



SUPER MARIO E O JOGO DA VIDA

Despejamos a nova geração no mundo corporativo da mesma maneira como uma criança ensina um adulto a entrar no universo do game: vire-se!

↓
**LUIZ CARLOS
CABRERA**

ESCREVE SOBRE
CARREIRA. É
PROFESSOR DA
EAESP-FGV, DIRETOR
DA AMROP PANELLI
MOTTA CABRERA E
MEMBRO DO ADVISORY
BOARD DA AMROP
INTERNATIONAL

Em janeiro, vou visitar meus netos que moram em Kona, a parte ocidental da maior ilha do arquipélago americano do Havai. Um dos meus netos, Noa, de 7 anos, sempre tem uma novidade competitiva, um tipo qualquer de jogo que ele treina o ano inteiro para demonstrar para o avô a superioridade da geração milênio. Desta vez, o console era o Wii, e o jogo, o *Super Mario*. Todo mundo conhece, mas, resumindo, é um jogo cujo objetivo é superar etapas difíceis em série. Como sempre, entro no jogo sem receber a menor orientação e sem acesso a um manual de instruções. Diante da minha hesitação, meu neto dá um sorriso irônico.

Enquanto jogo e tento parecer inteligente, fico pensando se não fazemos a mesma coisa com os jovens profissionais. Será que os programas de trainee falam das arma-

dilhas e dos monstros da vida corporativa? Será que tratamos os menos experientes adequadamente, explicando com calma quais são as verdadeiras etapas de cada fase da transição e da evolução profissional?

Depois de cair num lago com piranhas no jogo, volto a pensar na preparação da parcela mais nova da força de trabalho. Falamos de temas de carreira na escola de administração de empresas? Como, por exemplo, ler o ambiente político? O que pode neutralizar uma armação política vil? Um monstro verde devora meu bonequinho enquanto noto que despejamos a nova geração no mundo corporativo da mesma maneira como uma criança ensina um adulto a entrar no universo do game: vire-se! Aprenda morrendo! Não há lugar para perdedores! Penso nos erros cometidos no início da vida profissional.

Questiono se essas falhas são realmente perdoadas e corrigidas, como no jogo. Parece que, pretensiosamente, apenas dizemos à nova geração: "Cuidado, você só pode morrer uma vez". Estou na fase 2, passei pela fase 1 por sorte e porque tive a ajuda do Noa, com pena do avô quase moribundo. Descubro que deveria ter trazido umas ferramentas da etapa anterior. Bela lição: o que eu fizer (ou pegar) no presente vai ser útil no futuro? Para isso tenho que imaginar o futuro, ou já ter passado por algo parecido. Outra lição: precisamos falar mais do futuro com os mais jovens. Assim, eles podem ter dimensão do que precisam acumular para não ser tragados pelas plantas carnívoras cotidianas do trabalho. Quantas lições num joguinho eletrônico infantil. Desculpem-me, tenho de correr. Tenho de sobreviver para poder contar o fim.