

SEÇÃO: D O S S I Ê METAFÍSICA DA FICÇÃO

FICÇÃO: UMA ANTIGA TECNOLOGIA DE MODELAGEM

Fiction: An Ancient Modeling Technology.

Jean Machado Senhorinho¹

orcid.org/0000-0003-4714-3116

jeansenhorinho@gmail.com

Resumo: Este artigo conceitualiza a ficção como uma tecnologia de modelagem. A função (proximal) da ficção seria favorecer a modelagem de experiências, informações e fatos em modelos criativos de vidas e mundos. É um tratamento complementar às concepções da ficção como tecnologia de entretenimento (Baumard e Dubourg) e tecnologia de simulação (Mar e Oatley; Gottschall; Scalise Sugiyama). Tais concepções têm uma base na psicologia cognitiva ou na evolucionista. Elas são ainda descritivamente relevantes, mas, como é argumentado, não esclarecem bem a especificidade da ficção. O objetivo do artigo é prover essa especificidade.

Palavras-chave: Ficção e Evolução. Função da Ficção. Filosofia da Ficção.

Abstract: This paper conceptualizes fiction as a modeling technology. The proximal function of fiction would be to favor the modeling of experiences, information and facts into creative models of lives and worlds. It is a complementary treatment to the conceptions of fiction as entertainment technology (Baumard and Dubourg) and simulation technology (Mar and Oatley; Gottschall; Scalise Sugiyama). Such conceptions have a basis in cognitive or evolutionary psychology. They are still descriptively relevant, but, as it is argued, they do not quite clarify fiction's specificity. The paper's goal is to provide that specificity.

Key words: Fiction and Evolution. Function of Fiction. Philosophy of Fiction.

1 Introdução

A concepção da ficção como uma tecnologia aparece pulverizada em trabalhos que discutem a função da ficção com base na psicologia cognitiva ou na evolucionista. Encontramos que “[a] tecnologia da ficção entrega uma simulação da vida” (Pinker, 1997, p. 539); que, por “engenharia-reversa da narrativa” (ficcional), nós podemos mesmo perceber que sua função é “a simulação holística da experiência humana” (Scalise Sugiyama, 2005, p. 190); que a “[f]icção pode ser, ao menos em parte, uma tecnologia de prazer” (Pinker, 2007,

¹ Doutorando em Filosofia pelo Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Bolsista CAPES/PROEX.

p. 171); que ela é uma “tecnologia de imaginação” (Bloom, 2010, c. 6); que a “[f]icção é uma tecnologia ancestral de realidade virtual que se especializa em simular problemas humanos” (Gottschall, 2012, p. 59); e, finalmente, que “[f]icções são tecnologias de entretenimento” (Baumard e Dubourg, 2022a).

Com um pano de fundo evolucionista, esses trabalhos procuram entender como, por e para que seres humanos teriam se dedicado a contar histórias ficcionais. *Homo sapiens* contam histórias ficcionais ou protoficcionais², provavelmente, desde o Pleistoceno Tardio, que se estende de 11,7 mil até 126 mil anos atrás (Scalise Sugiyama, 2005). É algo bastante curioso. Essa prática tem origem em um ambiente onde informações duvidosas ou fabricadas tinham, diretamente, consequências fatais — algo decerto indesejável para seres tão preocupados com sobrevivência e reprodução. Então, a questão de fundo é se a nossa espécie sobreviveu apesar da ficção ou, ao menos em parte, devido a ela.

Uma hipótese arrojada consiste em sugerir que a nossa aptidão com ficções³ é uma *adaptação natural* (Carroll, 2004; Boyd, 2009). Houve um processo de seleção natural que favoreceu a continuidade de indivíduos ou grupos especificamente mais aptos com ficções. Ainda que seja interessante, é uma hipótese retida em severos impasses teóricos e empíricos (Pinker, 2007; Mellman, 2012; Verpooten, 2012). Outra hipótese, mais modesta, consiste em sugerir que a nossa aptidão e interesse pela ficção consistem em uma exaptação adaptativa de um conjunto de adaptações naturais (Verpooten, 2012), como é o caso das aptidões para ler e escrever — que se baseiam na tecnologia da escrita. Por fim, pode-se sugerir que a aptidão com ficção, enquanto subproduto evolutivo, não passa de um motor para um passatempo irresistível que não tem um propósito adaptativo distinto. A ficção serviria ao puro prazer (emocional, cognitivo, social). De todo modo, discute-se qual seria a função da ficção.

Recentemente, a concepção da ficção como tecnologia foi sintetizada por Nicolas Baumard e Edgar Dubourg (2022a). Desde já, gostaria de enfatizar que existe dois níveis de funcionalidade expostos por esses autores: um proximal (intermediário) e outro final, que eles

² Por ora, vamos demarcar que há ficções *bona fide* (romances, novelas, *sitcoms*) e protoficções (mitos, lendas, contos folclóricos). Sabemos que ficções *bona fide* não reivindicam um “relato” factual sobre o mundo. Por mais que sejam inventadas, temos dúvidas se esse é o caso com protoficções. Estas estão entre a ficção e a não-ficção, por assim dizer.

³ A inserção “aptidão com ficções” é minha, a fim de simplificar o entendimento. Na discussão, fala-se diretamente em ficção como adaptação natural. Às vezes, subsume-se a ficção na categoria de “arte” ou “*storytelling*”, o que pode gerar confusões de níveis teóricos.

chamam de “*ultimate goal*” ou “*ultimate level*”. No entanto, eu não gostaria (1) de assumir o ônus de que um objetivo reputado como final seja, em melhor análise, um objetivo intermediário ou (2) de implicar que há *um* fim último a ser identificado sobre a ficção ou uma tecnologia qualquer.⁴ Portanto, preferirei considerar que há o nível proximal e o nível distal. Alcança-se uma função^d ou distal por intermédio de uma função^p ou proximal.⁵ Isso resume relação entre ambos

Baumard e Duboug (2022a) enfatizam que tratar a nossa aptidão com a ficção como tecnológica é mais simples do que a tratar como adaptação natural.⁶ Baumard e Dubourg (2022a, p. 1) propõem que “ficções são melhor vistas como tecnologias de entretenimento”. Conforme a sua proposta, as ficções são artefatos tecnológicos fabricados com o objetivo próximo de prender a atenção de pessoas (entreter^p) mediante estímulos intensos e exagerados (superestímulos) com o objetivo último de cumprir alguma função adaptativa — e.g. atração sexual, cooperação, informação, comunicação de normas sociais, obtenção de *status*, bens materiais. Considerando a ambiguidade do conceito “entretenimento”, seria possível também propor que as ficções prendem a atenção (entreter^p) apenas para nos distrair prazerosamente (entreter^d). Não parece ser o caso dessa posição, que não reconhece essa ambiguidade.

Coloquialmente e até mesmo no percurso teórico, nós podemos usar o termo “função”⁷ para designar ambos os níveis. Ora é dito que a função da ficção é entreter^p (chamar atenção) ou simular^p; ora, que é entreter^d (distrair prazerosamente) ou ensinar^d. Por analogia, a função proximal da faca é cortar. As suas funções distais podem ser fatiar um pão (culinária), lesionar alguém (violência), malabarismos arriscados (entretenimento^d), amputar um dedo

⁴ Nesse sentido e em outros tantos, eu agradeço a quem realizou diligente e cordialmente os comentários sobre essa proposta; em especial, chamando-me à atenção para questões conceituais pendentes que espero ter respondido melhor.

⁵ Usarei o sobrescrito ^p para indicar que estou falando do nível proximal de funcionalidade e o sobrescrito ^d para indicar o nível distal de funcionalidade.

⁶ Todavia, não há uma oposição necessária entre esses dois tratamentos. Talvez estejamos diante de dois tipos distintos de aptidão. De acordo com a analogia de Fishelov (2017, p. 286), assim como há uma grande diferença entre a capacidade básica de construir ferramentas e o saber-como (know-how) específico para construir um barco; também pode haver uma grande diferença entre a capacidade básica para a ficção e o conhecimento especializado para compor, compreender e desfrutar ficções. E essa “capacidade básica” poderia ser ou uma adaptação ou uma exaptação.

⁷ Não me deterei no conceito de função nesta ocasião, mas cabe recordar que ele recebe considerável atenção nas filosofias da biologia e da tecnologia. Há uma ampla discussão sobre como o uso do conceito “função” diverge ou converge nos “jogos de linguagem” da biologia e da tecnologia. Cf. Peter Kroes e Ulrich Krohs (2009); Thomas Reydon (2025).

gangrenado (medicina). Ou ainda, nós podemos dizer que a função^p da televisão consiste em “transmitir sons e imagens em movimento”, mas também que sua função^d é nos “divertir” ou nos “informar”. Devido essa ambiguidade, essa distinção em níveis soa pertinente.

Temos que assegurar que o diálogo conceitual ocorra no mesmo nível, em vez de condensarmos ambos os níveis. Há riscos de confusão, primeiro, porque concepções “simulacionistas” são frequentemente condensadas a reivindicações funcionais de ensino ou treinamento de habilidades. Mas simulações podem, às vezes, ter como objetivo distal apenas o prazer. A segunda razão do risco, já sinalizada, é a ambiguidade não esclarecida de termos como entretenimento e simulação. Por exemplo, a ficção pode, narrativamente, simular^p a experiência humana e, talvez, cumprir ou não o fim de treinar a nossa capacidade para simular^d “mentes” alheias. Dito isso, a concepção deste trabalho é sobre aquele nível proximal ou intermediário.

Eu proponho que a ficção seja concebida, em especial, como uma tecnologia de modelagem. Para mim, as concepções da ficção tanto como tecnologia de entretenimento quanto como de simulação ainda não mostram, com clareza, uma descrição que faça jus à especificidade do fenômeno da ficção. Aliás, como mostrarei, a noção de ficção como tecnologia de simulação é a que requer mais atenção conceitual devido à ausência de distinções conceituais importantes no debate. Isso não significa que elas estejam, de todo, erradas. Pelo contrário, elas construíram descrições bastante aptas. A narrativa ficcional funciona como uma superestimulante (entretenedora) simulação holística da experiência humana. Mas falta um passo adiante. A música é também uma tecnologia de entretenimento superestimulante, e a reportagem jornalística (não-ficção) pode simular holisticamente a experiência humana — até certo ponto. Qual é o passo a mais da ficção?

Enquanto sistema tecnológico, eu direi, ela nos facilita a modelagem hiperflexível sobre experiências da vida e do ambiente humano, a qual favorece simulações da experiência humana mais holísticas e a criação de superestímulos.

2 Tecnologia de Entretenimento?

Como já mencionado, Baumard e Dubourg são os principais proponentes da noção de ficção como tecnologia de entretenimento. Assim como eles, eu entendo que a nossa relação com ficções pode cumprir diversos objetivos^d (obtenção de prestígio social, sinalização de *status* social, fins didáticos, favorecer a cooperação) e eu acrescentaria outros (terapia, vazão

criativa, prazer), com os quais eles, provavelmente, estariam de acordo. Somos, nesse sentido, pluralistas a respeito dos fins da ficção.

Também de acordo com Baumard e Dubourg (2022a, p. 5), penso que a ficção — com sua hiperflexibilidade — *favorece* distintivamente a criação de superestímulos (*superstimuli*)⁸; ou melhor, de doses concentradas ou versões exageradas de estímulos considerados bastante atraentes ou de suma importância para seres humanos. Por essa distinção, Baumard e Dubourg (2022b, p. 65) declaram que “a invenção e o exageração de estímulos em ficções podem ser evidências de que as ficções poderiam não ser adequadas para simular o mundo real”. Como está claro agora, eles entendem que a sua concepção rivaliza com a noção de ficção como tecnologia de simulação.

Todavia, pode haver, ao menos, três pressupostos contenciosos em operação. Primeiro, as ficções devem simular o “mundo real” — o mundo “em carne e osso” no qual vivemos. Segundo, ao simularem o mundo real, as ficções devem aspirar a ser “cópias” ou “imitações” estritas, em vez de versões alternativas, intensivas ou contrastivas desse mundo ou de seus aspectos.⁹ Ora, ficções poderiam ser uma tecnologia de simulações contrafactuais. Terceiro, por conflacionar *simular*^p com *simular*^d e *treinar*^d, eles podem estar pressupondo que a simulação adequada não pode ser superestimulante em relação ao seu real objeto, para fins de treinamento apropriado. Mas será que um treinamento com excesso de estímulos nunca pode ser adequado? Eu penso que pode. É o caso de “simulações” em vários treinamentos esportivos. Uma jogadora de tênis de mesa, por exemplo, pode se beneficiar ao treinar a recepção de bolinhas em velocidades e frequências bastante acima do normal de uma partida “real”. O superestímulo sensorial não é, necessariamente, um problema.

Resguardados esses pontos de contenção, também concordo que a narração não-ficcional, em relação à ficcional, *costuma ser* (mas nem sempre é) desfavorável à inclusão de

⁸ Esses superestímulos podem ser sobre estímulos sensoriais (e.g. a neotenia de personagens da Disney; os sons estrepitosos e repentinos de filmes de terror que remontam a dinâmica presa-predador; o senso de controle motor permitido em videogames); sobre estímulos cognitivos (e.g. a curiosidade suscitada pelo uso da anacronia na série *Dark*; o senso de descoberta ou de “completar as peças” em novelas de detetive); sobre estímulos cognitivo-sensoriais (e.g. a exploração de novos ambientes em mundos de fantasia ou ficção científicas); sobre estímulos sociais (e.g. a ênfase em segredos ou mistérios das personagens, em buscas por reconhecimento, em ruínas de reputação, em traições, em reviravoltas de *status* social, em cortes românticas). Noto também que não estou afirmando que apenas ficções contêm superestímulos, mas que elas *favorecem* ou facilitam a sua criação.

⁹ Em filosofia, essa leitura imitativa (mimética) estrita já está superada. Cf. John Gibson (2007, p. 55) e Paul Armstrong (2020, p. 18). De maneira interessante, os dois autores oferecem alternativas por meio de perspectivas filosóficas distintas, respectivamente: wittgensteiniana e ricoueriana.

superestímulos, justamente, porque a sua obrigação social de buscar manter-se fiel aos “fatos reais” pressiona *designers* de não-ficções a não inventarem e a não exagerarem demais em suas obras, mesmo se isso desse peso à história ou a tornasse mais atraente. Jornalistas literários, por exemplo, são *designers* limítrofes. Muitas vezes, como eu atesto com alguma experiência própria, tais jornalistas perceberão que uma história poderia ser bem mais impactante em sua caracterização ou mensagem não fosse a obrigatoriedade da constrição factual. Alguns até podem confundir o ofício do jornalismo com o da novela ficcional, tomando algumas licenças poéticas questionáveis — talvez como Truman Capote em *In Cold Blood* —, mas isso significa falhar enquanto jornalista. É um tabu para a profissão. Com a ficção por outro lado, de forma transparente e honesta, nós podemos suspender o nosso “dever epistêmico” de não fabricar, moldar ou contorcer “fatos”. Sem romper, assim, nenhum tabu. Ao contrário da mentira, a ficção envolve algum reconhecimento tácito ou expresso, compartilhado entre *designers* e usuários, de que se trata da produção de algo inventado.

Entretanto, ressalvo que eu não entendo que o uso de superestímulos seja *exclusividade* da narração ficcional, mas apenas favorecidos ou facilitados por ela — porque mediante ela coisas podem ser inventadas e moldadas à vontade. Em outras palavras, a narração não-ficcional parece ter mais limites, mesmo que eles sejam bem flexíveis afinal. Corretamente, poder-se-ia observar que, ao menos, alguns documentários, biografias e até mesmo reportagens (literárias, por exemplo) podem usar superestímulos como estratégias recorrentes em suas propostas narrativas. Jornalistas literários, inclusive, dramatizam situações cotidianas (sem necessariamente inventá-las), usando metáforas chamativas e detalhes evocativos cena a cena. Documentários podem, por exemplo, realizar transições abruptas e usar planos detalhe para magnificar um estímulo emocional qualquer. No entanto, *mesmo presumindo* que esses tipos de narrativas já não estejam criando versões “ficcionalizadas” dos fatos¹⁰, eu ainda acredito que reportagens literárias, documentários

¹⁰ Isso não é algo simples de ser presumido. O limite é mais tênue do que parece. As dramatizações, os exageros, as manipulações e os preenchimentos de lacunas narrativas não raras às vezes levantam suspeita sobre a “ficcionalização” inconfessa de um documentário ou de uma biografia apresentada como “não-ficção”. Exemplos comuns são biografias criminais ou de celebridades geralmente controversas e documentários sobre a “vida selvagem” ou sobre “o próximo placebo da saúde alimentar”. Assim como repórteres literários, eu creio que documentaristas e biografistas estão sob a tentação de recorrer à ficção para tornar as suas narrativas mais empolgantes. Também não penso que documentaristas e biografistas (não-ficcionais) estejam publicamente relaxados da pressão de “constrição factual”.

(mesmo opinativos) e biografias estão mais sujeitas a serem questionadas por isso como “apelativas”, “tendenciosas” ou “distorcivas” em relação aos fatos do que ficções *bona fide*.¹¹

Embora eu considere a posição de Baumard e Dubourg útil até certo ponto, tenho a impressão de que ela falha em distinguir o que é específico da tecnologia da ficção. Entreter^p com superestímulos (sonoros) é algo que, por exemplo, a música faz. Talvez, alguns comportamentos musicais possam terminar gerando alguma vantagem adaptativa^d (atração sexual, coesão social, cooperação). Pense em um show no qual Mick Jagger, como centro das atenções, mobiliza uma multidão com sua voz e dança inconfundível, talvez um público com forte identificação musical e mais disposta a cooperar entre si devido à essa identidade em comum. Ou ainda, considere esportes que arrastam multidões de torcedores e colocam atletas sob o foco atento de milhões de pessoas. Nos termos de Baumard e Dubourg, nós podemos agrupar a música, a dança e o esporte como tecnologias de entretenimento. Mas isso ainda soa bastante vago a respeito da função^p específica da tecnologia da ficção. Precisamos especificá-la melhor.

3 Tecnologia de Simulação?

Tratada como rival por Baumard e Dubourg, outra concepção distinta para a função^p da ficção narrativa é simular^p. Enquanto Scalise Sugiyama pode denominá-la de “simulação holística da experiência humana”, Gottschall (2012, p. 62) apresenta a ficção (narrativa) como “uma poderosa e antiga tecnologia de realidade virtual que simula os grandes dilemas da vida humana”. Ela permite a criação de “universos paralelos”, aos quais podemos nos “teletransportar”. Já Pinker (1997, p. 539) diz que “[a] tecnologia da ficção entrega uma simulação da vida que uma audiência pode entrar no conforto de suas cavernas, sofás ou poltronas de teatro”. Enfim, Raymond Mar e Keith Oatley (2008, p. 173) entendem que as narrativas ficcionais “oferecem modelos ou simulações do mundo social via abstração, simplificação e compressão”¹², que elas “criam uma experiência simulada profunda e imersiva sobre interações sociais”. Assim, a ficção não é uma forma defeituosa para fazermos declarações empíricas sobre o mundo, mas, como prosseguem estes autores, um meio para

¹¹ Uma outra questão ainda é até que ponto reportagens, documentários e biografias não importaram essas estratégias da própria narrativa ficcional. Não precisamos presumir, ademais, que as fronteiras entre ficções e não-ficções sejam intransponíveis ou que não sejam atualizáveis. Agradeço, mais uma vez, a quem realizou os comentários por apontar também essa dificuldade conceitual.

¹² Noto que eles não distinguem “modelos” de “simulações”. Eu sinalizarei essa distinção na seção final.

“registrar, abstrair e comunicar informações sociais complexas em uma maneira que oferece enações pessoais de experiência [*enactments*]”, de forma mais compreensível ou interessante.

Mar e Oatley (2008, p. 175-7) não consideram que as simulações ficcionais são idênticas a outros tipos de simulação — e.g. computacionais —, mas reconhecem um senso de parentesco. Ao tratar as ficções como abstrações, simplificações, compressões sobre a vida, a condição, a experiência humana ou o mundo social, a sua posição não considera histórias ficcionais como “cópias diretas da realidade” — um velho bicho-papão das teorias sobre ficção. Ficções não são simples *per se*, mas são mais simples do que aquilo que elas “representam”. Elas são, por outro lado, mais complexas do que descrições ou listas expositivas de informações sobre nossa condição humana e nosso mundo social.

Um dos pontos relevantes para essa concepção é que simulações exigem algum nível de participação de quem as usa. Há “vazios” experienciais, emocionais ou informacionais nas ficções que precisam ser supridos por usuários para que as narrativas façam sentido e sejam impactantes. Sem embargo, Mar e Oatley (2008, p. 173) antecipam que a reação do público tem congruência com aquilo que é narrado ou simulado. De alguma maneira, nós projetamos as nossas emoções, pensamentos, percepções e experiências nas abstrações performadas pelas histórias ficcionais. Consoante Mar e Oatley (2008, p. 178), a narrativa ficcional, por exemplo, sugere processos perceptuais — e.g. por menções de certas palavras sensoriais, por ângulos de câmera, enquadramentos — que compelem o público a participar da construção da simulação para que “ganhem vida”. Produz-se um senso de “vivacidade”, de “absorção” fenomenológica, ou melhor, uma presença imersiva para as histórias.

Oatley (1999, p. 105) comenta: “uma peça ou novela roda nas mentes da audiência ou público leitor como uma simulação de computador roda em um computador”. Ou, como podemos atualizar, os corpos da audiência rodam essa simulação. Também escrevendo sobre ficções, Patrick Hogan (2022, p. 30), por exemplo, considera que a geração mental ou processamento neural de uma simulação é sempre “semiperceptual”, “pseudomotora”, ou melhor, “incorporada”. Quer dizer, ao experimentarmos uma narrativa ficcional, nós ativamos circuitos neurais que coincidem com aqueles ativados diante de uma experiência ou de

movimentos “no mundo real”; mesmo que não estejamos nos movendo ou envolvidos de fato.¹³

Ademais, Oatley (1999, p. 108) indica que, como simulações, ficções precisam apresentar alguma “correspondência imitativa, ou melhor, alguma similaridade com aquilo que representa — e.g. a experiência humana, o mundo social. Mesmo histórias fantásticas e ficções científicas”, resguardam Mar e Oatley (2008, p. 185), buscam algum senso de “realismo” em aspectos psicológicos e sociais — eu incluiria também biológicos, geográficos e físicos. Semelhança, familiaridade ou parentesco, talvez, sejam termos melhores do que a expressão usada por Oatley: “correspondência imitativa”.¹⁴

Ficções são abstrações criativas ou “figurações”, como prefere dizer Armstrong (2020, p. 28). Enquanto simulações, narrativas ficcionais são e não são como “a vida humana”. Elas são processamentos criativos sobre esta. Por serem “similares”, nós conseguimos associá-las às nossas vidas humanas. Já por serem “dissimilares”, nós também conseguimos assumir alguma distância com nossas vidas e contrastar. Ficções nos permitem focar engenhosamente em certos aspectos da vida, mas sem nos esquecermos que um foco criativo, por mais engenhoso que seja, não deixa de ser um foco e uma invenção.

Entretanto, a concepção da ficção como tecnologia de simulação resvala em problemas de clareza teórica. Três classes de tese sobre a relação entre ficção e simulação estão imiscuídas. (1) A tese sobre a função^p da narrativa ficcional: simular experiências humanas criativamente, em vidas e mundos alternativos. (2) As teses sobre quais seriam as funções^d das ficções enquanto simulações: treinar, ensinar, socializar ou só divertir? (3) E um subtipo desta, a tese de que usamos as simulações das ficções para melhorarmos a nossa habilidade em simular as mentes, os processos mentais ou perspectivas de outras pessoas; ou ainda, a nossa

¹³ Conforme Fernanda Pérez-Gay e Louise Toutée (2023, p. 10), o nosso sistema motor é ativado em uma “simulação” ou “enação mental”. Acerca disso, Pérez-Gay e Toutée (2023, p. 9) informam que a pesquisa neurocientífica tem evidenciado que o processamento de histórias ficcionais envolve o ativamento de áreas cerebrais que disparam em situações reais correlatas — e.g. áreas frontais e motoras se ativam quando personagens seguram objetos; áreas do lobo temporal, quando personagens mudam de localização. Segundo essas autoras, esse ativamento sugere, ademais, que a audiência entende as histórias simulando-as. Esse processo envolve a integração do conhecimento de mundo da audiência com a informação disposta pela narrativa. Há uma relação complementar.

¹⁴ É melhor exorcizar completamente a noção de que simulações ou ficções são réplicas do mundo. De maneira contundente, Catherine Elgin (2010, p. 1) comenta que não haveria sentido ou valor em replicarmos o mundo que vivemos. Para enfatizar o seu ponto, ela cita algo que supostamente Virginia Woolf teria dito: “A arte não é a cópia do mundo real. Uma dessas malditas coisas já é o bastante!”.

capacidade para empatia e inferência psicológica-social. Meu ponto é que elas precisam ser apreciadas separadamente.

O problema de uma mistura inadvertida é que a falha de uma delas pode sugerir, de maneira errônea, a falha da concepção como um todo. Para mim, isso passa por uma maior clareza sobre a polissemia do conceito “simulação”, que não é descrito nem por Scalise-Sugiyama, nem por Gottschall, nem mesmo Mar e Oatley. Isso é um tanto problemático, quando, conforme Shannon Spaulding (2016, p. 263): “Não há uma concepção unificada de simulação através das ciências”. Ainda que um consenso terminológico seja inviável, ao menos, parece razoável que o conceito de “simulação” seja apresentado para além do seu simples emprego com algumas pinceladas descritivas espalhadas aqui e acolá.

As simulações têm muitas facetas, mas precisamos começar por algum lugar. Turen Ören (2009, p. 154-6) resgata que a palavra “*simulation*” tem sido usada língua inglesa desde 1340. Ela advém do termo latino *simulacrum*, do verbo *simulare*, que significa “fazer como”, “fazer similar”. Simulação tem um sentido não-técnico, mais abrangente, e outros mais específicos vinculados a investigações científicas. Em um sentido amplo, ela significa “algo similar, mas não a coisa real”, uma “representação”. Assim como “ficção”, esse termo também é cercado por conotações pejorativas: “falsa aparência”, “falsidade”, “dissimulação”, “fingimento”, “mascaramento da realidade”, “falsa representação” (Baudrillard). Sem surpresa, na concepção da narrativa ficcional enquanto simulação, esses sentidos negativos precisam ser afastados, visto que ficções não funcionam como mentiras.

Em um sentido técnico, Catherine Banks (2009, p. 6) oferece uma lista compacta de definições desse termo: “um método para a implementação de um modelo ao longo do tempo”; “uma técnica para testar, analisar ou treinar [...] onde sistemas do mundo real e sistemas conceituais são reproduzidos por um modelo”; “um método científico discreto (*unobstrusive*) envolvendo experimentos com um modelo em vez da porção da realidade que o modelo representa”; “uma metodologia para extrair informações de um modelo e observar o comportamento do modelo enquanto ele é executado”.

Ainda segundo Banks (2009, p. 6): “A simulação é usada quando o sistema real não pode ser engajado”. Pode ser que o “sistema real” não seja acessível, seja muito perigoso, seja inaceitável ou seja inexistente. “O uso de uma representação da realidade — seja ela existente, por ser construída ou hipotética — em vez do sistema real”, comenta Ören (2009, p.

154), “é característica proeminente de todos os sentidos técnicos de simulação”. Resguardando que esse “uso” é “polifacetado”, Ören (2009, p. 154) propõe duas definições técnica concisas: “Simulação é uma experimentação direcionada a um objetivo com modelos dinâmicos” ou é “o uso da representação de um sistema real para prover experiência a fim de entretenimento [d] ou a fim de treinamento[d]” e, neste caso, desenvolver ou aprimorar habilidades — e.g. motoras, de tomada de decisão, físicas, operacionais.

Neste ponto, já deve estar patente que a defesa da função^p da ficção como simulações não exige defender que essas simulações cumpram a função^d de treinamento ou ensino. Simulações podem ser apenas meios de entretenimento^d. Problematicamente, Bauman e Dubourg (2022a, p. 2) conflacionam simular^p com simular^d e treinar^d, de tal modo que não chegam conceber que simulações possam também ter o objetivo de entreter^d. Visto que eles estão preocupados em definir uma finalidade (“*ultimate goal*”) para a ficção, a sua linguagem parece nos induzir ao (pseudo)problema de que precisamos definir qual é essa finalidade, quando podemos, sem problemas, dissolvê-lo simplesmente reconhecendo que a função proximal da ficção pode permitir vários objetivos distais.

Ambas as definições técnicas de Ören, para mim, não soam estranhas caso usadas para descrever “narrativas ficcionais”. Parece razoável dizer que elas são experimentações criativas com modelos dinâmicos (personagens, cenários) que representam ou exemplificam aspectos da vivência humana “de carne e osso” para prover experiências com propósitos diversos. Talvez, uma questão que pode ser levantada é sobre quão semelhantes ou diferentes elas são em relação a simulações no contexto científico. “Experiência” e “experimentação” são atributos ressaltados por Ören que podem sugerir alguma resposta nesse sentido.

Os aspectos experienciais da simulação não parecem sugerir diferenças significativas. Ören (2009, p. 159) destaca alguns sentidos de “experiência”: apreensão (fenomenológica) de objetos, pensamentos, emoções; participação pessoal e ativa em eventos ou atividades, o que permite a aquisição de algum conhecimento ou habilidade; eventos ou uma série de eventos vividos; a totalidade desses eventos. A nossa experiência com histórias ficcionais costuma envolver todos esses sentidos.

Então resta “experimentação” para um contraste. Nesse caso, eu creio que os destaques de Ören (2009, p. 156) têm a linguagem científica, mais obviamente, como norteadora. Ele fala, por exemplo, em “um teste ou procedimento em um ambiente

controlado”, “demonstrar de verdades conhecidas”, “examinar a validade de uma hipótese ou teoria”. Mais uma vez, com algum sentido, eu penso que podemos dizer isso sobre narrativas ficcionais. *Lord of the Flies*, por exemplo, pode ser entendido como uma tentativa de demonstrar ou examinar a ambivalência das tendências humanas para a organização política. Mar e Oatley (2008, p. 182) inclusive declaram que a narrativa ficcional “é um laboratório [...] que nos permite experimentar de uma maneira controlada e segura com intenções, emoções e situações [...]”, as quais podem ser impossíveis ou bastante indesejáveis no “mundo real”.

Contudo, entendendo melhor a posição de Ören, talvez possamos reconhecer que simulações científicas são dotadas de um tipo diferente de rigor, de controle e de protocolos. Mesmo assim, com ressalvas, parece razoável aplicar as definições mais técnicas à narrativa ficcional como simulação. Elas podem não ser o mesmo tipo de experimento que simulações científicas, mas ainda são um tipo de experimento.

Um dos maiores desafios para o emprego da concepção de Mar e Oatley, contudo, é que ela reúne em seu bojo uma tese controversa de que as ficções melhoram a nossa habilidade em simular^d as mentes, os processos mentais ou perspectivas de outras pessoas. Devido à sua fama e controvérsia, esta tese tende a eclipsar a proposta mais ampla de que a função^p da ficção é simular. Há o risco de que a descrição da ficção como tecnologia da simulação seja tratada como inconveniente caso as ficções não se revelem aptas a levar a essa melhoria. Aliás, agravando o risco, a tese de “simulação de mentes” pressupõe o caso de uma “teoria *simulacionista*” a respeito de como “lemos mentes”, ou melhor, sobre como entendemos ou antecipamos as intenções e motivações de outras pessoas. Esse risco precisa ser evitado.

Eu acredito que a vinculação dessas teses é problemática para a apreciação da ideia geral de que a ficção seria uma tecnologia de simulação (o que mais interessa para a discussão), mas não que esse vínculo problemático seja um contra-argumento a respeito dessa ideia. Certamente, essa vinculação não é necessária. Esse é o ponto de dizer que há simular^p e simular^d. De modo independente, podemos defender que ficções simulam^p holisticamente cenários da vida humana permitindo propósitos, ou melhor, objetivos distais variados que não sejam simular^d. Essa percepção não é algo que a crítica de Baumard e Dubourg (2022a) reconhece expressamente ou que a concepção de Mar e Oatley separe adequadamente. Seja por falha de reconhecimento, seja por separação insuficiente, de todo modo, a controvérsia

da “teoria simulacionista” acaba ofuscando a ideia geral da ficção como tecnologia de simulação. De maneira alternativa, eu penso que o melhor caminho é termos a clareza de que esse vínculo de teses pode ser desfeito — pois não compulsório.

Em sua conflagração, no entanto, Mar e Oatley (2008, p. 173) declaram que o engajamento com as experiências simulacionais das ficções pode facilitar o nosso entendimento sobre outras pessoas, nossa empatia ou capacidade de inferência social (psicológica), porque, dizem Mar e Oatley (2008, p. 174): “É a simulação que nos permite saber o que outrem poderia estar querendo, pensando e sentindo. Esta habilidade é referida como teoria da mente em psicologia e é também conhecida como mentalização, leitura de mente ou adoção de postura intencional”.

Gregory Currie também endossou algo nessa linha. Também para Currie (1995, p. 253), as ficções enquanto simulações nos ajudam a entender os processos mentais de terceiros. Ele chama esse processo de “imaginação secundária”. Nas palavras de Currie (1995, p. 256): “Como um resultado de me colocar, por imaginação, na posição da personagem, eu passo a simular os pensamentos, sentimentos e atitudes que eu teria tido naquela situação”. Assim, eu aprenderia como eu teria respondido naquela situação e como seria experienciá-la. Isso, por sua vez, poderia afetar as minhas decisões — morais, em especial — ao longo de minha vida.

Essa posição defendida por Currie, Mar e Oatley, no entanto, levanta algumas críticas. Um primeiro tipo, como a de Armstrong (2020, p. 163), pode questionar a unidirecionalidade mecânica dessa relação de causa e efeito. Ainda que simulemos as “mentes” das personagens, isso não implica, diretamente, que passaremos a simular melhor as “mentes” de outras pessoas. Pode haver contingências ou outras condições; alguma assimetria impeditiva. Um segundo tipo de crítica, como a Noël Carroll (2001), pode duvidar que as narrativas ficcionais oferecem um espaço para que façamos esse processo de “simulação mental”.

De maneira bastante razoável, Carroll duvida que a experiência de narrativas ficcionais seja o espaço mais adequado para treinar as nossas habilidades para simular mentes (simular^d) ou tomar as perspectivas alheias, uma vez que, talvez, essas narrativas não nos pressionem tanto a simular as perspectivas das personagens. Em seus cenários (simulados, podemos dizer), as ficções nos oferecem muitas informações contextuais e, por vezes, até psicológicas sobre as personagens. E isso alivia a necessidade de uma “tomada de perspectiva” ou de uma

projeção psicológica. Todavia, *é importante termos claro que a crítica de Carroll não é sobre as narrativas ficcionais simularem^p vidas, cenários e mundos, mas sobre se simulamos as perspectivas das personagens envolvidas nessas simulações como um treinamento para simular^d melhor as mentes de pessoas “de carne e osso”*. É um outro tipo de história.

Conflações teóricas à parte, há uma crítica contundente sobre a relação entre ficções e simulação que se mantém pertinente. Conforme Derek Matravers (2016, p. 30): “a simulação não tem uma conexão particular com a ficção”. Matravers conclui isso em contra-argumento à abordagem de Currie (1995). Esta abordagem considera que “imaginação é simulação” e, grosso modo, reivindica que a nossa experiência com ficções envolve, distintivamente, imaginar ou simular. O engajamento com não-ficções, por outro lado, estaria baseado em crer.

Assim como Carroll, Matravers (2016, p. 27) é contrário à ideia de que a simulação (enquanto projeção ou “mudança de perspectiva”) teria um vínculo especial com a ficção. Mas a sua objeção não se resume a isso. Em especial, Matravers questiona se a simulação de cenários^p é algo exclusivo de nossa relação com a ficção. De acordo com ele, estes cenários são simplesmente aqueles cujas nossas percepções são orientadas mediante imaginações e, por conseguinte, diante dos quais não apresentamos as mesmas crenças e ações que manifestamos nas situações “de fato”. Conforme o exemplo discutido por Currie e Matravers, simular^p ou imaginar que estou diante de um leão prestes a atacar não é o mesmo que estar diante de um leão “em carne e osso”.

A objeção de Matravers (2016, p. 28) é que essa simulação de cenários não se aplica *somente* às ficções, mas ao nosso engajamento com representações como um todo — i.e. a função^p particular da ficção não seria simular^p. Por exemplo, ela também se aplica quando alguém narra vividamente um caso real pelo qual passou, onde se deparou com um homem prestes a atacar — estatisticamente bem mais comum do que ataques de leões. Essa narrativa não-ficcional representa a situação vivida, e eu posso imaginá-la ou simulá-la, como se fosse comigo, ou então, como se ela estivesse diante de mim. Não parece que só ficções são capazes de elicitar simulações. A conexão particular da simulação seria com representações — não-ficcionais ou ficcionais. Então, isso *não* implica que a simulação não tenha alguma *conexão* com a ficção (uma forma de representar), só implica que esta conexão não é particular, já que também se conecta com não-ficções.

É por sensibilidade à objeção de Matravers que eu não considero suficiente tratar a ficção, especificamente, apenas como uma tecnologia de simulação.¹⁵ Conforme a própria literatura revisada, cabe ao *storytelling* a função de “simulação holística da experiência humana”. Narrativamente, nós podemos simular, por exemplo, uma série de situações de personagens que não existem “em carne e osso” ou simular aquelas que já aconteceram conosco. As narrativas nos ajudam a “representar” ou a “exemplificar” diversos tipos de situações. Em suma, ainda que narrativas ficcionais envolvam simulações, parece importante destacar qual é o papel específico da ficção nesse processo de simulação e o diferencial da nossa relação com ficções.

4 Tecnologia de Modelagem

O tratamento da ficção costuma ser aglutinado à narrativa ficcional ou ao *storytelling*. Ainda que seja uma questão discutível, penso que são as narrativas ficcionais que possibilitam a demonstração de toda a envergadura do formato narrativo. Conforme Currie (2010, p. viii), são elas que “demonstram os recursos mais desenvolvidos, mais imaginativos, para se retratar personagens e personalidade, perspectiva, motivo e ação”. A ficcionalidade consegue, em outras palavras, destravar todo o potencial do formato narrativo — o que não significa dizer que a não-ficção não tenha grande potencial narrativo, mas apenas que a ficção vai além. Ela permite que tenhamos manuseio absoluto sobre a descrição dos cenários e das situações, nos permitindo evocar múltiplas perspectivas ao bel-prazer (inclusive de objetos, de defuntos-autores, do foro íntimo de alguém no passado e agora); subverter a percepção temporal e inventar à profusão linhas temporais paralelas; atribuir motivações (sem traço de especulação) e *backgrounds* sob medida para qualquer personagem de modo consonante com a construção da narrativa. Claro, a não-ficção pode importar e adaptar algumas dessas inovações em suas próprias obras e nos apresentar as suas próprias inovações. *Mas a ficção nos permite literalmente narrar a história que quisermos, onde, quando e da maneira que quisermos.* Para mim, isso possibilita que ela demonstre todo o potencial do formato narrativo.

¹⁵ A propósito, eu agradeço ao colega Iago Batistela pela questão à minha tentativa inicial de caracterização da ficção como tecnologia no *II International Colloquium on the Metaphysics and Semantics of Fiction*. Nesta ocasião, sem considerar a crítica de Matravers, eu não estabeleci uma diferenciação mais clara entre a função^p própria da ficção em relação à função^p do *storytelling* em geral. Na ocasião, tratei a ficção somente como tecnologia de simulação. Não sei se contemplo a questão agora, mas espero, ao menos, estar a caminho.

Em meu *contraste*, a narrativa (representacional) é uma tecnologia de simulação; a ficção, de modelagem. As narrativas ficcionais são artefatos que exigem ambas. Simbioticamente, ficção e narrativa cooperam para simular vidas e mundos moldando experiências ou informações em composições inventadas. Talvez, nós possamos dizer que o *storytelling* nos ajuda a simular holisticamente a experiência humana, enquanto a ficção nos ajuda a modelar essa experiência com uma menor “construção factual” ao longo de simulações. Assim, o acréscimo prático da ficção à relação é o grau de (profuso) relaxamento que elas permitem sobre essa construção¹⁶ — i.e. a criação e modelagem hiperflexível de realidades, incontáveis tipos de seres inexistentes, mundos, culturas, lógicas, fatos “históricos” ou pessoas que não existiram nessa história.

Consoante John Sokolowski (2009, p. 47), nós podemos entender os modelos como “representações estáticas” e que a simulação adiciona um aspecto temporal aos modelos. Não haveria simulações sem modelos. Basicamente, modelos são abstrações ou representações simplificadas e criativas de algo, que podem ser moldadas com vistas aos mais diversos objetivos. Em minha acepção, ficções são um tipo modelo que está bem menos constrito à “representação factual” do mundo. A modelagem ficcional (própria dos bens culturais que chamamos ‘ficções’) opera mediante o relaxamento conspícuo dessa construção. Extrapolando a perspectiva de Sokolowski, a relação entre narrativa e ficção não é apenas que esta permite um relaxamento profuso da construção factual para a primeira — como escrito no parágrafo anterior. A simulação (mediante narrativa), por sua vez, também permite desdobramento e dinâmica temporal ao modelo criado por intermédio da ficção. Nessa simbiose, o modelo da ficção ganha movimento e a simulação da narrativa adquire hiperflexibilidade factual.

¹⁶ Noto que as próprias simulações (por envolverem representação e abstração) já não são transcrições completas da realidade ou absolutamente constritas aos fatos — algo sobre os fatos acaba sendo removido. Porém, simulações com orientação não-ficcional são mais cobradas a preservar a factualidade — enquanto narrativas não-ficcionais, isso vale também para documentários e biografias ou quaisquer reconstituições. Em contrapartida, mesmo que com menor exigência, as ficções também podem ser pressionadas a serem “realistas”. Desse modo, para mim, é uma questão de grau e não de corte categórico. Contanto que aceitemos que o recurso à ficção possibilita, *na prática*, uma concessão de maior flexibilidade factual sobre as representações da experiência humana, eu creio que preservamos o *contraste* entre uma simulação com *orientação* ficcional e outra sem esta *orientação*. Por exemplo: em uma simulação (não-ficcional) para treinar futuros motoristas, os pedestres representados (embora não sejam tais quais pedestres reais) não devem ser capazes de sair voando ou de terem uma velocidade mínima de caminhada de 40km/h. Isso já seria uma ficcionalização — que seria, decerto, criticada porque a orientação da simulação é não-ficcional. Agora, se a premissa de uma ficção futurista fosse justamente essa, que pedestres usam tecnologias para realizar esses feitos motores, de modo que nos convide a considerar as alterações drásticas na organização da vida urbana, não faria sentido criticá-la por esse desvio dos fatos “reais”.

Se dermos um passo atrás, em busca da etimologia de ficção, nós encontramos o verbo latino *fingō* , do qual se conjuga *fingens* . Deles podemos intuir traduções como “fingir” e “fingindo”. Encontramos ainda, porém, termos com alguma conotação epistemológica negativa. É possível afastá-la entendendo “fingimento” como um “fazer de conta” sem malícia. Mas essa tradução derivativa ainda não captura o sentido mais neutro e geral desses termos. *Fingō* é antes traduzível como “moldar”, “modelar” ou “formar”. É um ajuste etimológico que nos leva a reconsiderar o nosso ângulo semântico. Desta perspectiva, a ficção não remete à “falsidade”, mas sim à “modelagem” de informações e experiências. Criações ficcionais não funcionam como mentiras, mas sim como modelos.

Então, retomando, qual é o diferencial da ficção, o que ela muda no ato narrativo? A ficção nos facilita o poder de modelar nossas experiências com uma extensão profusa dos limites da constrição factual.¹⁷ Ela nos oferece técnicas, lógicas e esquemas para *transformarmos* o nosso repertório de experiências e de conhecimentos em múltiplas combinações ao nosso bel-prazer. Com um saber-cómo (*know-how*) sobre a ficção, nós estamos mais bem-preparados para transformarmos, por exemplo, várias histórias em uma só, com várias seleções e combinações, criando encadeamentos convenientes para melhor expressá-la. Usando a ficção, eu posso criar um “modelo ideal” que expresse, nítida e intensamente, algum tipo de personalidade; algum tipo de comportamento; alguma forma de viver; algum tipo de cenário problemático ou desejável; algum tipo de utopia ou distopia.

Eu prefiro considerar a ficção, especificamente, como uma tecnologia para “modelar vidas e mundos” a partir de conhecimentos e experiências diversas (percepções, memórias, emoções, imaginações, pensamentos, ações). Ela nos permite “soprar vida” em personagens, cosmos imaginários e suas histórias. Graças a esse saber-fazer distinto, nós conseguimos moldar e inventar (ficcionalizar) mundos cheios de vida com relativa facilidade, ainda que tenhamos níveis diferentes de maestria. Nós podemos inventá-los graças à imaginação, claro, mas o conhecimento sobre a ficção é um facilitador considerável. Ao modelarmos com a ficção,

¹⁷ Recuperando David Davies (2013, p. 332): “O autor de uma narrativa não-ficcional, reivindica-se, é constrito pelo que pode ser chamado de “constrição de fidelidade”: incluir apenas eventos que você acredita terem ocorrido, narrados como ocorrentes na ordem em que você acredita que eles ocorreram. O autor de uma narrativa ficcional, por outro lado, não é governado por essa constrição”. Friso que em vez de inexistência dessa constrição, talvez seja melhor falarmos de um relaxamento desta. Notavelmente, o público de ficções costuma cobrar “realismo” (psicológico, causal, biológico, físico) delas, exceto quando saibam estar lidando com movimentos (surrealismo, pós-modernismo) que empurrem essa constrição ainda mais longe.

a propósito, nós recorremos a técnicas que produzem superestímulos, justamente, para que esses personagens e mundos sejam sentidos como vívidos.

Essa função que sugiro não só é sensível à etimologia do termo (*figō*), mas é, sobremaneira, compatível com as nossas práticas de ficcionalização, com o que estamos fazendo quando criamos ficções. Podemos criar personagens ou mundos ficcionais, descritivamente, sem uma instanciização narrativa, muito embora seja mais conveniente dar-lhes vida narrativamente, em um sentido de desdobramento biográfico.¹⁸

Com efeito, podemos reunir algumas justificativas que tornam a tecnologia da ficção relevante. Nessa direção, começo rephraseando o que nos diz Paul Bloom (2010, c. 6): “Nós podemos ter o melhor de dois mundos” com a ficção, porque ela nos permite tomar experiências “de carne e osso” e transformá-las, com o uso de técnicas, “em uma experiência que é mais interessante e mais poderosa do que a percepção normal da realidade jamais poderia ser”. Muitas vezes, criando uma experiência emocionalmente poderosa, como assinala Oatley (1999, p. 103). Como tecnologia, a ficção possibilita, ao mesmo tempo, magnificar e reduzir experiências para incitar uma certa percepção.¹⁹ Ainda nesse sentido, Scalise Sugiyama (2021, p. 10) justifica que a maleabilidade da ficção nos permite criar cenários sob medida para a tarefa ou expressão que desejamos, mesmo quando eles não ocorreram, com tal precisão, no “mundo real”. Mellman (2012, p. 39), por fim, acrescenta que ficções podem também evitar o constrangimento ou o perigo de narrar diretamente sobre a vida alheia. Ainda que ela esteja ponderando sobre um contexto forrageador, nós podemos exemplificar esse ponto também sugerindo a profusão de sátiras em regimes monárquicos e autoritários.

De acordo com nossas necessidades ou preferências, a ficção nos ajuda a modelar “personagem”, “ações”, “eventos”, “cenários”, “temporalidades”, “conflitos” e “resoluções”, provavelmente, para diversos propósitos. Os modelos da ficção têm como base a nossa vida e o nosso mundo. Aliás, sobre o que mais poderiam estar baseados? Mas eles, enquanto tais, oferecem contrastes, seleções, magnificações ou reduções.

¹⁸ Agradeço a Waleska Mendes Cardoso por essa observação.

¹⁹ “As tecnologias que usamos, desde os corriqueiros óculos até os sofisticados aparelhos científicos, industriais e médicos, têm um duplo efeito. Elas simultaneamente ampliam e reduzem a nossa experiência” (Cupani, 2016, p. 122). As tecnologias possibilitam um modo diferente de perceber que jamais é absolutamente “transparente” – na expressão de Ihde (2004, p. 243). Elas são mediações que permanecem aparentes. Assim como nós podemos repousar os óculos, nós podemos repousar as ficções.

Oatley (2016, p. 625) menciona, por exemplo, que personagens de novelas vitorianas têm distribuições de traços de (Extroversão, Neuroticismo, Abertura, Conscienciosidade) similares aos de pessoas ordinárias atuais, com exceção de um deles (Agradabilidade/Cooperatividade), cujo nível é mais elevado em personagens. Outro contraste é que personagens têm personalidades menos estáveis ao longo de suas vidas e, a propósito, as mudanças delas costuma receber bastante ênfase. Há uma magnificação na mudança das personalidades.

Mark Wolf (2012, p. 24), por sua vez, explica que mundos imaginários (ficcionais) são criados por um processo de recombinação de conceitos e de características preexistentes em nosso mundo com diferentes graus de modificação. Não por acaso, esses mundos nos parecem familiares. Eles costumam importar muitas características, explícita ou implicitamente, por *default*, ao passo que introduzem alterações — e.g. novas linguagens, espécies, geografias, culturas. Em outras palavras, o nosso mundo — que ele chama de Primário — funciona como fonte material. Para compreendermos esses mundos imaginários, nós usamos os *defaults* do nosso. Wolf (2012, p. 32) coloca que *designers* de mundos imaginários usam as suas criações para nos oferecer novas maneiras para apreciarmos o “nosso mundo”. O seu exemplo é *The Left Hand of Darkness*, de Ursula K. LeGuin, cujas personagens andróginas (Gethen), segundo ele, permitem um comentário criativo sobre sexismo e vieses culturais.

Ainda conforme Wolf (2012, p. 153), os mundos imaginários são interessantes porque eles permitem paralelos com o nosso — o que poderia ser diferente, o que se torna mais aparente, o que costuma ser ignorado. Enquanto distanciamentos, esses mundos ficcionais podem até sugerir, para algumas pessoas, uma forma de “escapismo” quando estranhos ou fantásticos. No entanto, Wolf (2012, p. 33) prefere a interpretação alternativa de Tolkien de que esses mundos não são “deserções”, mas fugas das prisões conceituais e experienciais que podem nos limitar em nosso engajamento com o mundo ou na própria apreensão deste. É uma possível saída do “mundo errado”, como expressa bem Janyne Sattler (2021).²⁰

Sem adentrar profundamente na discussão, eu gostaria de reparar também, ao menos, no *parentesco* (logo semelhança, não identidade) entre os modelos produzidos pela ficção (mediadora de bens culturais-estéticos) e aqueles avançados pela ciência. Em outras palavras,

²⁰ Para mim, este parece ser o caso de utopias feministas como, por exemplo, *La Cité des Dames*, de Christine de Pizan. Cf. Camila Kulkamp (2020) e Sattler (2021), para um comentário aprofundado sobre o tema.

não estou preocupado em definir quão próximos esses tipos de modelos são (um problema em si), mas sim em aproveitar uma descrição *até certo ponto* comum sobre esses tipos, a qual podemos rastrear no trabalho de Catherine Elgin.

Elgin (2010, p. 8), por exemplo, declara: “Modelos [científicos], assim como outras ficções [ou melhor, outros tipos de modelos], podem simplificar, omitir fatores de confusão que impedem acesso epistêmico às propriedades de interesses”.²¹ Em geral, modelos “podem abstrair, apagar detalhes desnecessários confusos e potencialmente desnecessários”. Eles “podem distorcer ou exagerar, destacando aspectos significantes”; “acrescentar, introduzindo elementos adicionais”; ou, “insular, triar”. Ficções *se parecem* com experimentos ou com modelos científicos nesse sentido. Elas manipulam circunstâncias, para que certas propriedades, padrões, conexões ou disparidades sejam mais bem-percebidas.

Ora, o mundo social é bastante complexo e cheio de fatores que podem dispersar a atenção em múltiplas direções ou, simplesmente, nos sobrecarregar com tantas informações. Mas, como observa Elgin (2010, p. 7): “Aí é onde as idealizações entram. Fatores que são inseparáveis em fato podem ser separados [especialmente] na ficção”. Com imensa flexibilidade factual, a ficção nos ajuda a confeccionar modelos exemplares sobre as nossas relações sociais. Uma mesma narrativa ficcional costuma exemplificar dinamicamente vários atributos do mundo social de forma integrada, mas jamais tudo; pois, afinal, elas não são réplicas. De todo modo, os modelos oferecidos pelas ficções são interpretações (traduções) sobre o mundo que estão sujeitas a serem reinterpretadas pelo público. Nos termos de Armstrong (2020), são “configurações” que passam por “refigurações”.

O exemplo de Elgin (2010, p. 9) é *Pride and Prejudice*, de Jane Austen. Elgin explica que Austen sustentava que seu foco de trabalho se dava em torno “três ou quatro famílias em um vilarejo”. Havia, nesse sentido, uma seleção. Outros fatores — como as Guerras Napoleônicas — eram omitidos, minimizados ou desfocados. Eram famílias inventadas, provavelmente, a partir de relações familiares reais e com acréscimos, subtrações ou manipulações criativas para uma dramatização mais efetiva. Eu não sei se eu diria, como diz Elgin, que uma novela de Austen se trata de um “experimento de pensamento firmemente controlado” (*nesse ponto*, creio que a descrição comum entre modelos da ficção e da ciência já entraria em disputa), mas

²¹ Acrescento estes colchetes porque não estou reivindicando que modelos científicos são ficções, mas apenas que ficções são modelos. Em outras palavras, estou reapropriando as colocações de Elgin apenas para os fins deste trabalho.

eu entendo que há um experimento criativo orientado com maestria, com deliberação, com propósito e com sensibilidade intelectual — *with sense and sensibility*. Com isso, Austen pôde modelar, nas próprias palavras de Elgin (2010, p. 9), “algo que vale a pena ser notado sobre a vida ordinária e sobre o desenvolvimento da personalidade moral”.

Como já disse, no entanto, abstenho-me de afirmar o quanto o “laboratório” da ficção se assemelharia ao laboratório científico. Em seu contexto, talvez modelos científicos recebam uma pressão maior para serem “factuais”, uma maior demanda acerca de validação empírica e controle metodológico.²² No entanto, ao menos, modelos da ciência e da ficção são ambos abstrações ou representações simplificadas do que chamamos de “realidade” — física, social, psicológica.

5 Considerações Finais

Ao longo deste artigo, eu procurei sanar o que percebi como ausências ou confusões conceituais na discussão sobre as funções tecnológicas da ficção. Considerei, por exemplo, importante separarmos claramente teses sobre simular^p e simular^d — em especial, aquela sobre as ficções nos treinarem para simular^d melhor a mente de outras pessoas. Sem embargo, entendi que as concepções da ficção (narrativa) como tecnologia de entretenimento, de comunicação ou de simulação ainda oferecem descrições relevantes; porém, além de dificultarem a apreensão de seus conceitos centrais ou teses, elas parecem falhar em especificar, com clareza, o diferencial da tecnologia de ficção. Tanto as narrativas ficcionais quanto as não-ficcionais podem ser entendidas como simulações e conter superestímulos — ainda que eu entenda que a ficção, enquanto tecnologia especial de modelagem, facilite a criação destes. Em minha síntese, a narrativa é uma tecnologia de simulação; a ficção, de modelagem. As narrativas ficcionais são artefatos culturais atraentes que exigem ambas.

Ainda que exista uma simbiose entre a tecnologia da ficção e do *storytelling*, entendi como proveitoso reconhecermos (diante da crítica de Matravers) que a função^p da ficção é facilitar a modelagem factualmente hiperflexível de experiências, informações ou fatos em

²² Algo que interessa, particularmente, Elgin e é objetado, veementemente, por Currie (2016). Por limite de propósito e de conhecimento, eu não entrarei nesse debate sobre as semelhanças e diferenças cruciais entre modelos da ficção *versus* modelos da ciência nem discutirei as implicações epistêmicas. Mais uma vez, eu me limito a declarar que há um parentesco entre esses tipos de modelo, algo que eles compartilham, mas sem *defini-lo* completamente. Em um certo ponto, essa semelhança torna-se discutível — e eu paro por aí. É provável que existam contrastes importantes entre “os jogos de linguagem” da ciência e da narrativa ficcional. Não obstante, talvez, a leitura de Currie (2016) sobre modelos científicos seja idealista ou restritiva demais afinal.

composições criativas para objetivos distais diversos. Quem cria ficções, assim, tem essa “ferramenta” ou “sistema” tecnológico ao seu dispor para incrementar à vontade as suas narrativas; as suas simulações de vidas e mundos contrafactuais. Jornalistas, historiadores, documentaristas e biógrafos, por outro lado, encaram limites conspícuos de narração — e.g. não podem (não sem atrair grande controvérsia) inventar ou moldar ao bel-prazer o que alguém está pensando, eventos, testemunhos. É por seu “dom” peculiar de modelagem que a ficção nos *facilita* (com sua hiperflexibilidade) a criação de superestímulos atraentes e de simulações, potencialmente, mais abrangentes. A ficção nos permite narrar a história que quisermos, onde, quando e da maneira que quisermos.

Referências

ARMSTRONG, Paul B. *Stories and the Brain: The Neuroscience of Narrative*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2020.

BANKS, C. What Is Modelling and Simulation? In: BANKS, C.; SOKOLOWSKI, J. (ed.) *Principles of Modeling and Simulation*. Hoboken: Wiley, 2009.

BAUMARD, N.; DUBOURG, E. Why and How Did Narrative Fictions Evolve? Fictions as Entertainment Technologies. *Frontiers in Psychology*, v. 13, n. 1, pp. 1-13, mar. 2022a.

BAUMARD, N.; DUBOURG, E. Imaginary worlds through the evolutionary lens: Ultimate functions, proximate mechanisms, cultural distribution. *The Behavioral and Brain Sciences*, v. 45, n. 1, pp. 63-72, nov. 2022b.

BLOOM, H. *How Pleasure Works*. New York: W. W. Norton & Company, 2010.

BOYD, Brian. *On The Origin of Stories*. Cambridge: Harvard University Press, 2009.

CARROLL, Noël. *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

CARROLL, Joseph. *Literary Darwinism: Evolution, Human Nature, and Literature*. London: Routledge, 2004.

CUPANI, Alberto. *Filosofia da Tecnologia: Um Convite*. 3.ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2016.

CURRIE, Gregory. *Narrative & Narrators: A Philosophy of Stories*. Oxford: Oxford University Press, 2010.

CURRIE, G. Models As Fictions, Fictions As Models. *The Monist*, v. 99, n. 1, p. 296-310, 2016.

DAVIES, David. Fiction. In: GAUT, Berys; LOPES, Dominic McIver (eds.). *The Routledge Companion to Aesthetics*. 3.ed. Abingdon: Routledge, 2013.

ELGIN, Catherine. Telling Instances. FRIGG, R.; HUNTER, M. (ed.) *Beyond Mimesis and Convention*. London: Springer, 2010.

FISHELOV, Daniel. Evolution and Literary Studies: Time to Evolve. *Philosophy and Literature*, v.41, n.2, p.272-289, out. 2017.

GIBSON, John. *Fiction and the weave of life*. Oxford: Oxford University Press, 2007.

GOTTSCHALL, Jonathan. *The Storytelling Animal: How Stories Make us Human*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2012.

HOGAN, Patrick C. Simulation, stories, and fictional worlds. *Behavioral and Brain Sciences*, v. 45, n. 1, pp. 30-1, nov. 2022.

IHDE, Don. Simulation and Embodiment. In: BAMMÉ, A.; GETZINGER, G.; WIESER, B. (eds.) *Yearbook of the Institute of Advanced Study on Science:Technology and Society*. Munich: Profil Verlag, 2004. pp. 231-244.

KROES, P.; KROHS, U. (eds.). *Functions in Biological and Artificial Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2009.

KULKAMP, Camila. A atualidade da obra “A Cidade das Damas”: identidades e estratégias políticas. *Revista Ideação*, v. 1, n. 42, pp. 318-330, jul/dez. 2020.

MAR, Raymond A.; OATLEY, Keith. The Function of Fiction is the Abstraction and Simulation of Social Experience. *Perspectives on Psychological Science*, v. 3, n. 3, p. 173–192, may 2008.

MATRAVERS, Derek. *Fiction and Narrative*. Oxford: Oxford University Press, 2016.

MELLMAN, Katja. Is Storytelling a Biological Adaptation? Preliminary Thoughts on How to Pose That Question. In: GANSEL, C. VANDERBEKE, D. (Ed.). *Telling Stories: Literature and Evolution*. Berlin: De Gruyter 2012. pp. 30-49.

OATLEY, Keith. Why fiction may be twice as true as fact: fiction as cognitive and emotional simulation. *Review of General Psychology*, v. 3, n. 2, pp. 101-117, jun. 1999.

OATLEY, Keith. Fiction: Simulation of Social Worlds. *Trends in Cognitive Science*, v. 20, n. 8, pp. 618-628, aug. 2016.

ÖREN, Tuncer. Uses of Simulation. In: BANKS, C.; SOKOLOWSKI, J. (ed.) *Principles of Modeling and Simulation*. Hoboken: Wiley, 2009.

PÉREZ-GAY, Fernanda J.; TOUTÉE, Louise. The cognitive neuroscience of literary fiction: Bridging biomedical sciences and health humanities. In: LAFOREST, D.; MIHELAKIS, E.; TOTH, L. (eds.). *Literature & Health Humanities*. Toronto: University of Toronto Press, 2023 (Preprint).

PINKER, S. *How the Mind Works*. London: Penguin Books, 1997.

PINKER, S. Toward a Consilient Study of Literature. *Philosophy and Literature*, v. 31, n. 1, p. 162-178, abr. 2007.

REYDON, Thomas A. C. *Philosophy of Technology*. Disponível em: <https://iep.utm.edu/technolo/>. Acesso em: 02 dez. 2025.

SATTLER, Janyne. “Este é o mundo errado” – elementos para uma utopia política feminista. *Cadernos de Ética e Filosofia Política*, v. 39, n. 2, pp. 130–143, dez. 2021.

SCALISE SUGIYAMA, Michelle. Reverse-Engineering Narrative: Evidence of Special Design. In: GOTTSCHALL, J.; WILSON, D.S. (eds.). *The Literary Animal: Evolution and the Nature of Narrative*. Evanston: Northwestern University Press, 2005. p.177-196.

SCALISE SUGIYAMA, Michelle. The Fiction that Fiction is Fiction. *ASEBL Journal*, v. 15, n. 1, p. 8-12, jan. 2021.

OKOLOWSKI, J. Simulation: Models that Vary over Time. In: BANKS, C.; SOKOLOWSKI, J. (ed.) *Principles of Modeling and Simulation*. Hoboken: Wiley, 2009.

SPAULDING, Shannon. Simulation theory. In: KIND, Amy (ed.). *The Routledge Handbook of Philosophy of Imagination*. Oxon: Routledge, 2016.

VERPOOTEN, Jan. Brian Boyd’s Evolutionary Account of Art: Fiction or Future? *Biological Theory*, v.6, n.2, p. 176-183, abr. 2012.

WOLF, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York, Routledge: 2012.

Recebido em: 16/01/2025.

Aprovado em: 25/11/2025.

Publicado em: 29/12/2025.