



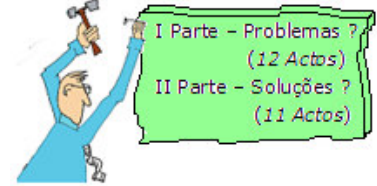
**Nelson Trindade**

Edição SocioSistemas

[www.sociosistemas.com](http://www.sociosistemas.com)



## **Lupa sobre a democracia \_ acto 2** **A Lógica**



### **A lógica da peneira ...**

***Em democracia discute-se, e não se conclui.  
Em ditadura conclui-se, mas não se discute.***

Sócrates, Platão e Aristóteles ensinaram-nos que a verdade se obtém peneirando os erros.

Com este método, dois interlocutores em busca da verdade praticam um permanente jogo, do tipo *Juiz-Réu*, onde trocam de papéis alternadamente. Tudo se resume a uma autêntica **caça aos erros** (*contra-argumento versus argumento*), na esperança que, deste modo, a verdade escondida venha à superfície.

As regras deste jogo são muito simples. A única acção a fazer é demonstrar que o outro está errado, procurando sempre argumentar contra qualquer afirmação que ele tenha feito. Quando isso não puder ser feito, é porque se está perante a *verdade*.

Parte-se do princípio que esta *verdade* se encontra envolvida e afundada num mar de *véus opacos* e que, mediante uma análise correcta e um julgamento profundo, será possível separar o *trigo do joio* e trazer a verdade escondida à superfície.

Cria-se, assim, um *sistema adversário*, onde se chocam e digladiam **factos a favor e factos contra**, numa luta angustiada por vitória, procurando cada um ser melhor que o outro, e derrotá-lo.

Por outras palavras, espera-se que da dinâmica da tese e da anti-tese nasça o encontro com a verdade.

Todavia, do mesmo modo que não basta ser um bom crítico para se tornar um bom artista, também não basta tirar os erros a uma afirmação, para dela, automaticamente, sair a verdade procurada. Ou seja, uma má proposta peneirada dos seus erros não se transforma, necessariamente, numa proposta aceitável. É condição necessária, mas não é condição suficiente.

Do mesmo modo, o melhor indivíduo a criticar as soluções dos outros, não é, por inerência, o melhor indivíduo a construir soluções.

Quer isto dizer, que a obtenção de uma solução correcta se pode apoiar em duas alternativas distintas:

- retirar os erros a uma má solução
- e/ou construir uma solução boa.

Independentemente da eficácia dos resultados obtidos por cada uma, o importante é que as duas alternativas não usam a mesma metodologia. A primeira usa o **sistema adversário**, a segunda usa o **sistema colaboração** (no sentido de laborar (co-laborar: trabalhar) em conjunto).

Como ex., um vencedor de uma guerra, não é necessariamente um bom construtor da paz e um bom líder em movimentos *anti*, não é necessariamente um bom líder de acções *pró*.

Numa forma correcta, as duas metodologias podem/devem co-existir, mas controladas e dominadas pelo sistema colaboração. Quer isto dizer que a análise crítica de *caça aos erros* deve ser sempre entendida e usada como um meio para potenciar a laboração conjunta (*colaboração*), e não a sua destruição (vide metodologias de inteligência colectiva, já existentes).

Porém, quando o *sistema adversário* fica sozinho em campo, ele acaba por criar e desenvolver um processo de auto-destruição com a sua forma de procurar e construir soluções num eterno jogo perde-ganha, que na prática é sempre um jogo perde-perde. Na verdade o que ganha é aquele que foi menos destruído, que sofreu menos revezes, que teve perdas menores.

Isto acontece porque cada participante opta e concentra-se apenas na posição *anti*, opondo-se e destruindo tudo o que considera erro, numa tentativa constante de depurar a verdade escondida dos seus invólucros mentirosos. Como consequência, esquece-se (ou lembra-se de se esquecer) de propor e avançar em novos caminhos.

Mergulhados em luta constante de *oposição e anulação das posições adversárias*, cada jogador, para ser eficaz neste jogo, necessita de ter sólidos pontos de apoio (referenciais), que lhe permitam uma rápida avaliação da situação e possam, ainda, ser usados como material de ataque e destruição.

O processo mais prático é estes jogadores terem um conjunto de soluções pré-definidas, *as suas soluções*, que nunca permitirão que se ponham em causa, ou sequer se discutam, e que aceitarão sempre como verdades inquestionáveis. Pode considerar-se *Fanático* alguém que constrói um *castelo de ideias* (a chamada "cassete"), fecha-se lá dentro e deita a chave fora. *Militante* é o que quer arrastar os outros para dentro do castelo, isto é, meter-lhe a "cassete" na cabeça, à força se necessário.

Deste modo, o sistema adversário torna-se cada vez mais rígido e cristalizado, e cada vez mais afastado da colaboração necessária à construção de uma nova solução.

No contexto da cultura greco-latina e na herança intelectual de Sócrates, Platão e Aristóteles, a resposta ideal para o modelo da democracia nascente pareceu ser a existência de **múltiplos sistemas adversários em luta**.

Surgem, assim, as sociedades democráticas cheias de blocos pré-fabricados de ideias (ideologias), que se digladiam entre si, na mútua tentativa de se imporem aos restantes, repondo a verdade...a sua verdade (!!!?).

Mediante regras bem definidas, cada *bloco* homogéneo de soluções pré-adoptadas (partido nacional que, por essência, nunca pode ser um "inteiro" nacional), ataca com "*factos contra*" qualquer proposta feita pelo outro bloco homogeneizado (o outro partido). Finalmente, a solução correcta para os problemas existentes na sociedade sairia da discussão, análise e julgamento posteriores, mediante a vontade expressa dos "outros", a hoje chamada "sociedade civil" (talvez aqueles que não têm armas "políticas"), espectadores (vítimas ???) desta luta.

Implanta-se, assim, o jogo democrático da procura da verdade mediante o *peneirar de erros* (debates), e neste espectáculo quando um deles acaba *de...bater* com força no outro, é sempre aplaudido pelos críticos. Este é um sistema cíclico de *Juiz-Réu* (Governo-Oposição), numa constante troca de *argumento por contra argumento*, num diálogo democrático feito não de troca de informações, mas de incriminações.

Como conclusão, dentro destas regras de jogo, aquele que melhor lutar e melhor o demonstrar aos espectadores (seus possíveis eleitores), à sociedade civil (seja o que for que isto quer dizer) ganha o combate, será o vencedor e merece ser eleito.

Parte-se do princípio que, neste estilo de *circo romano*, o lutador que consiga destruir as soluções dos outros, será aquele que reúne melhores condições para construir as soluções pretendidas. Logo, deverá ser eleito, num raciocínio do tipo "*o que melhor destrói é aquele que melhor constrói* (???)".

Esta dinâmica de **incriminações e eleições** origina a chamada **alternância democrática**, ou seja, a pura troca de posições: a Oposição (que se opunha) passa a Governo e apresenta propostas, e o que era Governo (e fazia propostas) passa agora a Oposição e tem que se opor. Deste modo, a luta recomeça, a democracia existe e um país espera. Mas, neste processo sem fim,

**...QUEM SÃO OS ACTORES? (Lupa sobre a Democracia\_ acto3).**