

O jogo marcial virtual dos estratidiotas convoca a filosofia da Medicina

Capitão-de-mar-e-guerra Médico
Orlindo Gouveia Pereira



Games People Play⁽¹⁾

Há três atividades encantatórias para os seres humanos de qualquer idade ou condição. A primeira, é ouvir, contar, ler e escrever estórias. A segunda, é brincar e jogar. A terceira é conversar.

No ócio e no negócio (à letra, negação do ócio), a conversação é primordial e nas relações pessoais também. Está, contudo, ameaçada nesta era digital⁽²⁾.

Antigamente, os contratos eram firmados pela palavra dada. Hoje, tendem a requerer assinatura eletrónica. O fascínio com a nova idade levou a que se fizessem negociações por conferência «à distância». Na sala estão écrans em frente a écrans. As pessoas escondem-se por trás. O problema é que a dinâmica de grupo não é igual àquela que ocorre quando os seus membros estão mesmo lá sentados face a face⁽³⁾.

Embora os psiquiatras, como eu, sejam conhecidos por conversadores que pouco falam, a psicoterapia é uma conversação sujeita a uma hodologia. Quando nos sentamos no café a cavaquear sentimo-nos mais livres de constrangimentos. Mas, eles existem, pois inerentemente brincamos ao jogo do poder.

Conversa-se e joga-se desde os primórdios da humanidade. Em escavações arqueológicas encontraram-se astrágalos marcados, que serviam o mais antigo dos jogos de azar ou

sorte, o dos dados.

A brincadeira infantil oscila entre o jogo solitário e o de duas pessoas (bebé e mãe), cujo ganho mútuo é a satisfação, que os neurocientistas dizem ser propiciado pela libertação de dopamina, um mediador cerebral. É já um jogo estratégico, pois há expectativas de um e de outro e trocas de poder.

Poder é sempre mandar nos outros (seja uma pessoa, uma nação ou até um robô). O infante quer conquistar atenção e carinho, a mãe, educá-lo para a felicidade. Às vezes, não é fácil.

Qualquer jogo, em qualquer idade ou estatuto, pode ser usado para manipular o outro, para «tirar vantagem», realizar desejos perversos e até agredir.

Os jogos competitivos podem simular, gerar ou alimentar conflitos - a guerra é o mais extremo deles -, podem ser usados como drogas - jogo patológico, uma doença -, suscitar o uso de máscaras (do gr. *persona*) e, nas famílias disfuncionais, criar paradoxos relacionais sem saída aparente. É, em certo sentido, a eles que é dedicado o livro, bem-humorado, *Games People Play*, de Eric Berne, o fundador da *análise transacional* ⁽⁴⁾.

A guerra, o conflito por excelência, é também «um jogo que as pessoas jogam», porque se afrontam duas expectativas, duas vontades, dois conjuntos de interesses económicos e políticos antagónicos. Não contentes com eles, inventaram «jogos de guerra». Ambos os casos podem ser representados pelo *modelo matemático dos jogos de estratégia* ⁽⁵⁾.

Jogo é um passatempo sujeito a regras e, pelo menos no plano simbólico, ligado a perdas e ganhos dos jogadores. Combinando-se exaustivamente todas as possibilidades, define-se a matriz de perdas e ganhos, que rege os jogos de duas pessoas de soma zero e não zero, se os jogadores se comportarem racionalmente, isto é, maximizarem o interesse próprio.

Nos jogos de destreza, conta a capacidade física de quem joga, nos de azar ou de sorte, o acaso, e nos estratégicos, a inteligência do jogador nos sucessivos lances das partidas. O nome dos últimos, provém do gr. *strategós*, «o general que conduz a batalha».

Os jogadores, quando em dependência hierárquica, são obrigados a seguir as «regras de empenhamento» táticas. Dizem-se *stratidiótes* (do gr. *stratidiótes*, «soldado raso»). Ao contrário do estratega, não dispõem de informação completa, não conhecem a matriz de perdas e jogos, pelo que, por definição, são ignorantes ⁽⁶⁾. Os generais são, por definição, inteligentes.

Pela mesma altura, em 1940, Herbert Simon começou a apontar limitações à racionalidade perfeita, introduzindo o conceito de *bounded rationality*, racionalidade limitada (há outras: imperfeita, relutante e, até, débil), e A. Rapaport esgrime o *dilema do prisioneiro*, em que a estratégia mais inteligente é procurar que o adversário jogue conosco no seguro menor ganho comum do que arriscar a maximização da utilidade própria, que pode implicar a «perda da vida» ⁽⁷⁾.

Doctor Strangelove ou War on the mind

Na era da cibernética (do gr. *Kibernétiké*, «homem do leme, governo do navio e, por extensão, dos homens»), da inteligência artificial, da robótica e da tele informação (por TV ou em “rede”), militares, médicos, psicólogos, engenheiros e outros mais, desenvolveram sistemas complexos homem-computador-máquina, que há muito estão a ser utilizados nos jogos marciais e em neuropsiquiatria.

Nos anos em que estudei na América (1968 a 1972), um relatório meio-confidencial (“não era para os meus olhos”), acabou por ser publicado com o título *War on the mind*⁽⁸⁾. Nele se descrevia, entre muitos outros projetos meio-secretos, o de um dispositivo em que um piloto de avião, ferido gravemente nos pés e mãos, poderia ainda assim disparar mísseis, por dispor de um capacete que registava em permanência o eletroencefalograma. Lembra demasiadamente o filme *Doctor Strangelove*, de Stanley Kubrick (que também foi censurado).

Por essa altura, entraram em moda os estudos de *biofeedback* (retroação neural-computacional-comportamental) em que, por exemplo, os sujeitos experimentais aprendiam a regular, voluntariamente, funções vitais que, habitualmente, não têm representação consciente, como o ritmo cardíaco ou os ritmos eletroencefalográficos. O problema era, então, o da grosseria da captação de fenómenos bioelétricos (exceto no electro-miograma, em que elétrodos eram inseridos no músculo). Hoje, novas tecnologias permitem implantar elétrodos no crânio, que captam ou emitem sinais elétricos para muito limitadas regiões cerebrais, cuja função é conhecida. Com aqueles computadores e um jogo eletrónico, que até as crianças jogam no *iPad*, se criou o jogo, que descrevi em O.G. Pereira (2016)⁽⁹⁾ e que aqui chamo dos estratidiotas.

Um sistema computacional ligado a dois sujeitos, uma sentinela ou vigia e um atirador, por elétrodos implantados no crânio, face a, no primeiro, uma região sensorial ótica de deteção e, no segundo, a uma região motora, de decisão, que rege o jogo.

Os jogadores não comunicam diretamente um como outro. O vigia, que apenas vê mísseis virtuais surgirem aleatoriamente num ecrã, à sua frente, deve formar a intenção de os abater, caso a caso. O atirador, que nada vê (e pode estar a quilómetros de distância do primeiro), apenas pode premir um botão no telecomando que empunha (figura 1). Não deve inibir a resposta. Necessitam de treino prévio. O fito é, conjuntamente, abater o maior número de mísseis virtuais possível. Assim acontece e supera em eficiência, meros disparos ao acaso. O jogo é real.

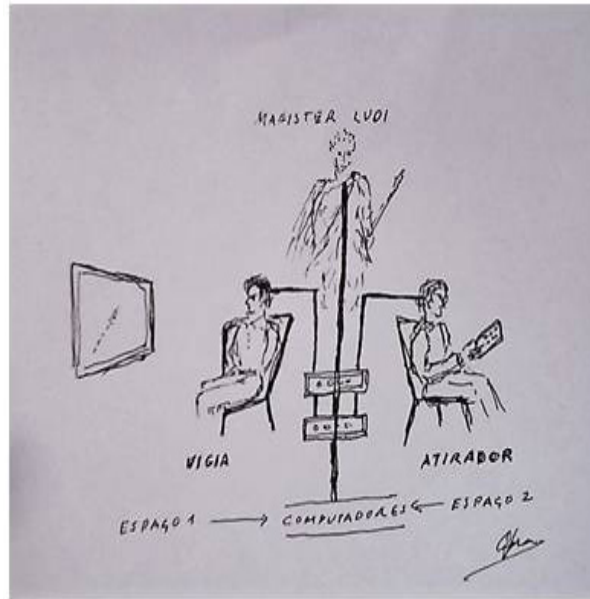


Figura 1 - O jogo dos estratidiotas.

We are wired to connect

A frase é de Daniel Goleman, excelente divulgador de psicologia, numa entrevista à revista *Brain World* (2011). Talvez se possa traduzir por: «Nós somos constituídos para nos ligarmos uns aos outros para comunicarmos permanentemente».

Comunicar (do lat. *communicare*) é, literalmente, por em comum. O quê? Se a resposta for «mensagem», estarão, apenas, a referir «transmissão» de informação; se for «o que nos vai na alma», pode parecer antiquado, mas é preciso⁽¹⁰⁾.

Nós não podemos transmitir, fisicamente, o pensamento, mas podemos exprimir uns para os outros, pelas linguagens, o que sentimos, conhecemos, cogitamos, pensamos, bem como a nossa propensão para agir (atitudes). Fazemo-lo em permanência, influenciámos e somos influenciados pelos outros, quer estejam presentes, sejam recordados, invocados, ou, até, inventados. Quando dizemos *eu*, estamos realmente a dizer *nós*.

Real é o que resiste. Em última análise, à representação mental. Natural é tudo o que, no cosmos, precede o homem. Arte, tal como artificial e artificioso, é o que começou a ser criado pelo espírito humano, desde o primeiro homem. Consubstanciam-se, na história, como civilização e cultura, que não raro são turbulentas e destrutivas. A animalidade permanece em nós e manifesta-se na agressividade, na violência, na luta pela sobrevivência, na competição e no conflito interpessoal ou marcial, mas também na organicidade do amor e do sacrifício.

Aos jogos de guerra, que são artificiais, falta o *animus bellandi* ou *belligerandi* (do lat. *belligerare*, «fazer a guerra, lutar») engendrado pela representação coletiva do desígnio

nacional (transtemporal).

O jogo dos estratidiotas não é estratégico, no entanto, tem de ser proposto e dirigido por um comandante, a que os romanos chamavam *magister ludi* (do lat. *lúdu*, «jogo, divertimento» e os psicólogos chamam experimentador. Ele tem de estabelecer um compromisso de obediência às regras e ter treino prévio. Assim se estabelece um ligame psicológico entre os jogadores, antes de os ligar com fios (*wires*).

You are not your brain

É o título de um artigo de J. Schwartz e R. Gladding, no mesmo número de revista citada acima, a propósito de Goleman. O que asseveram é que a nossa vida mental e o nosso espírito não são totalmente determinados pelo cérebro (como agora, nesciamente, se repete). Não vivemos sob a sua tirania e até o podemos modificar⁽¹¹⁾, sem fios, cirurgia ou drogas.

O jogo considerado e outros dispositivos, natural-artificiais (homem robótico, robô antropomorfizado, homem-drone, etc.), têm sido esgrimidos como prova de que o psíquico e o espiritual são, ou serão, explicáveis em termos naturalistas, isto é, por mecanismos, físico-químicos comuns.

O naturalismo é uma doutrina filosófica que sustenta que a Natureza (homem incluído) não tem outra causa que ela própria e que nada existe fora dela (nomeadamente, o espírito). O social, o cultural, o político, o moral e o religioso, por resultarem da atividade humana, devem ser explicados do mesmo modo.

O naturalismo reclama para si o empirismo anatmoclínico de Alcmeón de Crotona (séc. V a.C.), o monismo de Demócrito e Leucipo (séc. V a.C.), o mecanicismo de Galileu, o desenvolvimento das ciências naturais a partir da medicina (renascimento), o racionalismo (séc. XVI) e iluminismo e materialismo (séc. XVIII), o materialismo dialético (séc. XIX), o positivismo lógico, os grandes triunfos da medicina e o progressismo (séc. XX). Ligado aos últimos surgiram o “cientismo” (só há verdade no que pode ser «carimbado» científico) e o «materialismo promissor»: se, no presente, ainda não consegue explicar, virá o tempo em que o progresso da ciência alcançará a explicação natural. Pior deriva lógica é impossível!

O naturalismo materialista escamoteia os erros e os paradoxos que gera: se o homem é um ser da natureza, produto da evolução das espécies (a teoria de Wallace e Darwin é conjetural), então, que valor de sobrevivência tem «a arte pela arte»? Um robô é um ser artificial, explicável naturalisticamente, exceto no que se refere ao humano que o concebeu e pressupostamente o controla. O paradoxo não se resolve mudando as palavras. Se reescrevermos, «exceto no que se refere ao cérebro humano que o concebeu», cometeremos um novo erro mereológico, que se continuará a cometer se escrevermos «corpo» ou «organismo»

ou «mente» - «Só pensa», designa a totalidade da pessoa humana, que é união de corpo, organismo, mente e espírito, só dissolúvel pela morte. Se isolamos estas partes é por incapacidade cognitiva e metodológica. Não é por se ter de estudar o corpo, física e quimicamente, o organismo morfológico, bioquímica e fisiologicamente, a mente neuro psicologicamente e o espírito pelo seu fito, que se trata de entidades separadas. E não se fale de interação permanente entre todas elas, porque o que acontece é haver *equivalência estruturo-funcional* entre os processos que congregam e mantêm a homeostasia. Em cada caso considerado haverá prepotência de uma ou duas delas. É isso que justifica que a nossa vontade (do gr. *thelesis*), desencadeie ação, em equivalência funcional com uma região (estrutural) específica do cérebro, mas envolvendo também o cerebelo e o lobo frontal, os nervos periféricos e os músculos, as articulações e a pele (pelo menos), requerendo que a circulação, a respiração e as outras funções vitais estejam mantidas. Mesmo quando o médico diz ao doente «é uma cólica renal», só não comete o erro mereológico, porque, no contexto da consulta, está implícita a expressão: «(a senhora está a sofrer) uma cólica renal».

Porque a nossa representação mental é limitada, cremos que são os olhos que veem. De facto, o acima referido cirurgião militar e filósofo pitagórico, Alcmeon de Crotona, demonstrou empiricamente e experimentalmente, há mais de vinte e cinco séculos, que se o nervo óptico estiver seccionado, nada vemos. «Então, é o cérebro que vê», concluíram os apressados *idiótes* da nossa praça.

É por este e outros disparates semelhantes que as revistas de psicologia agora se chamam *Brain* e estão cheias de ressonâncias electro-magnéticas do crânio! Já vi escrito numa delas o título “God in Your Brain”, referindo uma área cerebral parietal que, pressupostamente, faculta a fé religiosa. E também já se procurou a área de onde “emergem” impulsos agressivos que, em última (mas débil) análise, levariam à guerra, por força da comunicação entre idiotas! Este é um bom exemplo do que o laureado Nobel, Daniel Kahneman (2011), designou, «pensar depressa» ou «sistema 1». Nas ciências, como na filosofia, há que «pensar devagar» ou «sistema 2», para não se cometerem erros grosseiros⁽¹²⁾.

Brave New World

Devagar ou depressa, militares e médicos utilizam cada vez mais as tecnologias do «admirável mundo novo» em que vivemos. Os exércitos virtuais de ***Star Wars*** já existem, os drones não têm piloto e há submarinos que também não. Vêm aí os automóveis sem condutor. Descrente do «mesmerismo», de há dois séculos, a medicina usa hoje o magnetismo para novas formas de registo e para tratar doenças mentais, como, por exemplo, a depressão vera. Podem, até, fazer-se ou transmitir os resultados à distância. O comando e controlo dos estratidiotas, por via de um capacete ou óculos, que transmitem dados, escusam o estratega de pisar o teatro de operações.

Tudo se está a passar vertiginosamente, mas, pensem devagar, se ouvirem dizer que

estamos a criar novos entes “bio eletrónicos”. Repare-se que, no jogo dos estratidios, o vigia tem de «formar a intenção» de disparar e o atirador “não inibir o dedo de disparar”. São representações mentais, apenas estruturo-funcionalmente equivalentes à ativação não só de uma área sensorial e uma área motora específicas, mas de muitas outras regiões neuro-gliais, sem representação consciente.

Formar uma intenção, que pode ser de fazer ou de não fazer algo, que se treinou intensamente, é um ato de vontade. É equivalente às respostas motoras que o doente dá às instruções do médico, no decurso do exame neurológico, que visa pesquisar a «atividade voluntária». No caso do jogo, é necessária a aprendizagem, mas a resposta automática pressupõe-na, mas não depende dela no momento em que se dá.

Tudo dependente, na situação real (de guerra, de jogo de guerra ou de jogo eletrónico) e do espírito beligerante, que, raramente, se consciencializa, mas, certamente, tem equivalência na mente e é convocado pelo espírito.

Vontade (*thelesis*) é do espírito (do he. *ruha*, do gr. *pneuma*, do lat. *spiritú*), vento, «que sopra onde quer».

Notas e Referências Bibliográficas

1 Os nomes das secções em inglês são citações, cuja tradução pode ser controversa.

2 S. Turkle (2015), *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*, N.Y., Penguin.

3 Quando fui professor na universidade de Trento, em Itália, nos anos de 1990, investiguei em equipa a divergência entre o comportamento de decisores de alto nível, na situação em sala e em videoconferência. Nesta última, tendem a adiar-se as decisões ou são assumidos mais riscos (porque a coesão de grupo é débil). O problema também se põe ao comando militar «à distância». Uma ordem direta é mais imperativa quando dada pessoa a pessoa do que quando é dada através de um ecrã.

4 E. Berne (1968), *Games People Play*. Doubleday.

5 J. von Neumann and O. Morgenstern (1944), *Theory of games and economic behavior*, Princeton, N.J.: Princeton University Press (artigo original do primeiro autor, 1928). J.D. Williams (1966), *The Compleat Strategist*, N.Y. The Rand Co.. O.G. Pereira (1984), «Jogo» in *Polis*, Enc. Verbo.

6 Ignorante, do lat. *Idiota*. A conceção popular de “incapaz mental” é, no português, de origem francesa. O gr. *idiótes*, «simples cidadão particular em oposição a homem de estado, soldado raso em oposição a general, homem sem educação, indígena,

profano», não exclui destreza (necessária a fazer lances.) Estrato, do gr. *stratós* e do lat. *stratú*, «cobertura, sela, albarda, etc.», é elemento de composição culta, que traduz as ideias de exército, por exemplo, em estratidiótico, que, com adjetivo, é “do soldado relativamente ao soldado”.

7 H. Simon (1945), *Administrative Behavior* (Doc. Diss.), 3rd edition (1976). N.Y., MacMillan (Premio Nobel da economia em 1978). Rapaport & A. Charmah (1965), *Prisoner's dilemma*, Ann Arbor, Mi. University of Michigan Press. O. G. Pereira (1980), *Psicologia Económica: Disciplina do futuro*, Lisboa. Universidade Nova de Lisboa.

8 P. Watson (1978), *War on the mind: The militar uses and abuses of psychology*, Hutchinsons & Co. (1980), Harmonds Worth, England, Penguin Books.

9 O.G. Pereira (2016), Revista eletrónica «Psicologianaactualidade».

10 Alma, provem do lat. *Anima*, que traduz o gr. *psyché*, «psique». Para Aristóteles, ela é o princípio da vida - princípio é o que não carece de explicação e é primeiro - de todas as formas de vida. Por isso, dizemos *animal*, ser «animado» de auto-movimento. O nosso corpo humano é *phypsicós* e é ele que recebe *physiké* (estímulos físicos) do mundo que, através dos cinco sentidos, convergem no “senso comum” e dele passam ao coração, que também é *physis*. Mas, depois o *noos* (intelecto ativo) cria representações psíquicas, ícones, que associados e abstraídos, dão as ideias, com que se raciocina e que são preservadas na memória. Nós não lidamos diretamente com o mundo, mas com representações mentais dele. A filosofia aristotélica foi atacada, no séc. XX, mas a sequência noética ainda informa as neurociências atuais.

11 Ao navegarmos na onda da pós-modernidade, de atribuirmos ao cérebro o controlo da vida psíquica, cometemos o erro mereológico. Consiste em atribuir à parte o que é do todo: a pessoa. O erro consiste em atribuir à parte o que é do todo. M. R. Bennett & P.M.S. Hacker (2007), *Philosophical Foundations of Neuroscience*, Malden, MA, Blackwell. São Tomás de Aquino, ao considerar o problema corpo-alma, defendeu que se tratava de uma *união* de ambos, só terminada pela morte. Antes e depois dele, pôs-se a questão do bissubstancialismo (Descartes), do ocasionismo e do paralelismo psicofísico. Entre nós, o professor H. Barahona Fernandes adotou da psiquiatria alemã a «ideia do homem», *união* corpo-organismo-mente-espírito. K. Jaspers precisou que qualquer dos três primeiros pode adoecer, mas o espírito não.

12 D. Kahneman (2011), *Pensar, devagar e depressa* (Thinking, fast and slow). Maia: Círculo de Leitores.