

**Discussion
Paper**

ESPM

v. 6, n. 4, 2018

Profa. Vanessa Clarizia Marchesin

Prof. Walfredo Campos

Prof. Mauro Berimbau



**O PARADOXO DA ESCOLHA: VOCÊ
PENSA OU PENSAM POR VOCÊ?**

**Discussion
Paper** |

ESPM

ISSN: 2448-0932

Corpo Editorial

Dalton Pastore
Presidente

Alexandre Gracioso
Vice-presidente acadêmico e de graduação

Elisabeth Dau Corrêa
Vice-presidente administrativo-financeira

Flávia Flamínio
Diretora nacional de operações acadêmicas

Luiz Fernando Dabul Garcia
Diretor nacional de educação continuada

Conselho Editorial

Carlos Frederico Lucio

Cristina Helena Pinto de Mello

Denise Fabretti

Fabio Mariano Borges

Ismael Rocha

João Osvaldo Schiavon Matta

Luiz Fernando Dabul Garcia

Pedro Luiz Ribeiro de Santi

Leonardo Nelmi Trevisan
(Edição de texto)

Matheus Matsuda Marangoni
(Edição de arte)

Fernando Matijewitsch
(Gerência de edição)

Publicação trimestral, em formato eletrônico, o Discussion Paper ESPM reúne artigos, notícias de pesquisas, resenhas, traduções ou entrevistas oriundas de debate temático.

O objetivo é incentivar a discussão de assuntos, atinentes ou complementares, ao conteúdo curricular de disciplinas da área de Ciências Sociais Aplicadas.

O perfil deste periódico oferece espaço de publicação da produção docente, incluindo procedimentos de pesquisa, em diferentes formatos.

O Discussion Paper ESPM busca também ampliar repertório e capacidade de análise do corpo discente, pois, a iniciativa procura, especialmente, a participação do aluno nos debates geradores de cada número.

NORMAS DE PUBLICAÇÃO

A submissão de trabalhos deverá ser feita através do endereço eletrônico do periódico. O Processo de Avaliação pelos Pares consiste nas seguintes etapas: o artigo original será analisado por dois integrantes do Conselho Editorial para verificar se cumpre com os requisitos temáticos e metodológicos e definir a área epistemológica de avaliação a ser direcionada. Em seguida, o artigo será enviado a pares de avaliadores externos, preservando o anonimato dos autores, que não compareceram ao debate gerador do respectivo Discussion Paper. Os avaliadores externos procederão de acordo com os critérios: 1. Publicar sem alterações; 2. Publicar com pequenas alterações, efetuadas pelos avaliadores; 3. Retornar ao autor com orientações de correções a serem efetuadas, podendo ser publicado posteriormente; 4. Retornar ao autor com a reprovação do artigo, sem publicação posterior. Mais informações em: <http://discussionpaper.espm.br/>.

Apresentação do debate 5

Eu ou nós? Afinal, quem escolhe? 6

Vanessa Clarizia Marchesin

Somos livres para escolher nosso futuro?

O paradoxo do destino e do livre arbítrio 10

Walfredo Campos

A vida é um jogo: processos de decisão e a busca de ação 14

Mauro Berimbau



APRESENTAÇÃO DO DEBATE

Decisão é algo difícil. Todos reconhecem que, seja para o que for, esta viagem ou aquela, este curso ou aquele, esta pessoa ou aquela para o cargo, tomar decisão significa fazer escolhas. Aliás, este momento, o da escolha, é só um dos momentos de um longo processo. Com aspectos objetivos e subjetivos, complicados todos e alguns bem “disfarçados”.

Entender como se toma decisões ficou ainda mais complexo quando as novas tecnologias invadiram também este espaço. Desde o trabalho do Prêmio Nobel Daniel Kahneman sabemos que duas formas de pensamento explicam nossas escolhas, a rápida e a devagar, uma mais intuitiva e emocional, outra mais deliberativa e mais lógica. Mas, na hora de jogar videogame como acontecem as escolhas?

Algumas teorias e suas interpretações sobre como decidimos compõem o tema do Discussion Paper no. 27 “O paradoxo da escolha: Você pensa ou pensam por você?”, tratado pelos professores da ESPM: **Vanessa Clarizia Marchesin**, discutindo “Eu ou nós? Afinal, quem escolhe?”, **Walfredo Campos** debatendo “Somos livres para escolher nosso futuro? O paradoxo do destino e do livre arbítrio”, completado pela questão das novas tecnologias com **Mauro Berimbau** questionando o tema “A vida é um jogo: processos de decisão e a busca de ação”. A mediação do debate foi da professora Rosilene Marcelino.

Boa leitura!



EU OU NÓS? AFINAL, QUEM ESCOLHE?

Vanessa Clarizia Marchesin

**Discussion
Paper**

ESPM

Por que nós fazemos o que fazemos? Este foi o título do livro do escritor e filósofo Mário Sergio Cortella em 2016, porém penso que este pode ser um pontapé inicial para uma análise dos estudos acerca da tomada de decisão. A ciência por trás da tomada de decisão envolve o processo de escolhas e neste ensaio o foco será este processamento complexo realizado pelo cérebro. Afinal, quem escolhe? Eu ou nós! Talvez os dois se a inspiração vem de Kinderman (2018, p. 13): “As pessoas são mais que meras máquinas biológicas e mais que argila amorfa, moldada por pressões sociais e circunstanciais. Somos mais que que produtos biológicos de nossos genes e das consequências inevitáveis das contingências do reforço.”

Somos criaturas preenchidas de crenças, emoções e comportamentos que são consequências da nossa principal habilidade biológica, a aprendizagem. Como seres que aprendem podem ser lidos como pessoas formadas por vários retalhos adquiridos ao longo da vida.

A nossa análise começa com um breve resumo sobre o cérebro humano que apesar de ser uma massa enrugada com tonalidade mesclada entre rosa e cinza, possui uma descrição mais atraente que é: a estrutura mais complexa que o nosso próprio Universo.

O cérebro pode ser considerado como um processador de informações, na qual estas informações são captadas dos nossos 5 sentidos: olfato, paladar, visão, audição e tato. Estas informações que são consideradas como estímulos nos trazem mais próximo da realidade ou do meio em que estamos inseridos. O processamento destes estímulos forma o que chamamos de percepção que é subjetiva e individual. Os estímulos atravessam um longo caminho antes de encontrar nosso pedaço da realidade (percepção). De acordo com a teoria do cérebro Trino, elaborada pelo neurocientista Paul MacLean em 1970 e apresentada em seu livro *The Triune Brain in Evolution: Role in paleocerebral functions*, o cérebro é dividido em três unidades funcionais diferentes.

O primeiro cérebro é chamado de reptiliano que também é conhecido como o cérebro instintivo, tem como objetivo garantir a sobrevivência, além de regular funções como: fome, sede, sono, entre outras. Em seguida, temos o cérebro límbico (ou mais conhecido como o cérebro emocional) que é responsável por controlar os nossos comportamentos emocionais. Sabe aquele filme *Divertida Mente*, pois então, este filme exemplifica esta parte do cérebro que possui nossas emoções. Por fim, o cérebro chamado de néocórtex ou cérebro racional que diferencia seres humanos dos demais animais. Esta parte do nosso cérebro é dividido por regiões: Lobo frontal (elaboração do pensamento e planejamento), Lobo Parietal (sensação de dor, tato, gustação, temperatura e pressão), Lobo Temporal

(audição, reconhecimento de sons, linguagem, processamento da memória e emoção) e Lobo Occipital (processamento da informação visual).

E como podemos simplificar o funcionamento do cérebro? Esta estrutura complexa nada mais é do que um sistema eletroquímico, na qual os estímulos (dos nossos 5 sentidos) recebidos em nosso dia a dia são transformados em energia elétrica que irão viajar e interagir em uma rede de 86 bilhões de neurônios.

Sendo assim, entendemos que os nossos pensamentos são formados a partir deste sistema eletroquímico do cérebro. Em 2011, Daniel Kahneman (ganhador do prêmio Nobel de Economia em 2002), publicou seu livro best-seller *Rápido e devagar: duas formas de pensar*, na qual apresenta as duas formas de pensamento que podem explicar as nossas escolhas. Kahneman descreve que possuímos os sistemas 1 e 2. O sistema 1 é automático com processamento mais rápido, com pouco ou nenhum esforço e nenhuma percepção quanto ao controle voluntário, além de ser intuitivo e emocional. Já o sistema 2 possui atividades mentais mais complexas, mais deliberativo e mais lógico que estão associadas com a experiência subjetiva, exigindo maior atenção. Estes dois sistemas trabalham em conjunto, mas a maioria das nossas escolhas são automáticas. Por exemplo, uma vez que aprendemos a dirigir não é mais necessário pensar detalhadamente todos os passos de como iremos dirigir, pois simplesmente dirigimos até o nosso destino. Você nunca se perguntou como chegou em casa em um dia cansativo de trabalho no momento em que estacionou o carro na garagem? Uma vez que aprendemos determinados comportamentos, habilidades e competências não precisamos mais ativar o passo a passo para realizar uma determinada tarefa porque somos capazes de realizar sem muito desgaste energético do nosso cérebro.

Mas possuir este sistema complexo de pensamentos não é garantia de que somos bons em fazer escolhas. Para Dan Ariely (2008), professor de Psicologia e Economia Comportamental, que publicou o livro *Previsivelmente Irracional: Aprenda a Tomar Melhores Decisões*, os seres humanos escolhem de maneira irracional quando estão frente a uma opção pouco atrativa, criando uma falsa base de comparação que leva a escolher outra que possa ser mais semelhante a opção inicial. As nossas escolhas são baseadas em comparações e podem falhar, uma vez que não temos um sistema 100% eficiente que pode garantir a melhor escolha.

Portanto, há uma grande chance de escolher uma opção que pode não ser muito gratificante, mas errar é humano, certo? Mas temos a capacidade para analisar as opções e fazer uma reflexão baseada em experiências aprendidas ao longo da vida para tomar

uma decisão mais racional. Pois então, apesar da máquina biológica ser bem equipada e a possibilidade de sofrer influências do meio que nos rodeia nós ainda podemos conduzir nossas escolhas. Ou não, pois você escolhe.

Referências Bibliográficas

KINDERMAN, Peter. *As novas leis da Psicologia: uma abordagem moderna sobre como funcionam nossos pensamentos, emoções, ações e saúde mental*. São Paulo: Cultrix, 2018.

REEVE, Johnmarshall. *Understanding motivation and emotion*. John Wiley & Sons, 2014.

KAHNEMAN, Daniel. *Rápido e devagar: duas formas de pensar*. Farrar, Straus e Giroux: New York, 2011.

ARIELY, Dan. *Previsivelmente Irracional: Aprenda a Tomar Melhores Decisões*. Alfragide: Estrela Polar, 2008.



**SOMOS LIVRES PARA ESCOLHER NOSSO FUTURO?
O PARADOXO DO DESTINO E DO LIVRE ARBÍTRIO**

Walfredo Campos

**Discussion
Paper**

ESPM

Um dos campos de estudo pelo qual me interessa muito se chama “Imaginários do Futuro”. Não sei se vocês já se depararam com isso, mas, por exemplo, neste exato instante, você não tem a mínima ideia sobre o que esse texto vai falar. Isso vira uma grande questão: o que você lerá nas próximas linhas? A cada palavra que seus olhos acompanham, são mil possibilidades que se abrem. Você simplesmente não sabe como vai acabar esse texto, pois tudo o que enxergamos são campos possíveis, possibilidades, mundos possíveis que podemos vir a habitar.

Porém, a grande questão é: em todo instante de presente, transformamos todas essas possibilidades em uma coisa só, em um único caminho, em uma única escolha. Essas rotas acabam sendo registradas na nossa memória, que vai nos conduzindo, que vai nos guiando, que vai nos orientando e formando. Chegamos num ponto, contudo, em que também começamos a esquecer. A memória fica embaralhada, dando-nos a impressão de que o passado é um trajeto único, que liga o nosso nascimento à nossa morte. Parece que fica esquecido o fato do instante presente ser um campo infinito de possibilidades.

Os mundos possíveis em que vivemos, com todas as suas possibilidades, utopias e apocalipses, estão no campo das esperas, no campo das expectativas. E, de algum modo, temos que conviver com isso. Não temos muita escolha. E a maneira com que lidamos com a temporalidade tem muita relação com isso. Se formos pensar o que é o ser humano e o que é o tempo, percebemos o quanto somos únicos e próximos. Afinal, somos uma vida, uma história, uma narrativa. E a narrativa, uma das formas que vivemos o tempo, pode ser classificada como um tempo meramente humano. Exemplificando, temos a forma mais bruta e cruel do tempo: o tempo da esteira. Começamos a nos desesperar com os números no relógio. Sem nada para passar o tempo – uma revista, um livro, um videogame –, apenas aguardamos ansiosamente aquele exercício acabar. O tempo passa, ali, segundo por segundo, como teoricamente ele sempre deveria passar. Porém, o ser humano não vive desse jeito. Vivemos de uma maneira bastante cíclica. Temos ano novo, aniversários, rituais...

O nosso tempo, que não apenas liga a vida à morte, mas também funciona como uma espécie de flecha, relacionando-se à ideia de progresso (vivemos ano após ano), é um tempo construído a partir da Revolução Industrial. Antes, por exemplo, não existiam relógios. O tempo era o tempo da natureza. E, de repente, construímos grandes relógios, capazes de cronometrar, medir e cobrar desempenhos.

O tempo é uma parte humana inegável. As possibilidades que encontramos a cada decisão que tomamos são inegáveis. O desenrolar das coisas, tudo o que tentamos prever

e ter controle, também é inegável. Se vocês já jogaram damas, xadrez ou truco, sabem que sempre existe aquele momento de dilema, aquele instante em que você está com uma carta na mão e pensa na próxima jogada do seu oponente... você pensa em todas as possibilidades, conta as cartas e toma a decisão com a plena certeza de que avaliou todas os cenários possíveis. Mas, acontece o impensável, acontece aquela jogada que você acabou não conseguindo enxergar. A nossa vida é repleta desses eventos.

Trouxe aqui, portanto, as reflexões de temporalidade para começarmos a pensar sobre o paradoxo da escolha. Quando analisamos como é a nossa vida e como ela se organiza, temos duas ideias bem fortes: o destino e o livre-arbítrio. Essas são duas palavras que sempre se encontraram em nosso folclore e em nossa cultura, mas nunca paramos muito para pensar sobre a relação delas com a nossa sociedade ou com os jogos de poder que não temos tanto conhecimento.

Por exemplo, a sociedade neoliberal – onde se propaga a ideia de que podemos tudo, de que precisamos sempre dar nosso máximo, de que somos individualistas e temos direitos de escolha, direitos de consumo –, valoriza e vangloria o livre-arbítrio em sua última potência, uma vez que você é *livre* para fazer, ser e consumir o que quiser. Você é responsável pelo seu próprio sucesso e, também, pelo seu próprio fracasso: “se você for bom mesmo, você sempre vai dar um jeito”. E essa ideia, de que conseguimos vencer os impossíveis de nossa vida apenas pela nossa vontade, é um discurso muito potente de nossa sociedade. Tanto que nos medicam para isso. Quando nosso corpo começa a falhar, tomamos pílulas de insônia, antidepressivos... queremos fazer de tudo para batalhar até contra os limites de nossa própria biologia.

Essa ideia de livre-arbítrio, portanto, coloca-nos como seres capazes de controlar a própria vida. Porém, uma vida dessa acaba sendo bastante solitária. Como vou adivinhar os imprevistos desse imaginário de futuro? Como vou saber que, depois daquela decisão tomada, o mundo ia acontecer de uma forma totalmente diferente? Ou que a casa que eu comprei foi justamente a que despencou do barranco depois da chuva no réveillon? Então, de certa forma, somos responsáveis e livres para tudo, mas não controlamos tudo. Temos pequenas possibilidades de potências, mas não somos capazes de controlar o nosso redor. Podemos nos sentir sozinhos e frustrados.

Dessa maneira, é muito interessante enxergar esses mesmos fatores sob a ótica de outra perspectiva bem difundida em nossa sociedade: o destino. É muito diferente. O que é tomar uma decisão, sendo que ela já foi tomada por você? Se eu sou meritocrático, como vou ser responsável pelo meu desempenho, se o destino existe? Se o sucesso ou

o fracasso já estava desenhado para mim? Sob essa ideia, não temos responsabilidade nenhuma em relação à nossa história. A figura do destino é extremamente poderosa. Se pegarmos, como exemplo, as moiras gregas, veremos que elas são mais poderosas que os deuses. Isso porque são elas que escrevem os cordões, as decisões e as ações dos próprios deuses. São seres para além do divino, já que controlam o que chamamos de destino.

Então, de um lado, temos a sociedade do progresso, do tempo organizado, do tempo cronometrado, do tempo como recurso, que nos guia em direção a um sentido. Contudo, essa mesma sociedade esquece que talvez não tenhamos nenhum tipo de controle em certas situações. A ideia de culpa, portanto, nem sempre precisa ser sentida sozinha, pois às vezes o jogo não está na sua mão. Esse é um grande paradoxo que vivemos. E não temos uma resposta para ele.

Assim, a partir do conhecimento dessa contradição, podemos pensar em como manter uma espécie de conduta, uma espécie de vida, que nos faça viver de uma forma mais leve:

1. O futuro vai sempre ser uma descoberta. Então, vamos viver esses eventos, o prazer da descoberta, por mais que milhões de dúvidas possam surgir no meio do caminho. Você, ao começar a ler esse texto, por exemplo, nunca imaginaria que chegaríamos a esse instante.
2. Se não sei se as coisas dependem de mim ou não, vamos tentar fazer o nosso melhor, o máximo possível para chegarmos aos nossos objetivos. Sem se desesperar, afinal não temos controle de tudo.



***A VIDA É UM JOGO:
PROCESSOS DE DECISÃO E A BUSCA DE AÇÃO***

Mauro Berimbau

**Discussion
Paper** |

ESPM

P*apers, Please* é um jogo no qual você está por volta de 1982 num país ditatorial, que faz referência a uma velha Rússia. Por um sorteio do governo, você é convocado a trabalhar nas fronteiras do país, pegando os documentos das pessoas e dizendo quem pode passar pela fronteira ou não.

No jogo inteiro, você toma essas decisões. Essencialmente, se as pessoas tiverem com todos os documentos certos, elas podem entrar. Senão, terão que ser barradas. Mas, às vezes, o jogo te coloca em algumas situações interessantes: procurados pelo governo dizem que são inocentes e estão sendo perseguidos; seu melhor amigo pede favores para a esposa passar pela fronteira; alguns membros de uma família têm a documentação certa, outros não... dessa maneira, decidir acreditar no governo, ajudar seu amigo ou separar uma família inteira são decisões completamente do jogador.

São 20 finais possíveis. Tem o final em que você ajuda os rebeldes a invadir a fronteira. Tem o final em que você ajuda as pessoas, todos ficam muito gratos, mas a sua família morre de fome, porque você não conseguiu bater suas próprias metas. Em outro final, o governo acredita que você está ajudando rebeldes e te prendem. Entre muitos outros.

Dentro de game design, do desenvolvimento de jogos, temos a possibilidade de criar um território para experimentarmos coisas que não necessariamente faríamos na vida real, já que as consequências de suas decisões ficaram dentro do game. Talvez, como *Papers, Please* tem 20 possibilidades diferentes, tendemos a experimentar outras formas de terminar o jogo, apenas para ver as mudanças na narrativa.

Então, no território do jogo digital, temos a possibilidade de explorar aspectos de nossas decisões que não necessariamente existem no nosso cotidiano. Outra diferença é que, dentro do game, vemos as consequências de nossas decisões num intervalo de tempo determinado pelo fim da partida. Porém, quando temos um filho, por exemplo, não sabemos qual será o resultado de nossas ações. Será que ele será uma boa pessoa? Chato? Teimoso? Ladrão? Não conseguimos enxergar tanto tempo à frente.

Por que fazemos faculdade? Ou mestrado, doutorado, pós-doutorado? É tudo uma esperança na possibilidade de termos um cenário melhor. Na possibilidade de uma consequentialidade positiva das coisas. Mas, no fundo, não conseguimos saber. Os jogos trazem essa sensação de que o resultado das suas ações é claro, é evidente para você.

De certa maneira, o game designer, quando está construindo uma coisa dessas, está colocando a visão de mundo, os valores dele no interior do game. Em The Sims, por exemplo, você pode fazer com que duas pessoas do mesmo sexo se relacionem. Essa é uma coisa que o game designer permitiu que você fizesse.

Ao mesmo tempo, ele constrói um cenário que totalmente fundamentado naquilo que a gente vive. O trabalho de um policial na fronteira é conhecido por muitos de nós e, quando o game designer observa esse tipo de território e oferece esses espaços de simulação para a gente, temos a possibilidade de experimentar decisões que não necessariamente poderíamos tomar na vida real. Podemos, inclusive, expressar nossa identidade, nossa subjetividade, através dos jogos, que se constituem como esse espaço de simulação social.

**Discussion
Paper**



ESPM

v. 6, n. 4, 2018