

ASIMOV, Isaac. *Profissão*. Em: *Nove Amanhãs: Contos de um futuro próximo*. 1990. Editora Europa-América.

Título Original: *Profession / Nine Tomorrows: Tales of the Near Future*

Ano de Lançamento: 1959

O conto se passa num futuro próximo (?) onde o processo de aprendizado se dá via inserção de conhecimento no cérebro por uma máquina primeiramente aos oito anos no *Dia da Leitura* (pág. 15) e, posteriormente, aos 18 anos, no *Dia da Educação* (pag. 13).

A escolha da profissão é realizada pelas autoridades de acordo com a estrutura do cérebro de cada pessoa, também avaliada por uma máquina (pag. 24).

O 'educados' pela máquina possuem capacidade de atuação restrita apenas ao que lhes foi 'ensinado' e, portanto, acabam se tornando obsoletos, e necessitam passar por novas gravações de conteúdo, gerando um mercado bilionário (pag. 39).

Programação do Conteúdo de aprendizado só pode ser realizada por quem não passou pelo processo de aprendizado 'forçado', pois restringe a capacidade criativa (pág. 45). Programadores são exigidos a aprender da forma 'antiga', por meio de livros e sendo autodidatas.

Isaac Asimov é famoso por ter escrito romances que 'antecipam' o futuro por meio de metáforas. No caso de *Profissão*, escrito há 60 anos, seria a máquina de aprendizado uma crítica ao modelo de educação de mera transferência de conhecimento, de conteúdo padronizado? Não teria o autor antecipado a preocupação com os altos custos de uma educação apropriada e sua padronização para diminuir o problema? Os programadores não poderiam passar pela 'Máquina de Aprendizado', não seria um incentivo a um modelo de educação livre, à criatividade, ao autodidatismo?

Citações

"Tem de existir em algum lugar homens e mulheres com capacidade para pensamento criativo" - pág 45.

"Mesmo que não saiba tão bem determinada coisa, a capacidade de aprender sempre mais é que é importante. Seria capaz de inventar coisas, coisas novas que nenhuma pessoa educada pelas fitas poderia. Teria um depósito de pensadores criativos..." – pág 42.

"Segundo esse seu método, teríamos um técnico a estudando metalurgia durante cinco anos. Durante esse período de tempo não teria para nós qualquer utilidade, como deve reconhecer, mas teria de ser alimentado, alojado e pago durante todo esse tempo." – pág 42.

"As fitas são, de fato, prejudiciais. Ensinam demais; são demasiado indolores. Um homem que aprenda dessa forma não sabe aprender de nenhuma outra. Fica congelado em qualquer que seja a posição que lhe derem as fitas. Agora se não dessem fitas a uma pessoa e a forçassem a aprender manualmente, por assim dizer, desde o início; então essa pessoa ganharia o hábito de aprender, e de continuar sempre a fazê-lo. Não é lógico? Assim que tenha esse hábito bem enraizado, pode ser-lhe dada uma pequena quantidade de conhecimento em fita, talvez, para preencher falhas ou ajustar pormenores." – pág. 41.

Resumo

A personagem principal, George Platen, tem decidido que pretende ser programador, o profissional que cria o conteúdo a ser inserido na memória das pessoas pela máquina. Porém, os planos das autoridades diferem do dele, e George é levado para a 'Casa', que posteriormente será anunciado seu nome completo 'Casa para Débeis Mentais' (pag. 12).

George foge da 'Casa' e encontra seu amigo Trev nas 'Olimpíadas', que não foi bem sucedido na competição, pois o modelo da competição era uma versão mais atual do que aquele transferido para Trev. Isso não impede George de se sentir humilhado, pois Trev se tornou engenheiro e estava competindo nas *Olimpíadas*, enquanto ele estava na 'Casa para Débeis Mentais'.

O problema enfrentado por Trev nas Olimpíadas faz George ter uma idéia e fugir novamente da 'Casa' para se encontrar com o diretor de uma empresa de tecnologia, que passava por adversidade semelhante a de Trev, mas em escala industrial. No encontro, estimulado disfarçadamente por funcionários da 'Casa', George tenta convencer o Diretor de criar um próprio sistema educacional para, ao invés de investir valores consideráveis a cada mudança nas 'Fitas de Aprendizado' para cada novo modelo lançado no mercado, os jovens seriam ensinados a aprender por si só. O Diretor desdenha da solução, considerando-a impraticável pelo tempo que seria necessário e, George, sem aceitar a ignorância do Diretor, se oferece para que ele estude cada modelo novo e produza cada 'Fita de Aprendizado' necessária. A conversa eufórica de George termina com seu desmaio, e ao acordar, ele compreende seu papel na 'Casa': estudar sem a influência das 'Fitas de Aprendizado' para que assim ele possa fazer a seleção e programação dos conteúdos das 'Fitas'. A ele é explicado que a única maneira de saber se os programadores são aptos é coloca-los em situação de humilhação e apenas os que se revoltam e fogem são selecionados (pág. 45). O nome verdadeiro para a 'Casa' é 'Instituto de Ensinos Superiores'.