



EM BUSCA DA FELICIDADE: QUASE HUMANOS OU QUASE MÁQUINAS?
A RELAÇÃO TECNOLOGIAS/MÁQUINAS VERSUS INDIVÍDUOS NA SÉRIE
ALMOST HUMAN

**GI 2: Comunicação e cultura em meio à violência: contra potências
hegemônicas**

Fábio de Amorim Santana
Universidade Anhembi-Morumbi
Mestrando em Comunicação Audiovisual
fabiodeamorim@hotmail.com
<http://lattes.cnpq.br/2169918191134502>

Resumo

Pretendo discutir conceitos de felicidade e verificar suas aplicações neste universo ficcional televisivo que tem homens/máquinas em situação de oposição.

Analisar a relação conflituosa entre humanos e máquinas (aqui compreendidas como computadores, smartphones, tablets e assemelhados, além da chamada Inteligência Artificial). Mostrar como essa relação às vezes parece uma disputa por espaço social na vida do indivíduo, num contexto em que tecnologias se cruzam para resolver todos os problemas humanos e supostamente garantir a felicidade para o indivíduo. Além disso, por causa do incessante avanço tecnológico, a linha que diferencia humanos de computadores/robôs diminui pouco a pouco, tornando reais os conflitos ético-filosóficos sugeridos antes na literatura de ficção científica. O fio condutor dessa análise será a nova série americana, *Almost Human*.

A felicidade é o pôr do sol. Em sua direção caminha a humanidade, cada vez mais mecanizada, automatizada e “internetizada”. A forma como definimos felicidade determina os rumos que tomamos em nossa vida. Um desses rumos é o da tecnologia como salvação. No universo da série *Almost Human* a felicidade só é possível se houver segurança, e a segurança vem com o uso da tecnologia para evitar o crime, ou combatê-lo. Mas a própria felicidade tem seu histórico de conceitos no decorrer do tempo. Pretendo mostrar rapidamente que desde Confúcio até a era da Internet e das mídias convergentes o tema desperta interesse, e destacarei algumas compreensões de felicidade aplicadas nesta série americana. Escolhida porque é a síntese das aspirações e dos medos das pessoas num futuro bem próximo, ou num presente, mais próximo deste futuro do que imaginamos. Esse conceito de felicidade, modificado tantas vezes, alterou a forma como a humanidade se relaciona com suas descobertas, seus inventos, suas criações tecnológicas e, conseqüentemente, consigo mesmo, indivíduo, ou com o restante da sociedade.

Palavras-chave: Filosofia, séries televisivas, ficção científica, cinema, comunicação, tecnologias

Felicidades - introdução

Início com duas citações: “(...) *Dizer que você sabe quando você sabe, e dizer que você não sabe quando você não sabe: isso é conhecimento*” - Confúcio, em *Os analectos* (2007, II.17). A outra: “*Criava as mais falsas dificuldades para aquela coisa clandestina que era a felicidade. A felicidade iria ser sempre clandestina para mim*” - *A felicidade clandestina*, de Clarice Lispector (1998).

A frase de Confúcio se refere ao perfil de um sábio. Nesse perfil vemos a humildade e a arrogância em perfeita harmonia. Para Confúcio, o homem deve

admitir o que sabe e o que não sabe. É ser correto, é não enganar o outro. Há 2400 anos, na Grécia, Sócrates, com perguntas, desconstruía o conhecimento dos outros, para que, então, partindo do zero, reformulassem teorias e chegassem, criticamente, a um pensamento mais original, mais profundo, sobre si mesmos e sobre a sociedade.

Já a citação da obra de Clarice Lispector, tirada do conto que dá nome ao livro, é de uma menina, a narradora-personagem, que finalmente conseguiu o livro que tanto queria: *As Reinações de Narizinho*, de Monteiro Lobato. Depois das peripécias para ter o livro, a personagem resolveu aproveitar, saborear, a felicidade, como se fosse algo clandestino. E está nos pequenos prazeres, como acreditava a personagem de Lispector, ou como dizia o próprio Confúcio sobre alegria: “Ao comer arroz comum e ao beber água, ao utilizar o próprio cotovelo como apoio, a alegria será encontrada” (Confúcio, 2007, VII.16).

As felicidades em retrospecto

Aristóteles veio depois de Sócrates e deu sua contribuição para o conceito de felicidade: “Uma andorinha só não faz verão”. O que o filósofo grego queria dizer é que uma só andorinha não é prova de que o verão está chegando. Do mesmo modo, os pequenos prazeres não representam a verdadeira felicidade, que era só uma alegria momentânea. A verdadeira felicidade exigia uma vida mais longa. O fato de estarmos ou não felizes depende parcialmente da sorte. (Warburton, 2012, p. 14)

No estoicismo, somos responsáveis pelo que sentimos e pensamos. Podemos escolher como será nossa reação à boa e à má sorte. Para os estoicos, deveríamos controlar e até eliminar as emoções, porque atrapalham o nosso juízo.

Uma felicidade alcançada sem emoções humanas. Quase um androide, não? Algo como o personagem Spock da série televisiva e de cinema *Star Trek*.

Para Santo Agostinho (354-430d.C.) o mal moral é resultado de nossas escolhas (Warburton, 2012, p. 43). O problema é o pecado original, ocorrido quando Adão e Eva comeram o fruto do conhecimento. Para Agostinho, o pecado original era transmitido pelas gerações no ato da reprodução sexual. Somente quando nos aproximamos de Deus, numa tentativa de religar (do latim *religare* vem o termo religião) o cordão umbilical do nascimento da humanidade, é que podemos alcançar a felicidade.

Das escolhas que fazemos também escreveu Nicolau Maquiavel (1469-1527). Segundo ele, o sucesso de um líder dependia metade da boa sorte, do acaso, e metade das escolhas (Warburton, 2012). Maquiavel, de certa forma, concordou com o conceito de pecado original de Agostinho. E deu uso prático a isso: se a humanidade é pecadora, então, para comandá-la é preciso ser um pecador ainda maior. Foi pragmático. Ou cínico. À escolha de cada um.

No *Leviatã* (1651) de Thomas Hobbes, a segurança era muito mais importante do que a liberdade do indivíduo (Warburton, 2012). Na série *Almost Human*, a segurança é a linha que costura o argumento da série, como veremos mais adiante. Em Hobbes, o medo da morte justificaria um soberano impondo leis e punições para os criminosos. Só haveria paz com um estado autoritário. Porque a sociedade não poderia se autogerir. As pessoas se matariam. Em *Almost Human*, os cidadãos deixam sua segurança para as máquinas de inteligência artificial.

É claro que pessimismos exagerados criaram otimistas exagerados, como Leibniz (1646-1716). Já em *Cândido*, romance de Voltaire, há uma crítica do pensamento do otimismo exagerado de Leibniz, representado no personagem de Pangloss.

Leibniz acreditava que tudo o que acontecia de mal fazia parte de um grande plano.

Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) inspirou revolucionários pelo mundo com a frase: “*O homem nasce livre e por toda parte encontra-se acorrentado*”. Rousseau vê os seres humanos como naturalmente bons. Para Rousseau, a civilização corrompeu o ser humano (Warburton, 2012). As ideias de liberdade e obediência às leis poderiam conviver juntas se houvesse a ‘vontade geral’ de Rousseau, ou seja, aquilo que todos devem querer para o bem de todos.

Enquanto isso, Immanuel Kant (1724-1804) acreditava que seríamos máquinas se não pudéssemos agir com uma intenção (Warburton, 2012, p. 131). Kant talvez tivesse uma opinião diferente se pudesse ler os contos de ficção de Isaac Asimov e Phillip Dick, ou visse algumas dessas obras adaptadas ao cinema. Histórias que serviram de inspiração (*O Homem Bicentenário, Eu, Robô, Blade Runner*, por exemplo) para outros roteiros, em televisão ou não. O tema é de máquinas que agem com e sem intenção. Androides, para ser mais exato. Como a série atual, *Almost Human*, que será discutida em detalhes no último capítulo.

Ainda sobre o tema felicidade, chegamos ao princípio da maior felicidade, de Jeremy Bentham (1748-1832). Tudo diz respeito a como nos sentimos. Felicidade é prazer e ausência de dor (Warburton, 2012, p. 135). A dor e o prazer são as grandes diretrizes de vida que a natureza nos deu, segundo pensava Bentham. Para se chegar a felicidade o que importava era o resultado. Por isso Bentham não se opunha a dizer mentiras, desde que elas gerassem mais felicidade do que a verdade. Já Kant era extremista nesse ponto. Mentir nunca é moralmente bom.

O pai de John Stuart Mill (1806-1873) era amigo de Bentham. Mesmo com essa influência, Mill preferiu outra versão sobre felicidade. Para ele, se uma pessoa

pudesse escolher entre ser um porco feliz chafurdando na lama, ou um ser humano infeliz, a pessoa escolheria ser um humano infeliz. Por isso Mill dividiu os prazeres em superiores e inferiores. Mas o que mais chama a atenção é o chamado 'princípio do dano': *“Todo adulto deve ser livre para viver como quiser, desde que ninguém seja prejudicado no processo”*. (Warburton, 2012, p. 156)

Mill era contrário a 'tirania da maioria'. Para ele, nós sabemos melhor do que ninguém o que queremos fazer de nossa vida. E mesmo que não saibamos, é melhor que cometamos os próprios erros do que sermos forçados a nos adaptar a um modo de vida. Portanto, aumentar a liberdade individual, segundo Mill, gera uma felicidade maior para todos do que se essa liberdade for limitada (Warburton, 2012, 157).

Arthur Schopenhauer (1788-1860), dizia: “A vida é dolorosa, e seria melhor não ter nascido”. Segundo ele, não paramos de querer coisas. Fato que torna a felicidade impossível. Porque os seres humanos nunca estão satisfeitos.

Depois de Darwin e sua Teoria das Espécies (1859), tornou-se impossível não considerar mais os humanos como parte do reino animal, um ser igual aos outros seres da natureza. E Kierkegaard (1813-1855) teorizou sobre a angústia de fazer escolhas, principalmente na ausência de diretrizes. Os Existencialistas adoravam essas ideias. O homem, de Kierkegaard, é um ser melancólico. Mas havia esperança de salvação pela religião. Já para Karl Marx (1818-1883) religião não salvaria. Servia, sim, para alienar o povo. Para ele, a disputa de classes eterna impedia que a sociedade se desenvolvesse plenamente e, portanto, alcançasse a felicidade. Era preciso uma revolução proletária.

Para o existencialista Sartre (1905-1980), a vida é repleta de angústia (Warburton, 2012). Ela surge da compreensão de que não podemos dar desculpas. Porque

somos responsáveis por tudo o que fazemos. “*O inferno são os outros*” é uma acusação que fazemos tentando nos livrar da culpa de sermos totalmente livres. Mas por estarmos ‘*condenados a ser livres*’, quer gostemos ou não, há os que escolhem fugir dessa realidade.

Quando os pensadores americanos entraram no circuito de reflexões sobre a vida, acompanhando os avanços tecnológicos que mudavam os paradigmas da forma de se viver em sociedade, as discussões se tornaram menos abstratas. William James (1842-1910), irmão do romancista Henry James, disse: “*A verdade é o que funciona*”. Esse pensamento pragmático contaminou a cultura americana do fim do século XIX até os dias atuais. O que é felicidade? É o que funciona.

O preço da felicidade

Uma equipe coordenada pelo Prêmio Nobel de Economia de 2002, o psicólogo Daniel Kahneman, analisou em 2010 um banco de dados gigantesco nos EUA. Descobriu um valor para a felicidade: 14 mil reais, em valores corrigidos e atualizados para 2014, na moeda brasileira. E querer mais de 14 mil reais por mês não significa mais felicidade. A conclusão é: o importante não é ser rico, mas não ser pobre. Mais de 450 mil americanos foram entrevistados.

Segundo Daniel Kahneman, “*uma renda pequena exacerba as dores emocionais associadas a problemas como divórcio, doença ou solidão*” (Kahneman: <http://www.academia.org.br/abl/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=10776&sid=710>). O filósofo grego Aristóteles afirmava, há mais de dois mil anos, que a felicidade se atinge pelo exercício da virtude e não da posse. Dois mil anos depois, as pesquisas de Kahneman e Gilbert indicam que a felicidade é compreendida por um complexo sistema afetivo-social, duas formas distintas e complementares: o eu da memória e o eu da experiência. Essas nossas duas

individualidades percebem a felicidade de forma diferente. O último é racional, o outro, não.

A felicidade é como a gota de orvalho numa pétala de flor(Música de Tom Jobim, *A Felicidade*). Daniel Kahneman talvez goste de bossa nova, não se sabe. Mas numa palestra em fevereiro de 2010, em Long Beach, Califórnia, discorreu sobre as armadilhas contidas nos conceitos de felicidade(programa *Ted Talks*:http://www.ted.com/talks/lang/pt-br/daniel_kahneman_the_riddle_of_experience_vs_memory.html). Na mesma palestra, Kahneman disse: “*Nós sabemos que o dinheiro é muito importante. Objetivos são muito importantes. O dinheiro não compra a experiência da felicidade, mas certamente, a falta dele traz infelicidade*”. Algo absolutamente óbvio para o universo de adoradores de estatísticas e pesquisas, que é o americano. No Brasil, e talvez no restante da América Latina, esse pragmatismo americano não tem o mesmo prestígio.

Os pesquisadores de Princeton viram que as pessoas, os americanos, se tornam mais felizes quando enxergam o bem-estar no futuro. Por isso é preciso um propósito, um objetivo de longo prazo. Um estímulo, do vento, talvez, como preconizou metaforicamente Tom Jobim: *A felicidade é como a pluma, que o vento vai levando pelo ar. Voa tão leve, mas tem a vida breve. Precisa que haja vento sem parar.*

Segundo Kahneman, o eu da memória fica mais feliz quanto mais ganha dinheiro. É a criança que deseja doces sem parar. O eu da memória é emotivo e inconsequente. Por isso a “*tristeza não tem fim. Felicidade, sim*”, como cantava Tom Jobim.

Quase Humanos – uma série televisiva americana futurista sobre o presente

Almost Human é um seriado americano de ficção científica. Sua estreia foi em 17 de novembro de 2013, pelo canal Fox. No Brasil a série estreou dia 28 de novembro do mesmo ano, pelo canal Warner. A série foi criada por J. H. Wyman para a produtora Bad Robot (do diretor J. J. Abrams).

Eis o resumo padrão da série: Em 2048, a evolução incontrolável da ciência e tecnologia provocou o impressionante aumento da taxa de criminalidade em 400%. Para combater isto, a força policial pôs em prática uma nova política: cada oficial de polícia tem um parceiro robô. John Kennex (Karl Urban), um detetive problemático, tem razões para odiar esses novos companheiros robóticos. Aproximadamente dois anos antes, Kennex e seu esquadrão estavam desmascarando uma violenta gangue conhecida como Insindicato, mas foram levados até uma emboscada. Kennex tentou salvar seu parceiro ferido, mas o oficial robô que os acompanhava abandonou o local, por achar que as taxas de sobrevivência eram baixas demais (premissa semelhante em *Eu, Robô*, do conto de Asimov). Ocorreu uma explosão e Kennex perdeu sua perna, matando também o seu parceiro. Depois de acordar de um estado de coma de 17 meses, Kennex teve de aceitar o fato de usar uma perna biônica e ter lapsos de memória, os quais ele tenta recuperar através de uma visita a um Releccionista no subúrbio da cidade. Além de tentar lembrar tudo o que pode sobre o Insindicato, ele lembra que foi enganado pela sua ex-namorada, Anna, que fazia parte da gangue, tendo inclusive ela jogado a bomba que o deixou em coma. Kennex é chamado para reintegrar o esquadrão da Capitã Sandra Maldonado (Lili Taylor), e recebe como parceiro um robô, modelo MX-43, mas ele o joga do seu carro em movimento, pois o robô o estava irritando. Kennex recebeu outro modelo, mais antigo, chamado "DRN". Criados para parecer o máximo possível com os seres humanos, os robôs DRN têm problemas para lidar com sentimentos e por esta razão foram

substituídos por robôs lógicos. O parceiro de Kennex, o DRN conhecido como Dorian (Michael Ealy), imediatamente prova ser único, com um profundo desejo de não ser chamado de "*sintético*".

A série não tem uma temática nova, nem discute questões que já não foram levantadas antes por outras séries do gênero. Mas por ser a mais recente a entrar no ar em um canal de TV, e por vivermos uma era de alta tecnologia de mídias, que possibilitam a cultura da convergência (Jenkins, 2009), *Almost Human* representa o espírito do que se vive neste momento, mais os temores do que poderíamos viver em alguns anos. Por isso também o futuro na história não é tão distante. Os crimes são resolvidos, e melhor resolvidos com a velocidade da internet, da realidade virtual, hologramas e supercomputadores. Da mesma forma, os criminosos se tornaram cibercriminosos. A própria premissa da série diz que a culpa da criminalidade é dos "incontroláveis avanços da tecnologia".

John Searle (1932) e Alan Turing (1912-1954) queriam saber se um computador poderia, um dia, pensar como o ser humano. Talvez até tomar decisões e colocar a culpa nos outros, como os humanos de Sartre fazem. Searle acha que os computadores são como alguém dentro do quarto chinês (Searle, 1997). Eles não são inteligentes e não conseguem pensar (Warburton, 2012, p. 253). Já Turing escreveu um artigo em 1950 com a pergunta 'podem as máquinas pensar?' (Turing, 1996, p. 21). Ele estava convencido de que os computadores poderiam pensar. Suas ideias influenciaram a literatura de ficção científica e deram suporte para as histórias de Isaac Asimov e Philip Dick. Segundo artigo de Maxwell M. de L. Filho (Filho, 2010, http://www.filosofia.ufc.br/argumentos/pdfs/edicao_3/06.pdf), um dos principais temas da ficção científica é o que aborda a Inteligência Artificial e suas consequências para a humanidade. O maior temor seria o de que as máquinas se tornassem conscientes e resolvessem assumir o controle do planeta.

Outros temores dizem respeito à ética. Peter Singer, que escreveu *Libertação animal* (1975), por exemplo, acreditava na ideia da consistência, ou seja, tratar casos semelhantes da mesma maneira. Ou seja: se é um erro maltratar um humano, também o é fazer isso com outros animais. A característica mais relevante para Singer, entre os animais – incluindo humanos - é a capacidade de sentir dor. Isso os une. (Warburton, 2012, p. 262)

No caso de máquinas, a questão da dor pode existir. Elas podem ser programadas para perceber, sentir dor. E torturar uma máquina seria tão cruel, seguindo o pensamento de Singer, quanto torturar um humano. Os robôs poderiam ter seu estado de I. A. alterado? Eles se tornariam seres agressivos, vingativos? A premissa da trilogia cinematográfica *Matrix* (1999) é essa. As máquinas tomam o planeta e subjagam os humanos. E tudo começou com um robô que foi maltratado. Ato que parece demasiado humano. A ideia de consistência de Singer se aplicaria, portanto, neste caso.

No livro de Pessis-Pasternak, que reúne diversos entrevistados, um deles é um entusiasta da I. A. Nas palavras de Pasternak: *“Marvin Minsky, famoso informaticista do MIT (Massachusetts Institute of Technology), e um dos fundadores da área de Inteligência Artificial americana, prevê para as décadas que virão o desenvolvimento de máquinas dotadas de ‘inteligência geral de um ser humano médio’. E, aos poucos, essas obras-primas assumirão a sua própria educação. Em alguns anos, elas alcançarão o nível do gênio, e, depois, o seu poder será incalculável. A tal ponto que teremos sorte se elas resolverem nos conservar como animais domésticos”*. (Pessis-Pasternak, 1992, p. 207. In: Filho, 2010, p. 52).

Sartre, em seu *Esboço para uma teoria das emoções* (Sartre, 2006, pp. 75-76) diz que *“a verdadeira emoção é acompanhada de crença. (...) A emoção é sofrida”*.

Mais adiante, Sartre afirma que *“a consciência é vítima de sua própria armadilha. Precisamente porque vive o novo aspecto do mundo acreditando nele, ela é apanhada em sua própria crença, exatamente como no sonho, na histeria”*. (Sartre, 2006, pp. 79-80)

Uma Inteligência Artificial estaria preparada para alcançar esse nível de complexidade emocional? Em *Almost Human*, supõe-se que a ciência alcançou esse objetivo dito em Pasternak, com o modelo ‘humanizado’ de robô do personagem Dorian, parceiro sintético do policial Kennex. Pelo roteiro da série, o “quase humano” tem características que se aproximam - muito mais do que se espera - de um bom humano. Enquanto o verdadeiro humano, Kennex, é antissocial e ‘especista’, no sentido usado em Singer (Warburton, 2012, p. 260).

Nesse caso precisamos entender esses androides ‘conscientes’ como uma nova espécie. A graça do roteiro é exatamente explorar as humanidades dos dois personagens. A do humano que é menos humano, e a do androide, mais humano. Mas alguns diriam que Dorian foi programado para ser assim, simpático e preocupado com o outro (de acordo com os preceitos de moral de Bentham, Mill e Singer). Já Kennex é movido por vingança e ódio, um ser humano mais próximo dos filósofos do pessimismo. O ‘Leviatã’ de Kennex é a tecnologia. Mas seja pela caracterização do personagem, pela resposta do público, ou pelo trabalho do ator, o personagem de Kennex não trabalha essas questões com tanta profundidade, e fica claro que ele é tão ‘bom humano’ quanto o androide Dorian. Seu mau humor é máscara para não revelar sua incapacidade de exibir suas emoções.

Nos 12 episódios iniciais da série há uma reprodução do mundo atual no que se refere às novas mídias. Kennex, por exemplo, está obcecado em achar sua ex-namorada, que o levou para aquela emboscada. Em sua casa ele guarda diversos ‘post-its’ virtuais. Ele os arremessa (naquele movimento que fazemos com os

dedos num smartphone ou tablet. Kennex ‘arremessa’ os hologramas de post-its para o lugar onde ele quer que fiquem, para que não se esqueça de algo sobre o caso. Essa cena do post-it virtual é ilustrativa sobre como se imagina o mundo em alguns anos. A diferença do futuro agora e do futuro de algumas décadas anteriores é a internet. Em *Robocop* (1987), o homem-robô pode acessar os dados dos criminosos depois que insere seu ‘pendrive’ (uma espécie de garra à Wolverine) no computador da delegacia. Já o novo *Robocop* (2014) já tem os dados em seu hardware, fácil de acessar e buscar, e muito mais rápido por causa do acesso a internet. Por isso, o futuro não tão distante de *Almost Human* tem certa proximidade e pouca estranheza com o mundo presente. Reconhecemos e até esperamos que certas tecnologias de comunicação interpessoal cheguem verdadeiramente ao nosso alcance. E elas estarão ao alcance da criminalidade, o que reforça o argumento da trama.

Sobre os conceitos de felicidade, vale dizer que no final do século XX e início do XXI chegamos a uma era em que o consumismo se consagrou. É ele que dá rumo às decisões políticas pelo mundo. O indivíduo é visto como consumidor. Somos consumidores de cultura, num mundo contemporâneo em profunda crise pelo “esfacelamento da tradição”. É a lacuna entre o passado e o futuro (Arendt, 2009)

Dentro dessa perspectiva da diluição da tradição de Arendt e da revolução do conhecimento de Jenkins, os indivíduos tornaram-se mais isolados, ao mesmo tempo em que estão conectados com todo o mundo. Essa conexão se faz por meios virtuais e dá a sensação de não estarmos solitários e, portanto, infelizes. Aspectos da felicidade poderiam ser encontrados e resolvidos com o uso da virtualidade. O filme *Her* (2013) explora essa angústia de sermos sozinhos. O personagem Theodore Twombly vive num futuro próximo. Ele fica intrigado com um novo e avançado sistema operacional que promete ser uma entidade intuitiva e única. Ao iniciá-lo, ele tem o prazer de conhecer Samantha, uma voz feminina

perspicaz, sensível e surpreendentemente engraçada. À medida em que a relação entre os dois se aprofunda, Twombly e Samantha se tornam 'amigos', criando um improvável vínculo afetivo. Os humanos, na ficção, e na vida real, caminham para tratar as máquinas (I. A.) de mascotes para seus iguais. Para não nos sentirmos sozinhos neste mundo consumista, do olhar vidrado num smartphone/tablet, os recursos tecnológicos substituem o próprio ser humano. A velocidade com que derrubamos o novo para um novo-novo impede que nos preocupemos em apreender o velho (Arendt, 2009), o tradicional. Não há mais sentido em que os pais passem o bastão do passado para os filhos. O futuro é agora. A felicidade, portanto, é instantânea e superficial. Continuamos sozinhos, mas criamos a sensação de termos um milhão de amigos.

Na série *Almost Human*, a sociedade não é diferente. O ambiente é sombrio. A violência impera. Personagens geneticamente modificados, que usam novas drogas para os mesmos vícios. O personagem Kennex acredita que a culpa dos problemas da sociedade é da tecnologia excessiva. Já seu parceiro robô, Dorian, entende que não, e, sarcasticamente, sugere que Kennex retire a perna cibernética que tem para substituí-la por um galho. Em outro episódio, fala-se de casas inteligentes, que possuem um segurança holográfico, um mordomo/segurança que toma conta da casa, organiza a vida dos moradores e os mantém em segurança. Os criminosos são invisíveis, cibercriminosos. Embora a série esteja 34 anos adiantada, sua mensagem americana, para os americanos, é para hoje.

A sensação de insegurança acontece agora. A série apenas moderniza seus instrumentos. Neste episódio das casas inteligentes, os criadores dessa tecnologia estão sendo assassinados. Ao mesmo tempo, ciberterroristas promovem protestos contra a empresa que as fabrica por conta de um jovem que foi morto acidentalmente por uma casa inteligente. À princípio, a mãe do rapaz morto

acredita que seu filho vivia sozinho. Mas descobre-se que ele conhecia uma garota e eles se gostavam. A garota, inclusive, é a verdadeira assassina, trabalhando como hacker e contaminando as casas inteligentes para matar os criadores desta tecnologia de segurança. Tudo porque ela os considerava culpados pela morte de seu namorado. No final, descobre-se que o jovem morto tinha inúmeros amigos, mas todos virtuais, pelo mundo todo. E isso é bom, segundo o roteiro da série. Está aí o novo conceito de ter amigos, de não ser sozinho e, conseqüentemente, de não ser infeliz. Já se vive hoje a realidade de ter amigos virtuais, e que isso basta porque já representa a verdade. Ou seja, ninguém é sozinho quando conversa com alguém, não importa se esse alguém está do outro lado de uma linha telefônica ou via redes sociais. A tecnologia é o instrumento da segurança, é o fio que liga e religa as amizades, é uma religião, é a própria felicidade.

Kennex deveria ter consciência de suas atitudes e as reações que elas provocam. Mas quem tem é o androide Dorian. Ele é o 'ser humano' perfeito. E se Dorian for considerado humano, pelos humanos, aí ele se sentiria verdadeiramente 'feliz'. Os demais androides policiais da série são máquinas em sua essência. Apenas respondem cálculos e a ordens de comando. Nem anatomicamente são parecidos com humanos porque não têm órgãos sexuais. Justamente para que os humanos não se apeguem afetivamente aos robôs.

Criar e desenvolver uma Inteligência Artificial talvez seja para que o ser humano dê um jeito de se perpetuar, porque a finitude de todas as coisas sempre foi a maior angústia humana, motivo de sua principal infelicidade. E também porque a humanidade não avançou ainda à principal inquietação do filósofo Sócrates: *conhece-te a ti mesmo*. Quanto mais nos aprofundamos nisso, menos temos certeza de quem somos, quase humanos, quase máquinas. Com alma, sem alma, emoção e/ou razão. Espirituais, eternos, finitos. Ou apenas somos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arendt, H. (2009). *Entre o Passado e o Futuro*. Tradução Mauro W. Barbosa.

São Paulo: Editora Perspectiva.

Asimov, I. (1969, Agosto). *Eu, Robô*. (2ª ed. em português). Luiz Horácio da Matta.

(trad.). Obra digitalizada:

http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/clubedeleituras/upload/e_livros/cil000024.pdf

Asimov, I. (1978). *O Futuro Começou*. São Paulo: Hemus.

Asimov, I. (2014). *O Homem Bicentenário*. Persson, M. (trad.). Editora L&PM Pocket.

Confúcio, 551-479 a.C. (2007). *Os Analectos*. Chang, C. (trad. , do inglês) ; Lau, CC. (trad. do chinês, introdução e notas [glossário de nomes e apêndices sobre a vida de Confúcio e de seus discípulos] Porto Alegre, Ed. L&PM.

Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência*. Alexandria, S. (trad.), (2ª ed.) São Paulo. Ed. Aleph.

K. Dick, P. (1989). *O caçador de Andróides*. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves,

Lispector, C. (1998). *A felicidade Clandestina*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco.

Pessis-Pasternark, G. (1992). *Do caos à inteligência artificial*. Rouanet, L. P. (trad.) São Paulo: Editora Unesp.



- Sartre, J. P (2002). *O ser e o Nada: Ensaio de ontologia fenomenológica*.
Perdigão, P. (trad.), Petrópoles, RJ. Ed. Vozes.
- Searle, J. (1996). *Mentes, cérebros e programas*. Ribeiro, C. R. de O. (trad.) In:
Teixeira, J. de F. (org.). *Cérebros, Máquinas e consciência: uma introdução
à Filosofia Mente*. São Carlos: Editora da UFSCar.
- Searle, J. (1997). *A Redescoberta da mente*. Pereira, E. (trad.). Ferreira. São
Paulo: Martins Fontes.
- Turing, A. (1996). *Computação e Inteligência*. Hansen, F. de C. (trad.),
In:Teixeira, J. de F. (org.). *Cérebros, máquinas e consciência: uma
introdução à Filosofia da Mente*. São Carlos, SP. Editora da USFCar.
- Warburton, N. (2012). *Uma Breve História da Filosofia*. Bettoni, R. (trad.), São
Paulo: Ed.L&PM.

REFERÊNCIAS DA WEB

- Editora Três (2003, 13 de Agosto). Revista *Isto É*, A Semana: entrevista. São Paulo.
Edição: 1767. Recuperado em 15 de março de 2014:
<http://www.istoe.com.br/assuntos/entrevista/detalhePrint.htm?idEntrevista=13043&txPrint=resumo%20->
- Filho, M. M. Lima (2010). *O Experimento de Pensamento do Quarto Chinês: a crítica de John Searle à Inteligência Artificial Forte*. *Argumentos*, Revista de

filosofia, ano 2 (3), 51-58. Ed. Universidade Federal do Ceará. Recuperado em 17 de março de 2014:

http://www.repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/3566/1/2010_Art_MMLFilho.pdf

Kahneman, D. (2010, Fevereiro). Palestra recuperada em 14 de março de 2014: http://www.ted.com/talks/daniel_kahneman_the_riddle_of_experience_vs_memory?language=pt-br

Almost human

Conceptos de felicidad

Conflicto moral y ético y filosóficos entre humanos y maquinas (software, andriodes, smart phone)

La tecnologia resuelve problemas e intenta satisfacer necesidades humanas

Los humanos nos estamos tornando mas maquinas, sobre todo por El trabajo que hacemos no ´solo em El trabajo

La humanidad caina hacia uma felicidad robotizada

La tecnologia como salvación

La felicidad com seguridad

La segurida com tecnologia para luchar El delito

Desde confusio hasta La internet ES intresante

La serie no s original ni novedosa, pero sistesiza los miedos de los americanos

Jj abrahms, El nuevo spilber,

Su discurso hegemônico



Influencia La forma como los demás en el planeta piensan La felicidad u sienten El miedo

Decir que usted sabe y decir que usted ni sabe cuando no sabe, conocimiento, simplicidad

Crear más dificultades para esa cosa clandestina que es La felicidad

Clarissa espector, felicidad clandestina, relaciones de narcita

Historico de La felicidad, Aristóteles, los pequeños placeres no representan La felicidad, son pequeños placeres

Los estoicos, somos responsables de los que sentimos... debemos eliminar Las emociones, ellas atrapan nuestro juicio... un andriode

San Agustín, El mal moral ES resultado de nuestras acciones, El pecado que se repite en La reproducción

Maquiavelo, El éxito Del líder depende mitad de La suerte y mitad por SUS decisiones

Si La soc es corrupta El lider debe serlo mas

Em leviatan, Hobbes El miedo a La muerte justifica La ley, solo habria paz en un estado autoritario

Conecta con los sicarios

Em almost human, AL seguridad ES solo posible con La s maquinas

Levinz , lo que salio mal ES parte de un gran plan para despues pasar bien

Rousseau, los humanos naturalmente Bueno, La sociedad corrompio a los humanos



Kant, creía q seríamos maquinas si no actuamos com alguna motivación

Y si hubiera leído Isaac Asimov

El caos, inseguro, moralidad q se vê em películas como blade runner

La felicidad depende de l resultado

Si La mentira genera felicidad hay q mentir

Stuar Mill, si se pudiera elegir entre ser cerdo feliz y um humano infeliz,
pudieramos ser humanos infelices....

ES mejor cometer errores q estar imuestos a uma frma de vida, luego La felicidad
esta conectada com La libertad

Shopenmhauer, AL vida ES dolorosa, seria mejor no hacr nacido, no odemos ser
felices, siempre queremos cosas, nunca estamos satisfechos

Darwin, ES imposible noconsiderar AL huano cvom parte Del reino animal, outro ser

Kiekegard, La agustia de tomar decisioes em La ausência de directrices, por
donde ir, El humano ES um ser melancólico, nos salva La Fe

Marx, dice q la religion no salava, y La lucha de clases impide La feliciad

Sartre, La voda esta Lena de problemas, no podemos poner esxcusas, somos
responsables de todo lo que hacemos, El infierno ES El outro, ser libre ES uma
condena

La revolución industrial, acerca La felicidad

La verda ES lo qu funciona

Q ES lo funcona, La felicidad



Kareman, Nobel de economía 2012, 450000 americanos encontraron un valor para La felicidad, 7000 dolares por mês, 14 millones

Poco dinero aumenta El dolor emocional, enfermedades, problemas con La pareja
Pero Aristóteles dice, que La felicidad ES por La virtud no por La posecion pero
2000 despues, ES un asunto Del yo de La experioencia (racional) y El de La
memória (no lo ES); El dinero no puede comprar La experiência de La felicidad,
pero La falta de dinero trae problema

Pragmatismo sin prstigio em America latina, donde estamos acostumbrados a vivir
com poço dienro, y podemos ser felices

Um pensamiento que no ES conciente

Como cambió esto em bvrasil, ahora los que no tenian y ahora tienen queiren
tener mas

Ahora, los americanoso vem La felicidad mirando AL futuro

La serie casi humanos ES una serie de ficcion cintifica, debuto em Brasil em
noviembre

Avnce imparable de ciência y tecnolgia y la criminalidad, ahsta El 400%, eso se
arregla com mas tecnologia

J Sirk y Turein , preguntan, La tecnolooga podria pensar como los humanos?

1950, pueden pensar lãs maquinas?

Matrix, terminator... lãs maquinas quieren tomarse El mundo

Sentir dolor? Pueden ser programas para sentir dolor? Se podria torturar a uma
maquina?



El robot humanizado, andriodes concientes?

Instantaneidad

Velocidad

Consumismo se consagro, El consumidor no ES persona...

Espacio vacio...

Los individuos cada vez mas aislado AL tiempo q estan mas conctados via virtual,
no estamos solos, no estamos infelices...

Her, El amor entre um usuario y La voz de su celular

El esta solo? O no?

Tamagochi? Relacion com "animal domestico"

El futuro ES hoy, para q enseñar ayer?

Continuamos solos, pero creamos La sensacion de q tenemos um millon de
amigos

Nuevas drogas para los mismos vicios

La finitud ES La gran angustia

Casi humano, com alma, com emocion

Hunmanos y maquina como control y adiccion