

O ENSAIO DE UM ENSAIO: MODELOS DE JOGOS SOB O PRISMA DE NORBERT ELIAS

Leonor Demário
Universidade Federal do Paraná

Resumo

A Sociologia preocupa-se com o estudo da sociedade. Como ‘sociedade’ pode-se entender um conjunto de seres humanos, de indivíduos, que se relacionam, que interagem, entre si. Visando uma compreensão melhor do termo sociedade, Norbert Elias propôs alguns modelos de jogos que servem a uma reflexão mais crítica sobre o objeto de estudo da Sociologia. O indivíduo que se relaciona com outro(s) indivíduo(s); a relação de poder entre os indivíduos e/ou grupos; a interdependência existente entre os mesmos; as formas de organização existentes.

Palavras-chave: Sociologia; Norbert Elias; modelos de jogo.

Para orientar este ensaio utilizei o livro “Introdução a Sociologia” (1980) de Norbert Elias.

Uma das argumentações temporais de Norbert Elias diz respeito ao objeto de estudo da Sociologia – a sociedade. O autor afirma que as sociedades nada mais são do que unidades compostas onde os seres humanos, individuais, são suas partes componentes. “Na verdade, a Sociologia trata dos problemas da sociedade e a sociedade é formada por nós e pelos outros. Aquele que estuda e pensa a sociedade é ele próprio um dos seus membros.” (pg. 13). Embora Norbert Elias afirme que a tradição clássica das ciências físicas continue influenciando alguns pesquisadores a investigar uma unidade composta subdividindo os seus componentes, estudando individualmente as propriedades dos seus componentes e explicando distintamente as propriedades dessas unidades em termos dos seus componentes, ele entende não ser possível explicar se o estudo do ser humano acontecer isoladamente; para ele, o campo de estudo da Sociologia é “as configurações dos seres humanos interdependentes”.

Assim, só é possível o entendimento do comportamento humano, dos processos sociais e até mesmo das ações individuais das pessoas se entendermos a estrutura das sociedades, as configurações ou interconexões, formadas pelos sujeitos. A sociedade, segundo Norbert Elias, é um grupo de pessoas, um grupo social, um grupo de seres humanos interdependentes. “As pessoas constituem teias de interdependência ou configurações de muitos tipos, tais como famílias, escolas, cidades, estratos sociais ou estados. Cada uma dessas pessoas constitui um ego ou uma pessoa, como muitas vezes se diz numa linguagem reificante. Entre essas pessoas colocamo-nos nós próprios.” (pg. 15 – 16)

Modelos de jogo

Para Elias persiste uma questão fundamental a ser debatida: Como concluir que os indivíduos, tendo em vista a sua interdependência, apresentam determinada configuração relativamente autônoma da ordem dominante, se os estudarmos (tal como os biólogos e psicólogos) tanto como representativos da sua espécie quanto como pessoas isoladas? Para ele esta é uma questão difícil de ser respondida.

Percebe-se que a sua opinião está muito mais centrada na linha de raciocínio de que a sociedade, embora composta por seres humanos, não pode ser estudada baseada em comportamentos ou ações individualizadas dos seus componentes. Para Elias uma maneira facilitada de responder a esta crucial questão, é dar-lhe um modelo, ou seja, tratá-la como um entrelaçamento das ações dos homens. Assim, propõe ‘modelos de competição’. “Os modelos de jogo são uma forma excelente de representar o caráter distintivo das formas de organização que encontramos no nível de integração que as sociedades humanas representam”. (pg. 105).

- Competição primária

É representada por uma disputa entre duas ou mais pessoas que medem suas forças; é um tipo de desafio: eu sou mais forte ou é você?

Na avaliação de Elias, depois de certo tempo, pode-se chegar a um equilíbrio de forças ou de poder, que de acordo com determinadas circunstâncias poderá manter-se instável ou estável. Para ele, o equilíbrio de poder constitui um elemento integral de todas as relações humanas e está presente onde quer que haja uma interdependência funcional entre pessoas.

Na competição primária não há regras pré-estabelecidas. No exemplo listado de grupo ‘A’ versus grupo ‘B’, vemos que as ações de um grupo estão diretamente relacionadas as ações do outro grupo e vice-versa; a estruturação de cada grupo vai ser determinada, em menor ou maior grau, pelo que cada um supõe que o outro irá executar (como num jogo de Xadrez). Assim não é possível explicar as ações e planos de qualquer dos grupos se estas forem analisadas como ações e planos inerentes a cada grupo, independente do outro.

- Modelos de processos de interpenetração com normas

Segundo Elias, a “teia de relações humanas muda quando muda a distribuição do poder”. Portanto há uma alteração da relação do ser humano quando a diferença de poder entre os grupos, ou entre os indivíduos diminui.

- Jogo de duas pessoas

Aqui, o autor nos dá dois exemplos:

- a) Jogam duas pessoas, sendo ‘A’ muito forte e ‘B’ muito fraco. Portanto, a proporção de poder que A tem sobre B é muito maior; assim, A tem maiores chances de forçar determinado movimento ao seu adversário, podendo determinar também o desenvolvimento do jogo. Embora A seja muito superior a B, ele ‘obrigatoriamente’ vai levar em conta os movimentos de B, já que este também exerce determinado poder sobre ele.
- b) Imagine agora que a diferença de poder entre A e B está mais próxima; desta forma, cada jogador tem menos poder para forçar determinado movimento ao adversário e, portanto menos possibilidades de controlar as configurações mutáveis do jogo.

- Jogo de muitas pessoas a um só nível

- a) Neste exemplo, A está jogando com vários adversários (B, C, D...) simultaneamente. Observe-se que A é muito mais forte do que seus adversários e que estes estão jogando separadamente; portanto, A tem um alto grau de controle sobre os adversários e também sobre o decurso do jogo. Talvez a única possibilidade de diminuir o poder de A seria aumentando o número de adversários, ainda que independentes, já que há um limite de relações relativas que uma pessoa pode realizar simultaneamente.
- b) Agora o exemplo nos diz que A joga simultaneamente, com vários adversários mais fracos, contra todos ao mesmo tempo; se os adversários são mais fracos e possuem conflitos internos, tanto mais A poderá ver aumentado o seu poder. Se, no entanto, os mais fracos, não tiverem tensões internas, tanto mais poder a seu favor terão.
- c) Como modelo de transição, a força de A diminui num jogo multipolar, desde que os adversários (B, C, D...) sejam relativamente unidos, mudando as possibilidades de controle das jogadas e o desenvolvimento do jogo em si.
- d) Jogam dois grupos (B, C, D, E) (U, V, W, X) segundo regras que dão a ambos iguais oportunidades de vitória. Assim, nenhum dos lados exerce uma influência decisiva sobre o outro.

- Jogos multipessoais a vários níveis

O exemplo aqui dado é um jogo para muitas pessoas em que o número de jogadores cresce continuamente; isto aumenta a pressão sobre os jogadores para que mudem o seu agrupamento e organização. Cada vez mais vai demorar pela sua vez de jogar individualmente, tornando a avaliação das jogadas corretas mais difícil, de acordo com a sua própria posição na totalidade do jogo.

- Modelos de jogo de dois níveis

Novamente aqui, temos dois exemplos:

- a) Tipo oligárquico – é quando um grupo de jogadores torna-se um grupo “de dois níveis”, ou seja, fazem parte do mesmo grupo, mas não jogam diretamente uns com os outros. Estão situados em um segundo nível, em um grupo menor, que, no entanto, se mantêm ligados, sendo mutuamente dependentes, possuindo reciprocamente diferentes oportunidades de poder. A interdependência dos dois níveis impõe limitações a cada jogador mesmo que este seja do nível mais elevado.
- b) Tipo democrático simplificado – como exemplo um modelo de dois níveis em que a força de poder do nível mais baixo vai crescendo comparativamente a força do nível mais alto. Com a diminuição da diferença de poder entre os dois níveis diminui também a dependência de um em relação ao outro, tornando o jogo mais complexo para os jogadores de nível mais alto. A diferença de poder entre os níveis diminui tanto que isto vai passar a determinar a estrutura das jogadas individuais de cada jogador, mudando, portanto, a concepção que este tem do seu jogo. Conclui-se que “durante muito tempo é particularmente difícil que os jogadores compreendam que a sua incapacidade de controlar o jogo deriva da sua dependência mútua, das posições que ocupam enquanto jogadores e das tensões e conflitos inerentes a esta teia que se entrelaça.” (pg. 99).

Conclusões

Para Norbert Elias há a necessidade de se definir claramente o entendimento de ‘sociedade’ uma vez que a Sociologia deve investigar a sociedade.

Para ele, a utilização metafórica de jogos em sociedade facilita o repensar de algumas idéias estáticas, servindo também para uma reflexão científica de certos problemas relativos à vida social.

Neste ponto, o poder é tido como um dos temas centrais da discussão do autor. Para ele a relação que o indivíduo A tem para com o indivíduo B é também a relação que B tem para com A, fazendo com que as características ou potenciais apresentados ao nascer não se tornassem o que são hoje se não tivéssemos nos sujeitado às obrigações impostas pela interdependência; portanto, de tal sorte que o cruzamento das ações de muitas pessoas ou grupos pode resultar em conseqüências sociais que ninguém planejou.

Abstract

The object of study of Sociology is society. As ‘society’ we can understand the conjoin of human being, individual, related each other, interactive between them. To try a better comprehension of the term society, Norbert Elias bring some models of games to do a critical reflection about the object of study of Sociology. The individual related with the other (s) individual(s); the relationship between the power of the individual and/or groups; the interactivity between them; the forms of organization existing.

Key words: Sociology; Norbert Elias; models of games.

Referências bibliográficas

ELIAS, N. *Introdução à Sociologia*. Lisboa: Martins Fontes, 1970.

O ENSAIO DE UM ENSAIO: MODELOS DE JOGOS SOB O PRISMA DE NORBERT ELIAS

Leonor Demário
Universidade Federal do Paraná

Resumo

A Sociologia preocupa-se com o estudo da sociedade. Como ‘sociedade’ pode-se entender um conjunto de seres humanos, de indivíduos, que se relacionam, que interagem, entre si. Visando uma compreensão melhor do termo sociedade, Norbert Elias propôs alguns modelos de jogos que servem a uma reflexão mais crítica sobre o objeto de estudo da Sociologia. O indivíduo que se relaciona com outro(s) indivíduo(s); a relação de poder entre os indivíduos e/ou grupos; a interdependência existente entre os mesmos; as formas de organização existentes.

Palavras-chave: Sociologia; Norbert Elias; modelos de jogo.

Para orientar este ensaio utilizei o livro “Introdução a Sociologia” (1980) de Norbert Elias.

Uma das argumentações temporais de Norbert Elias diz respeito ao objeto de estudo da Sociologia – a sociedade. O autor afirma que as sociedades nada mais são do que unidades compostas onde os seres humanos, individuais, são suas partes componentes. “Na verdade, a Sociologia trata dos problemas da sociedade e a sociedade é formada por nós e pelos outros. Aquele que estuda e pensa a sociedade é ele próprio um dos seus membros.” (pg. 13). Embora Norbert Elias afirme que a tradição clássica das ciências físicas continue influenciando alguns pesquisadores a investigar uma unidade composta subdividindo os seus componentes, estudando individualmente as propriedades dos seus componentes e explicando distintamente as propriedades dessas unidades em termos dos seus componentes, ele entende não ser possível explicar se o estudo do ser humano acontecer isoladamente; para ele, o campo de estudo da Sociologia é “as configurações dos seres humanos interdependentes”.

Assim, só é possível o entendimento do comportamento humano, dos processos sociais e até mesmo das ações individuais das pessoas se entendermos a estrutura das sociedades, as configurações ou interconexões, formadas pelos sujeitos. A sociedade, segundo Norbert Elias, é um grupo de pessoas, um grupo social, um grupo de seres humanos interdependentes. “As pessoas constituem teias de interdependência ou configurações de muitos tipos, tais como famílias, escolas, cidades, estratos sociais ou estados. Cada uma dessas pessoas constitui um ego ou uma pessoa, como muitas vezes se diz numa linguagem reificante. Entre essas pessoas colocamo-nos nós próprios.” (pg. 15 – 16)

Modelos de jogo

Para Elias persiste uma questão fundamental a ser debatida: Como concluir que os indivíduos, tendo em vista a sua interdependência, apresentam determinada configuração relativamente autônoma da ordem dominante, se os estudarmos (tal como os biólogos e psicólogos) tanto como representativos da sua espécie quanto como pessoas isoladas? Para ele esta é uma questão difícil de ser respondida.

Percebe-se que a sua opinião está muito mais centrada na linha de raciocínio de que a sociedade, embora composta por seres humanos, não pode ser estudada baseada em comportamentos ou ações individualizadas dos seus componentes. Para Elias uma maneira facilitada de responder a esta crucial questão, é dar-lhe um modelo, ou seja, tratá-la como um entrelaçamento das ações dos homens. Assim, propõe ‘modelos de competição’. “Os modelos de jogo são uma forma excelente de representar o caráter distintivo das formas de organização que encontramos no nível de integração que as sociedades humanas representam”. (pg. 105).

- Competição primária

É representada por uma disputa entre duas ou mais pessoas que medem suas forças; é um tipo de desafio: eu sou mais forte ou é você?

Na avaliação de Elias, depois de certo tempo, pode-se chegar a um equilíbrio de forças ou de poder, que de acordo com determinadas circunstâncias poderá manter-se instável ou estável. Para ele, o equilíbrio de poder constitui um elemento integral de todas as relações humanas e está presente onde quer que haja uma interdependência funcional entre pessoas.

Na competição primária não há regras pré-estabelecidas. No exemplo listado de grupo ‘A’ versus grupo ‘B’, vemos que as ações de um grupo estão diretamente relacionadas as ações do outro grupo e vice-versa; a estruturação de cada grupo vai ser determinada, em menor ou maior grau, pelo que cada um supõe que o outro irá executar (como num jogo de Xadrez). Assim não é possível explicar as ações e planos de qualquer dos grupos se estas forem analisadas como ações e planos inerentes a cada grupo, independente do outro.

- Modelos de processos de interpenetração com normas

Segundo Elias, a “teia de relações humanas muda quando muda a distribuição do poder”. Portanto há uma alteração da relação do ser humano quando a diferença de poder entre os grupos, ou entre os indivíduos diminui.

- Jogo de duas pessoas

Aqui, o autor nos dá dois exemplos:

- a) Jogam duas pessoas, sendo 'A' muito forte e 'B' muito fraco. Portanto, a proporção de poder que A tem sobre B é muito maior; assim, A tem maiores chances de forçar determinado movimento ao seu adversário, podendo determinar também o desenvolvimento do jogo. Embora A seja muito superior a B, ele 'obrigatoriamente' vai levar em conta os movimentos de B, já que este também exerce determinado poder sobre ele.
- b) Imagine agora que a diferença de poder entre A e B está mais próxima; desta forma, cada jogador tem menos poder para forçar determinado movimento ao adversário e, portanto menos possibilidades de controlar as configurações mutáveis do jogo.

- Jogo de muitas pessoas a um só nível

- a) Neste exemplo, A está jogando com vários adversários (B, C, D...) simultaneamente. Observe-se que A é muito mais forte do que seus adversários e que estes estão jogando separadamente; portanto, A tem um alto grau de controle sobre os adversários e também sobre o decurso do jogo. Talvez a única possibilidade de diminuir o poder de A seria aumentando o número de adversários, ainda que independentes, já que há um limite de relações relativas que uma pessoa pode realizar simultaneamente.
- b) Agora o exemplo nos diz que A joga simultaneamente, com vários adversários mais fracos, contra todos ao mesmo tempo; se os adversários são mais fracos e possuem conflitos internos, tanto mais A poderá ver aumentado o seu poder. Se, no entanto, os mais fracos, não tiverem tensões internas, tanto mais poder a seu favor terão.
- c) Como modelo de transição, a força de A diminui num jogo multipolar, desde que os adversários (B, C, D...) sejam relativamente unidos, mudando as possibilidades de controle das jogadas e o desenvolvimento do jogo em si.
- d) Jogam dois grupos (B, C, D, E) (U, V, W, X) segundo regras que dão a ambos iguais oportunidades de vitória. Assim, nenhum dos lados exerce uma influência decisiva sobre o outro.

- Jogos multipessoais a vários níveis

O exemplo aqui dado é um jogo para muitas pessoas em que o número de jogadores cresce continuamente; isto aumenta a pressão sobre os jogadores para que mudem o seu agrupamento e organização. Cada vez mais vai demorar pela sua vez de jogar individualmente, tornando a avaliação das jogadas corretas mais difícil, de acordo com a sua própria posição na totalidade do jogo.

- Modelos de jogo de dois níveis

Novamente aqui, temos dois exemplos:

- a) Tipo oligárquico – é quando um grupo de jogadores torna-se um grupo "de dois níveis", ou seja, fazem parte do mesmo grupo, mas não jogam diretamente uns com os outros. Estão situados em um segundo nível, em um grupo menor, que, no entanto, se mantém ligados, sendo mutuamente dependentes, possuindo reciprocamente diferentes oportunidades de poder. A interdependência dos dois níveis impõe limitações a cada jogador mesmo que este seja do nível mais elevado.
- b) Tipo democrático simplificado – como exemplo um modelo de dois níveis em que a força de poder do nível mais baixo vai crescendo comparativamente a força do nível mais alto. Com a diminuição da diferença de poder entre os dois níveis diminui também a dependência de um em relação ao outro, tornando o jogo mais complexo para os jogadores de nível mais alto. A diferença de poder entre os níveis diminui tanto que isto vai passar a determinar a estrutura das jogadas individuais de cada jogador, mudando, portanto, a concepção que este tem do seu jogo. Conclui-se que "durante muito tempo é particularmente difícil que os jogadores compreendam que a sua incapacidade de controlar o jogo deriva da sua dependência mútua, das posições que ocupam enquanto jogadores e das tensões e conflitos inerentes a esta teia que se entrelaça." (pg. 99).

Conclusões

Para Norbert Elias há a necessidade de se definir claramente o entendimento de 'sociedade' uma vez que a Sociologia deve investigar a sociedade.

Para ele, a utilização metafórica de jogos em sociedade facilita o repensar de algumas idéias estáticas, servindo também para uma reflexão científica de certos problemas relativos à vida social.

Neste ponto, o poder é tido como um dos temas centrais da discussão do autor. Para ele a relação que o indivíduo A tem para com o indivíduo B é também a relação que B tem para com A, fazendo com que as características ou potenciais apresentados ao nascer não se tornassem o que são hoje se não tivéssemos nos sujeitado às obrigações impostas pela interdependência; portanto, de tal sorte que o cruzamento das ações de muitas pessoas ou grupos pode resultar em conseqüências sociais que ninguém planejou.

Abstract

The object of study of Sociology is society. As 'society' we can understand the conjoin of human being, individual, related each other, interactive between them. To try a better comprehension of the term society, Norbert Elias bring some models of games to do a critical reflection about the object of study of Sociology. The individual related with the other (s) individual(s); the relationship between the power of the individual and/or groups; the interactivity between them; the forms of organization existing.

Key words: Sociology; Norbert Elias; models of games.

Referências bibliográficas

ELIAS, N. *Introdução à Sociologia*. Lisboa: Martins Fontes, 1970.