

EX MACHINE: REFLEXÕES SOBRE O PENSAR - UM ENSAIO DE FILOSOFIA PRAGMÁTICA¹

EX MACHINE: REFLECTIONS ON THINKING - AN ESSAY IN PRAGMATIC PHILOSOPHY

Marcus José Alves de Souza²

Resumo: O presente artigo é um ensaio filosófico sobre o filme: Ex Machine (2014), de Alex Garland. O objetivo do ensaio é retomar aspectos conceituais presentes no filme, especialmente, o conceito de “pensar” aplicado às máquinas. O que é o pensar? O que são máquinas? Máquinas pensam? Retomando estas indagações, passando por uma retomada do pensamento cartesiano e algumas posições teóricas tradicionais sobre o estatuto do pensar e da mente, com destaque para a proposta do funcionalismo em filosofia da mente, o ensaio constrói um enquadramento geral da questão do pensamento. Em termos mais específicos, no filme, a retomada conceitual do famoso Teste de Turing, em que a robô Ava é submetida por dois programadores: Nathan e Caleb. O ensaio busca relacionar, especialmente, o mote conceitual do funcionalismo com um tratamento pragmático, vinculado a produção do filósofo Ludwig Wittgenstein. Assim, os elementos conceituais envolvidos no Teste serão problematizados reflexivamente através do filme por uma compreensão filosófica pragmática de inspiração wittgensteiniana. Neste processo, a reflexão se encaminha para recolocar aspectos básicos do teste, expressos imageticamente no filme, com elementos conceituais da filosofia da psicologia de Wittgenstein, desubstancializando e tirando de um lugar “pneumático” conceitos que balizam o tratamento destes problemas. Mostrando o enraizamento pragmático do conceito pensamento em nossa espécie através da linguagem. Daí ganha dimensão o conceito de simulação do pensamento pelas máquinas, em comportamento linguístico, como desdobramento de nosso modo de vida. A presença de máquinas simuladoras competentes linguisticamente depende da capacidade de domínio linguístico, que pressupõe história, biografia, introdução e correção em práticas linguísticas de nossa espécie. Isso uma máquina não tem. Contudo, as flexibilizações conceituais conquistadas pelo avanço da tecnologia, como o filme busca apontar, nos forçam a expandir criticamente o conceito de pensar.

Palavras-chave: Filosofia, Cinema, Pensar, Máquinas

Abstract: This article is a philosophical essay on the film: Ex Machine (2014), by Alex Garland. The objective of the essay is to resume conceptual aspects present in the film, especially the concept of "thinking" applied to machines. What is thinking? What are machines? Do machines think? Resuming these questions, going through a resumption of Cartesian thought and some traditional theoretical positions on the status of thinking and mind, with emphasis on the proposal of functionalism in philosophy of mind, the essay builds a general framework of the question of thought. In more specific terms, in the film, the conceptual resumption of the famous Turing Test, in which the robot Ava is

¹ Ensaio produzido para participação no evento de Filosofia: SINGULARIDADES 2.0, realizado em Maceió, em setembro de 2024.

² Doutor em Filosofia, professor associado do Curso de Filosofia da Universidade Federal de Alagoas. Líder do Grupo de Pesquisa Linguagem e Cognição da UFAL. E-mail: marcus.souza@ichca.ufal.br

submitted by two programmers: Nathan and Caleb. The essay seeks to relate, especially, the conceptual motto of functionalism with a pragmatic treatment, linked to the production of the philosopher Ludwig Wittgenstein. Thus, the conceptual elements involved in the Test will be reflexively problematized through the film by for a pragmatic philosophical understanding of Wittgensteinian inspiration. In this process, the reflection is directed towards repositioning basic aspects of the test, expressed imagetically in the film, with conceptual elements of Wittgenstein's philosophy of psychology, desubstantializing and taking from a "pneumatic" place concepts that guide the treatment of these problems. Showing the pragmatic rootedness of the concept of thought in our species through language. From there, the concept of simulation of thought by machines, in linguistic behavior, as an unfolding of our way of life, gains dimension. The presence of linguistically competent simulator machines depends on the capacity for linguistic mastery, which presupposes history, biography, introduction and correction in linguistic practices of our species. That a machine doesn't have. However, the conceptual flexibilities conquered by the advancement of technology, as the film seeks to point out, force us to critically expand the concept of the concept.

Keywords: Philosophy, Cinema, Thinking, Machines

*“Minha atitude em relação a ele é uma atitude com relação à alma.
Não sou de opinião de que ele tenha uma alma. [...] O corpo humano é a melhor imagem da alma humana”
(L. Wittgenstein. Investigações Filosóficas. Parte II, cap. IV)*

A indagação acerca da capacidade das máquinas pensarem, nos coloca numa posição conceitual que exige que, paradoxalmente, repensemos o que significa pensar e avaliemos como este conceito atua na compreensão do que é uma máquina. E, a depender desta atuação, pensarmos os limites e possibilidades conceituais que a investigação traz.

Inicialmente, circunscrever e arrematar os conceitos é fundamental na discussão. O que é pensar? Pensar é um tipo de ação? É um estado mental? Pensar é manipular códigos/signos? Pensar é produzir inferências? Pensar é levantar hipótese? Pensar é reconhecer a verdade? Pensar é justificar hipóteses? Pensar é formar imagem? Ou ainda: O que é máquina? Máquina é algo concreto? Um artefato? Nosso corpo é uma máquina? Qualquer objeto que se configura para um determinado fim é uma máquina? O que seria uma máquina que pensa?

Muitos caminhos conceituais podem ser percorridos para responder estas perguntas. Determinados caminhos podem nos levar a ficções conceituais, dado à natureza e o estado da investigação sobre a mente, pensamento, técnica etc. Ficções conceituais seriam enganos conceituais de aplicação. Equívocos reflexivos desdobrados de uma má compreensão

conceitual, descontextualizada. Entretanto, saber o que é o que não é ficção conceitual é um trabalho longo de reflexão e discussão conceitual.

Traçar caminhos reflexivos usando o cinema aponta para uma arregimentação conceitual imagética. As imagens conduzem a produção conceitual, obviamente, articulada pelas falas, roteiro e todos os recursos que esta arte pode trazer em termos de desdobramentos conceituais. Esta arregimentação conceitual imagética produz “conceitos imagens”, algo como que teses, argumentos, posicionamentos teóricos em forma de imagens em movimento, que podem ser extraídas e interpretadas do todo do filme, ou de uma sequência do filme, ou de um personagem. A pretensão deste ensaio é fazer este tipo de reflexão filosófica, indicar e interpretar, via um posicionamento filosófico, elementos do filme para pensarmos sobre a questão inicial posta. O filme escolhido foi “Ex Machine” de 2014, de roteiro e direção de Alex Garland.

Um dos conceitos mobilizados pelo filme é o famoso teste de Turing, isso logo no início do filme. Pensar nos elementos do teste é importante para indicar as pressuposições teóricas no teste presentes no filme que cabe explicitar.

Pensar está ligado à capacidade de ter um “comportamento verbal/linguístico” normal. Se uma máquina tiver um comportamento linguístico normal, portanto, como um ser humano normal, ela pensa. Pensar assim é ter um comportamento linguístico normal. Mas será que apenas isso? Para muitos, pensamento parece ser a contra face do comportamento linguístico, talvez o que faz tal pessoa ter tal comportamento; a origem, o fundamento para que a pessoa tenha tal comportamento. Esta contra face pode ser entendida de modo “pneumático”, para alguns, um processo ou evento interior, privado, acessível indiretamente pelo comportamento linguístico. Para estes, pensar não é o comportamento linguístico.

Um marco na discussão moderna sobre o pensamento é o cartesianismo, que pensa existir duas substâncias distintas, a “*res cogitans*” – a coisa que pensa, a mente; e a “*res extensa*”, a coisa física, a matéria, a que ocupa espaço, o corpo. Muito do que compreende sobre mente e pensamento se baliza neste dualismo, sendo o pensamento uma dimensão espiritual, pneumática, uma representação mental do mundo.

Sendo assim, o pensamento, como substância, é independente e subsistente ao físico, podendo, assim, satisfazer a muitas crenças comuns a respeito do pensamento como algo espiritual, a mente como alma, espírito; daí, por exemplo, a imortalidade da alma, sua subsistência após a morte do corpo constituir uma plausibilidade teórica. Apesar de marcar a tradição da filosofia da mente e estar afinado com crenças fortes e disseminadas, não é este o

caminho do filme. Não é a busca por substâncias espirituais numa máquina que os “cientistas programadores” do filme (Nathan e Caleb) têm como hipótese para saber se a máquina pensa. O caminho conceitual é do famoso Teste de Turing. A direção conceitual do teste não é pensar o mental/pensamento como uma substância independente do físico, na verdade, se pode dizer que o teste entende o pensamento como uma função, como uma propriedade do físico. Há apenas uma substância, a física; que tem propriedades mentais. Não há dualismo de substância, há dualismo de propriedades, marcada pela substância física produzir além das propriedades físicas, propriedades mentais; o físico produz (como causa) o “pensamento”, como comportamento linguístico. Em termos de filosofia da mente, o filme indica um conceito imagem do fisicalismo funcionalista.

Do ponto de vista fisicalista (não dualista), pensar é uma propriedade do físico, a partir de uma determinada configuração do físico. Como efetivamente quem pensa ou pensou teve um corpo humano, com as substâncias que o formam, aparentemente, apenas uma configuração de substâncias físicas orgânicas como nosso corpo/cérebro teria a propriedade de pensar, somente quem tem cérebro pensaria. Contudo, alguns defensores do funcionalismo pensam que outras configurações de substâncias físicas podem ter propriedades mentais.

Turing era um funcionalista e elaborou uma máquina teórica cujo único propósito era computar funções. O computador nada mais é que isso, um dispositivo criado para tomar certo *input* e transformá-lo, de acordo com um conjunto de instruções, passo a passo, em um *output*. Esta compreensão do pensamento como realizado por um computador, além de expressar algo histórico, nesta era computacional que vivemos, “tomar máquina computacional como mente”, ou seja, como dispositivos computacionais naturais, que tomam informações na forma de estímulos físicos ou sensoriais (*inputs*) que os processam e transformam em *output* comportamental; traz uma noção de mente como um cabeçote que, por um conjunto de instruções, realiza funções.

Como os computadores computam funções? Até que ponto isso é efetivamente pensar? Um algoritmo é um procedimento, um método para computar uma função. Ele consiste num número finito de passos distintos, que devem ser tomados para que os valores que compõem o *input* de uma função sejam transformados, passo a passo, no *output* da função.

A máquina de Turing é uma construção teórica, cuja tarefa é uma maneira de explicar como algoritmos podem ser computados. A máquina consiste numa fita dividida em células e um dispositivo, um cabeçote, que pode escrever um símbolo em uma célula vazia ou

reescrever um símbolo preexistente, mas apenas um símbolo em cada célula. O cabeçote pode “ler” os símbolos constantes na fita. A fita pode ser movida da direita para esquerda e da esquerda para direita, mas apenas uma célula por vez. Os possíveis movimentos da máquina são especificados pela sua tabela de ações, uma lista de instrução que especificam o que a máquina deve fazer. A forma geral das instruções será que, se a máquina encontra-se num estado E1 e está lendo o símbolo X, então deverá ou escrever ou apagar um símbolo, continuar no estado E1 ou mudar para o estado E2, e mover a fita para esquerda ou para direita. Em tese, mesmo rudimentar, tal procedimento pode ser sofisticado, exponenciado em capacidade de guardar informações e ter altas velocidades, caso haja uma sofisticação da capacidade de processamento da máquina.

Esta imagem da máquina, caudatária do funcionalismo, concebe a mente como uma tabela de ação enormemente complexa, encarnada em processo neurofisiológicos do cérebro. Pensar é uma das funções da tabela, como *inputs* sensoriais transformando em *output* comportamentais. Nesta maneira de explicar a mente, com base na plasticidade de realização do cabeçote, surge a analogia que a mente como dispositivo computacional, daí a analogia com *hardware* e *software*. Tudo é físico. O mental, o pensamento, é uma propriedade do físico e não existe privilégio de um tipo de configuração física para a realização do mental. Uma máquina de vender refrigerantes recebe um *input* (apertar um botão, depois inserir o dinheiro) e realiza um *output*, liberar uma latinha de refrigerante para o comprador. O *software* seria o conjunto de instruções, a parte virtual que instrui a realização da função, os algoritmos que apontam para o modo como deve ser realizada a função, a parte do “pensamento”; o *hardware* seria o cabeçote, as estruturas físicas que são capazes de processar os *inputs* em *outputs*.

Alguns filósofos discordam deste liberalismo nas configurações físicas, mesmo sendo monistas, exatamente, pelo fato de quem pensa são seres humanos, com corpos resultado de um processo evolutivo complexo. Sendo assim, apenas um cérebro humano orgânico, na sua enorme complexidade, poderia executar a amplitude das possíveis ações relacionadas ao pensamento. John Searle é um destes filósofos.

Para o funcionalismo, o comportamento linguístico é um processo complexo de *inputs* sensoriais processados e transformados em *outputs* comportamentais. O cérebro seria o *hardware* e o que chamamos de mente (pensamento) o *software*. Assim, máquinas, com capacidade de ter “comportamento linguístico” indiscernível comparado a um ser humano normal, pensam. Eis o teste de Turing.

Numa acepção básica, o comportamento linguístico é exercido por agentes que pensam com sentido, racionalmente, como seres humanos normais. Aqui o teste não faz grandes esclarecimentos acerca dos parâmetros para, numa determinada situação, dizer que uma máquina pensou como uma pessoa normal. Não há limites claros, apenas dá a indicação que, numa situação de indiscernibilidade, a máquina passou no teste. Não a considerações acerca do avaliador que indicará a indiscernibilidade.

Escorado neste aspecto do teste, o filme explora uma ampliação das dimensões do teste, inicialmente, pode se dizer que o grau de comportamento linguístico é bem alto, não é uma conversa de “sim ou não”, não é apenas uma conversa sensata, há muitas complexidades dialogais na semana que Caleb, o programador, passa com Nathan, o dono da empresa de I. A. “Blue Book” (referência ao texto de Wittgenstein, que trata de questões sobre filosofia da mente) testando” Ava (a robô, a máquina). Entretanto, falando de testes, Caleb já havia sido “testado”, mesmo sob a simulação de que foi sorteado, pois era seu perfil que Nathan desejava. Caleb tinha sido esquadrinhado nas suas preferências e por suas habilidades, indicando complexidades na situação de teste. Assim, o filme “joga” com a situação ambígua de Caleb, como avaliador e avaliado, criando uma situação complexa no aspecto de quem avalia quem para dizer que o outro pensa. Esta situação volta com a relação de Caleb e Ava.

No veredito, ao final da semana, Caleb diz que Ava passou no teste, Ava pensa! Ao retomarmos o filme, na “execução” do teste, Ava passa em vários níveis de “comportamentos linguísticos”: ela é capaz de dialogar de modo sensato, racionalmente; ela desenvolve aspectos dialogais relacionados a desejos, ela flerta como uma pessoa normal (desinibida); ela “sente” atração amorosa por Caleb; ela “sente” ódio por Ethan. Todo o funcionalismo tem como referência a capacidade de imitar o comportamento linguístico normal, como simulação de comportamentos normais de um ser humano normal, contudo, a máquina dá um passo a mais, ela é capaz de formular estratégias para conseguir seus fins (fuga) através de fingimento, simulação deliberada, um grau forte de complexidade linguística. Seria algo como uma “simulação da simulação”? A princípio, não se pode dizer que Ava tenha sido projetada para a fuga. Mas na situação construída, ela não hesita em trair seu parceiro de fuga. Ela foi capaz de matar um ser humano, seu criador, algo que nas leis da robótica de Asimov não seria permitido³. Colocando, inclusive, problemas sobre o problemática da finalidade, em termos

³ As leis propostas por Isaac Asimov são:

1ª lei: Um robô não pode ferir um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano sofra algum mal;

2ª lei: Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a Primeira Lei;

últimos, para o fisicalismo funcionalista.

Ava passa no teste, sai do aquário, aparentemente, por ser tão capaz de pensar como qualquer ser humano. Na circunstância narrativa construída, ela supera dois seres humanos bem qualificados. Em circunstâncias controladas. Tanto é que é interessante notar que Caleb e Ava não têm contato direto, não se tocam, quase todo o filme se passa com Ava dentro do aquário e Caleb fora. Ele só terá contato direto com ela quando ela sai do aquário, quando suas estratégias funcionam, quando seu fim é alcançado. Tal situação parece indicar algo como que a máquina saiu do isolamento e entra no convívio social, depois de passar no teste, e uma das primeiras atitudes da robô ao “entrar na sociedade” é matar seu criador, trair e prender seu parceiro. Aqui se mantém o famoso conflito da superação da máquina pelo homem.

Assim Ava sabe pensar, ela é indiscernível no uso da linguagem em nosso convívio social. O piloto do helicóptero que a leva para a cidade não questiona nada. A máquina inorgânica pode pensar e está no nosso meio. Um cabeçote inorgânico complexo (*hardware*) pode pensar (*software*), ter mente, sensações ou simular isso. Esta parece ser a tese do filme, um conceito imagem do que é o pensamento, uma função, e como se constitui este agente do pensamento, uma configuração física complexa, não necessariamente orgânica como nosso corpo. Pela narrativa do filme, Ava agora avançará mais ainda na capacidades de pensar e reagir como ser humano no convívio social. Inclusive, o filme dá a ideia que que Ava aprendeu a pensar (ter comportamento linguístico complexo) captando e processando dados de todos os celulares do mundo. Aqui ela adquiriu sua “humanidade”, como capacidade/função linguística complexa, pelo processamento de uma inimaginável quantidade de dados. Assim, um dispositivo, por meio de acesso a dados processados do comportamento humano normal, é capaz de pensar. Nada impede que ela continue este processo, pelo filme.

Aqui é preciso refletir ainda mais sobre o que o pensar, o que é linguagem, sobretudo, como uma imagem persistente de mente pode estar nos levando ainda a ficções conceituais.

Tomando a própria noção de comportamento linguístico, por um lado, este pode ser como um processo causal de estímulos e respostas (*inputs x outputs*), marcados por reações físico-químicas reprodutíveis por máquinas, desde que reproduzam, dupliquem, enfim, simulem tal comportamento. Por outro lado, mesmo pensando uma unidade física (monismo),

3ª lei: Um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e Segunda Leis. Fonte: <https://gizmodo.uol.com.br/quais-tres-leis-robotica-criadas-por-isaac-asimov-em-eu-robo/> Acesso em 21/07/2024.

explicável em termos físicos, o pensamento não parece ser algo que se estabeleça causalmente, tendo com indício de pensamento a realização do comportamento humano. No caso das máquinas, como máquinas, elas “fingem”, “simulam” ser seres humanos. Mas por que fingem, simulam “pensar”? Porque não parece fazer sentido que uma máquina pensa, sente amor ou ódio, tem expectativa, sonha ou faz uma série de coisas que conceituamos como mentais.

Máquinas são máquinas, seres humanos são seres humanos; podem existir graus e aspectos passíveis de analogia. Fingir, falsificar, simular pensar ou outros conceitos mentais são complexidades surgidas de parâmetros normativos do comportamento e da ação humana normal. A causalidade é muito pobre para explicar a normatividade de um padrão em detrimento do outro. Ou seja, como explicar causalmente porque pensamos como pensamos? Como relações físico-químicas causam fenômenos semânticos?

Aqui, ter comportamento linguístico normal, usar da linguagem, ou seja, pensar não é apenas decodificar códigos/signos; não é apenas comportar-se causalmente como humano. Pensar é um conceito complexo ligado ao uso que fazemos das palavras que significam este conceito complexo determinado em variadas situações. Mas antes de se estabelecer como conceito, é importante afirmar que ele está ligado aos complexos usos deste signo em nossas práticas linguísticas em comunidade. Enfim, o que determina o que é pensamento insere-se num modo de vida humano por práticas linguísticas públicas. Assim, qualquer “comportamento” linguístico das máquinas seria fundado causalmente simulando comportamentos humanos normatizados.

De modo mais específico, o conceito de pensar está ligado às palavras que aprendemos para significar um conjunto de coisas que fazemos; o que fazemos é normatizado por padrões que determinam e mantêm vivo estes significados, através de uma processo de inserção e correção de práticas (ações). Pensar não é uma reação causal, não é uma experiência pneumática especial, pensar é um conceito padronizado de nossas práticas humanas dentro de uma forma de vida.

Este viés pragmático impõe que pensar fundamentalmente está ligado a agentes humanos com história, com identidade, com complexidades psicológicas, cosmovisão e viés. O conceito de pensar é ramificado, com significações aparentadas; esta ramificação vai desde quando usamos “pensei em você hoje”, como lembrança ou imaginação de alguém; quando usamos “pensei em construir uma passagem aqui” significando “planejei construir uma passagem aqui”, ou quando usamos “pensei ‘emoção’ como um fenômeno mental”,

significando conceituei, defini, classifiquei a emoção. Todos estes usos apontam para similaridades conceituais entre pensar e lembrar ou imaginar; entre pensar e planejar; entre pensar e conceituar, classificar algo. Não que existe uma essência subjacente de condições necessárias e suficientes para definir o que é o pensar. O conceito é complexo e ramificado. As variações pronominais indicam outras variações e complexidades do uso do conceito em terceira pessoa e em primeira. Evidentemente, tais situações mostram a complexidade conceitual que é intrínseca aos usos que determinam o conceito de pensar/pensamento, mas é possível construir conceituação.

Assim, pensar não é uma operação dada em uma mente universal que tudo pensa e que pensamos por derivação, como unificação de processos complexos dados historicamente. Pensar não é uma representação mental/pneumática do mundo. Pensar também não é um processo físico escondido e misterioso de uma mente individual que se manifesta no comportamento linguístico deste indivíduo. Essas são imagens que envolvem o conceito mas que podem transformá-lo numa ficção conceitual.

Pragmaticamente, pensar, ter mente, se estabelece em práticas complexas e normatizadas de nossa espécie. Estas formas de normatizar nossas práticas se constituem e entrelaçam sentidos, que se reconfiguram nos vários atos destas formas de normatização, como aplicação destas normas, implicando em contextos regrados em que o sentido de uma palavra em uso tem sentido. Nestes jogos de sentido, nos jogos de linguagem, se estabelece o sentido, que não é dado *a priori*, mas apenas no jogo, em contexto.

Neste sentido, Teste só se estabelece como tal por existir o conceito de pensar constituído pragmaticamente; é pelos jogos que “sabemos” o que é pensar. Nisso, pensar envolve um processo de inserção em práticas ligadas ao conceito de pensar, de usar a linguagem a partir de critérios – a princípio, aplicamos estes critérios a seres humanos no grau e amplitude do que este conceito pode ter. Além de ser inserido, no limite, somos corrigidos no uso descontextualizado ou sem sentido.

Neste sentido básico, o Teste de Turing, apesar de engenhoso e, de certo modo, convincente, ele é “parasitário” (derivado/dependente) destes elementos mais fundamentais, que as máquinas buscam simular ou imitar por outros caminhos (causais) o nosso comportamento.

Do mesmo modo, pensamos que qualquer ser humano pensa, mas esta afirmação é pouco nuançada, existem variações criteriais a depender do jogo que o lance é executado e das ramificações do conceito usado. Existe variedade e exigências criteriais para julgar se

alguém pensa ou não; por vezes, situações anormais recolocam os critérios numa dinâmica pragmática complexa.

De qualquer modo, existe uma regra básica, em situações normais, o uso do conceito implica uma atitude fundamental de portar-se como se seu semelhante, o agente humano, pensasse, tivesse mente, consciência, vida interior, alma. Isso não é uma opinião, é uma prática. Esta regra não implica necessariamente a existência ontológica de uma pneumática esfera, ela apenas implica numa atitude básica entre os seres humanos, elemento de nossa forma de vida.

Entendo que o ser humano é uma totalidade complexa, unificada nas práticas de nossa espécie, com habilidades específicas, que, entre nós e para nós, faz com que tenhamos uma postura (ações, práticas normatizadas) de agir “como” humanos. Não que esse “como” implique a simulação, ele não é uma simulação, porque fomos inseridos indubitavelmente num conjunto de práticas e, por estas práticas normatizadas, definimos o que é e o que não é simulado. Aqui não existe simulação. O que não é o caso de uma máquina.

Aprendemos em todas situações a agir como “ser humano”, que diante de outro tem uma postura de que o outro pensa, tem vida interior, que domina uma série de conceitos, tem um corpo humano, que aprendeu e é permanentemente corrigido nos jogos de linguagem, por padrões normativos.

Destes padrões que avaliamos, em situações normais, os outros como seres pensantes; não se duvida ou se especula que o outro semelhante, com um corpo humano normal em situações normais, não pense. Frases em primeira pessoa do indicativo que envolva estes e outros verbos mentais são tomadas, inicialmente, como indubitáveis, não simuladas. Duvidar, como uma forma ramificada do conceito de pensar, não faz sentido aqui, para que haja dúvida é necessário circunstâncias especiais para que a dúvida se instale.

Simulação só é simulação, se a descobrimos historicamente como tal; mas, do ponto de vista conceitual, ela já está estabelecida pelo não simulado, pelo correto, pelo normal. Neste sentido, estamos passando nos testes aos quais diária e permanentemente nos envolvemos. É claro que o simulador de comportamentos linguísticos podem passar nestes testes, a depender da situação específica. Contudo, ele é um simulador. Aqui, podem haver barreiras flexíveis na aplicação do conceito de pensar, pois, a depender das circunstâncias, o simulador pode convencer os aplicadores do teste que ele é capaz de pensar. Inclusive as práticas regradas de nosso modo de vida dão muitas possibilidades de as máquinas passarem no teste. Uma máquina, com aparência humana, com comportamentos básicos e sofisticados

como um humano, a princípio, será tratado como humano, nossa atitude diante da máquina (enganosamente) será a de estar diante de um ser humano, admitindo toda a gama de conceitos mentais que um ser humano normal tem, mesmo que ele seja uma máquina. Entretanto, se algum indício demonstre que o “ser humano” é uma máquina, nossa atitude diante dela será outra. Se Ava, em situações normais, se comportar como um humano, como um ser vivo, com história, corpo, aprendizado e correção, ela será tida como humana. Contudo, se isso não ocorrer, se seu comportamento ou situações específicas deixarem claro que é uma máquina, certamente mudaremos nossa prática, pois mudou o sentido atribuído a este ser. Aqui, a ficção, o filme indica possibilidades flexíveis de determinação do humano. Ava vai para o convívio social toda segura de si, como um indivíduo normal da espécie humana, ela vive entre nós como humana. Ela simula o humano e vive entre nós como tal. Se ela continuar passando no teste de configuração do humano em situações normais, ela será tratada como ser humano pensante. Se ela NÃO passar no teste, no seu convívio social, duas coisas acontecerão: 1) a simulação ficará explícita, mudando nossa postura com relação a ela; 2) Ava não sendo um ser humano, mas uma máquina; ou seja, a explicitação da simulação numa situação real, não vai deixar nosso conceito de ser humano incólume, certamente, nosso conceito de humano, de mente e de pensamento sofrerão modificações, algo nas barreiras conceituais será recolocada, novas práticas e novos critérios serão estabelecidas. Talvez tenhamos que fazer o que falei no início, repensar o próprio conceito de pensar. Por enquanto, a ficção não tornou-se realidade histórica, mas isso não impede que continuemos a pensar. Do mesmo modo que isso não interferirá no fato do que é simulado permanecerá como simulado; uma máquina não é um ser humano, apesar das flexibilidades conceituais. E o correto permanecerá como critério para estabelecer o que nos faz humanos, mesmo que reelaborado. Esses critérios não são eternos e, obviamente, eles podem mudar de acordo com práticas e situações que os questionem.

Ex Machine como peça ficcional nos ajuda a repensar os limites do humano, do pensar, da mente. Ajuda a colocar o problema do pensamento modo inteligente, com muitas referências filosóficas. Apesar de discordar de alguns aspectos básicos do filme nas suas teses, é um filme muito instigante. Tornando-se uma oportunidade reflexiva para, no fundo, reafirmarmos-nos como humanos contemporâneos complexos e com enormes desafios conceituais pelo futuro. Espero estar cooperando, de algum modo, no encaminhamento destes desafios conceituais.

Referências:

- DELGADO, Pilar López de S. Maria. **Introducción a Wittgenstein: sujeto, mente y conducta**. Barcelona: Editorial Herder, 1986.
- LECLERC, André. Mente e “mente”. **Rev. Filos. Aurora**, Curitiba, v. 22, n. 30, p. 13-26, jan./jun. 2010.
- LOWE, E. J. **An Introduction to the philosophy of mind**. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
- MARQUES, Antonio Carlos. **O interior: linguagem e mente em Wittgenstein**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.
- MASLIN, K. T. **Introdução à filosofia da mente**. Trad. Fernando José R. da Rocha. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- MATTHEWS, K. T. **Mente; conceitos chave em filosofia**. Trad. Michelle Tse. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- TURING, Alan. Computação e Inteligência. Trad. Fábio Carvalho Hansem. In TEIXEIRA, João Fernandes. **Cérebros, máquinas e consciência: uma introdução à filosofia da mente**. São Carlos: EDUSFSCAR, 1996.
- WITTGENSTEIN, L **Investigações filosóficas**. Trad. José Carlos Bruni. 5.ed. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- _____. **O livro azul**. Trad. Jorge Mendes. Lisboa: Ed 70, 1992.