, para literalmente todos os americanos. A capital da UEA (União dos Estados Americanos), poderia ser colocada simbolicamente num estado central amazônico do continente, como o Equador ou Panamá, e unificar com o dólar americano suas economias (como o Equador e Panamá funcionam), eleger representantes para um novo congresso confederado e abrir este sistema para todos os partidos estados e países americanos, e estados para participar, de esquerda ou direita, igualmente. O que significa, por exemplo, trazer um representante do estado do Amazonas para trabalhar em conjunto com um do estado do Oregon, e políticos de partidos de direita, como o partido republicano dos EUA, com políticos da Venezuela para uma única casa para discutir as questões da confederação. Todos os países da confederação seriam convidados a abrir suas democracias para um sistema multipartidário aberto a um espectro completo de pontos de vista políticos, e não apenas dois partidos, ou um partido, como a democracia que vemos na China, Cuba e EUA. A democracia é complexa, mas tentar ignorar ou evitá-la tem também um preço geralmente maior, com crises criadas pelo próprio Estado. Todas as forças militares do continente poderiam ser incorporadas em um único exército, marinha e força aérea da UEA com custos compartilhados para manter e eliminando orçamentos redundantes.

Em outras palavras, se o governo brasileiro e seus proprietários de terras, usando blockchain, tokenizassem suas potencialidades econômicas em todos os mercados futuros globais como ativos digitais, o Brasil seria capaz de comprar toda a dívida americana no caso de um ataque massivo chinês contra o dólar americano e em troca, os EUA poderiam voltar ao acordo de Paris e à agenda ambiental global e dar ao Brasil um novo papel na ordem econômica global. Um lugar que foi ocupado por um país acusado de ser o principal patrocinador do terrorismo no planeta, com seus enormes campos de minerais fósseis, a Arábia Saudita tem sido o lastro para o sistema econômico global e, assim, o banco global do mundo, proporcionando liquidez à economia global em forma de combustível e uma moeda de reserva (o dólar) que representa as ações de suas enormes reservas de petróleo. E junto com os EUA, habilita um complexo militar-industrial-naval-logístico que efetivamente integrou e globalizou a maior parte das economias mundiais no século XX. Mas o preço de seus serviços tem sido guerras perpétuas no Oriente Médio e a persistente expansão dos jihadistas islâmicos radicais, em nome de uma arquitetura política e econômica obsoleta dos dias da Guerra Fria, que não existe mais. Embora com as descobertas de petróleo da última década na América do Sul, o Brasil e a Venezuela têm agora muito mais petróleo do que a Arábia Saudita, aumentando o custo oportunidade de manter uma presença militar massiva no Oriente Médio, apenas para proteger a Arábia Saudita, Israel e outros aliados do Oriente Médio de seus inimigos milenares, como a Síria e o Irã, e assim terminar a

expansão do islamismo radical, do terrorismo e da violência, que a inevitavelmente volta ao continente americano, em muitas formas.

Em vez de usar o poder militar contra uma nação sul-americana, na Venezuela (como já foi alertado pela administração Trump), este plano é capaz de proporcionar o espaço diplomático para encontrar uma solução que descarta qualquer forma de uso das forças militares ali, porque um conflito alí seria seriamente comprometedor para o canal do Panamá, um dos mais importantes HUBs de comércio para todas as nações ali, e isso prejudicaria muito a todas as nações das economias da região, incluindo os EUA. Além disso, poderia iniciar uma guerra de guerrilha prolongada na Amazônia, como foi o Vietnã ou a luta das FARCs da Colômbia, duas situações em que todos os recursos materiais e tecnológicos dos exército dos EUA foram inúteis contra as táticas de guerrilha e domínio superior do ambiente tropical. E isso ainda poderia até desencadear movimentos migratórios em massa para EUA, México e Brasil, enfraquecendo mais todas as nações do bloco contra o gigante euro-asiático, o que poderia significar um colapso dramático de todos nós em anarquia.

Prevenindo isto, esse plano oferece uma nova base para uma reestruturação da economia dos EUA, dando ao dólar um espaço maior de livre circulação institucionalizada, e custos compartilhados de manter seu perímetro militar, oferecendo acesso a novos mercados, capitais e centros de inovação necessários para desenvolver e inserir a América Central e do Sul no século XXI como motores da economia do novo século.

Trilhões de dólares de crescimento econômico são possíveis no interior da América do Sul se suas nações tiverem o acesso aos capitais necessários para construir completamente sua infraestrutura. Uma “Arábia Saudita da produção de alimentos” poderia bombear e despejar alimentos baratos como nunca e inundar mercados internacionais com a melhor e mais diversificada gama de nutrições, alimentando a Eurásia com a melhor e a mais barata nutrição de todos os tempos. As nações americanas podem descontar a desindustrialização de suas economias e tomar uma boa dose do agronegócio chinês e europeu que se tornará cada vez mais consumidor de produtos e experiências mundiais e, juntos, ajudar a reverter o aquecimento global com as mais recentes técnicas de produção. Sem mencionar a captura de carbono, uma área continental poderia ter sua produtividade multiplicada em poucos anos se tivesse acesso aos capitais necessários para se juntar ao século XXI. Isso também resolveria o problema da superpopulação das maiores cidades a América do Sul e o estresse na sua infraestrutura, deslocando pessoas para cidades com população entre 100.000 e 500.000 habitantes. Também fazendo isso, a UEA saltaria de uma população de 325 milhões nos EUA para uma população de quase 1 bilhão na

UEA, e criaria alavancagem para ser capaz de competir com a Eurásia e a China (que sozinha tem 6 megacidades maiores que Nova York) e também teria, então, 6 megacidades com a densidade de NY distribuídas pelo continente americano.

O que a China fez ao encurralar a Rússia para fora do canto socialista, é provável que aconteça de modo semelhante com o continente americano para corrigir suas direções. O papel do Brasil pode ser a neutralização do esquerdismo e do direitismo no continente, ajudando que todos se encaminhem para o centro-avante, na mesma direção que seguiram os países, como Suécia, Dinamarca, Canadá, Irlanda e Macau. Com todos os países que têm os melhores padrões de serviços mundiais: os doutores cubanos, a tecnologia americana e a diversidade e mistura brasileira de sabores e cheiros, haveria uma combinação equilibrada de um Estado de bem-estar necessário com alta complexidade econômica, para todos.

E isso tudo pode ser muito mais interessante com o alinhamento de outro movimento cultural, vindo do coração das maiores megacidades brasileiras:

#11.3.3. A Revolução Gamer

E-sports é a competição profissional de *video games*. Já representam um negócio global com grandes números, faturando US$696 milhões de receitas em 2017, tem 385 milhões de espectadores em todo o mundo e está crescendo a uma taxa de 30% ao ano, com previsão de chegar a 1,5 bilhões ao ano em 2020, de acordo com o relatório 2017 da consultoria de inteligência de marketing Newzoo.

Apesar de ser jovem, esta indústria está em uma rota para em 10 anos não só legitimar-se como esporte, mas para tornar-se a verdadeira **supremacia esportiva**. Já foi confirmado pelo Conselho Olímpico da Ásia como um esporte de medalha em 2022 nos jogos asiáticos na China e foi considerado pelo Conselho Olímpico Internacional como um esporte de medalha para Paris 2024.

Estádio em campeonato de e-sports
Imagem da *internet* http://esports.inquirer.net/18163/fnatic-esports-receives-7-million-backing-boston-celtics-roma-owners

Estádio em campeonato de futebol
Imagem da *internet*
https://m.futebolinterior.com.br/futebol/Saude/noticias/2018-05/paixao-mundial-conheca-os-esportes-mais-populares-do-mundo

Os e-sports podem trazer uma nova era não só nos esportes, mas também nos negócios, na política e na cultura em geral. Com isso, não só os campeonatos de *videogames* poderiam ser jogados em estádios, mas também grandes desafios de inovação, como *hackatons*, podem ser organizados para trabalhar em qualquer tipo de desafio. Tais como os desafios da agenda da ONU de 2030, que são:

Objetivo 1: Pobreza Zero
Objetivo 2: Fome Zero
Objetivo 3: Boa saúde e Bem-estar
Objetivo 4: Educação de Qualidade
Objetivo 5: Igualdade de gênero
Objetivo 6: Água limpa e saneamento
Objetivo 7: Energia acessível e limpa
Objetivo 8: Trabalho decente e crescimento econômico
Objetivo 9: Indústria, inovação e infraestrutura
Objetivo 10: Reduzir as desigualdades
Objetivo 11: Cidades e comunidades sustentáveis
Objetivo 12: Consumo e Produção Responsáveis
Objetivo 13: Ação climática
Objetivo 14: Vida submarina
Objetivo 15: Vida na Terra
Objetivo 16: Paz, justiça e instituições fortes
Objetivo 17: Parcerias para os Objetivos

Imagem da *internet*
https://www.oxfordmail.co.uk/news/16078349.New_visitors_centre_revealed_for___100m_disease_research_institute_at_Harwell/
Maior acelerador de partículas do Reino Unido, ou um ginásio?

Todos os problemas listados na agenda da ONU até 2030 são derivados do primeiro objetivo e são contemplados nos seguintes números: quase um bilhão de pessoas vive hoje em condições de pobreza extrema (menos de 1,90 US$ por dia). E as possibilidades de negócios existentes em projetos comprometidos com esse capital humano possui oportunidades para infinitas possibilidades de *startups* exploráveis até 2030.

Maior que os *e-sports*, a indústria de jogos, em geral, também tem números incríveis. De acordo com a Newzoo, a população global de *gamers* hoje tem mais

2,2 bilhões de jogadores em todo o mundo e espera-se gerar 108,9 bilhões em receitas em 2017, com 7,8 bilhões ou 7,8% de crescimento em relação a 2016.

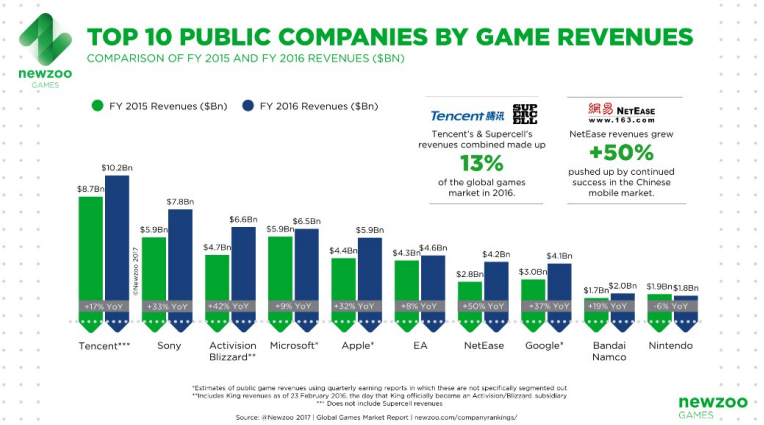


Imagem da *internet*
https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/

Nos dez melhores rankings, vemos algumas das empresas tecnológicas mais competitivas do mundo, como *Microsoft*, *Apple* e *Google*, jogando lado a lado com as empresas mais tradicionais de jogos eletrônicos, como *Sony*, *Nintendo* e *Activision Blizzard*. Há também as recém-chegadas chinesas que apostam fortemente em *bens virtuais* como fonte de receita, assim como a Tencent, proprietária do *MMORPG League of Legends*. Juntamente com a *Activision Blizzard* (proprietária do *World Of Warcraft*), essas empresas estão aproveitando ao máximo a economia de bens virtuais. Isso hoje representa um valor de 15 bilhões de dólares negociados em itens virtuais que *heavy gamers* podem até comprar e vender.

Outra incrível oportunidade econômica que pode fazer esse movimento ter ainda mais força no Brasil é a re-legalização de algumas formas de atividade de jogo. De acordo com o relatório "OS IMPACTOS SOCIAIS E ECONÓMICOS DO JOGO", pelos professores Robert J. Williams, Ph.D. Professor da Faculdade de Ciências da Saúde e Coordenador do Alberta Gaming Research Institute Universidade de Lethbridge, Canadá e Jürgen Rehm, Ph.D. Diretor do Departamento de Pesquisa Social e Epidemiológica, Centro de Vício e Saúde Mental (CAMH), Toronto, Canadá, com uma compilação de muitos estudos realizados em cidades dos Estados Unidos, Canadá, Austrália e Nova Zelândia, mostrando relações positivas entre a abertura casinos e melhorias nos serviços públicos, infraestrutura, emprego, receitas governamentais e muitos impactos

positivos fortes para as comunidades aborígenes na preservação de sua cultura e tradições.

Imagem da *internet*
https://portugalvirtual.pt/cascais-estoril/a-ver.php
Estoril, Portugal, o maior cassino da Europa

A criação de SARs (Regiões Administrativas Especiais) com jogos legalizados pode trazer desenvolvimento e proteção para muitos santuários ecológicos e reservas indígenas na Amazônia, bem como quilombos e todo o tipo de áreas protegidas no Brasil que estão em perigo hoje por uma proibição datada que é simplesmente infundada diante de tantos casos de sucesso. Por exemplo, Portugal tem alguns dos cassinos mais antigos da Europa em atividade, e o mais antigo, o Casino Estoril (1934), foi tema de uma aventura de James Bond no romance Casino Royale de Ian Fleming. Também cidades como Nova Orleans, Amsterdã, Mônaco, Punta del Este (Uruguai) e Goa (Índia) também mostram como o jogo pode ser efetivo em todos os níveis de desenvolvimento econômico. O Brasil teve o jogo legalizado durante o Período Imperial e entre os anos 1934 e 1947, mas foi novamente suspenso e nunca mais tornou à legalidade. Com a *internet*, esta proibição está desatualizada (já que qualquer um pode apostar em sites de apostas internacionais) e só ajuda o jogo ilegal, alimentando sistemas de corrupção e evasão de divisas. Tais zonas especiais também tem a possibilidade de criar regras fiscais progressivas que comprometem o negócio com os objetivos de impacto social e ecológico positivo inspirados no conceito *B Corporation*. Zonas de Carnaval Permanentes poderiam ser criadas em muitas cidades turísticas como Rio, Salvador, Olinda, Recife e Ouro Preto para oferecer aos turistas a experiência real de carnaval em qualquer época do ano. Como De Masi diz, o carnaval brasileiro pode ser o maior exemplo de produto do ócio criativo e economia criativa do mundo.

Imagem da *internet*
https://www.causaoperaria.org.br/acervo/blog/2018/02/13/escola-paraiso-do-tuiuti-protesta-contra-o-golpe/
Carnaval, arte e crítica política

Se as ligações entre todas as teorias e conceitos apresentados até aqui se provarem, elas mostrarão que a tecnologia comum por trás de todos os eventos que resultaram em mudanças de níveis de evolução na sociedade e em novos paradigmas de possibilidades e complexidades é a **aceleração de partículas** que eles provocam. Está presente no primeiro jogo inventado, mas também no advento dos teatros, parlamentos, estádios, navios, números, máquinas a vapor, aviões, computadores e celulares são aceleradores de partículas, mas também são os *videogames* e jogos de mesa. Todos eles aceleram as sinapses cerebrais e aceleram a evolução.

Como o Coliseu, o sistema romano de Ludocracia nunca foi enterrado. Ainda está vivo e forte no coração da maior nação católica romana no planeta, que se mantém a usá-lo com o futebol para o mesmo uso político e com a mesma função da Roma Antiga. Mas até agora, não conhecíamos a metafísica que ela manifesta. Os aceleradores de partículas podem concentrar cargas de energia que afetam a aceleração espaço-tempo. O mesmo acontece com um jogo de futebol. Esses estádios devem ser utilizados para fortalecer a inovação. Mas em vez de Grandes Colisores de Hádrons, eles poderiam ser chamados de Grandes Colisores de **Humanos**, produtores de colisões criativas que promovem a evolução do mundo.

Imagem da *internet*
http://parstoday.com/es/news/am%C3%A9rica_latina-i10042-el_parque_ol%C3%ADmpico_de_r%C3%ADo_de_janeiro_en_brasil
(Parque Olímpico - Rio de Janeiro)

Se esta hipótese estiver correta, podemos então ver os estádios como antigos aceleradores de partículas. É então apenas uma questão de tempo para usarmos essas novas noções de física para ativar essas estruturas para se tornarem grandes aceleradores de *startups*, fazendo deles um enorme patrimônio e, claro, reinventar as economias das cidades que investiram em mega-eventos e agora tem que se esforçar para pagar por essa manutenção deste *hardware*. Como a cidade do Rio de Janeiro, que investiu milhões em um grande complexo dos Jogos Olímpicos. Acontece o mesmo com todas as outras cidades e países ao redor do mundo que já investiram em eventos como a Copa do Mundo e que agora lutam para manter estes "elefantes brancos". O custo oportunidade deste acordo (deixá-los em repouso, como eles geralmente ficam) simplesmente não é pagável, em comparação com o que eles podem e devem servir à sociedade.

Isso é interessante, porque para sobreviver ao século da China é necessário entender o que está por trás do seu enorme poder:

A Atenas antiga era uma cidade que em seu pico teve apenas 120.000 pessoas e, mesmo assim, foi a cidade onde conceitos como a Academia e a República foram introduzidos pela primeira vez por Platão. A Roma da antiguidade foi uma cidade que em seu pico teve 1.000.000 de habitantes e governou um império que contava com mais de 50 milhões de pessoas ao redor do Mediterrâneo em seu auge (a atual Itália tem 63 milhões). Quando Portugal começou a explorar o mundo, há 500 anos, Lisboa acabava de ultrapassar 100 mil pessoas e já patrocinava centros de pensamento como a Universidade de Coimbra, que reunia pessoas de toda a Europa, África e Ásia para pensar as grandes

navegações. A Londres vitoriana entrou em 1800 com 1.000.000 de habitantes, durante a primeira revolução industrial, enquanto que o Reino Unido já tinha 6 universidades. Em 1850, Nova York, Rio de Janeiro e Tóquio tinham cerca de 500.000 pessoas cada. Em 1950, Nova York e Tóquio alcançaram 10 milhões de habitantes, sendo que Tóquio alcançou 20 e 30 milhões ao longo dos anos 60s a 90s.

A China planeja criar duas ultra-mega-cidades, uma no delta do Rio das Pérolas, unindo Shenzhen e Guangzhou, para ter mais de 40 milhões de pessoas, e uma que une o complexo entre Pequim e Tianjin, para assim ter 120 milhões de pessoas na região da baía de Bohai. A China possui mais 6 megacidades com mais de 10 milhões de habitantes, em uma lista de atualmente 29 cidades, enquanto a Índia tem quatro e EUA, Brasil e Japão têm duas cada um. Quanto maior a cidade, melhores escolas e universidades podem ter, com talentos selecionados em um *pool* com as melhores pessoas de toda uma região do mundo. Este é o poder dos *superhubs* que estão empurrando a China para as posições de liderança em quase qualquer tecnologia e setor de hoje.

O conceito de *massa crítica* introduzido por Thomas Schelling define o nível de concentração demográfica para desencadear um processo de qualquer natureza sociológica. A impressionante performance da China é fácil de entender se olharmos que há mais cidades com mais de 10 milhões de habitantes na China do que em todo o continente americano hoje. Isso facilita a escala e cria polos de concentração de massa crítica para produzir colisões criativas e impulsionar inovações em volumes maiores.

Mas pode haver outra maneira de produzir massa crítica e facilitar colisões criativas: usando princípios de aceleração de partículas para concentrar energia em algum lugar, e por algum tempo, com as pessoas, as ferramentas e o dinheiro para acelerar as colisões em pequenos espaços de tempo, como “coliseus criativos”.

Imagem retirada do Núcleo de Estudos e Pesquisas do Senado Federal

Em 2014, 12 capitais brasileiras finalizaram a construção de novas arenas esportivas que podem ser o ambiente perfeito para emular esse nível de concentração de atenção e energia e dar a pequenas capitais como Cuiabá (500.000) e Manaus (2 milhões), no coração da América do Sul a chance de alcançar a massa crítica e o desenvolvimento tecnológico de cidades como Tóquio e Osaka, para acelerar negócios e desenvolver suas economias e regiões, protegendo seu incalculável valor para a vida no planeta. Além disso, ajudar outras cidades do nordeste, como Salvador, Recife, Natal e Fortaleza, a

acumular a massa crítica para desbloquear o potencial das regiões mais pobres do Brasil.

Imagine um *hackathon* imenso acontecendo no coração da Amazônia, alimentado por todas as principais empresas tecnológicas do mundo, em uma Copa do Mundo da Inovação, *startups* e jogos, trazendo massa crítica para um reino de diversidade amazônica, com a missão de desenvolver suas cidades e empresas para proteger o santuário da vida, em que toda vida na Terra também depende, em um Estádio como este e recebendo um prêmio do governador do Estado do Amazonas:

Arena Amazônia - Manaus, AM
Imagem da *internet*
http://www.diarioonline.com.br/esporte/brasil/noticia-416942-arena-amazonia-garante-condicoes-para-o-re-pa.html

É apenas uma questão de preparar o ritual, reunindo os elementos de interface, ferramentas, música, *timing*, jogadores e recompensas. Esta atualização no sistema cultural ocidental para uma versão 2.0 significaria uma grande mudança de paradigma em toda a civilização greco-romana e, para completar, uma grande disrupção dos paradigmas piramidais da administração pública. E isso não é apenas especulação, é um movimento vivo e uma cultura que se celebra anualmente, desde 2008, em um enorme *hackathon* que acontece na cidade de São Paulo:

A *Campus Party* é um evento anual que foi chamado pela Fast Company como: "o maior evento no planeta para conectar ideias e estimular a criatividade. "Innovationpalooza em seu melhor ".

Um ambiente do tamanho de um estádio com 4500 tendas de *camping*, muitos estabelecidos por estudantes e novos empreendedores para dormir,

finalmente, depois de mais uma noite inovando até o amanhecer:

> "Os organizadores da Campus Party assumem os armazéns vazios e até os hangares dos aviões, criando uma placa gigante de petri onde a inovação prospera. A massiva mistura inclui robôs de luta, pufes, tecnologia de ponta, roupões de banho, grandes nomes da tecnologia e ciência e algumas das pessoas mais jovens, mais brilhantes e pioneiras do mundo.
>
> Vivek Dev, diretor de serviços digitais da Telefónica, parceiro global da Campus Party, descreve o evento como "Woodstock para jovens geeks", enquanto visitamos o gigante festival *indoor*. Até onde o olho pode alcançar, jovens futuros líderes tecnológicos de mercados emergentes, ansiosos para fazer a diferença e um nome para si mesmos ao longo do caminho experimentam o poder da colaboração em primeira mão".
>
> "Quando você chega ao evento, você compartilha esta observação. Uma jovem que você nunca conheceu antes diz que escreveu algum código que poderia ser usado para algo assim. Um velho amigo procura na web notícias sobre um sistema similar ao qual ele ouviu falar. Você calcula a porcentagem que você precisaria cobrar. Mais três pessoas começam a escrever outras *features*, conversando indo e voltando em seus teclados.
>
> *Dentro de alguns dias você tem um protótipo. Você coloca sua idéia em uma sala cheia de líderes em vários campos trazidos pelos patrocinadores da conferência. Eles encorajam sua nova equipe a considerar onde mais essa tecnologia poderia ajudar as pessoas a recuperar suas vidas. Você está energizado à medida que você refinou o que há alguns dias era apenas a pergunta, "Por que não?"*"

Campus Party 10, São Paulo, 2016

Esse tipo de atmosfera disruptiva, juntamente com a turbulência social e política, é um sinal de maturação de que o sistema administrativo de todos os estados-nação ocidentais já viveu um ciclo completo de existência, olhando para o epicentro desse processo que começou com a fundação de Portugal como Estado Nação moderno e às grandes navegações que levaram à descoberta do Brasil. Os recentes acontecimentos no Brasil mostram que estamos no limite de uma imensa atualização civilizacional, que separará a história política mundial em dois momentos e unirá o mundo em um único ideal, que é o próprio mundo: Verde, uma cor que simboliza a vida e todos os ideais de saúde e riqueza.

Agora temos uma grande tarefa criativa a fazer: como vamos imaginar e implementar a civilização pós-estado-nação?

#12. Aprendendo a Aprender – ou como consertar o mundo

#12.1. Desescolarização - Como Desenvolver a Inteligência do Seu Filho com Jogos e Histórias

Para entender a Escola, é necessário lembrar o que criou a Escola e o papel das crianças em outras idades. Há pouco tempo, o papel das crianças na economia familiar era muito diferente:

Primeiro, a maioria das pessoas vivia em áreas rurais. O nascimento de novas crianças era sempre uma boa notícia, em qualquer época da história. Ter filhos era considerada a mais importante realização patrimonial em todos os tipos de famílias, pobres ou ricas. Então por que as crianças não são mais o tema mais discutido pelos economistas hoje?

A urbanização, burocratização e industrialização de nossas vidas transformaram essa função das crianças em bancos, fundos de pensão, títulos de ações, seguros de saúde e as famílias foram reduzidas para números cada vez menores. A industrialização e a vida urbanizada fizeram famílias - que antes tinham muito espaço para criar os filhos em fazendas - se encaixarem mais e mais em pequenas caixas de espaço nas cidades. Com isso, os custos de criar crianças aumentou rapidamente e a média de crianças por casal caiu. Se você comparar quantos filhos teve sua avó e sua mãe, você verá que quase sempre este número cai nas últimas 3 ou 4 gerações.

Antes de isso acontecer, uma família com muitos filhos era uma família próspera que sabia que estaria em boas mãos quando a velhice chegasse. Até então, as crianças eram iguais a uma boa aposentadoria. Olhe para algumas partes da Índia e da China e você verá que isso ainda é real para muitas famílias. Como era frequente acontecerem guerras e doenças, as famílias tinham que ter muitas crianças para que uma ou talvez duas conseguissem chegar até a idade adulta e realizassem os sonhos de sucesso de seus pais.

Nas cidades, para ter sucesso no projeto 'paternidade', um casal tinha que tentar uma estratégia diferente: ter um número menor de crianças, para investir mais na educação delas e para que elas pudessem ser bem-sucedidas. Entretanto, como biologicamente as crianças ainda significam o maior trabalho de vida dos pais, a Obra deles, gastar em educação é investir no seu futuro e nunca pode ser suficiente. Não é disso que os bons pais mais se sentem orgulhosos?

Uma das maiores bolhas econômicas que se observa hoje é a bolha do ensino

superior. Avaliada já em 1,4 trilhões (número comparável ao PIB dos estados de Nova York e também de países como Austrália e Espanha), afeta a vida de 44 milhões de indivíduos, com 7 milhões em inadimplência, apenas nos Estados Unidos. É uma bolha produzida pelo descompasso de duas engrenagens de uma máquina que simplesmente não foi ajustada pelos tempos em que vivemos: os métodos de aprendizagem e os métodos de empreendedorismo.

Empreendedorismo é empregar conhecimento para a venda de um produto ou serviço. Aprender é absorver conhecimento útil para o empreendedorismo. Estes são dois movimentos que o conhecimento, como forma de capital, faz na economia para mover dinheiro e bens: *input* > *output*. Mas o empreendedorismo tem mudado rapidamente, enquanto a formação e a aprendizagem mudam lentamente.

Anualmente, famílias e estudantes fazem dívidas para pagar uma educação e um diploma que não garantem empregabilidade. E para pagar a dívida, eles assumem sobrecargas de trabalho que roubam a atenção da família e, a longo prazo, a saúde. Isso nos leva novamente a outras despesas pesadas em família e à uma máquina de dívida que novamente rouba os pais de seus filhos.

E no final, ironicamente, as histórias mais contadas de sucesso hoje são de empreendedores que abandonam as melhores faculdades para iniciar um negócio e se tornarem bem-sucedidos. Então por que esperar para chegar à faculdade para começar a empreender? E por que não usar a interacção entre as crianças e os pais e jogos para capacitar resultados de aprendizagem e empreendedorismo em ambos?

As seguintes ideias são uma estratégia inspirada no método de educação de Maria Montessori para facilitar o *hackeamento* de seus filhos e os hábitos familiares e turbinar o desenvolvimento cognitivo em cérebros de crianças e adultos, gerando diversão e fortalecimento de laços entre filhos e pais, espírito de equipe e prosperidade.

Consiste em uma tabela de sugestões para curadoria e seleção de títulos de jogos para brincar com seus filhos em cada nível de idade, de acordo com os diferentes tipos de inteligência que o filho desenvolve ao longo de sua vida, seguindo os princípios montessorianos. De jogos elementares a simuladores altamente complexos e do nascimento aos 21 anos de jogos que fazem o trabalho de simplesmente permitir que você experimente todas as teorias que você deseja estudar e que, em conjunto, desenvolva seus sentidos e domínio interior sobre eles, incorporando ao corpo o que começou na mente.

O cérebro das crianças está cheio de perguntas que são realmente o que

chamam nossa inteligência a brincar. E esse estado de consciência é onde entramos no modo de **evolução** do cérebro, que começa a se tornar proativo na expansão de suas potencialidades, muito além das fronteiras da sua vida diária. O jogo libera a nossa imaginação e nos ajuda a explorar, a crescer os nossos universos, experimentando sinapses que nunca aconteceram antes, desafiando o que entendemos como verdade e realidade. Os jogos são aceleradores de partículas para o seu crescimento.

Pense em títulos de jogos igualmente a títulos de filmes, e na sua coleção ou biblioteca como banco de conhecimento ou patrimônio cultural (para *geeks*) que pode ser a fonte de inspiração para infinitas criações e negócios.

- Zero a 3 anos

- Brinquedos.

- 3 a 5 anos

- brinquedos;
- jogos modulares.

- 5 a 8 anos

- brinquedos;
- jogos modulares;
- esportes;
- jogos sociais;
- video games
    - jogos 2D de concentração.

- 8 a 11 anos

- brinquedos;
- jogos modulares;
- esportes;
- jogos sociais;
- jogos clássicos de tabuleiro
    - Banco imobiliário (Monopoly);
- video games;
- jogos 2D de concentração.

- 11 a 13 anos

- jogos modulares;
- esportes;
- jogos sociais;
- jogos clássicos de tabuleiro;
- Banco imobiliário (Monopoly);
- video games;
- jogos 2D de concentração;
- simuladores.

- 13 a 15 anos

- jogos modulares;
- esportes;
- jogos sociais;
- jogos clássicos de tabuleiro
- Banco imobiliário (Monopoly);
- tabuleiros de estratégia;
- RPGs;
- video games
    - simuladores,
    - estratégia,
    - RPGs,

- 15 a 18 anos

- jogos modulares;
- esportes;
- jogos sociais;
- jogos clássicos de tabuleiro
    - Banco imobiliário (Monopoly);
- tabuleiros de estratégia;

- RPGs;
- video games de
    - simuladores;
    - estratégia;
    - RPGs;
    - narrativas;
- Jogos de empreendedorismo
    - #AJOGADA;
- Ferramentas básicas de desenvolvimento e design de jogos e *software*

    - *Unity*

- 18 a 21 anos

- jogos modulares;
- esportes;
- jogos sociais;
- jogos clássicos de tabuleiro
    - Banco imobiliário (*Monopoly*);
- tabuleiros de estratégia;
- RPGs;
- video games de
    - simuladores,
    - estratégia,
    - RPGs,
    - narrativas,
- Jogos de empreendedorismo
    - #AJOGADA,
        - Tornar-se desenvolvedor/arquiteto de *software,*
        - *Startup* Enxuta;
- Ferramentas básicas de desenvolvedor
    - *Unity,*
        - Tornar-se um designer de jogos,
            - 2D,
            - 3D;
    - Desenvolvimento de software
        - html5;
        - JavaScript;
        - Python;
        - Java;
        - Ruby;
        - PHP.

O objetivo desta estratégia é começar a desenvolver, a partir da inteligência espacial de uma criança até a linguística de um adulto, o domínio da física à metafísica, passando por um espectro completo de tipos de inteligência, sem obrigar necessariamente a uma desescolarização literalmente.

Ao se tornar um escritor em qualquer um desses idiomas, como *Web*, Java, C, html5, Android ou desenvolvimento de *iOS*, qualquer jovem adolescente pode começar a ganhar dinheiro com *freelas on-line* na *web*, aprendendo a implementar e administrar projetos.

Em vez de começar a faculdade aos 18 anos, as crianças podem estar publicando jogos, abrindo um negócio inovador ou viajando o mundo trabalhando de qualquer lugar. Claro que eles também podem ir para a faculdade, mas para aprender, não por empregabilidade. Não há nenhuma maneira de este filho ter dificuldades financeiras se ele aprender como programar desde jovem.

Na Era da Informação, no final das contas, todas as competências humanas convergem para a competência da inteligência linguística. Tal como os advogados ganham dinheiro porque sabem como codificar e vender contratos, os economistas codificam e vendem planilhas, músicos codificam e vendem ritmo e melodias, médicos codificam e vendem tratamentos químicos. Se no nível atual de desenvolvimento ainda há apenas 43% da população humana com acesso a *internet* e dispositivos de *smartphone*, os próximos quase 4 bilhões de usuários da *internet* exigirão muito mais código do que tudo o que foi desenvolvido até agora. Com a revolução que vem da *Internet* das coisas, existe uma demanda garantida para centenas de milhões de programadores no futuro.

Por definição, uma bolha é alguma forma de acumulação sem base ou estrutura subjacente que a torne estável, como uma pessoa fora de forma. Não podemos dizer que uma pessoa está fora do peso apenas com base em seu peso, mas por quanto deste é constituído de músculos, órgãos, ossos e gordura. Podemos deixar explodir bolhas ou podemos construir músculos e tendões para levantar o corpo sob a riqueza energética das gorduras. Aqueles 44 milhões de estudantes em dívida, virtualmente, podem ser os fundadores de 10 milhões de novos negócios que podem liderar a nova geração de empresas, reunindo pessoas com o mesmo problema e propósitos para desenvolver e construir equipes e estruturas de planos de negócios que devem superar suas taxas crescentes de dívida e juros do banco. E, em alguns anos, pode dar-lhes opções que avaliam suas habilidades melhor do que o mercado de trabalho e possivelmente zerar a dívida em menos da metade do tempo planejado. A gamificação do negócio pode, parcialmente ou totalmente, poupar as crianças de anos de escolarização traumática, chata e improdutiva, indo direto ao que interessa.

Uma dieta bem escolhida de brinquedos, jogos, livros, atividades e simuladores, é alimento para o cérebro e, ao mesmo tempo, interfaces e catalisadores da aprendizagem humana, conexão humana e empatia. Também trazendo a *contação de histórias,* representam uma arte tribal perdida que foi capaz de unir pessoas e construir identidade de grupo e sabedoria comum por milênios. Precisamos recuperar a arte de contar histórias e jogar em família, porque essa é uma sabedoria em falta que está fazendo tudo ir mal com o mundo. No coração da questão mora outro problema socioeconômico que é mais doloroso quanto mais rica e desenvolvida é a sociedade, o problema da previdência, do

envelhecimento da população, da baixa fertilidade e do declínio populacional humano:

Alguns dos países mais industrializados do mundo, como Japão, Alemanha e Suíça, estão observando um forte declínio demográfico e veem previsões da população diminuir entre 7,5% a 15% até 2050. Isso é chamado por alguns como "suicídio demográfico", ou "bomba de despovoamento", ou "a maior questão do nosso tempo". Com uma crescente população imigrante aumentando a pressão migratória, o problema se torna ainda mais complexo, porque em algumas décadas, espera-se que essas populações se tornem minorias em suas próprias terras se nada mudar agora. Uma declaração específica do primeiro-ministro da Hungria, Viktor Orbán, coloca: "A questão das próximas décadas é: continuará a Europa pertencendo aos europeus?"

Mas a minha pergunta é: seria coincidência que isso esteja ocorrendo nos países mais ricos e industrializados do mundo? Por que isso está acontecendo e o que pode ser feito para evitá-lo?

Não é coincidência que as áreas de maior renda tenham menor taxa de fertilidade do que as áreas de menor renda. Não apenas os vetores socioeconômicos estão agindo sobre isso, mas também a maneira de educar as meninas. Além disso, criar filhos é simplesmente mais fácil e barato em áreas com mais abundância de capital humano, como ajuda comunitária de vizinhos e trabalhadores interessados em cuidar de crianças. Lugares como o Japão ou a Suíça estão muito acima da média global da renda, e, portanto, estão localizados em áreas onde há mais abundância de dinheiro e escassez de mão-de-obra do que a média global. Isso coloca mais pressão em famílias individuais que terão que cuidar de suas crianças com baixo apoio comunitário e alto preço de educação e de outros serviços necessários que as crianças precisarão constantemente até certa idade. Em algumas circunstâncias, isso torna a criação de um filho algo inviável economicamente.

E por que o principal componente dos custos envolvidos na criação de um filho é normalmente a educação, seja menor ou maior?

Bem, porque a escolarização burocrática-industrial simplesmente inflaciona o custo da aprendizagem das crianças, enquanto assegura principalmente o correto ajuste do filho para a classe social onde aonde se ajustar. O que significa que: as pessoas mais ricas gastam muito com a escolarização porque a escola é mais do que a educação. É um **símbolo de *status*** exclusivo e caro. Como um carro de luxo. Mas nem todo mundo precisa de carros de luxo, certo?

Bem, a educação burocrática é apenas metade do problema. Ele resolve apenas

o problema que é deixar as crianças em algum lugar, enquanto a mãe e o pai trabalham para pagar a escola. O outro problema é: por que a mãe e o pai precisam trabalhar tanto?

Além de pagar uma boa escola para seus filhos, mãe e pai também pagam por seu plano de saúde e gostam de economizar dinheiro para o futuro para pagar a faculdade de seus filhos, sua própria aposentadoria e outros confortos ou investimentos. Então, ambos trabalham em uma corporação para fazer esse salário e pagam pela educação e estudos de seus filhos.

Existe uma maneira alternativa de resolver esses problemas e necessidades familiares?

Sim. E é muito legal e perto de sem custos em comparação com os seus benefícios. Porque pede que os recursos existentes sejam usados de maneira diferente. Embora nos peça que façamos mudanças profundas de hábitos e concepções de vida que podem ter centenas de anos. De qualquer forma, você deve lembrar que não é apenas uma escolha. A Era da Informação ainda está espalhando suas mudanças estruturais como paradigma de trabalho de mercado para mercado, e esta onda de mudanças está muito longe de ser concluída ainda. Em algum momento, todos serão forçados a entrar no próximo paradigma da economia: a economia criativa. E essa transição reduzirá muitas corporações de hoje e terminará com muitos milhares de postos de trabalho. A robótica também causará muito dano, além do trabalho de todos os grandes dados e algoritmos que já estão matando muitos milhares de empregos no varejo. Todos seremos obrigados a criar nosso próprio trabalho e nossa própria escola e esse é o desafio deste século.

Esta transição criativa de carreira exigirá que você descubra sua identidade e crie autoridade com sua Obra. E aqui vem a luta. Nem todo mundo está pronto para um despertar existencial. Nem todo mundo está pronto ou tem a coragem de tomar a pílula vermelha. Mas evitar isso é evitar o inevitável. No Japão, um exemplo extremo desse problema, relacionado a essas mesmas causas, é observado e atacado com políticas de Estado com envolvimentos de um ministério do governo federal, com muito pouco sucesso: *Karoshi* é o nome da "morte por excesso de trabalho" e está se tornando uma questão social devido à cultura japonesa de trabalho ininterrupto. Os trabalhadores não só tendem a trabalhar mais horas do que pede o contrato. Eles também tiram apenas 48,6% das férias que tem direito. O Japão não está apenas tomando a pílula azul. Está tomando uma overdose de pílula azul. E essa é a maneira perfeita de fazer de maneira errado o que o professor Domenico De Masi ensina: os trabalhadores japoneses estão desperdiçando seu precioso tempo com uma repetição estúpida, enquanto eles poderiam começar empreendimentos tecnológicos

inovadores e/ou fazer bebês.

Mas, felizmente, uma nova dinâmica de interações familiares pode vir a partir de novas tecnologias e métodos para interações entre crianças e adultos e co-aprendizagem. Graças à ubiquidade da computação móvel, vivemos em momentos em que os brinquedos mais poderosos, sofisticados e perspicazes estão disponíveis para você e seus filhos. E eles são exatamente o que você precisa para se reinventar diariamente em sua casa, trabalho ou empresa e, vou mostrar-lhe como.

#12.2 Seu Cérebro, em Jogo

Existem 5 faixas descobertas de ondas cerebrais que ocorrem durante diferentes momentos da vida e do dia. Eles são, desde o mais alto [100Hz para 0Hz] ao mais baixo:

Gamma - Meditação / Reprodução / Fluxo
Beta - Vigília/ Trabalho
Alfa - Relaxando / Sonhando acordado
Theta - sono REM
Delta - sono profundo

Frequências cerebrais e seus efeitos em quantidades: muito, muito pouco, ótimo e como aumentar. https://mentalhealthdaily.com/2014/04/15/5-types-of-brain-waves-frequencies-gamma-beta-alpha-theta-delta/

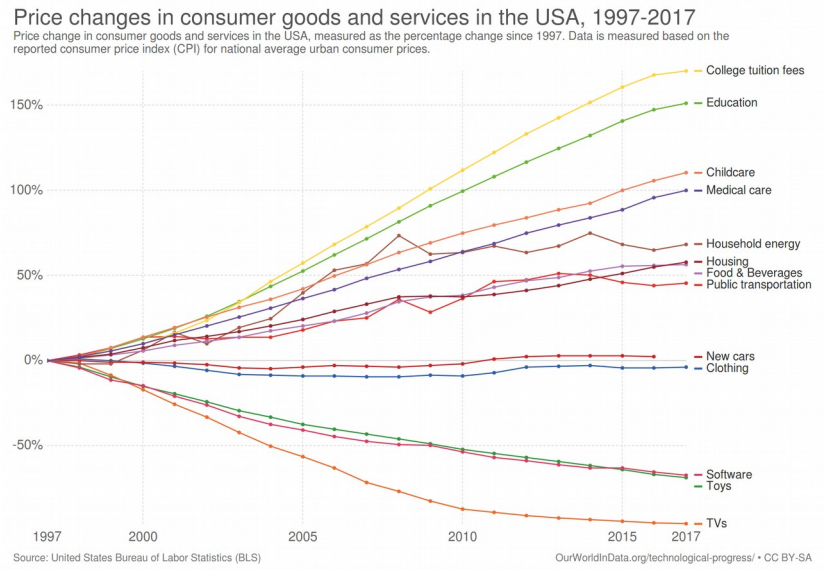
No entanto, a nossa melhor faixa de desempenho acontece quando entramos nas ondas Gamma onde entramos na onda favorita de funcionamento do cérebro, o que já conhecemos como **Fluxo**.

Para o cérebro, aprender ou jogar é o mesmo. Ele entra no "modo criança", um modo que desenvolve o DNA através de genes de ativação imediata (IEGs) que são responsáveis pela improvisação de respostas a situações aleatórias, investigações, inovações, *ah-has!* e desenvolvimento de habilidades para a vida. Esses genes ativam sinapses inéditas, como novas partes de você nascendo ali.

O "modo criança" é a onda cerebral quando você está aprendendo, brincando, dançando, tocando uma musica, escrevendo, quando se vê exposto a um desvio

aleatório de suas rotinas diárias para descobrir uma nova rua por onde nunca passou. Quando você atravessa a linha do conhecido para o desconhecido, você chama do seu cérebro todo o apoio de hemisférios e lobos. É quando deixamos as ondas Beta (modo chato) para Gamma. O "modo chato" é quando você está fazendo coisas burocráticas ou repetitivas que não dão significado para sua vida nem desafiam seu cérebro para suas ondas Gamma, ou as **ondas Gamer**. Mas isso não significa que você não pode fazer as coisas repetitivas e chatas mais divertidas e criativas. Existem muitas ferramentas disponíveis para resolver precisamente esse problema hoje. Ficar com seus filhos, desafiar-se em algo que vocês dois podem aprender juntos é, na verdade, deixar-se crescer e pegar carona no *barato* de suas ondas Gamma, um estado de ser que estamos todos familiarizados, mas começamos a perder o contato quando entramos na vida adulta. Mas todos podem acessá-las se permitir brincar.

#12.2.1 Espaço Criativo - Como Tornar Sua Casa a Melhor Escola e o Melhor Escritório



O ideal de educação de Maria Montessori era sobre o interesse voluntário e espontâneo sobre o conhecimento. Então, ela enfocou sua abordagem na preparação dos ambientes de aprendizagem onde as crianças seriam estimuladas a mergulhar sobre brinquedos, ferramentas, livros ou jogos interessantes sobre esse universo particular.

O ensino não escolarizado e a descorporativização do trabalho, em conjunto, trazem novas necessidades que combinam muito com o grande problema na mudança do modo de vida piramidal para a vida em rede: no século anterior, aprendemos a viver em casa e trabalhar e estudar. Agora, estamos trazendo de volta ao lar as melhores ferramentas e princípios que exploravam as fábricas e as universidades que costumávamos fazer.

Mas isso não é tudo: ficar em casa também é desistir da disciplina de ter um chefe e trabalhar em tempos pré-definidos por contrato. Trabalhar em casa também significa construir sua própria rotina, ou aceitar não ter nenhuma.

É por isso que organizar o plano base da sua casa para os objetivos da sua vida é

tão importante. E deve ser feito de forma séria como Henry Ford pensava nos planos de base da fábrica.

Este processo faz parte de um treinamento de finanças pessoais que eu aplico com meus clientes e é chamado de *Zen Tralha*. Ele consiste em um sábado completo, ou um fim de semana, de trabalho sobre os modelos daqueles *reality shows* de televisão "*Pimp My Ride/House*" com comparações antes e depois do processo.

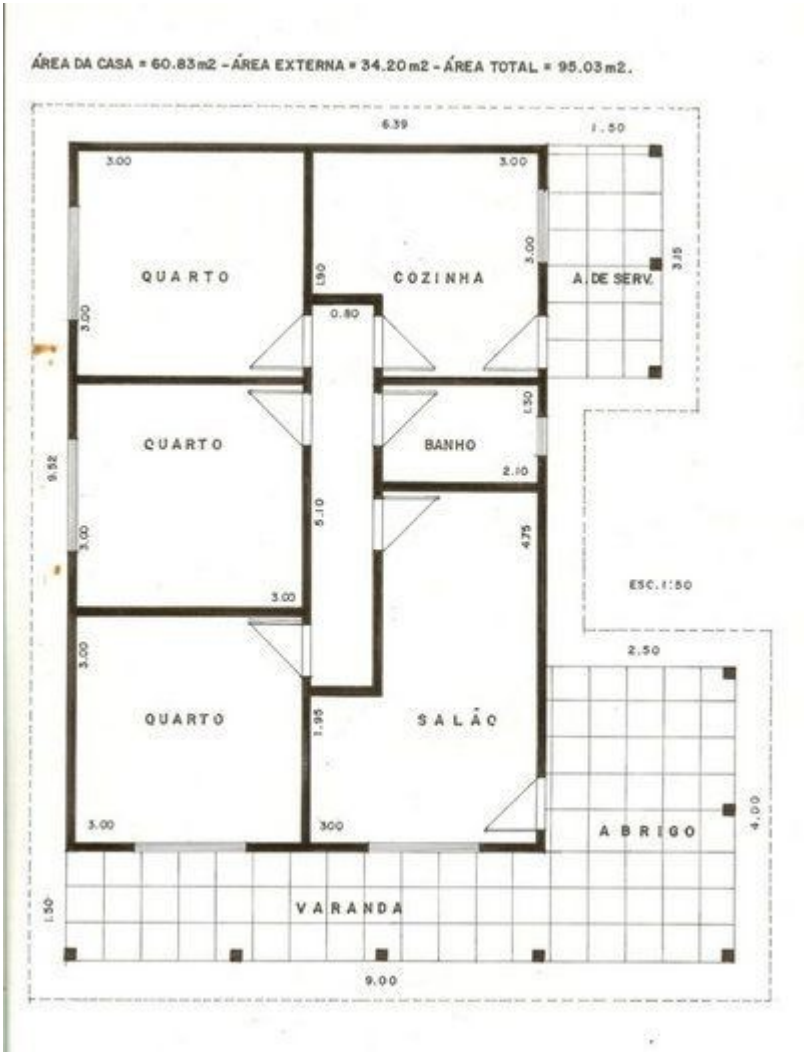
Desenhando planta base da casa em um quadro e criando pequenos lugares para cada dimensão de sua vida para desfrutar de acordo com seus tipos de singularidades. Além disso, acompanhando coisas em torno da casa, classificando o que é um bem e o que é tralha (lixo, material sem propósito ou responsabilidade). E então, encontrar um lugar ou projeto que empregue melhor esse objeto, ou apenas delegar, dar ou vender as coisas que não estão sendo empregadas em nada, de acordo com o processo GTD.

Colocar esses princípios no planejamento de um espaço residencial, planejado ou adaptado para ser um Espaço Criativo, é criar um espaço planejado para inspirar, dar *insights*, e ser prático. E isso ajuda você a fazer as coisas.

A aplicação do Zen Tralha começa com:

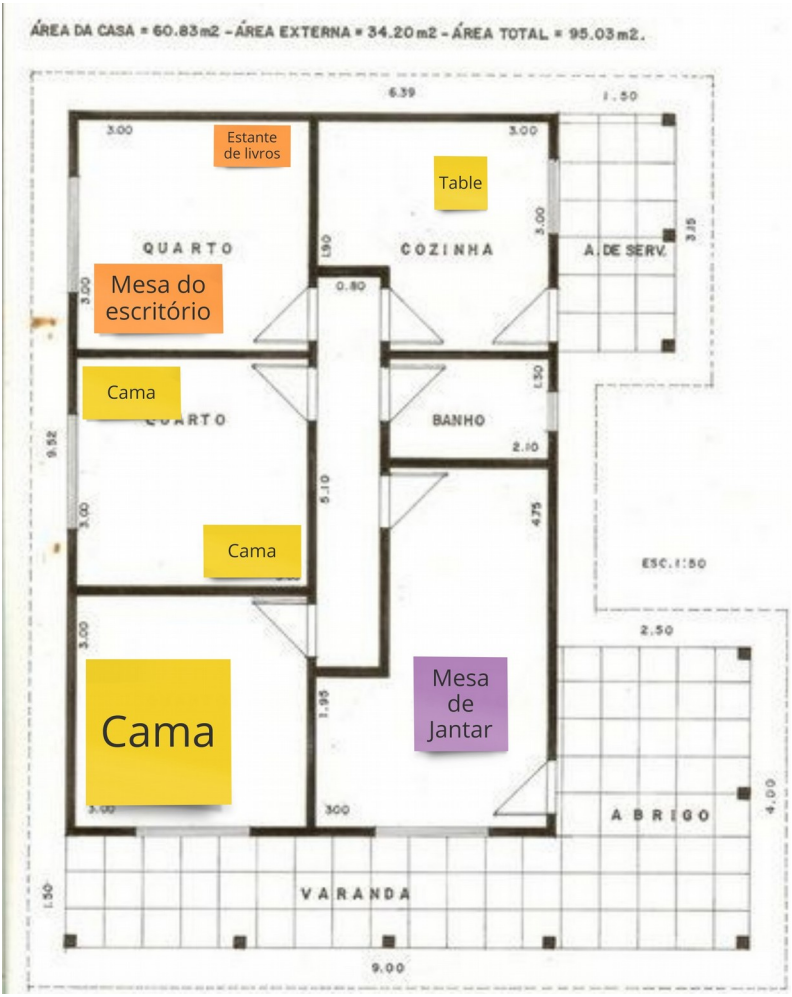
Passo 1

Desenhe ou imprima a planta baixa de sua casa.



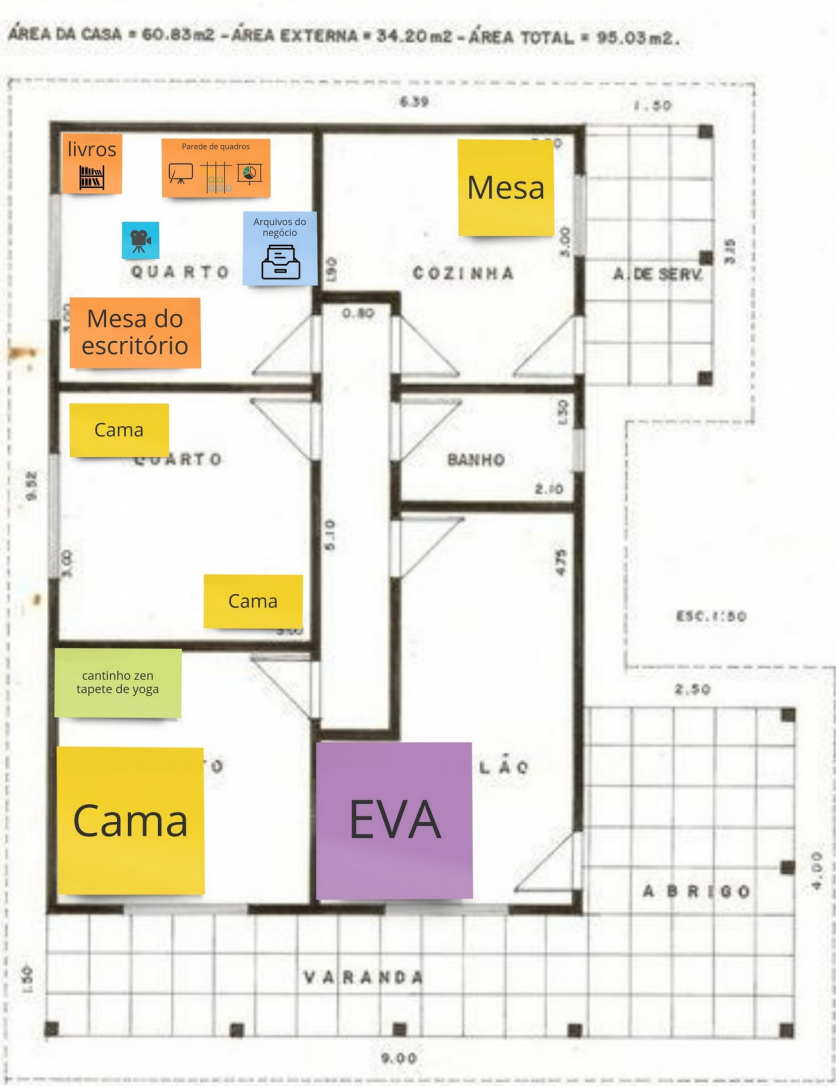
Passo 2

Represente todos os objetos importantes com um papelzinho.



Passo 3

Brinque de mudar seus lugares e encontrar melhores lugares para os objetos. Insira novos objetos, representando todas as camadas da mandala.

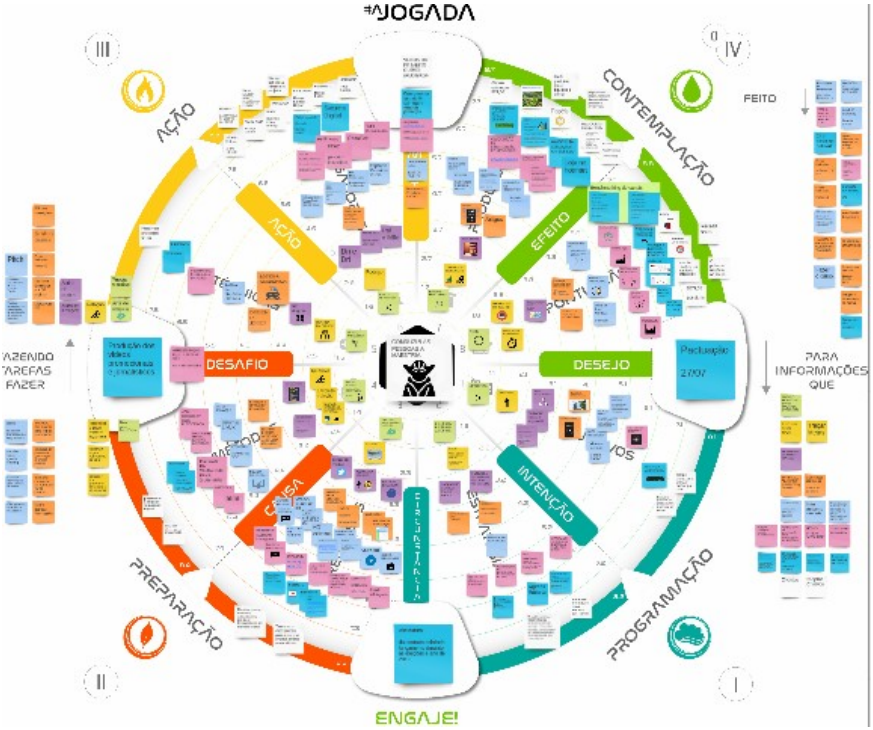


Neste exemplo acima (baseado num experimento com a casa de uma amiga), a casa é usada por uma família com duas crianças pequenas. Mudamos o *layout* da sala ao trocar uma mesa de jantar não utilizada na sala de estar por um *tatame* EVA necessário para crianças pequenas brincarem enquanto eram vigiadas pela mãe da cozinha. O quarto ganhou um tapete de yoga no *cantinho* zen - um lugar para cuidar do corpo e da mente. A mesa na cozinha cresce para acomodar melhor o almoço e o jantar, e o escritório ganha um arquivo para documentos empresariais, um equipamento de câmera para gravação de aulas *on-line* e a criação de um espaço de informação (um quadro na parede) para que o proprietário possa visualizar o plano-mestre e os principais objetivos de sua Obra.

As mudanças seguem a principal estrutura financeira, estratégia e objetivos da mandala da proprietária de camada a camada, de acordo com a mandala e as planilhas:

Verde - 1ª anel - canto Zen.
Amarelo - 2ª anel - canto Zen, cozinha e tatame EVA.
Roxo - 3ª anel - tatami EVA na sala de estar.
Laranja - 4ª anel - placas de parede, mesa de trabalho.
Azul - 5ª anel - arquivo para documentos comerciais.
Rosa - 6º - NA.
Azul Marinho - 7º - a câmera para aulas *on-line*
Branco - 8º - NA.

Nesse exemplo, apenas a associação coletiva e os clientes não tinham seu próprio espaço separado de casa, por razões óbvias: acontecem em outros espaços coletivos ou *on-line*, neste exemplo.



Em outros casos, a sala de estar pode tornar-se um espaço de *coworking*, uma sala de jogos, uma sala de aula virtual, uma sala de reuniões ou todos juntos, de acordo com o caso. A maioria das casas que vejo subutiliza sua sala de estar porque esse era o lugar onde as gerações anteriores desenvolviam suas relações sociais e familiares. Mas as gerações atuais se socializam no ciberespaço e se socializam de diferentes maneiras. Esse espaço é, na maioria das vezes, um enorme capital inutilizado mantido ocioso, mas que deveria estar trabalhando para a família e não o contrário, com a família trabalhando e estudando para mantê-lo ocioso. Espaços de sala de estar deveriam, pelo menos, ser mais multiuso.

Passo 4

Implementar as mudanças físicas e contemplar os resultados.

A informação consome atenção, tempo e energia. Por isso, seja sempre seletivo sobre as coisas e as fontes de informação que você está deixando entrar no seu Espaço Criativo.

O objetivo disso é eliminar o que não contribui para projetos de família e gerar abertura de espaços para o que é útil e naturalmente flui dentro da família seguindo uma regra simples: menos é mais. Menos coisas, mais foco. Mais foco, mais resultados.

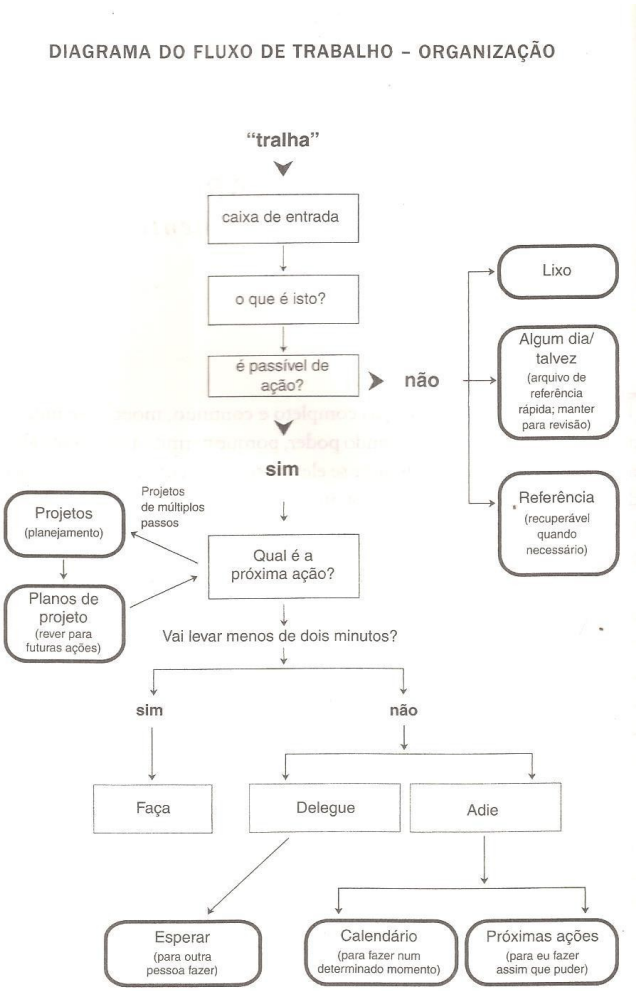


Imagem da *internet*
http://www.calldaniel.com.br/blog/entendendo-o-fluxograma-do-gtd

A palavra portuguesa *criança* tem o mesmo radical das palavras *criar* e *Criador*, mas isso não é apenas uma semântica. As crianças estão mais próximas do dom da criatividade porque já possuem inovações em estado latente no *biosoftware* de suas células e as soluções para problemas que ainda nem vemos.

Um Espaço Criativo é uma ferramenta que ajuda a desescolarizar crianças e reduzir os custos de criá-las. Economizar o dinheiro de uma escola privada e

investir em uma coleção de livros e jogos para o seu espaço criativo pode gerar resultados muito mais impressionantes para a educação de seus filhos e empreendedorismo infantil do que os melhores professores e as melhores escolas podem dar. Tudo o que precisamos é apenas observar e ajudar estas inovações a encontrar seu lugar na sociedade, não interferindo em suas direções, mas dando-lhes um senso de recompensa pela disciplina no esforço honesto para descobrir, alcançar, entender e resolver problemas.

A economia criativa luta com a economia repetitiva por este espaço crítico para existir. Nisso, também tem que lutar para se colocar em horários e rotinas já sob pressão para alcançar metas agressivas. Como parar a locomotiva industrial para corrigi-la e atualizá-la? É por isso que a maioria das mudanças ocorre apenas depois que este trem descarrila, isto é, somente quando as coisas ficam realmente ruins que as pessoas efetivamente param para ver o que estava errado o tempo todo e bem na frente de seus olhos, mas que não podiam ver, cegos pela pressa dos objetivos e horários. Infelizmente, como o tempo já passou, isso ocorre dentro do hospital, quando o preço da reflexão é o mais alto.

Para escapar deste acidente, temos que deixar de ser reativos e começar a ser proativos, bem como programar o horário e o espaço físico no escritório para refletir, contemplar e pensar novamente, atualizar o sistema e calibrar o cavalo de ferro do trem. Esta é a incorporação dos princípios de Agile no famoso Toyotismo, a administração japonesa que puxou a revolução industrial na era pós-guerra.

Nos níveis macroeconômicos, hoje a economia cancela financeiramente as crianças, porque sua arquitetura financeira ainda está em forma industrial. Converte a energia futura em dinheiro imediato e ganhos de carreira, abandonando o ciclo de vida para uma vida profissional, porque o capitalismo industrial avançado está subestimando a importância crítica do filho como um bem econômico e político para o progresso e a estabilidade sistêmica. A era industrial e o estilo de vida urbano substituíram o papel da comunidade na educação de crianças pelo mercado, mas este só está interessado no que esse garoto pode consumir agora, não em que tipo de cidadão ou ser humano esse garoto será em dez ou vinte anos depois. Além disso, ainda não pode ver essa criança com os olhos de um investidor. Esta é a lógica tóxica e piramidal de servidor-cliente que molda seu filho para obedecer, para atendê-lo e ser um consumidor passivo, mas a economia criativa vai chamá-la para a rede para brincar *peer 2 peer* como cliente + servidor, por exemplo. Está chamando sua casa para não apenas ser uma planta de consumo da produção industrial, mas para também produzir sua própria energia (com painéis solares), reciclar sua água e seus resíduos, produzir seus próprios fertilizantes, cultivar sua própria

comida, colaborar, compartilhar, inovar, perturbar, tomar a *red pill* etc. No século XXI, o salto - o *zeitgeist* - é convidar Taylor, Ford, Toyoda e outros grandes visionários da administração para um jantar na sua sala de estar para jogar Poker, jogos de tabuleiro, cartas, RPGs, *Nintendos*, *Playstations* e *Xboxs,* e transformar sua casa numa planta de inovação, um laboratório de criação, uma fábrica, um estúdio criativo. Além disso, transformar você mesmo em uma marca e em um negócio. Transformar também seus filhos em seus professores espontâneos que continuam perguntando "por que, por que, por que", ensinando e lembrando que o princípio da sabedoria é questionar, duvidar, ser curioso, estar vazio, nunca assumir que você já conhece o suficiente ou demais, porque o momento em que acontece isso é também quando alguém concorda e aceita a decadência.

#12.3 Arquétipos e Teorias de Múltiplas Inteligências

Imagem da *internet*
https://medium.com/fhsaplang/todays-education-system-friend-or-foe-bc1135e4354d

Devido à **padronização** industrial, a escolaridade normal simplesmente não pode ativar a maioria das competências humanas. Também não devemos esperar que isso aconteça. Os melhores alunos são aqueles que vêem o mundo como a melhor escola. No entanto, em 1983 foi proposta por Howard Gardner uma teoria de inteligências múltiplas que nos ajuda a pensar sobre como pensar um espectro mais amplo de experiências para desenvolver diferentes tipos de inteligência e conectá-los:

O trabalho de Gardner foi um desenvolvimento de suas experiências com duas populações diferentes que ele assistiu: vítimas de AVC e crianças em desenvolvimento cognitivo. Observando-os, Gardner propôs um critério interessante para conceber o que é uma "inteligência" e 9 tipos dela.

Critério:

1) o potencial de isolamento cerebral por danos cerebrais,
2) seu lugar na história evolutiva,
3) a presença de operações principais,
4) suscetibilidade à codificação,
5) uma progressão de desenvolvimento distinta,
6) a existência de idiota-sábios, prodígios e outras pessoas excepcionais,
7) apoio da psicologia experimental, e
8) apoio de achados psicométricos (Gardner, 1999a).

Tipos de Inteligência:

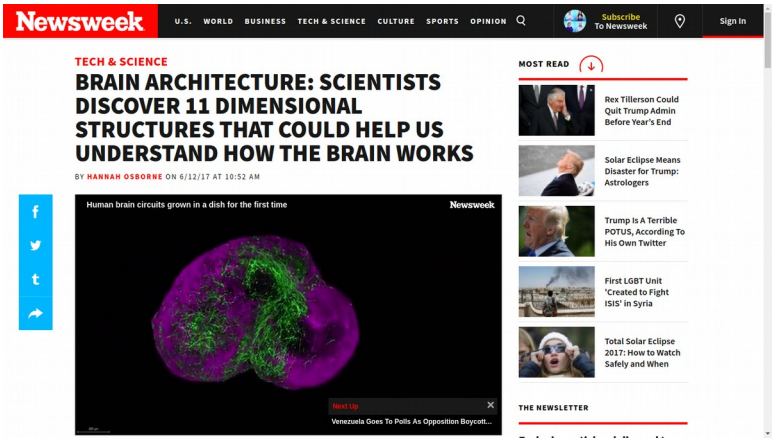
1 Musical-rítmica e harmônica
2 Visual-espacial
3 Verbais linguísticos
4 Lógica-matemática
5 Corporal-cinestésico
6 Interpessoal
7 Intrapessoal
8 Naturalista
9 Existencial

A visão de Gardner propôs uma alternativa às métricas únicas do QI para o conceito de inteligência. Ele talvez tenha antecipado ou mesmo ajudado a permitir a transição para uma economia multidimensional (ludonomia), com sua visão de um cérebro de 9 núcleos independentes de inteligência. Sua idéia de cérebro propõe que este seja como uma casa com 9 residentes independentes que deliberam seus problemas na montagem. Cada um também pode ter um desenvolvimento independente um do outro e eles têm o mesmo potencial para ser ou não bem desenvolvido, ser genial ou estúpido.

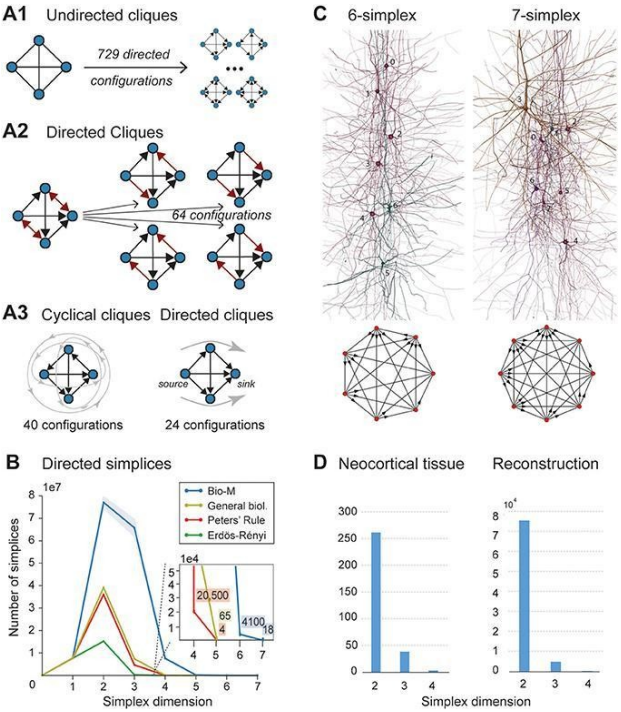
Seu modelo é útil para mostrar-nos como os diferentes jogos têm potencial diferente para desenvolver diferentes tipos de inteligência. Hoje, há muitos jogos para desenvolver cada um dos tipos. Os jogos de guitarra e banda desenvolvem inteligência musical, enquanto jogos de tiro e esportes ajudam a

desenvolver a inteligência visual e espacial. Também existem jogos e ferramentas gamificadas para desenvolver habilidades linguísticas e aprender outras línguas. Já os jogos de estratégia ajudam a desenvolver inteligência lógica e matemática. Jogar esportes e jogos de dança ajudam a desenvolver a inteligência corporal-cinestésica e bons jogos multiplayer e RPGs têm potencial para desenvolver habilidades interpessoais e habilidades intrapessoais. Jogos de construção de cidades e cenários e jogos de sobrevivência, como *Sim City*, *Minecraft* e *Banished*, ajudam a desenvolver noções de inteligência naturalista. Os de simulação de vida, como *The Sims, Second Life* ou mesmo jogos "Oráculos" como *I-Ching*, nos dão experiências para desenvolver a inteligência existencialista.

Muitos anos após o trabalho de Gardner, em 2017, foi divulgada uma nova pesquisa disruptiva na publicação *Frontiers in Computational Neuroscience*, que revela um modelo de cérebro de 11 dimensões possíveis, habitadas por múltiplas geometrias complexas possíveis.



https://www.newsweek.com/brain-structure-hidden-architecture-multiverse-dimensions-how-brain-works-624300



https://www.newsweek.com/brain-structure-hidden-architecture-multiverse-dimensions-how-brain-works-624300

De acordo com Kathryn Hess, "um dos mistérios fundamentais da neurociência: o vínculo entre a estrutura do cérebro e a forma como ele processa a informação". Essas concepções multidimensionais emergentes de como o cérebro funciona nos ajudam a ter uma visão fantástica de como o cérebro e a inteligência evoluem.

Esse salto disruptivo de consciência lembra o salto entre a Idade Média (2D) e as perspectivas do renascimento com a arte (3D).

Arte medieval x Arte Renascentista

Parece que estamos, de alguma forma, deixando outra idade-média hoje, para um novo renascimento 4D - a renascença do jogo. Esses estudos nos ajudam a entender por que a escola é tão chata e por que muitas crianças são diagnosticadas com TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade), uma lista que o Brasil lidera, para o benefício de muitos laboratórios farmacêuticos:

Porque elas não têm déficits de atenção. O que elas realmente têm é um **superávit de inteligência**, e uma abordagem 2D do conhecimento é chata demais para mantê-los interessados.

Outra história reveladora sobre as relações de geometria 4D dimensional com a natureza mental é o caso da famosa psicóloga brasileira, a terapeuta ocupacional Nise da Silveira, que em 1954 observou a freqüência de formas de mandala, ou as obras de seus pacientes esquizofrênicos (curiosamente, a mesma doença que John Nash foi diagnosticado), e escreveu cartas ao Dr. Carl Gustav Jung, (pai do conceito de inconsciente coletivo), que a respondeu e estimulou a mostrar seu trabalho no II Congresso Internacional de Psiquiatria, em 1957, em Zurique. Nise é creditada em um imenso legado para a Humanidade, que humaniza o tratamento das vítimas de males mentais, que antes eram objetos de abandono e vítimas de tratamentos agressivos.

A Arte dos pacientes de Nise da Silveira

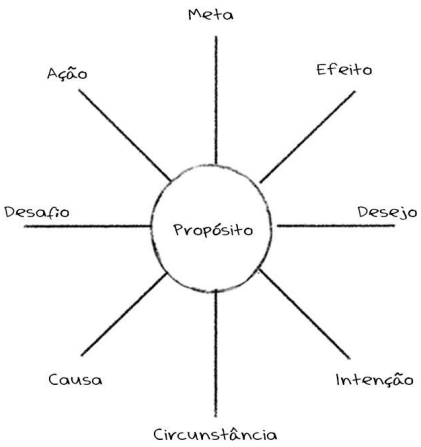
Uma experiência simples pode mostrar-lhe como os modelos hipergeométricos (modelos de 4D ou mais dimensões) podem abrir os portões do inconsciente e podem acelerar a absorção do conhecimento:

#12.3.1. JET READING - Leitura a Jato:

Essa técnica sozinha **é a coisa mais importante que quero dar a você neste livro**. Este ritual simples de como abordar um livro ou estudo é a chave mágica para abrir o poder criativo de sua mente e turbinar suas habilidades de aprendizagem. Domine esta técnica e você sentirá ilimitado.

Ela é uma mistura de técnicas como Photoreading®, de Paul R. Scheele, e *Mindmapping* com a abordagem #AJogada, que desenvolvi para organizar melhor meus estudos:

Passo 1: Desenhe em um caderno, papel ou placa a Matriz Espelho do subcapítulo (1.2)



Passo 2: Ajuste *timers* (de 15 a 45 minutos) para terminar o quebra-cabeça, dependendo do tamanho e complexidade dos livros.

Passo 3: escreva em um papel quais são os problemas que você precisa para resolver ou assuntos para aprender como seu efeito desejado.

Etapa 4: selecione na sua biblioteca alguns livros relacionados a esses assuntos ou problemas. Por exemplo: aprendendo codificação Html. Ou aprender Html e criar um site.

Etapa 5: Comece a leitura a jato deles junto com os *timmers*.

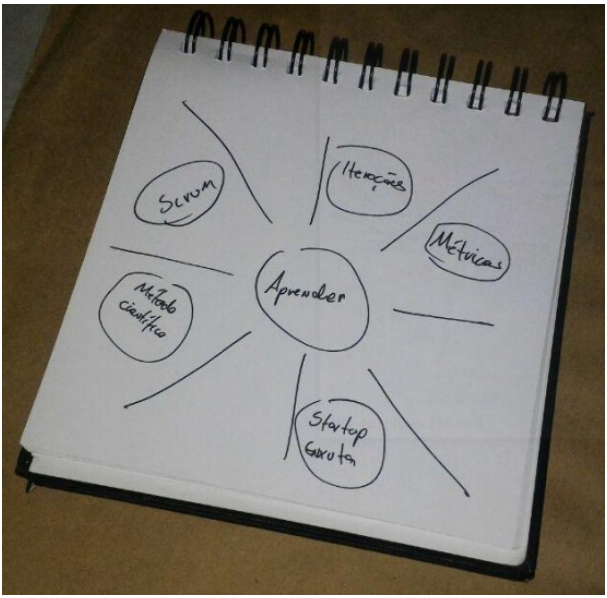
Como ler a jato:

1. Dê uma olhada profunda na frente, no verso e índice do livro.

2. Dê uma visão rápida a todas as páginas sem ler nada, apenas tentando familiarizar-se com o conteúdo do livro e sentir espacialmente sua arquitetura de informação antes de avançar em partes específicas.

3. Dê novamente uma vista em todas as páginas, tentando pegar palavras-chave principais. Assim, comece a preencher o quebra-cabeça com suas principais palavras-chave, respondendo questões-chave do seu problema, como *quem*, o *que*, *para*, *como*, *com*, *quando*.

4. Repita este processo, lendo a jato o texto para frente e para trás, quantas vezes forem necessárias para preencher o quebra-cabeça.



Quando se familiarizar com esta abordagem, este processo de leitura contemplativa e objetiva o dará o poder de radiografar sua biblioteca de livros e usar os quebra-cabeças como uma forma de conectar peças de conhecimento com coisas úteis que solucionam problemas reais. Pode-se perceber, também, como realmente fica muito mais fácil, natural e interessante para sua mente abordar a leitura quando o cérebro vê no livro as peças de um quebra-cabeça que sua inteligência espacial deseja completar. Isso mostra que seu cérebro é capaz de muito mais do que a abordagem linear de leitura com apenas 2 dimensões. Com a ajuda da matriz 4D, grandes livros tornam-se fáceis e engraçados de estudar e até mesmo as narrativas podem ser instaladas na matriz do espelho, como uma espiral de eventos na vida dos personagens. Se você investir o tempo para organizar sua biblioteca de livros em assuntos e blocos, você sentirá sua mente fritar de possibilidades de como se encaixar todas essas peças em novas teorias, projetos, produtos e livros.

O truque de usar quebra-cabeças para resolução de problemas e gerenciamento

de projetos é que, no cérebro, a parte que corresponde à nossa inteligência espacial foi desenvolvida por milhões de anos, desde os primeiros vertebrados. Enquanto isso, a inteligência lógico-matemática e lingüística, que normalmente usamos para fazer esses trabalhos, são inteligências que nós só começamos a desenvolver há 5, ou 10 mil anos, no máximo e isso exige muito treinamento e educação formal para o desenvolvimento pleno. Colocar os números e as palavras em quebra-cabeças é uma forma de disponibilizá-los para serem brincados por partes mais antigas de nossos cérebros e alavancar, enormemente, a nossa inteligência.

#12.3.2 Geo Inteligências Naturais:

Em uma escala maior, essas descobertas sobre o cérebro juntas com grandes disrupturas da nova dinâmica mundial, como o sistema de financeiro a multimoeda e o mundo multipolar. E também pode nos ajudar a ter muitas idéias sobre como pensamos em nosso mundo. Uma das minhas favoritas é a geografia da inteligência. Se pensarmos o mundo como um cérebro, poderíamos pensar algumas megacidades do mundo como estruturas do "sistema nervoso" da Terra, com inteligências específicas que participam de uma rede que corresponde a um "mercado livre" de inteligências, no qual as cidades mais capazes de aprender e colaborar em rede com as suas pares do jogo global são as que adquirem mais influência no jogo. Supondo que as maiores metrópoles do mundo se encaixam nesta definição de inteligência de Gardner (como a possibilidade de isolamento, ter desenvolvimento autônomo, ter seu lugar na história), e se selecionarmos em cada continente uma das cidades maiores e mais influentes, estaríamos mapeando centros autônomos mundiais de inteligência. Através disso, seríamos capazes de gerenciar estrategicamente competências em novos níveis diferentes.

Como você escolheria de cada continente a única grande metrópole que melhor expressa cada conceito de inteligência de Gardner para você?

Eu escolheria:

Interpessoal	Nova York
Espacial-visual	Tokyo
Verbal-linguística	Moscou
Lógico-matemática	Xangai
Corporal-sinestésica	Lagos
Musical-rítmica harmônica	Rio de Janeiro
Intra-pessoal	Paris
Naturalística	Jakarta
Existencial	Mumbai

Podemos pensar em muitas formas de como cada uma dessas cidades conseguiu materializar seu status como um centro regional, desenvolvendo também uma visão inteira da civilização que supera os seus pares em um desses tipos de inteligências, porque cada um desenvolveu uma experiência singular pelo uso genial de uma dessas inteligências.

Nessa tabela de exemplo, uma empresa que quer abrir suas ações poderia considerar Nova York por suas habilidades interpessoais como a melhor cidade. Porém, se uma empresa de Nova York precisa de tecnologia para um melhor gerenciamento logístico, poderia considerar ter contato com negócios e experiências da cidade de Tóquio. Mas se um estúdio de jogo de Tóquio quiser desenvolver novas habilidades em criação musical, poderiam ter contato com negócios e experiências da cidade do Rio de Janeiro. Se um grupo empresarial do Rio de Janeiro precisa de estratégias para desenvolver a excelência no turismo cultural, poderia considerar conhecer organizações e experiências da cidade de Paris. Se uma empresa de telecomunicações de Paris precisar contratar serviços de cibersegurança de seus dados, poderia contratar os serviços de uma empresa de Moscou. Se um clube de futebol de Moscou precisasse contratar novos jogadores, pode contratar um jogador de um clube da cidade de Lagos. Mas se a cidade de Lagos precisa construir pontes, ferrovias e usinas hidrelétricas, poderia considerar a contratação de negócios de

Shanghai. Se uma empresa em Shanghai está interessada em trazer gostos naturais e tropicais para a sua massa de consumidores urbanos, poderia encontrar um contato útil com negócios e experiências em Jacarta. E se um estúdio de produção de filmes em Jacarta deseja desenvolver seu *know-how* com filmes de baixo orçamento e públicos e mercados locais, poderia considerar ter negócios e experiências com empresas da famosa Bollywood, em Mumbai. Mumbai, por sua vez pode abrir o capital de seus negócios com um IPO em NY, e assim por diante...

Desta forma, podemos ver nesses tipos de inteligência arquétipos que dão alma às abstrações da inteligência humana, como pessoas que contemplam alguma forma de sabedoria que se complementam para alcançar a iluminação. Essa representação também nos impede de cair em uma armadilha de pensar que para que alguém esteja certo, o outro obrigatoriamente está errado. Também impede alguém de pensar que seu arquétipo de inteligência é superior a dos demais. É como uma antiga historinha hindu dos 'Cegos e o Elefante:' não é inteligente tentar excluir ou exterminar qualquer outro tipo de inteligência. Isto seria como ter um derrame cerebral filosófico. Todos devemos procurar o desenvolvimento **integral** de nossas inteligências. Essa é a **estratégia dominante** em aprender: se rebelar contra o tédio, ver a vida como um jogo e **aprender a aprender** com cada coisa.

OS CEGOS E O ELEFANTE

Era uma vez, viviam seis homens cegos em uma aldeia. Um dia, os moradores disseram: "Ei, há um elefante na aldeia hoje".
Eles não tinham idéia do que é um elefante. Eles decidiram: "Mesmo que não possamos vê-lo, vamos nos sentir de qualquer jeito". Todos foram onde o elefante estava. Todos tocaram o elefante.

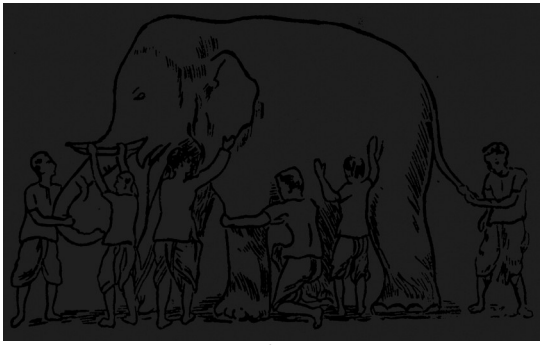


Imagem da *internet*
https://trs.jpl.nasa.gov/bitstream/handle/2014/42631/12-0891_A1b.pdf?sequence=1

"Ei, o elefante é como um pilar", disse o primeiro homem, que tocou a perna do animal.
"Oh, não, é como uma corda", disse o segundo homem, que tocou a cauda.
"Oh, não! É como um ramo espesso de uma árvore", disse o terceiro homem, que tocou o porta-malas do elefante.
"É como um grande abanador de mão", disse o quarto homem, que tocou a orelha do elefante.
"É como uma parede enorme", disse o quinto homem, que tocou a barriga do elefante.
"É como um tubo sólido", disse o sexto homem, que tocou a presa do elefante.

Eles começaram a discutir sobre o elefante e todos eles insistiram que estavam certos. Parecia que eles estavam ficando agitados. Um homem sábio estava passando e viu isso. Ele parou e perguntou-lhes: "Qual é o problema?". Eles disseram: "Não podemos concordar com o que é o elefante". Cada um deles contou o que ele pensava que era o elefante. O sábio calmamente explicou a eles: "Todos vocês estão certos. O motivo de cada um de vocês dizer isso de maneira diferente é porque cada um de vocês tocou a parte diferente do elefante. Então, o elefante tem todas essas características que todos vocês disseram."

"Ah!" Todos riram, não houve mais luta e eles ficaram felizes por terem razão.

MANIFESTO

POR UMA ADMINISTRAÇÃO BASEADA EM JOGOS (LUDOCRACIA)

UM MANIFESTO CULTURAL POR UMA CULTURA DE ESCRITÓRIO BASEADA EM JOGOS: O ESTILO DE VIDA *PLAYWORKING*

#1: – A Administração Científica é uma ciência jovem, que começou pelo trabalho do engenheiro mecânico Frederick Taylor, com o livro *Principles of Scientific Management* (1911). Sua visão materialista da realidade, baseada em Física Mecânica, predominou sobre toda a Era Industrial e ainda se encontra fortemente presente na cultura de administração moderna, determinando a organização dos espaços de trabalho de uma maneira incoerente com a atual realidade da Era da Informação.

#2 – Tal ciência se encontra na virada de seu segundo século de existência e, desta vez, novas noções de física e mecânica entram para ocupar os espaços de trabalho atuais. Na Era em que vivemos, o objeto de trabalho – a informação – é etéreo e potencialmente infinito. Para sistematizar sua utilização, precisamos ter domínio sobre uma outra noção de física. Uma física capaz de ir além das coisas físicas, também conhecida por Metafísica.

#3 – Da maestria dos princípios do conceito de Metafísica, torna-se possível manipular seus efeitos com a criação e organização de símbolos que criam mecânicas de jogo com o simples estabelecimento de uma meta. Pois é o estabelecimento da meta que coloca *em jogo* as possibilidades de sucesso e fracasso da jogada. Portanto, ao definir um alvo, nós estamos revelando os princípios de causa e efeito em atingi-lo. E com isto, revelando uma Mecânica de Jogo.

#4 – Pelo sentido desta nova noção de física, a Metafísica dos Jogos, surge então uma nova engenharia do Abstrato, a Engenharia de Mecânicas de Jogo. E desta nova engenharia, ferramentas chamadas *Game Engines*.

#5 – Uma *Engine* de Jogo [ou *Game Engine]* é um sistema lógico capaz de gerar jogos e que é responsável unicamente pela coerência da mecânica de um jogo. Em cima deste esqueleto matemático, *game designers* ou *playmasters* criam camadas simbólicas, usando elementos como histórias, narrativas, imagens e

personas para dar vida à matriz matemática nua da *Engine*, bem como viabilizar, assim, a simulação da realidade e a imersão em experiências e vivências singulares. Seja num RPG eletrônico ou em um analógico, as *engines* prevêem infinitas possibilidades de ações e efeitos por partes dos jogadores.

#6 – *Engines* de Jogo serão as novas engrenagens industriais na Era da Informação. Mas diferentemente da Era Industrial, as novas máquinas abstratas da Era da Informação não serão programadas para a padronização, mas sim para a Singularidade de cada um dos seus produtos: as Experiências.

#7 – Isto significa a disrupção em uma nova forma de administração diferente da tradicional. A Administração/Gestão Baseada em Jogos pode também ser chamada de Administração Criativa, porque enquanto a administração tradicional almeja a repetição de um padrão ótimo, a Administração Criativa almeja a não repetição de padrões. Esta nova forma de administração tem o objetivo de singularizar qualidade, enquanto a administração tradicional procura padronizar qualidade.

#8 – Como resultado da utilização de *Engines* de Jogo como interface homem-trabalho, homem-conhecimento e homem-situação, esta nova administração pode ser exponencialmente mais produtiva que a administração tradicional. Pelas lentes 4D da Metafísica dos Jogos, as possibilidades são multiplicadas e a participação da inteligência coletiva no processo decisório coletivo é massivamente superior se comparada com os métodos tradicionais de administração.

#9 – Como mudança prática nas vidas das pessoas, esta transição significa simplesmente sairmos do modelo de gestão que tem como interface de informação o documento e seu fiel companheiro, o *bureau*, para um modelo que usa *boards* e tabuleiros como interface de informação e decisão coletiva. Estas ferramentas diferentes constroem em torno de si duas arquiteturas organizacionais diferentes: a arquitetura em pirâmide e a arquitetura em mandala. A primeira em 2D e a segunda em 4D: são elas a Corporação e a Rede.

#10 – Apesar dessa proposta de organização humana parecer nova e disruptiva, é nossa velha conhecida forma de organização tribal. E as redes compartilham com esta forma antiga de organização a alta consciência sobre o simbólico e a adoção de rituais como processos de engajamento colaborativo. Os símbolos sintetizam suas identidades e os rituais celebram valores e a participação do indivíduo na criação do Todo.

#11 – Assim, o ritual praticado por estas cibertribos na era da informação ganha o nome de Jogada, por ser este o rito de realização do esforço para alcançar

uma meta. Individualmente ou em grupo, a Jogada é a prática de criação e desenvolvimento colaborativo de projetos ágeis que ganham uma mecânica e um significado diferente pelas lentes da lógica e simbolismo do Jogo. Ao estilo de vida oriundo desta prática de rituais no cotidiano do trabalho, damos o nome de *PLAYWORKING*.

Referências:

Manifesto Ágil
http://agilemanifesto.org/

Manifesto Hacker
http://phrack.org/issues/7/3.html

Manifesto Gamer
https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204

Bibliografia

ASBJØRNSEN, M. (2013). *Bilingualism: The situation in Norway.* (Master's thesis). Norwegian University of Science and Technology, Trondheim, Norway.

ALLEN, D. (2005). *A arte de fazer acontecer* (5a ed.). Nova Iorque: Elsevier.

BARTLE, R. A. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suits muds.* Colchester, Essex: MUSE Ltd.

BERNE, E. (1973). *Games people play: The psychology of human relationships* (1a ed.). Londres: Penguin Books.

CAMPBELL, J. (1989). *O Herói de Mil Faces* (12a ed.). São Paulo: Ed. Pensamento.

CARDOSO, A. (2005). *Os treze momentos da arte da guerra: Uma visão brasileira da obra de Sun Tzu* (1a ed.). Rio de Janeiro: Record.

CERVO, A., & BUENO, C. (2014). *História da política exterior do Brasil.* Brasilia: Editora UnB.

CHACON, V. (2005). *A Grande Ibéria: Convergências e divergências de uma tendência.* São Paulo: Editora UNESP.

CHENZMIHALY, M. (2008). *Flow: The psychology of optimal experience* (1a ed.). Nova Iorque: HarperCollins.

CHRISTENSEN, C. (2011). *O dilema da inovação: Quando as novas tecnologias levam as empresas ao fracasso* (1a ed.). São Paulo: M. BOOKS.

CLAUSEWITZ, K. (2004). *El arte de la guerra.* Buenos Aires: Ediciones Libertador.

DAMODARAN, A. (2012). *Valuation: Como avaliar empresas e escolher as melhores ações* (1a ed.). Rio de Janeiro: LTC Editora.

DAWKINS, R. (2015). *O gene egoísta* (2a ed.). São Paulo: Companhia das Letras.

DE MASI, D. (2000). *O ócio criativo* (2a ed.). Rio de Janeiro: Sextante.

FONTENELLE, E. (2009). *Zona de Retaguarda: Por trás da guerra nuclear* (1a ed.). Joinville, SP: Clube de Autores.

FRAGOSO, J., & GOUVÊA, M. (2010). *Na trama das redes: Política e negócios no império português, séculos XVI-XVIII*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

FUKUYAMA, F. (1992). *The End of History and The Last Man,* Nova York : Avon

GARDNER, H. (1995). *Inteligências Múltiplas: A Teoria na prática* (1a ed.). Porto Alegre: Artmed.

GOMES, L. G. (2014). 1808: *Como uma rainha louca, um príncipe medroso e uma corte corrupta enganaram napoleão e mudaram a história de Portugal e do Brasil* (3a ed.). Porto Alegre: Editora Globo.

GRAY, D., BROWN, S., & MACANUFO, J. (2012). *Gamestorming: A playbook for innovators, rulebreakers, and changemakers.* Rio de Janeiro: Ed. Alta Books.

HUIZINGA, J. (2000). *Homo Ludens* (4a ed.). São Paulo: Editora Perspectiva.

HOEFT, S. (2012). Histórias de meu sensei histórias do meu sensei: Duas décadas de aprendizado implementando os princípios do sistema Toyota de produção (1a ed). Nova Iorque: Bookman.

KIM, C., & MAUBORGNE, R. (2005). *A estratégia do oceano azul.* Rio de Janeiro: Elsevier.

MAZOYER, M., ROUDART, L. (2010). História das agriculturas no mundo: do neolítico à crise contemporânea. São Paulo: Editora Unesp.

MENDONÇA, P., FLEITH, D. (2005). Relação entre criatividade, inteligência e autoconceito em alunos monolíngues e bilíngües. *Psicol. esc. educ., 9*(1).

MONTESSORI, M. (2017). *A descoberta da criança: Pedagogia científica* (1a ed.). Campinas, SP: Kírion.

NASH, J. (1951, Setembro). Non-cooperative games. *The Annals of Mathematics.* 54/2, pp. 286-295.

RIBEIRO, D. (1995). *O povo brasileiro: A formação e o sentido do Brasil* (2a ed.). São Paulo: Companhia das Letras.

SCHEELE, P. (1995). *FotoLeitura* (3a ed.). São Paulo: Summus.

TAHAN, M. (1966). *A arte de ler e contar histórias.* Rio de Janeiro: Conquista.

TAYLOR, F. (2012). *The Principles of Scientific Management* (1a ed., Kindle Edition).

UESHIBA, M. (2002). *A arte da paz: Ensinamento do fundador do aikido* (1a ed.). Rio de Janeiro: Rocco.

World Wide Fund for Nature. (2012). *Living planet report 2012.* Gland, Suíça: WWF.

WILLIAMS, R., & REHM, J. (2011). *The social and economic impacts of gambling.* Final report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research.