

Fundação Getúlio Vargas
Escola de Administração de Empresas de São Paulo



FIS 25

Relatório Kick-off

São Paulo

2022

Grupo:

Enzo Oyama - 7º Semestre Administração de Empresas

Gabriela Cotello - 8º semestre de Direito

Gabriela Melo - 6º semestre de administração de empresas

Giovanna Nastas - 7º semestre de administração pública

Giorgio Crisi Grotti - 8º Semestre de Relações Internacionais

Gustavo de Carvalho - 7º Semestre Administração de Empresas

Isabella Carvalho Grandinetti - 7º semestre de Administração Pública

Lucas de Mello - 8º semestre de Administração Pública

Luisa Maluli - 7º semestre de administração de empresas

Luísa Athayde - 7º semestre de administração de empresas

Ricardo Ito Marques- 7º semestre de administração de empresas

Miguel Arthur Martins Guethi - 8º semestre de Direito

Rafael Echechipia Fontana - 7º semestre de Administração de Empresas

Sofia Antonelli Amaral - 6º semestre de Relações Internacionais

Sofia Sanchez - 8º semestre de Administração Pública

Natalie Cohen Holzer - 8º semestre de Administração Pública

Ricardo de Samuel Marques Barcellos - 7º Semestre de Administração de Empresas

Juan Pablo Fonseca Lemos - 7º Semestre Administração de Empresas

INTRODUÇÃO

I. Identidade:

A construção identitária do FIS 25, que discute sobre futuros possíveis no antropoceno por meio de um jogo de cartas, se formou primeiramente através de questionamentos e incômodos frente ao atual cenário em que vivemos, individual, e coletivamente. Mais do que nunca, a ação humana se tornou o cerne das transformações que ocorrem no planeta, e o futuro do mundo como o conhecemos está em cheque. Cada vez mais as catástrofes naturais são uma realidade, e o impacto de anos de negligência ambiental em prol do desenvolvimento econômico se faz patente no planeta. A poluição já é parte integrante das grandes metrópoles, espécies de animais são extintas diariamente, os recursos naturais e a capacidade do ambiente de repô-los estão se esgotando, os níveis dos oceanos não param de crescer. O aquecimento global também traz consigo ainda mais perigos para o ecossistema como um todo. Assim, está claro que o modo como vivemos como sociedade hoje, não é sustentável. O que fazer para mudar a realidade? Como levar uma mensagem revolucionária de esperar? O que as pessoas à nossa volta acreditam que seja um futuro ideal? E um futuro possível? De fato, questionamentos que trazem à tona não apenas os âmagos

Somado a isso, a relação temática com o mundo dos jogos, das cartas, do lúdico e do futuro, o grupo encontrou no Tarot uma perfeita identificação para inspirar nosso logo (identidade visual que sintetiza o que é o FIS 25). O tarot é uma ferramenta e jogo de divinação que busca expandir a consciência dos participantes e seus olhares futuros por meio das interpretações e possibilidades de suas 22 cartas - cada uma contendo um arquétipo.

Esses 22 arquétipos, conhecidos como a arcana maior, representam a jornada do louco (a carta 0) através do mundo em sua jornada pessoal. Nesse sentido, utilizar a simbologia das cartas veio de acreditar que o antropoceno é uma jornada vivida coletivamente e sentida individualmente.

Assim, optamos por criar uma nova carta (25a - E Agora?) depois da última (21a - O Mundo) já que desafios sem precedentes requerem novos arquétipos. Nesse sentido, a Carta Mundo, a qual foi a principal inspiração para nosso símbolo identitário, também dialoga diretamente com nosso tema, uma vez que, de acordo com diversas interpretações, representa um fim de um ciclo para abertura de um novo começo, inspiração e possibilidade.

Nessa releitura, escolhemos alguns elementos para simbolizar a relação humano-natureza para elucidar o tema Antropoceno. No centro, a árvore da vida, representando a força da natureza como criadora e provedora, e logo acima o mundo em uma perspectiva diferente: com o hemisfério sul voltado para cima - fazendo um convite para repensar as perspectivas de mundo e sua dicotomia. No canto superior esquerdo escolhemos o Sol e a Lua, como astros presentes na nossa vida todos os dias, que regem e garantem a manutenção do planeta Terra e de tudo o que é vivo. No canto superior direito, um relógio derretendo, inspirado no quadro A Persistência da Memória de Salvador Dali como referência artística, com o intuito de trazer a ideia de tempo como relativo, contracenando a urgência trazida pelo homem com os ciclos mais longos de regeneração do meio ambiente. No canto inferior esquerdo, uma bússola, que também aponta para o Sul ao invés do Norte, representando a necessidade de re-orientar a direção que a era do Antropoceno está levando devido às atitudes do homem. Já no canto inferior direito, escolhemos o Lobo Guará, como símbolo do reino animal, mas representando uma espécie brasileira em extinção.

Por fim, tomados por tantas possibilidades de futuro, somados em diversos ideais, crenças, visões de mundo, e, ao mesmo tempo, com o protagonismo de sermos os representantes da humanidade atualmente, cabendo a nós a responsabilidade de traçar um futuro com vida. Buscamos a melhor forma de disseminar uma mensagem revolucionária para mudar nossa realidade. Entendemos que estamos em um momento crucial para o futuro da humanidade, sendo ele para reverter a destruição do mundo, ou encarar o mundo sucumbir. Assim, nossa busca é trazer a inquietação de que não há mais tempo para ignorar nosso planeta em prol de um desenvolvimento ou falsa qualidade de vida pautada no consumo, a natureza está mandando seus sinais, cabe a nós nos posicionar.

Assim, ao mesmo tempo que pensar em um futuro possível e tentar construí-lo, trazemos para os que estão à nossa volta uma pergunta:

E AGORA?

II. Inspirações e objetivos para o Kick Off:

De maneira geral, o Kick- Off tem como objetivo, como sugere o nome, dar início ao Projeto Referência e, assim, explorar as possibilidades que são construídas em conjunto com os convidados participantes das dinâmicas, ao mesmo tempo em que nos consolidamos e nos apresentamos ao mundo como um grupo só, com um objetivo claro e com uma só voz.

Pensando na melhor maneira de conduzir o evento, buscamos criar um ambiente lúdico, místico, sentimental e sinestésico que pudesse trazer os indivíduos para dentro do círculo mágico dos jogos e misturar diálogos racionais, com emoções e sensações. Além disso, buscou-se evocar a criança interior de cada um, e, com ela, uma abertura para sentimentos de esperança, dúvida, descoberta e curiosidade.

O objetivo principal do kick off era extrair das pessoas ali presentes suas perspectivas para o futuro. Seus medos, expectativas, ansiedades e acima de tudo, a esperança. Com um grupo diverso, conseguiríamos entender o que as pessoas pensam em relação a isso e quais as possíveis maneiras de atuação para um futuro desejável.

Como o antropoceno é um conceito inacessível, o grupo também teve como objetivo introduzir essa palavra no vocabulário dos convidados e explicar o seu significado e buscar entender como eles se sentem a partir de uma nova era que estamos vivendo.

Em suma, a partir da coleta destas percepções, a equipe teria uma demanda fundamentada em símbolos, desenhos, palavras, sentimentos, ideais, crenças e percepções. Por meio desses elementos, buscou-se entender a relação das pessoas com o futuro. Entender quais percepções são centrais, comuns, aceitáveis e bem vindas. Dessa forma, somar diversos elementos de futuros diferentes pensados por pessoas diferentes, para permitir um jogo plural e que não se limita ao nosso ponto de vista de dentro do FIS.

Assim, os jogos foram pensados para trazer à tona esses elementos quando estão atrelados a um exercício lúdico e a reflexões trazidas pelos facilitadores nas mesas. Questionamentos como:

1. Vocês conseguem conceber o fim do nosso sistema atual? Quais são as maiores problemáticas dele que nos impedem de seguir adiante? Como seria um sistema ideal para vocês?
2. O que te traz inspiração nos dias de hoje? Qual é a sua forma de lidar com as informações que circulam nas mídias, redes sociais e conversas com amigos/família a respeito do futuro da humanidade? Qual tipo de abordagem para falar desse assunto te traz mais esperança e te mobiliza?
3. A quem você atribui a responsabilidade pelo que está acontecendo no planeta? Você considera que a responsabilidade é coletiva ou individual? Em que momento e com quem vocês refletem sobre o futuro?

III. Organização do evento:

Para ser possível realizar um evento com o impacto desejado foi necessário tomar algumas medidas, a primeira foi a separação de alguns comitês, que se tornaram responsáveis pela organização dos pontos centrais do Kick-off, como cenário, dinâmicas, identidade e espalhar os convites e informações. Com diversos encontros durante os dias de preparação, o grupo conseguiu criar um roteiro memorável.

No dia do evento vários membros chegaram mais cedo para fazer as preparações iniciais e algumas discussões finais. Dividimos nosso grupo em comitês temáticos - dinâmicas, construção de imagem, pesquisa e apresentação e ambiente - e cada um contribuiu em pelo menos dois comitês. O evento funcionou na seguinte ordem:

- Ambientação
- Apresentação do FIS, desafio e antropoceno
- Meditação
- Dinâmicas - duas rodadas
- Apresentação do logo
- Considerações finais

Durante as dinâmicas haviam os moderadores e escritores. Os moderadores foram responsáveis por mediar as interações nas mesas e explicar as dinâmicas para o grupo. Já os escritores, foram responsáveis por anotar as discussões e retorno de cada mesa, tomando o papel de observar e tomar nota.

Atividades desenvolvidas:

Dinâmica 1 - Imagem em Ação

Nesta mesa, resolvemos reproduzir o jogo "Imagem e Ação" adaptado para o tema do

FIS 25. Originalmente, o jogo conta com um dado com 6 temas (ação; objeto; mix; difícil; pessoa lugar ou animal e lazer). Ao jogar o dado, o jogador pega uma carta e reproduz (por mímicas ou desenhos) em um minuto a palavra que está escrita a partir de um dos seis temas do dado.

Adaptando o jogo, trocamos os temas do dado para Infância, Sistemas, Sentimentos, Tempo, Humanidade e Mix) Em cada um dos temas, havia diversas palavras que nos remetem ao futuro, à história, à esperança e nossas particularidades. Algumas palavras escolhidas foram: cultura, natureza, evolução, dor, medo, ansiedade, consumismo, ecossistemas, estações, tecnologia, criatividade, sonhos, entre outras.

O objetivo do jogo era desenhar em um minuto a palavra sortida. Após desenhar, os outros jogadores tinham que adivinhar qual palavra a pessoa tirou. Com isso, podemos entender como as pessoas se expressam, a partir dos seus desenhos sobre temas que dizem respeito ao nosso futuro e à esperança/ desesperança. Além disso, como as cartas do nosso jogo devem conter ilustrações, usaremos os desenhos das pessoas como *insights* para as imagens que virão a ser construídas.

Durante o jogo, tivemos algumas discussões interessantes. Um exemplo que nos chamou atenção foi quando uma integrante sorteou a palavra "natureza" que estava dentro do núcleo "humanidade" e ela trouxe o questionamento de como os humanos se colocam como algo a parte da natureza, que esquecemos que assim como milhares de espécies, somos apenas mais uma habitando este ecossistema. Entretanto, ela conclui seu raciocínio dizendo como tomamos para nós este habitat e transformamos ele em algo que funcione para as nossas necessidades.

Foi interessante também, observar como cada um se expressava de maneira rápida sobre questões profundas. Alguns faziam desenhos mais ao pé da letra para os outros jogadores conseguirem descobrir sua palavra, outros, se expressavam de forma mais abstrata com a primeira coisa que vinha à sua cabeça quando pensavam em determinada palavra.

Chamou atenção, também, a forma como - em determinada rodada - foram abordadas as interpretações relacionadas à palavra *extinção*. Tanto no que envolve o desenho quanto a própria interpretação por parte dos outros integrantes da mesa, a ideia que prevaleceu remontava à extinção dos dinossauros. Obviamente, entende-se que representar a extinção a partir deste processo é muito mais fácil, contudo, esta facilidade, em paralelo, talvez, diz muito sobre a forma como o ser humano enxerga seu redor atualmente, mesmo sendo um cenário de extinção de inúmeras espécies, desmatamento, controle - ainda que dentro do meio

acadêmico. Daqui, o grupo possui uma grande pista, que será essencial para a construção dos vieses a serem abordados no jogo.

Um debate que emergiu durante o jogo, a partir de uma provocação que levou à reflexão dos participantes em determinada rodada, envolveu a ideia de egoísmo. Algumas pessoas o abordaram como algo natural ao ser humano, mas que, mantém-se em cheque, qual sua percepção - se positiva, ou negativa. Esta ideia possui grande relevância ao jogo a ser desenvolvido.

Dinâmica 2 - Stop do Futuro

Nessa dinâmica realizamos o jogo Stop mas com elementos de uma sociedade do futuro. Para as abas de preenchimento, selecionamos as opções transporte, saúde, religião/espiritualidade, governo, alimentação e essência. Em cada rodada haviam dois cenários, um de calma e outro de caos. Nosso objetivo foi identificar quais as impressões que os participantes têm de um futuro desejável e outro apocalíptico.

Na dinâmica foi possível perceber um imaginário comum na sociedade em muitos aspectos, muitas vezes influenciados pelas artes e cinemas que possuímos de representações do futuro. Começando por um cenário apocalíptico, grande parte dos participantes imaginam algo bastante desigual, escasso, com desordem passando pelo imaginário situações atuais mais acirradas e intensas. Muitos imaginam a alimentação como algo escasso e sem variedade, onde teremos que nos voltar a rações para humanos. Em relação à saúde, os participantes relacionam o tema como não inclusivo, onde muitos não terão acesso, realizando uma ligação muito forte com o sistema produtivo atual, onde o foco deixou de estar no indivíduo e sim na riqueza monetária para oferecer o serviço, deixando claro que a elitização é uma dos maiores receios do futuro. Na esfera governamental, os temores dos convidados foram focados em centralização de decisões e não representatividade, assim fazendo paralelos com a situação atual, o futuro distópico previsto foi imaginado baseado em ditaduras passadas e como as democracias estão em risco e podem facilmente repetir a história. E por fim, o tema cultura foi debatido com mais leveza que os demais, com assuntos relacionados ao acirramento da cultura do cancelamento, padronização por conta da globalização e superficialidade das relações

Figura 1 - Stop do Futuro



Quando falamos de um futuro desejável, possuímos algumas posições diferentes em relação a ele. Temos tanto um viés mais tecnológico e usualmente representado em filmes de ficção científica, com carros voadores, edifícios espelhados altos e conteúdos digitais mais presentes no cotidiano, quanto um futuro em que somos mais integrados com a natureza, e nossos semelhantes, uma vez que é esperado uma cultura mais voltada para a espiritualidade somado a uma responsabilidade coletiva sobre tudo e todos no sistema. Em quesitos envolvendo nosso convívio como sociedade é imaginado um futuro com uma democracia mais representativa, em que o povo consiga participar mais das decisões e se sentir refletidos naqueles que os representam nos cargos de poder, além disso, uma cultura pregando a liberdade de religião, opção sexual e povos é vista como inerente em um futuro utópico, pois a coletividade é o consenso entre os convidados.

Assim, com essa dinâmica, percebemos as nuances de diversos temas que podemos adicionar ao nosso jogo tanto para o futuro desejável quanto para o não desejável, levando a todos refletir os diferentes pontos de vista que se chocam ou divergem. E por meio de elementos comuns que temos em nosso imaginário como sociedade, com as informações coletadas poderemos melhor representar as opções de futuros em nosso jogo.

Dinâmica 3- História

Na dinâmica em questão, realizamos um jogo onde era dado aos participantes um cenário inicial fictício, e os jogadores deveriam continuar uma narrativa sobre o futuro do Antropoceno em detalhe com auxílio de palavras aleatórias introduzidas pelos mediadores. Tais palavras deveriam ser incorporadas na narrativa da forma como os participantes conseguissem e guiavam a descrição do futuro que se construía coletivamente. Palavras como sistema, fome, capitalismo, guerra, alimentação e governo foram introduzidas para ao mesmo tempo direcionar o debate e para instigar a imaginação e criatividade dos participantes. O objetivo da dinâmica no geral era captar o imaginário coletivo sobre o futuro, tanto na distopia (o primeiro cenário) como na possibilidade de construir uma nova organização da sociedade (o segundo cenário). Ao final, perguntamos se as pessoas tinham gostado do futuro que elas tinham criado e encaminhamos o debate para aspectos de "esperançar" que foram levantados.

Nessa dinâmica, foi possível capturar diversos aprendizados no que diz respeito ao entendimento dos participantes acerca do atual cenário do mundo, do passado e do futuro da sociedade e seus valores, bem como entender quais são seus sentimentos, medos, receios e

expectativas para o futuro. No geral, as pessoas se mostraram com um bom entendimento do que está acontecendo no Antropoceno nos dias atuais, e igualmente entendem a gravidade da situação em que nos encontramos. No entanto, foi possível observar que existem diferenças nas expectativas e desenho de futuro entre os participantes, observação ressaltada em conformidade com a idade dos participantes: isto é, embora tanto os os mais jovens quanto os mais velhos entendem a gravidade das condições do nosso ecossistema atual, porém os mais jovens demonstram mais positividade e esperanças para o futuro, bem como maior atitudes positivas para mudanças e vontade de “fazer acontecer”, mesmo que signifique sair da zona de conforto e agir. Isso, no entanto, não significa que os mais velhos são mais pessimistas, mas de fato foi possível observar pelas conversas que estes, por se considerarem “velhos demais para ver mudanças acontecendo nos anos seguintes”, tendem a ser menos proativos para mudanças e a “terceirizar” para os mais jovens as ações e a responsabilidade que geram ela.

Dinâmica 4 - Oráculo

A quarta e última dinâmica foi a do oráculo. Nela utilizamos um deck em que cada carta continha uma deusa de alguma religião com uma palavra ou sentimento, uma ilustração e uma breve descrição dos arquétipos da carta.

A cada rodada, um participante tirava uma carta “ao acaso” e iniciava uma conversa sobre o futuro coletivo. A discussão era então guiada pelos símbolos e significados de cada carta, em ordem livre. Na medida em que cada participante revelava sua carta e seu significado, o objetivo era que as discussões se transformassem com cada arquétipo.

Um sentimento muito forte que foi percebido na mesa foi o de medo, mas não seria um medo “fantástico” mas sim realista, receio de o que está por vir e fortemente ligado ao desconhecido. Relacionado a isso, a mudança foi algo abordado na primeira discussão em como ela é difícil de ser realizada exatamente pelo medo de alterar o estilo de vida atual, sendo ela somente efetuada quando as pessoas são impostas e/ou obrigadas a fazê-la. Além disso, o medo que as pessoas sentem está fortemente ligado a um sentimento de raiva, raiva de o que fizemos e estamos fazendo. Para complementar, foi definido que a mudança possui um potencial de geração muito grande que, mesmo com o medo, deve ser canalizada para nos mobilizar e trazer novos hábitos. De forma que eles não sejam necessários, mas que sejam feitos por nossa vontade própria e as pessoas se permitissem adotá-los, quebrando o seu orgulho.

Vale ressaltar que esse medo de mudar está relacionado somente ao ser humano, não

levando em consideração outras espécies, é como se fosse um sintoma para pensar em formas de se salvar, mostrando o quão o homo sapiens é individualista. Além disso, foi explorado também o tempo do ser humano no mundo e como em pouco tempo de sua existência já foi deixada uma marca irreparável, levantando um paradoxo que o humano está velho mesmo sendo novo. Por conta disso, o mesmo possui uma responsabilidade em consertar tais marcas ou amenizá-las, pensando além de impactos ambientais, incluindo, por exemplo, causas sociais, e percebe-se que nunca existiram tantas organizações com essas pautas até os tempos atuais.

Outro ponto levantado seria de como transmitir a mensagem de que o mundo está acabando e foi percebido que tal tema deve ser abordado de forma que não relacione com eventos e/ou conquistas no longo prazo, trazer para o tempo atual. Os entrevistados comentaram que devemos pensar de que forma deixaremos o mundo para as próximas gerações, para isso, podemos ver como o mesmo estava em gerações passadas e usar pensamentos positivos para tê-lo. Para que esse futuro desejável seja alcançado, ele não necessariamente precisa ser novo, podemos usar o que já possuímos, nem forçado para que ocorra, ele deve ser estimulado.

Tomando posição de destaque em ambas as rodadas, a carta “Ódio/Raiva” trouxe também reflexões importantes sobre o imaginário coletivo. Uma das participantes trouxe uma reflexão compartilhada por outros de que a indignação e desconforto são motores essenciais para a mudança, tão válidos quanto sentimentos tidos como positivos como “esperança” ou “sonhos”. A fala foi então sintetizada pela expressão “O ódio regenera”.

Resultados, aprendizados e insights:

O Kick off terminou com um sentimento de realização. O resultado final ficou com um pouco da personalidade de cada um, algumas mais outras menos, mas foi o momento chave em que consolidamos a nossa identidade. Não só porque revelamos o nosso nome, mas porque foi a primeira vez que criamos e construímos como grupo.

E assim como em todo o grupo, existem diferenças na forma de pensar e de agir. Uma comunicação efetiva para um poder ser diferente do outro, assim como as diferentes formas de se posicionar ou de ouvir. Então, encontramos algumas dificuldades durante o processo de desenvolvimento do kick off. Qual seria nosso objetivo final? Quem ficaria responsável por cada parte? De que forma vamos alinhar as decisões tomadas por cada mini grupo? E para quando?

Tendo em vista essas questões, tivemos dificuldade para administrar o tempo, já que

deixamos para decidir algumas coisas no dia do evento. E, por consequência, ensaiamos poucas vezes e tomamos algumas decisões com mais pressa do que poderiam ser tomadas, como por exemplo como montar o cenário (por mais que tenha ficado lindo).

Foi um processo bem intenso, mas para além disso, vivemos a potência da criação coletiva. Sonhos, projetos, realizações e conquistas, não devem ser individuais, mas sim coletivas. E esse foi um grande insight do nosso kick off, os futuros desejáveis, tanto no nosso jogo, como na vida real, devem ser pensados de maneira conjunta.

Próximos passos:

Consolidados os aprendizados e os insights valiosos para o Projeto Referência, cabe ao grupo agora sintetizar todas as possibilidades de caminhos para a criação de um jogo de cartas que ao mesmo tempo seja atrativo para os jogadores, mas também seja informativo e gere uma reflexão voltada para um cenário mais esperançoso no futuro.

A utilização de elementos e reflexões obtidas no Kick Off, nesse sentido, serão de suma importância em sua construção. Assim, buscaremos adequar os símbolos, imagens e ideias que se encaixam melhor na nossa proposta de jogo, atrelada também ao modelo de jogo que escolhemos.

Cabe, a partir de agora, aprofundar-se em materiais e inteirar-se de discussões relacionadas ao antropoceno, além de, paralelamente, direcionar uma pesquisa mais crítica, voltada a forma como a sociedade enxerga e discute sua relação com a natureza - e até a forma como esta se enquadra dentro da sociedade como um todo. Recortes, neste processo, serão essenciais nessa construção, tendo como principal objetivo ir além do que pôde ser enquadrado na dinâmica.