

ESCOLA POLITÉCNICA DA UNIVERSIDADE DE SÃO  
PAULO



PTC3214 – Realidade e Probabilidade

Resenha do livro *Thinking, Fast and Slow* – Daniel Kahneman

Bruno Daniel Andrade Furtado, 9837100

Prof: Juan

Data de entrega: 08/05/2017

São Paulo - SP

O livro *Thinking Fast and Slow* apresenta muito conteúdo relacionado à psicologia de decisões, sobre a qual o autor, Daniel Kahneman, possui vasto conhecimento por ter feito muitas pesquisas na área.

Kahneman se preocupa, durante boa parte da leitura, em mostrar que em geral, as pessoas são ruins com probabilidade intuitiva. O autor enfatiza isso através de inúmeros experimentos com pessoas, principalmente graduandos, onde Daniel e Amos Tversky – colega com quem fez muitas pesquisas em conjunto – propunham diversas situações. Cada experimento apresentado pela dupla é explicado detalhadamente, muitas vezes dizendo qual foi o resultado da pesquisa, e então comparando ao resultado correto, dizendo o porquê de a maioria daqueles que foram alvo da pesquisa terem errado, em termos de psicologia.

Para explicar a grande discrepância entre os resultados esperados e os resultados obtidos, a dupla de psicólogos pesquisadores usa ferramentas criadas por eles mesmos ou já consagrada por outros estudiosos da área. Por exemplo, logo na primeira parte do livro, Kahneman explica os “dois sistemas” que os humanos usam para tomar decisões. O sistema 1, assim chamado pelo autor, é intuitivo, reacional, rápido, que dá respostas que podem te proteger num caso de perigo e que faz associações com aquilo que já é conhecido. Enquanto o sistema 2 é responsável por analisar informações cautelosamente, criar task sets (previne o sistema 1 de tomar uma decisão intuitiva incorreta), fazer operações matemáticas complexas, ou seja, fazer tudo aquilo que não é automático e requer concentração.

Outro conceito muito abordado durante o livro é a heurística. Palavra que, no contexto do livro, passa a ideia de “substituição de algo complexo por um caso mais simples”, isso é muito frequente ao analisar os resultados obtidos em alguns de seus experimentos. Quando fazem uma pergunta complexa, a tendência é substituí-la por uma mais simples que a resposta é conhecida, o que geralmente causa algumas falhas nas respostas dadas por aqueles que respondem aos desafios psicológicos propostos por Kahneman e Tversky.

Por ser escrito por um psicólogo, o livro é carregado de amplo vocabulário técnico, para descrever e caracterizar algumas situações, por exemplo: efeito *halo* – a primeira impressão que se tem de algo ou alguém pode levar à presunção de outras características e conclusões -, o *priming* – quando uma sugestão, mesmo que seja imperceptível (um flash de uma imagem tão rápida que não é possível perceber conscientemente) modifica os resultados esperados – ou a ancoragem – sugestão de um valor, que pode diminuir a segurança da pessoa que se submete ao teste, aproximando o resultado do valor sugerido.

Uma ideia muito interessante defendida pelo autor é a de regressão à média. Kahneman dá vários exemplos de como tudo que acontece tende à média, como o exemplo de um jogador de golfe que se saiu muito bem no primeiro dia de um campeonato e sua alta probabilidade de não jogar tão bem no segundo dia. O conceito de regressão à média é anti-intuitivo, por isso a maior parte dos leigos em probabilidade atribuem causalidades para tentar explicar eventos pouco prováveis.

Assim como quase tudo que é apresentado em *Thinking Fast and Slow*, muitos dos pensamentos intuitivos que chegam à mente das pessoas estão errados. Por exemplo o de criar uma ilusão que diz que “o melhor jogador vai ganhar” ou, como utilizado pelo autor “a empresa com o melhor CEO vai prosperar”, quando na verdade o que vai dizer quem vai ganhar ou prosperar é a própria sorte. Apesar de um jogador melhor ter uma maior probabilidade de vencer, a correlação entre sua alta habilidade e a chance de vencer é muito pequena. Existem várias outras probabilidades que devem ser consideradas, como a do melhor jogador estar passando mal, ou simplesmente não estar em um dia bom. Tudo isso pode influenciar nos resultados do jogo, ou seja, o que deixa o resultado a ser definido pela aleatoriedade.

Na última parte do livro, Kahneman fala sobre “os dois eus”, uma comparação entre a parte que experiencia (sistema 2) e a parte que lembra (sistema 1).

Por exemplo, a comparação entre sentir dor visto pelos dois “eus”. A parte que lembra (sistema 1) não consegue julgar a duração da dor, somente consegue julgar o pico de dor, e principalmente o prazer que sentiu ao acabar o sofrimento. Logo, se fosse realizado dois experimentos em que os candidatos sofressem em mesma intensidade por dois períodos de tempo diferentes, os candidatos prefeririam o que durou mais tempo, pois o sistema 1 não consegue medir a duração, e a reação ao fim do experimento foi melhor, ou seja, o candidato sentiria maior prazer por ter acabado o seu sofrimento. Sabendo disso, é possível observar que estamos sempre dependendo de memórias que não são confiáveis. Portanto, como o sistema 1, o “eu que se lembra” é o que nos guia em maior parte do tempo, chegamos então à conclusão de que não somos tão racionais quanto pensamos ser.

O autor busca nos mostrar falhas e ilusões que geralmente acontecem ao trabalhar com probabilidades, para isso, utilizam-se ferramentas da psicologia, intermináveis pesquisas e análises de dados. Kahneman conseguiu passar a ideia apresentada no começo do livro, de que os homens estão errados em acreditar que conseguem conter os instintos e as emoções para avaliar situações e tomar decisões. Por fim, é possível concluir que toda essa crença é ilusória e, na realidade, os seres humanos sempre estão expostos a influências que podem alterar a capacidade de julgamento.