

ANIMA / ALMA [AA]

a) Conceito de Estados de Alma,

Admite-se que todo o biota dispõe de mais de um estado de alma ,i.e., comporta-se de modos muito diferentes como se tivesse sido dotado da capacidade ou faculdade de “representar” ou “emular” vários modos de agir , reagir , interpretar acontecimentos .

Daí resulta que os actos que pratica não dependem apenas das acções provocatórias mas também do *estado de alma* em que se encontra .

Estes *estados de alma* são suficientemente distintos para ser legítimo considerá-los discretos e o espaço de representação correspondente e ainda que as transições de um estado para outro se fazem sem perda de tempo ou num tempo muito curto após a *decisão*, voluntária ou não de mudar de estado .

São exemplos :

- *atacar* versus *fugir*
- *expor* versus *ocultar*.
- *medo* versus *valentia*
- *amigo* versus *inimigo*.
- *Perseguidor* versus *perseguido*

b) Processo de decisão

b1) Tipos

Os processos de *criar e escolher* soluções e respostas bem como a *execução* das decisões tomadas realizam-se em tempo real .

O biota decide tendo em conta os seus objectivos e propósitos mas tendo em atenção os comportamentos de outros biotas e das alterações do meio onde está posicionado .

Pode descrever-se esta situação como um jogo onde as regras são alteradas, sem aviso prévio, quer pelo agente quer pelos seus concorrentes e tudo isto sujeito aos caprichos do meio ambiente .

Se o biota já tem alguma experiência, o processo de decisão tem algumas características às quais correspondem procedimentos que convém dar alguns exemplos :

- Tipo 1 . Na maioria das situações , existe em memória um procedimento já experimentado que é considerado o mais adequado e cuja execução é familiar ao biota . Numa luta corresponde ao conceito *golpe / contra-golpe* ou ainda *veneno / antídoto* . Quanto mais extensa for a lista e a experiência menos haverá recorrer aos tipos que seguem .

- Tipo 2 . A situação é mais complexa e tem algo de novo ou há vários procedimentos cuja adequação há que estudar e escolher . Notar que neste tipo supõem-se que não é necessário desenvolver ou criar uma nova solução mas simplesmente escolher entre as existentes .

- Tipo 3 . A situação é muito complexa ou nunca experimentada e a solução correcta não é conhecida . Pode ser inevitável gerar uma solução nova e correr o risco de não ser apropriada .

b2) Tempo Disponível

A solução que pode ser adoptada pelo biota depende muito do tempo que este dispõe para agir .

Notar que o risco de não reagir atempadamente é por vezes mais gravoso do que o risco de não ter sido possível escolher a melhor solução .

Disponer de um bom e diverso repositório de soluções que resulta , em geral, duma longa vivência e experiência permite reduzir o número de situações onde é necessário “inventar” porque basta escolher, no repositório, o modo mais adequado para lidar com a situação .

Também é corrente um biota dedicar algum tempo na procura de soluções para problemas difíceis para os quais não se conhece qual a resposta apropriada .

Esta atitude de procurar uma solução para problemas reais ou virtuais é muito evidente entre os humanos e configura as actividades hoje designadas por investigação . A vantagem mais directa visível é aumentar o conjunto de problemas com solução .

A falta de tempo ou a incapacidade de encontrar soluções no tempo disponível dá origem a comportamentos desajustados .

b3) Pensar e Agir

Convém distinguir claramente no processo de decisão estes dois procedimentos .

Em geral, a descrição da <solução> que resulta do primeiro procedimento (pensamento) não é tão acabada e pormenorizada que possa ser aplicado sem alguns ajustamentos .

Cabe ao biota , agora na qualidade de *executor* da solução, interpretar a solução “pensada” e dar-lhe a forma definitiva e só então proceder à sua execução .

Assim entre o estágio do pensamento e o da execução existe uma operação de interpretação e como todo o “tradutor” é um “traidor” a solução imaginada nunca é executada sem alguns retoques .

b4) Processador Instintivo ,IP

Existe praticamente em todos os biotas um “processador de informação” biológico, IP, cuja função é estar atento ao que não é o usual que sejam sinais de predadores, cataclismos ou agressões aos filhos à família ou agregado .

Esse processador é alimentado com abundante informação que despreza na sua maioria mas em certos casos considera relevante uma dada informação e ou avisa ou até actua alterando o “estado” do biota .

Da alteração do <estado> decorre uma modificação do comportamento .

A não existência deste processador ou o seu mau funcionamento faz incorrer o biota em riscos graves e até fatais .

Os actos efectuados, a comando de IP , dizem-se ,por vezes, instintivos , por não terem origem nos processadores de informação que operam a comando do biota e este está consciente dessa actividade

O IP pode desregular-se e ou passar a intervir com muita frequência e ou sem motivo e confere ao biota um comportamento afastado da racionalidade ou no outro extremo não intervém e passa a um instrumento inútil

b5) Utilidade de ,IP

As tomadas de decisão podem entender-se como declarar sim ou não a uma solução ou comportamento , como em , “*lutar ou fugir*” e a sobrevivência dum biota reside na efectivação da escolha acertada .

Nos dois casos o biota está completamente empenhado em ser bem sucedido mas neste *estado de alma* o biota corre o risco de não dar relevância a sinais que pressagiam riscos eventualmente muito maiores .

Dar maior ou menor audiência e atenção aos sinais do IP, é descrito frequentemente como um carácter mais ou menos *instintivo* .

d) Localização do processador IP .

Conjectura-se que é a amígdala que desempenha as funções descritas acima

Esta conjectura é em parte suportada pelo o que se contem na comunicação de Laura Helmuth , ver Vol.300 No.5619 da revista Science numero de 25 de Abril de 2003 com o titulo "Fear and Tremblingin the Amyddala" ..

A conjectura está em admitir que a amígdala desempenha a função IP .