

NEMOSINE 18: JOGOS MENTAIS

Arbítrio e Equilíbrio, Simulação Social, Decisão Surreal e Risco Moral

Autor: [Edervaldo José de Souza Melo](#)

Versão: 1.0

Data: Fevereiro de 2026

Licença: [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Copyright © 2026 por Edervaldo José de Souza Melo

Todos os direitos desta publicação são reservados por Edervaldo José de Souza Melo

Título: Nemosine 18: Jogos Mentais

Autor: Edervaldo José de Souza Melo

Edição: 1ª edição

Ano de publicação: 2026

Local: Campo Grande – MS

Formato: Digital (PDF/Ebook)

Número de páginas: 32

Projeto gráfico e identidade visual: Sistema Nemosine

Produção editorial: Edervaldo José de Souza Melo

Revisão e conteúdo: Edervaldo José de Souza Melo

Capa: baseada na identidade simbólica do sistema Nemosine

Direitos autorais: © 2026 – Edervaldo José de Souza Melo | Sistema Nemosine. Todos os direitos reservados.

É proibida a reprodução total ou parcial deste material, por quaisquer meios, sem autorização prévia do autor.

Para mais informações ou parcerias, entre em contato:

edersouzamelo@gmail.com

Melo, Edervaldo José de Souza.

Nemosine 18: Jogos Mentais / Edervaldo José de Souza Melo. – 1. ed. – Campo Grande, MS: Sistema Nemosine, 2026.

32 p.

Disponível¹ em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18488831>

1. Metacognição. 2. Epistemologia. 3. Autogestão cognitiva (*self-regulation*). 4. Engenharia simbólica (*symbolic systems*). 5. Sistemas mentais internos (*modular mind*). I. Título.

CDD: 3 – Sistemas.

Como citar este documento:

MELO, Edervaldo José de Souza. **Nemosine 18: Jogos Mentais**. Campo Grande/MS: Sistema Nemosine, 2026. 32p. ISBN

¹ **Nota editorial:** Os documentos desta série são autodenominados *Whitepapers* no corpo do texto, mas foram registrados no Zenodo sob a categoria oficial *Working paper*. A distinção é apenas de nomenclatura editorial, sem diferença de conteúdo ou finalidade.

Nemosine 18: Jogos Mentais - Arbítrio e Equilíbrio, Simulação Social, Decisão Surreal e Risco Moral

Nota Editorial

Este whitepaper não propõe formalização matemática completa nem sistema axiomático fechado. Seu objetivo é investigar limites conceituais da compensabilidade decisória e propor um modelo arquitetural de simulação interna capaz de lidar com decisões não-redutíveis à maximização de utilidade.

A notação introduzida neste trabalho possui caráter **estrutural e ilustrativo**. Ela não constitui uma formalização matemática completa do processo decisório, mas indica com precisão os pontos em que modelos agregativos clássicos colapsam diante de custos não-compensáveis e vetos absolutos.

Preâmbulo

0. Marvin Minsky como fundamento canônico do Teatro Cognitivo

O Sistema Nemosine Nous adota explicitamente como fundamento conceitual a tradição inaugurada por **Marvin Minsky**, segundo a qual a mente não deve ser compreendida como um agente unitário, mas como uma **sociedade de agentes** parcialmente especializados, cujas interações produzem comportamento inteligente. Na *Society of Mind*, não há um centro deliberativo soberano: decisões emergem da coordenação — frequentemente conflitiva — entre múltiplos processos internos.

Essa concepção fornece a base arquitetural para o **Teatro Cognitivo** do Nemosine. O Teatro não é uma metáfora narrativa nem um recurso terapêutico, mas um **Lugar da Mente** operacional, no qual agentes internos (personas) atuam como módulos funcionais de avaliação, veto, antecipação e estabilização. Cada persona capta uma dimensão específica do problema decisório (custo, risco, ética, identidade, prazo, reputação, etc.), e a decisão emerge da interação entre essas perspectivas, não da síntese por um homúnculo central.

Nesse sentido, o Teatro Cognitivo pode ser entendido como uma **evolução convergente** da Sociedade da Mente²: enquanto Minsky descreve agentes cognitivos primariamente funcionais, o Nemosine explicita agentes **simbólicos**, capazes de impor vetos não-compensáveis, sustentar critérios normativos e considerar consequências temporais. A decisão deixa de ser um cálculo instantâneo e passa a ser um processo encenado, negociado e estabilizado internamente.

O Teatro integra um conjunto mais amplo de **Lugares da Mente**³ descritos no Atlas do Nemosine⁴, que compreende outros recintos com funções distintas (integração, escuta corporal, análise fria, curadoria, entre outros). Dentro desse conjunto, o Teatro se distingue por sua função específica: **simular alternativas antes da ação**, tornando explícito o espaço do “antes de decidir”.

0.1 Equilíbrio interno e Nash: estabilidade sem otimalidade

A dinâmica interna do Teatro pode ser descrita por analogia funcional com o conceito de equilíbrio estratégico. Inspirado na noção de Equilíbrio de Nash, o equilíbrio interno corresponde a uma configuração decisória na qual nenhuma persona isolada possui incentivo suficiente para romper unilateralmente o arranjo vigente, dadas as restrições e reações das demais. Importa ressaltar que, assim como no Nash clássico, tal equilíbrio **não implica** eficiência, correção ética ou benefício global — apenas estabilidade local.

Essa leitura permite compreender por que decisões humanas podem permanecer estáveis mesmo quando são subótimas, custosas ou autodestrutivas no longo prazo: romper o equilíbrio pode ser mais caro, internamente, do que mantê-lo.

0.2 Hyman Minsky como analogia estrutural controlada: instabilidade endógena

Embora o fundamento do Teatro Cognitivo seja cognitivo e arquitetural (Marvin Minsky), certos **padrões dinâmicos** observados em decisões humanas podem ser iluminados por analogia estrutural com teorias de sistemas complexos desenvolvidas em outros domínios. Nesse contexto, é útil recorrer — **explicitamente por analogia, e não por identidade de domínio** — à hipótese de instabilidade endógena associada a **Hyman Minsky**.

A contribuição central dessa hipótese é a ideia de que **períodos prolongados de estabilidade alteram o comportamento dos agentes**, reduzindo a percepção de risco e

² Veja mais em: <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5948716>

³ Veja mais em: <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5948814>

⁴ Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17345398>

incentivando exposições cada vez maiores. O resultado paradoxal é que a própria estabilidade passa a fabricar fragilidade: o risco não vem de fora, mas se acumula internamente até que um choque relativamente pequeno produza um colapso desproporcional.

Transposta com cautela para o contexto intrapsicológico, essa dinâmica ajuda a compreender como **equilíbrios internos estáveis** podem se tornar perigosos. Uma decisão pode permanecer sustentada por longos períodos não por ser adequada, mas por distribuir custos de forma assimétrica — deslocando-os para o futuro, para outras personas internas ou para o ambiente externo. A estabilidade decisória, nesses casos, não sinaliza saúde do sistema, mas **ocultação progressiva do risco**.

É nesse sentido — e somente nesse — que a noção de instabilidade endógena é mobilizada no WP18: como lente para compreender como equilíbrios internos, uma vez consolidados, podem gerar incentivos cumulativos à assunção de riscos e à erosão silenciosa da agência futura.

0.3 Síntese metodológica (explícita, para evitar confusão)

Convém, portanto, distinguir claramente os papéis:

- **Marvin Minsky** fornece o **fundamento conceitual direto**: a mente como sociedade de agentes e a legitimidade de um espaço interno de simulação distribuída.
- **Nash** fornece uma **linguagem formal de estabilidade**, útil para descrever por que certas configurações decisórias persistem.
- **Hyman Minsky** é mobilizado **por analogia estrutural controlada**, para iluminar dinâmicas de risco endógeno e estabilidade perversa, sem qualquer redução da mente a um sistema econômico.

Essa separação não enfraquece o modelo; ao contrário, protege o Teatro Cognitivo de confusões categóricas e deixa explícitos os limites e alcances de cada referência.

1. Introdução — O problema dos jogos invisíveis

Decisões humanas relevantes raramente se apresentam como escolhas claras entre alternativas comparáveis. Na maior parte dos casos, o agente não se depara com um conjunto

explícito de opções, cada uma associada a custos e benefícios mensuráveis, mas com uma situação ambígua na qual diferentes critérios entram em conflito sem uma métrica comum.

Um profissional pode reconhecer que aceitar determinada decisão é financeiramente vantajoso, mas sentir que algo nela viola um limite moral difícil de articular. Um indivíduo pode desejar manter um compromisso assumido no passado, mesmo quando novas informações indicam que abandoná-lo traria benefícios imediatos. Em ambos os casos, a dificuldade não reside na falta de informação, mas na impossibilidade de reduzir o conflito a um cálculo simples.

Modelos clássicos de decisão tendem a pressupor que escolhas ocorrem em um espaço no qual perdas podem ser compensadas por ganhos suficientemente grandes. No entanto, muitas decisões reais envolvem restrições que não admitem compensação: certos custos simbólicos, morais ou identitários não entram em uma soma. Nessas situações, decidir não significa maximizar utilidade, mas preservar algo cuja perda tornaria a própria decisão inaceitável.

Além disso, decisões humanas não ocorrem no isolamento de um agente abstrato. Mesmo quando nenhuma interação social imediata está em curso, o processo decisório incorpora expectativas alheias, normas internalizadas, julgamentos antecipados e sanções simbólicas. O agente joga antes de agir, simulando reações possíveis de outros reais ou imaginados.

O problema central que este trabalho enfrenta é o seguinte: **como decisões desse tipo são possíveis?** Que arquitetura cognitiva permite que conflitos heterogêneos — práticos, morais, identitários e sociais — sejam representados, negociados e estabilizados sem colapsar o sistema decisório em paralisia ou arbitrariedade?

A tese defendida neste whitepaper é que toda decisão humana relevante constitui um **jogo interno**, mesmo quando não há tabuleiro visível, adversários externos ou regras explicitadas. Esses jogos permanecem invisíveis não porque sejam irrelevantes, mas porque ocorrem em um espaço interno de simulação que raramente é descrito com rigor conceitual.

O objetivo do WP18 é tornar esse espaço inteligível, descrevendo a decisão como um processo encenado em um Teatro Cognitivo intrapsicológico, no qual múltiplos agentes internos interagem sob condições de conflito, risco e não-compensabilidade. Antes de recorrer à teoria dos jogos ou a modelos formais, é necessário compreender o problema que esses instrumentos tentam, imperfeitamente, capturar.

2. Arbítrio pontual e arbítrio contínuo

Grande parte das controvérsias sobre decisão humana decorre de uma confusão conceitual entre o momento da escolha e a sustentação da escolha no tempo. Discussões clássicas sobre livre-arbítrio tendem a se concentrar no instante inicial — o “clique” decisório — ignorando que, para a maioria das decisões relevantes, esse instante é apenas o início de um processo mais longo, instável e reversível.

Este trabalho propõe distinguir dois níveis complementares do arbítrio: arbítrio pontual e arbítrio contínuo.

2.1 Arbítrio pontual

O arbítrio pontual refere-se ao momento inicial em que uma alternativa é selecionada entre outras possíveis. Esse instante pode ocorrer abaixo do limiar da consciência plena, sendo influenciado por heurísticas rápidas, afetos, vieses ou respostas automatizadas. Evidências empíricas acumuladas indicam que, em muitos casos, a decisão inicial é iniciada antes de sua formulação consciente explícita.

No entanto, reconhecer a limitação do arbítrio pontual não implica negar a agência humana. Significa apenas admitir que o primeiro impulso decisório não esgota o fenômeno da decisão. Em termos arquiteturais, o arbítrio pontual corresponde à ativação inicial de uma trajetória, não à sua consolidação.

No contexto do Teatro Cognitivo, esse momento pode ser interpretado como a entrada em cena de uma alternativa dominante, ainda instável, sujeita a contestação por outros agentes internos.

2.2 Arbítrio contínuo

O arbítrio contínuo refere-se à capacidade de manter, revisar, abandonar ou reforçar uma decisão ao longo do tempo. É nesse nível que a agência se manifesta de forma mais robusta: sustentar uma decisão exige esforço cognitivo, alinhamento interno e resistência a pressões externas e internas.

Diferentemente do arbítrio pontual, o arbítrio contínuo não se reduz a um instante. Ele se distribui no tempo como uma sequência de microdecisões: reafirmar, tolerar custos, absorver

consequências e resistir a incentivos para ruptura. Decidir, nesse sentido, é comprometer-se com uma trajetória, não apenas escolhê-la.

No Teatro Cognitivo, o arbítrio contínuo corresponde à negociação persistente entre personas após a decisão inicial. Mesmo quando uma alternativa foi escolhida, agentes internos podem continuar a apresentar objeções, custos não antecipados ou riscos emergentes. Uma decisão só se consolida quando essas tensões atingem um estado de estabilidade prática.

2.3 Implicações para o modelo decisório

A distinção entre arbítrio pontual e arbítrio contínuo permite dissolver o falso dilema entre determinismo e liberdade. O fato de o impulso inicial ser parcialmente condicionado não invalida a agência; apenas desloca seu núcleo para a capacidade de sustentação deliberada.

Esse deslocamento tem consequências diretas para a compreensão da decisão como jogo interno. O que está em jogo não é apenas qual alternativa vence no instante inicial, mas se o arranjo interno resultante permanece viável diante de pressões acumuladas. Uma decisão fracassa menos por erro inicial do que por incapacidade de manter equilíbrio entre agentes internos ao longo do tempo.

Assim, o arbítrio relevante para decisões complexas não é o da escolha isolada, mas o da continuidade decisória. É nesse espaço temporal que o Teatro Cognitivo revela sua função central: permitir que conflitos, vetos e concessões sejam processados de forma explícita antes que a ruptura se manifeste como ação externa.

3. O Teatro Cognitivo como ambiente de simulação

A distinção entre arbítrio pontual e arbítrio contínuo aponta para uma lacuna recorrente nos modelos decisórios tradicionais: a ausência de um espaço explícito onde conflitos internos possam ser representados, testados e resolvidos antes da ação. Essa lacuna é preenchida, neste trabalho, pelo conceito de Teatro Cognitivo Intrapsicológico.

O Teatro Cognitivo não é uma metáfora literária nem uma descrição fenomenológica da experiência subjetiva. Ele é proposto como um ambiente funcional interno de simulação, necessário para explicar como decisões complexas são processadas quando há múltiplos critérios, custos não comparáveis e vetos estruturais. Trata-se de um modelo arquitetural mínimo, voltado à inteligibilidade do processo decisório, não à ontologia da mente.

3.1 O Teatro como espaço interno de simulação

Antes de qualquer ação externa, decisões relevantes passam por um estágio de simulação. Alternativas são antecipadas, consequências são imaginadas e riscos são avaliados sem que ainda haja comprometimento irreversível. Esse estágio não ocorre de forma linear nem unitária; ele exige um espaço onde múltiplas perspectivas possam coexistir temporariamente.

O Teatro Cognitivo cumpre essa função ao operar como um espaço de encenação interna. Nele, alternativas não são apenas avaliadas abstratamente, mas colocadas em relação dinâmica, permitindo que tensões, incompatibilidades e custos ocultos se tornem visíveis. A simulação não tem por objetivo prever o futuro com precisão, mas expor conflitos decisórios antes que eles se convertam em ações.

Esse ambiente de simulação é particularmente relevante em decisões nas quais a reversibilidade é limitada ou inexistente. Quando errar tem custos elevados ou definitivos, a antecipação interna torna-se uma necessidade estrutural, não um luxo cognitivo.

3.2 Personas como agentes funcionais

No Teatro Cognitivo, a simulação não é realizada por um agente unitário. Ela emerge da interação entre personas, entendidas aqui como agentes funcionais semi-autônomos. Cada persona representa um conjunto relativamente coerente de critérios, valores, custos ou compromissos, e atua segundo uma lógica própria, ainda que subordinada ao sistema como um todo.

É fundamental destacar que essas personas não são personagens narrativos nem fragmentos patológicos da identidade. Elas são instâncias funcionais que permitem decompor o processo decisório em perspectivas parcialmente independentes. Algumas podem priorizar segurança, outras desempenho, reputação, coerência moral ou preservação identitária. Sua multiplicidade reflete a complexidade real da decisão humana, não uma anomalia psicológica.

A atuação simultânea dessas personas explica por que decisões difíceis raramente produzem consenso interno imediato. O conflito não é um erro do sistema, mas um sinal de que critérios distintos estão sendo corretamente representados.

3.3 Encenação antes da ação

O papel central do Teatro Cognitivo é permitir a encenação de alternativas antes da ação. Cada curso de ação possível pode ser “testado” internamente, observando-se quais personas

oferecem suporte, quais impõem vetos e quais exigem compensações que podem ou não ser aceitáveis.

Essa encenação não visa eliminar o conflito, mas torná-lo explícito. Ao fazê-lo, o sistema decisório pode evitar dois extremos igualmente problemáticos: a paralisia por indecisão e a ação impulsiva baseada em um único critério dominante. O Teatro funciona, assim, como um mecanismo de exposição controlada do conflito, permitindo que decisões sejam tomadas com maior consciência de seus custos internos.

Uma decisão emerge quando uma configuração interna atinge estabilidade prática suficiente para ser sustentada. Essa estabilidade não implica ausência de perda, mas a aceitação de que certas perdas são inevitáveis e de que outras são inaceitáveis. O Teatro Cognitivo torna visível essa distinção.

3.4 O Teatro como método, não como ontologia

No contexto do Sistema Nemosine Nous, o Teatro Cognitivo deve ser compreendido como um **método analítico funcional**, e não como uma ontologia da mente. Sua finalidade não é descrever a natureza última da cognição, mas tornar inteligível o processo pelo qual decisões complexas são representadas, negociadas e estabilizadas internamente sob condições de conflito, risco e não-compensabilidade.

Como **Lugar da Mente**, o Teatro constitui um ambiente dedicado à simulação prévia da ação. Ele opera como espaço no qual agentes internos — aqui denominados personas — podem encenar alternativas, antecipar consequências e impor restrições sem que a decisão seja imediatamente convertida em comportamento externo. Essa separação entre simulação e ação é uma condição mínima para decisões que envolvem vetos morais, custos identitários e compromissos de longo prazo.

O Teatro não atua isoladamente. Ele integra um conjunto mais amplo de recintos cognitivos descritos no Codex do Nemosine, cada qual associado a funções distintas (por exemplo, integração, escuta corporal, análise fria, curadoria). Nesse conjunto, o Teatro se distingue por sua função específica de **deliberação simulada**, operando como interface entre conflito interno e ação possível.

Ao tratar o Teatro como método e ambiente funcional — e não como metáfora literária ou entidade psicológica — o WP18 delimita explicitamente seu escopo: descrever **como decisões são encenadas**, sem pretender esgotar o que a mente é ou como se constitui ontologicamente.

4. Simulação social interna

Decisões humanas raramente dizem respeito apenas ao indivíduo isolado. Mesmo quando tomadas em solidão, elas incorporam expectativas, normas, julgamentos e consequências que pertencem a um espaço social mais amplo. No entanto, antes que esse espaço se manifeste externamente, ele já opera de forma internalizada no processo decisório. É nesse ponto que a simulação social interna se torna um componente indispensável do Teatro Cognitivo.

Considere uma decisão individual que envolve a possibilidade de violar uma norma profissional internalizada. No Teatro Cognitivo, essa norma pode ser representada por uma persona cuja função não é maximizar ganhos, mas impor um custo reputacional antecipado. Mesmo na ausência de observadores externos, essa persona opera como agente interno, restringindo o espaço decisório ao simular perda de legitimidade, vergonha ou exclusão simbólica futura. O efeito dessa simulação não é emocional, mas estrutural: alternativas que seriam viáveis sob critérios puramente instrumentais tornam-se inviáveis no jogo interno.

4.1 O social como insumo decisório

No Teatro Cognitivo, o social não aparece como um conjunto literal de outros agentes externos, mas como representações internalizadas de posições sociais, grupos, papéis ou nichos. Essas representações atuam como personas específicas, capazes de introduzir custos e restrições que não emergiriam de uma análise puramente individual.

Exemplos típicos incluem a antecipação de julgamento alheio, a preservação de reputação, a lealdade a compromissos institucionais ou a adesão a normas implícitas. Tais fatores não precisam estar presentes fisicamente para influenciar a decisão; basta que estejam simbolicamente representados no Teatro.

Essa internalização explica por que decisões podem ser bloqueadas mesmo na ausência de sanções externas imediatas. O custo decisório não é apenas material ou instrumental, mas simbólico e socialmente mediado.

4.2 Personas como representantes sociais

No enquadramento do WP18, certas personas podem assumir a função de representantes sociais internalizados. Elas não encarnam indivíduos específicos, mas posições estruturais: o olhar do grupo, a expectativa da instituição, o risco de exclusão ou a perda de legitimidade.

É importante ressaltar que essa representação social é delimitada. O foco não está na modelagem completa de dinâmicas coletivas, culturas ou instituições, mas em como tais dimensões são traduzidas internamente e passam a influenciar a decisão individual. A simulação social interna funciona como um filtro: ela transforma pressões externas potenciais em restrições cognitivas atuais.

Nesse sentido, o Teatro Cognitivo permite que o agente “jogue” socialmente antes de agir, avaliando não apenas o que é desejável ou eficiente, mas o que é sustentável diante de um contexto social antecipado.

4.3 Delimitação consciente do escopo social

Este ponto exige uma delimitação explícita. O WP18 não propõe uma teoria da simulação social coletiva nem a externalização do Teatro para ambientes multiagente reais. A modelagem literal de grupos humanos, instituições ou culturas — bem como sua simulação operacional — é conscientemente postergada para volumes posteriores do projeto.

Aqui, a simulação social aparece apenas como insumo da decisão intrapsicológica. Ela explica por que decisões individuais carregam, desde sua origem, custos que não pertencem exclusivamente ao sujeito, mas ao seu posicionamento em uma rede social antecipada.

Essa delimitação evita dois riscos recorrentes: a expansão indevida do escopo do paper e a confusão entre método decisório interno e simulação social propriamente dita. O interesse do WP18 permanece na decisão individual complexa, não na dinâmica coletiva em si.

4.4 Consequências para o jogo interno

Ao incorporar a simulação social internalizada, o jogo decisório interno ganha uma camada adicional de complexidade. Certas alternativas podem parecer viáveis sob critérios individuais, mas tornam-se inviáveis quando avaliadas à luz de custos sociais antecipados. Outras, embora onerosas no curto prazo, preservam capital simbólico essencial para a continuidade da trajetória decisória.

Assim, o jogo interno não se reduz a um conflito entre desejos ou preferências pessoais. Ele passa a envolver negociação entre o eu e o social internalizado, mediada por personas que introduzem vetos ou exigem concessões específicas. Esse processo reforça a ideia central do WP18: decidir é equilibrar forças heterogêneas sob restrições que não admitem redução a uma métrica única.

Essa preparação conceitual permite avançar para o próximo passo: compreender como, a partir dessas interações internas, pode emergir um estado de equilíbrio decisório, inspirado na noção de equilíbrio de Nash, mas reinterpretado em chave intrapsicológica.

5. Equilíbrio como estado interno (Nash revisitado)

Em teoria dos jogos, o conceito de **Equilíbrio de Nash** descreve uma forma específica de estabilidade estratégica em interações onde múltiplos agentes escolhem ações simultaneamente ou em sequência, e os resultados dependem das escolhas de todos. A intuição central é simples: um estado é estável quando **nenhum agente tem incentivo para mudar sozinho**, dado o que os demais estão fazendo.

Formalmente, considere um jogo com n agentes, em que cada agente i escolhe uma estratégia s_i pertencente a um conjunto S_i . O perfil de estratégias é $s = (s_1, \dots, s_n)$, e cada agente possui uma função de payoff $u_i(s)$. Um perfil s^* é um Equilíbrio de Nash se, para todo agente i , vale:

$$u_i(s_i^*, s_{-i}^*) \geq u_i(s_i, s_{-i}^*) \quad \forall s_i \in S_i$$

onde s_{-i} denota o conjunto das estratégias dos demais agentes. Em outras palavras, s_i^* é uma **melhor resposta** às estratégias dos outros; logo, nenhum agente melhora seu resultado por uma **desvio unilateral**.

É crucial notar o que Nash **não** garante. Um equilíbrio:

- (i) não precisa ser eficiente,
- (ii) não precisa ser ótimo socialmente,
- (iii) pode ser subótimo, injusto ou mesmo destrutivo, desde que seja estável no sentido “ninguém quer sair sozinho”.

Esta distinção é útil para compreender decisões humanas complexas. A estabilidade de uma decisão não prova que ela é a melhor, nem que ela é boa: pode apenas indicar que, dadas as forças em jogo, **romper a configuração é caro demais** para qualquer parte isoladamente.

5.1 Ponte: do Nash interagente ao Nash intrapsicológico

A hipótese do Teatro Cognitivo parte de uma analogia funcional: em vez de agentes externos, o sistema decisório contém **agentes internos** (personas) com funções de avaliação e interesses parcialmente divergentes. O “equilíbrio” relevante, então, não é um ótimo global, mas uma estabilidade interna: um estado decisório em que nenhuma persona isolada possui incentivo suficiente para romper unilateralmente a configuração vigente, dadas as restrições e reações das demais. Esta transposição não reduz a mente a um jogo econômico; apenas utiliza a ideia de Nash como **linguagem de estabilidade** para descrever decisões que persistem apesar de conflitos.

Uma vez estabelecido o Teatro Cognitivo como ambiente de simulação e o jogo interno como dinâmica decisória, torna-se necessário esclarecer em que sentido uma decisão pode ser considerada “resolvida”. Este whitepaper propõe que decisões humanas complexas não se estabilizam por otimização global, mas por equilíbrio interno viável.

A noção de equilíbrio aqui empregada inspira-se na ideia de equilíbrio de Nash, sem recorrer a formalismo matemático ou pressupostos de racionalidade plena. O interesse não está na maximização conjunta de ganhos, mas na estabilidade da configuração decisória frente a incentivos internos de ruptura.

5.2 Equilíbrio sem otimização

Em jogos clássicos, um equilíbrio de Nash ocorre quando nenhum agente tem incentivo unilateral para desviar de sua estratégia, dadas as estratégias dos demais. Transposta para o contexto intrapsicológico, essa noção permite compreender decisões como estados nos quais nenhuma persona relevante possui incentivo suficiente para vetar ou sabotar a decisão adotada.

Esse equilíbrio não implica que todas as personas estejam satisfeitas. Algumas podem operar em regime de perda aceitável ou concessão forçada. O critério decisivo é a viabilidade interna: a decisão pode ser mantida sem colapso, abandono ou sabotagem contínua.

Essa abordagem resolve uma dificuldade recorrente nos modelos normativos de decisão. Muitas escolhas humanas são mantidas apesar de custos persistentes, arrependimentos parciais ou desconfortos duradouros. O que as sustenta não é a maximização do bem-estar, mas a ausência de alternativas internas mais estáveis.

5.3 Estabilidade decisória como fenômeno emergente

O equilíbrio decisório não é imposto por uma instância central nem calculado explicitamente. Ele emerge da interação entre personas ao longo do tempo. Vetos explícitos,

resistências difusas e exigências de compensação atuam como forças que moldam o espaço decisório até que uma configuração relativamente estável se forme.

Essa estabilidade é sempre provisória. Mudanças de contexto, novas informações ou alterações no peso relativo das personas podem desestabilizar o equilíbrio alcançado. Ainda assim, a decisão permanece válida enquanto o arranjo interno se sustentar.

Nesse sentido, decidir não é encerrar o jogo, mas entrar em um regime estável de jogo contínuo. O arbítrio contínuo, descrito anteriormente, opera precisamente na manutenção desse regime.

5.4 Vetos, concessões e limites internos

Um elemento central desse modelo é o papel dos vetos internos. Certas personas não negociam em termos de compensação incremental. Elas impõem limites estruturais: alternativas que violam esses limites não entram no espaço viável de equilíbrio, independentemente de ganhos potenciais oferecidos por outras personas.

Esses vetos explicam por que determinadas decisões são descartadas sem cálculo detalhado. Não se trata de irracionalidade, mas do reconhecimento de que alguns custos — morais, identitários ou simbólicos — são inaceitáveis em qualquer circunstância. O equilíbrio decisório só pode ocorrer dentro do espaço delimitado por esses vetos.

As concessões, por sua vez, representam perdas aceitas para preservar a estabilidade global. Elas não eliminam o conflito, mas o tornam suportável. O equilíbrio interno resulta, assim, de uma combinação de limites inegociáveis e concessões estratégicas.

5.5 Equilíbrio como critério de decisão

Ao reinterpretar o equilíbrio em termos intrapsicológicos, o WP18 propõe um critério decisório alternativo à maximização: uma decisão é adequada se produz um estado interno estável o suficiente para ser sustentado ao longo do tempo.

Esse critério é particularmente relevante em decisões não-compensáveis, nas quais ganhos objetivos não podem reparar perdas simbólicas ou irreversíveis. Nessas situações, buscar otimização é conceitualmente inadequado; o máximo que se pode alcançar é um equilíbrio viável.

Essa formulação prepara o terreno para o próximo eixo do trabalho: compreender decisões em que a própria ideia de compensação falha, exigindo um tratamento distinto do conflito interno

6. Decisões surreais: não-compensáveis e custos irreversíveis

Nem toda decisão admite compensação. Há situações em que perdas associadas a uma alternativa não podem ser neutralizadas por ganhos em outras dimensões, independentemente de sua magnitude. Esses casos delimitam um conjunto específico de decisões humanas que escapam aos modelos clássicos de trade-off e exigem um tratamento conceitual distinto. Este whitepaper denomina tais casos de decisões não-compensáveis.

Considere uma decisão na qual uma alternativa *aaa* oferece ganhos significativos, mas implica a violação de um valor que o agente considera absolutamente inaceitável — por exemplo, a salvação de uma pessoa sob sua responsabilidade direta. Nesse caso, o custo associado à violação não se comporta como uma grande perda finita, mas como um valor qualitativamente distinto.

Podemos representar esse custo como um **quase-infinito moral**, denotado por ω , tal que:

$$\omega \gg x \quad \forall x \in \mathbb{R}^+$$

Isto é, nenhum ganho finito *xxx* pode compensar a perda associada a ω . Diferentemente do infinito matemático estrito, ω não indica impossibilidade lógica, mas **prioridade absoluta** no ordenamento decisório. Alternativas que implicam a perda de ω são eliminadas do espaço decisório antes de qualquer comparação utilitária.

Nessas condições, o processo decisório não envolve maximização, mas **exclusão lexicográfica**. O Teatro Cognitivo torna-se necessário precisamente para representar esse tipo de hierarquia: sem ele, o sistema decisório seria forçado a tratar valores absolutos como números grandes, distorcendo a estrutura real da escolha.

Decisões desse tipo são denominadas aqui *surreais* porque operam fora do regime arquimediano da compensabilidade: não se trata de escolher entre “mais” ou “menos”, mas entre **preservar ou destruir** algo cuja perda invalida a própria decisão.

6.1 O limite dos trade-offs clássicos

Modelos decisórios baseados em utilidade pressupõem que perdas e ganhos possam ser convertidos a uma métrica comum. Mesmo quando múltiplos critérios estão envolvidos, assume-se que compensações são possíveis mediante ponderação adequada. No entanto, decisões humanas reais frequentemente violam esse pressuposto.

Certos custos — como perda de integridade moral, ruptura identitária, traição a compromissos fundamentais ou dano simbólico irreversível — não se comportam como variáveis contínuas. Eles operam como limites qualitativos, não como valores escaláveis. Quando esses limites são ultrapassados, nenhuma compensação posterior é considerada válida pelo sistema decisório interno.

Esses limites explicam por que algumas alternativas são rejeitadas de forma abrupta, sem cálculo incremental. O problema não é a insuficiência do ganho oferecido, mas a inaceitabilidade estrutural da perda envolvida.

6.2 Custos simbólicos e irreversibilidade

Decisões não-compensáveis estão intimamente ligadas à noção de irreversibilidade. Em certos contextos, agir implica atravessar um limiar após o qual não é possível retornar ao estado anterior, nem restaurar plenamente o capital simbólico perdido.

No Teatro Cognitivo, esses custos são introduzidos por personas que operam como guardiãs de limites estruturais. Elas não participam de negociações graduais; sua função é sinalizar pontos de ruptura. Quando ativadas, elas reduzem drasticamente o espaço decisório viável, independentemente de incentivos oferecidos por outras personas.

Essa dinâmica ajuda a explicar por que decisões irreversíveis tendem a gerar maior carga de simulação interna. Quanto maior o grau de irreversibilidade percebida, maior a necessidade de encenação prévia e de estabilização interna antes da ação.

6.3 Não-compensabilidade como propriedade estrutural

É importante ressaltar que a não-compensabilidade não é uma falha do processo decisório, nem um viés a ser corrigido. Ela é uma propriedade estrutural de certos tipos de decisão. Tratar essas decisões como se fossem compensáveis gera modelos inadequados e previsões falhas.

No contexto do WP18, reconhecer a não-compensabilidade implica abandonar a expectativa de soluções ótimas. O objetivo do jogo interno deixa de ser a maximização e passa a ser a evitação de rupturas internas irreparáveis. O equilíbrio decisório, nesses casos, é necessariamente restritivo e frequentemente acompanhado de perdas explícitas aceitas como custo inevitável.

6.4 Implicações para o Teatro Cognitivo

A existência de decisões não-compensáveis reforça a necessidade do Teatro Cognitivo como método analítico. Sem um espaço explícito para representar limites qualitativos e vetos absolutos, o processo decisório tende a colapsar em racionalizações pós-hoc ou paralisia.

O Teatro permite que esses limites sejam reconhecidos antes da ação, evitando que o sistema decisório se comprometa com trajetórias que não poderão ser sustentadas. Ao tornar visíveis os custos irreversíveis, o jogo interno pode ser encerrado não por consenso, mas por exclusão estrutural de alternativas inviáveis.

Essa função prepara o encerramento do argumento central do WP18: compreender por que, diante de decisões não-compensáveis, o Teatro Cognitivo não é apenas útil, mas necessário para a preservação da estabilidade decisória ao longo do tempo.

6.5 Decisões Surreais: Não-Compensabilidade, Descontinuidade e Colapso do Trade-off

Modelos clássicos de decisão pressupõem que alternativas podem ser comparadas por meio de funções de utilidade contínuas, nas quais perdas podem ser compensadas por ganhos suficientemente grandes. No entanto, uma classe relevante de decisões humanas viola estruturalmente esse pressuposto. Chamaremos tais decisões de **decisões surreais**, não por seu caráter subjetivo ou irracional, mas por escaparem ao regime compensatório no qual a maior parte da teoria da decisão está ancorada.

Formalmente, considere um conjunto de alternativas $A = \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ e um conjunto de personas internas $P = \{p_1, p_2, \dots, p_m\}$, cada uma associada a uma função de avaliação $U_{p_i}(a)$. Em modelos agregativos clássicos, a decisão resulta da maximização de uma função global:

$$U_{\text{global}}(a) = \sum_{i=1}^m w_i U_{p_i}(a)$$

onde w_i representa o peso relativo de cada persona. Esse modelo pressupõe **agregabilidade, continuidade e compensabilidade**.

Em decisões surreais, contudo, ao menos uma persona impõe um **custo não-compensável**, que pode ser representado como uma restrição dura no espaço decisório:

$$C_{p_k}(a) = \begin{cases} 0, & \text{se } a \in \mathcal{A}_{\text{permitido}} \\ +\infty, & \text{se } a \in \mathcal{A}_{\text{vetado}} \end{cases}$$

Nessas condições, a função de utilidade global deixa de ser definida para alternativas vetadas, independentemente da magnitude dos ganhos oferecidos por outras personas:

$$U_{\text{global}}(a) \nexists \quad \text{se } C_{p_k}(a) = +\infty$$

O processo decisório deixa, portanto, de operar por maximização e passa a operar por **eliminação estrutural**. Decidir não consiste em escolher a alternativa com maior valor esperado, mas em **preservar a viabilidade do sistema decisório**, evitando configurações que produziram colapso simbólico, moral ou identitário.

Essa descontinuidade invalida o regime clássico de trade-off. Não existe ganho GGG suficientemente grande tal que:

$$G - C_{p_k} > 0 \quad \text{quando } C_{p_k} = +\infty$$

O espaço decisório torna-se, assim, topologicamente fragmentado: alternativas não se distribuem ao longo de um contínuo comparável, mas se separam em regiões permitidas e interditas. A decisão surreal não escolhe o “melhor” resultado possível, mas evita alternativas que destruiriam a coerência interna mínima necessária à continuidade da agência.

Importa notar que tais decisões não constituem exceções patológicas. Sempre que custos simbólicos, morais ou identitários irreversíveis estão em jogo, a estrutura decisória humana migra automaticamente para esse regime não-compensável. O Teatro Cognitivo torna-se, então, o único mecanismo capaz de representar conflitos desse tipo, uma vez que modelos unitários ou puramente agregativos colapsam diante de vetos absolutos.

As decisões surreais revelam, portanto, um limite estrutural da racionalidade instrumental: há escolhas nas quais decidir não é otimizar, mas **continuar sendo capaz de decidir**.

7. Implicações e fechamento do modelo decisório

As seções anteriores estabeleceram os elementos mínimos necessários para compreender decisões humanas complexas como jogos internos encenados em um Teatro Cognitivo intrapsicológico. Resta agora consolidar as implicações desse modelo e explicitar, de forma controlada, o que ele permite compreender — e o que deliberadamente deixa em aberto.

7.1 Decidir é jogar

O primeiro resultado do modelo proposto é a reformulação da própria noção de decisão. Decidir não é executar um cálculo final nem expressar uma preferência estável; é participar de um jogo interno no qual agentes funcionais negociam, vetam e concedem sob restrições heterogêneas. Esse jogo não ocorre por analogia, mas por necessidade estrutural: sempre que há múltiplos critérios não redutíveis, o conflito precisa ser processado internamente antes da ação.

Nesse sentido, a decisão não é um ponto, mas um regime. O que se decide não é apenas o que fazer, mas se a configuração interna resultante pode ser sustentada. O jogo termina provisoriamente quando um equilíbrio viável é alcançado — e pode reabrir sempre que esse equilíbrio for ameaçado.

7.2 O jogo é interno antes de ser social

Outro resultado central do WP18 é a inversão da ordem explicativa usual. Antes de qualquer interação estratégica externa, há uma simulação interna do social. Normas, expectativas e julgamentos são incorporados como restrições cognitivas antes que qualquer outro agente real entre em cena.

Isso explica por que decisões podem ser bloqueadas ou moldadas mesmo na ausência de pressão externa imediata. O conflito decisório ocorre primeiro no interior do agente, e apenas depois se projeta no espaço social. O Teatro Cognitivo, portanto, antecede qualquer modelagem coletiva literal e fornece o substrato necessário para compreendê-la futuramente.

7.3 A irreversibilidade como critério decisório

O modelo também esclarece por que certas decisões são vividas como qualitativamente distintas. Quando custos irreversíveis ou não-compensáveis estão envolvidos, a lógica do trade-off falha. Nessas situações, o critério decisório desloca-se definitivamente da otimização para a preservação da estabilidade interna.

A decisão adequada não é a que maximiza ganhos, mas a que evita rupturas que tornariam a continuidade decisória impossível. Essa formulação permite compreender escolhas que, à luz de modelos normativos clássicos, pareceriam subótimas ou irracionais, mas que se revelam estruturalmente necessárias.

8. Risco Moral Intrapsicológico: Estabilidade Perversa e Deslocamento de Custos

Em modelos clássicos, o risco moral (*moral hazard*) surge quando um agente pode assumir riscos cujos custos são parcialmente transferidos a terceiros, distorcendo incentivos e produzindo comportamentos localmente racionais, porém globalmente danosos. No contexto do Teatro Cognitivo intrapsicológico, uma dinâmica estruturalmente análoga pode emergir entre personas internas, mesmo na ausência de qualquer interação social externa.

Considere novamente um conjunto de personas internas $P = \{p_1, p_2, \dots, p_m\}$, cada uma associada a uma função de avaliação $U_{p_i}(a)$. Em condições normais, assume-se implicitamente que os custos e benefícios de uma decisão $a \in A$ recaem de forma aproximadamente alinhada sobre o sistema decisório como um todo. O risco moral intrapsicológico emerge quando essa suposição falha.

Formalmente, diz-se que há risco moral intrapsicológico quando existe ao menos uma persona p_r capaz de obter ganho decisório local $G_{p_r}(a)$, enquanto os custos associados à mesma decisão são deslocados para:

$$C(a) \rightarrow \{p_f, t^+, e\}$$

onde p_f representa outras personas internas, t^+ representa o futuro do sistema decisório, e e representa o ambiente externo (social, corporal ou institucional).

A função de avaliação local da persona assumidora de risco pode ser escrita como:

$$U_{p_r}(a) = G_{p_r}(a) - \epsilon \quad \text{com} \quad \epsilon \approx 0$$

enquanto os custos reais da decisão se acumulam fora de seu horizonte de avaliação imediata:

$$C_{\text{real}}(a) = \sum_{j \neq r} C_{p_j}(a) + C_{t^+}(a) + C_e(a)$$

Nessas condições, o equilíbrio interno pode permanecer estável mesmo quando o custo total do sistema cresce monotonamente. O Teatro Cognitivo produz, assim, uma configuração decisória **localmente racional**, porém **globalmente degradante**.

Essa dinâmica gera o que pode ser descrito como **equilíbrio perverso intrapsicológico**: nenhuma persona individual possui incentivo suficiente para romper unilateralmente o arranjo decisório, ainda que o sistema como um todo se aproxime progressivamente de um limiar de colapso. A estabilidade do equilíbrio, longe de indicar saúde decisória, passa a funcionar como mecanismo de ocultação do risco.

Tal fenômeno caracteriza um regime de **instabilidade endógena**, no qual a própria manutenção prolongada do equilíbrio reduz a percepção interna de risco, ampliando a exposição futura. Quanto maior a duração do equilíbrio estável, maior a confiança subjetiva associada à decisão, e maior a magnitude potencial do dano acumulado.

O risco moral intrapsicológico revela, portanto, um limite crítico do equilíbrio interno como critério de racionalidade. A ausência de incentivos imediatos para ruptura não implica adequação ética, sustentabilidade temporal ou preservação da agência futura. Pelo contrário, equilíbrios internos podem funcionar como mecanismos de adiamento sistemático de custos, transferindo dano para o futuro do próprio agente.

O Teatro Cognitivo torna-se indispensável precisamente por permitir a representação explícita desses deslocamentos de custo. Sem um espaço interno capaz de simular impactos distribuídos no tempo e entre agentes funcionais, o sistema decisório tende a confundir estabilidade com correção, consolidando trajetórias que apenas parecem racionais enquanto ainda não colapsaram.

Em contextos de risco moral intrapsicológico, decidir não é apenas escolher entre alternativas disponíveis, mas identificar e interromper equilíbrios que, embora estáveis, corroem silenciosamente a continuidade decisória do próprio sistema.

9. O Teatro como necessidade arquitetural

O fechamento do argumento conduz a uma conclusão central: o Teatro Cognitivo não é um recurso opcional nem uma metáfora psicológica conveniente. Ele é uma necessidade arquitetural mínima para explicar decisões humanas sob conflito, risco e não-compensabilidade.

Sem um espaço interno de simulação onde agentes funcionais possam interagir, vetar e estabilizar configurações, o processo decisório humano torna-se ininteligível ou é reduzido a simplificações inadequadas. O Teatro fornece esse espaço sem recorrer a ontologias fortes, formalismos excessivos ou prescrições normativas.

10. Posição do WP18 na série Nemosine

Por fim, é essencial situar explicitamente o WP18 no conjunto do Sistema Nemosine Nous. Este whitepaper inaugura a dimensão decisória do sistema. Ele fornece o substrato conceitual necessário para:

a exploração de arquiteturas cognitivas alternativas (WP19), nas quais diferentes configurações do Teatro podem ser comparadas;

a análise de identidade, tempo e continuidade do ser (WP20), onde decisões sustentadas ao longo do tempo passam a constituir trajetórias identitárias.

O Teatro Cognitivo é aqui apresentado como método, não como ontologia final. Ele explica como se decide, não quem se é nem como múltiplos agentes reais devem ser simulados coletivamente. Essas extensões são conscientemente postergadas.

11. Conclusão — Jogos Mentais e a Arquitetura da Decisão Humana

Este whitepaper propôs um enquadramento estrutural para compreender decisões humanas complexas como jogos internos encenados em um Teatro Cognitivo intrapsicológico. Ao longo do texto, argumentou-se que decisões relevantes não emergem de um agente unitário, nem se resolvem por otimização global, mas resultam da interação entre agentes funcionais semi-autônomos que negociam, vetam e estabilizam configurações sob condições de conflito, risco e não-compensabilidade.

A distinção entre arbítrio pontual e arbítrio contínuo permitiu deslocar o foco decisório do instante inicial da escolha para a sustentação temporal da decisão. Esse deslocamento mostrou que a agência humana não se manifesta primariamente na origem do impulso decisório — frequentemente opaca ou pré-consciente — mas na capacidade de sustentar, revisar ou romper configurações internas ao longo do tempo. Decidir, nesse sentido, não é um ato pontual, mas a manutenção de um regime interno viável.

A noção de equilíbrio interno, inspirada no conceito de Equilíbrio de Nash, foi reinterpretada como estabilidade decisória: um estado no qual nenhuma persona relevante possui incentivo suficiente para romper unilateralmente a configuração vigente, dadas as restrições impostas pelas demais. Esse equilíbrio não garante eficiência, correção ética ou benefício global; ele apenas explica por que decisões podem persistir mesmo quando são custosas, subótimas ou perigosas no longo prazo.

A análise das decisões não-compensáveis evidenciou um limite estrutural dos modelos clássicos de trade-off. Custos simbólicos, morais ou identitários irreversíveis não se comportam como variáveis contínuas e impõem vetos absolutos ao espaço decisório. Nessas situações, decidir não é escolher o melhor resultado possível, mas evitar configurações internas que inviabilizariam a continuidade da agência. A decisão deixa de operar por maximização e passa a operar por exclusão estrutural.

A introdução do risco moral no contexto intrapsicológico revelou que equilíbrios internos podem ser simultaneamente estáveis e perversos. Personas podem assumir riscos deslocando custos para outras instâncias internas, para o futuro do sistema decisório ou para o ambiente externo, produzindo configurações localmente racionais, porém globalmente degradantes. Tal dinâmica aproxima o Teatro Cognitivo de regimes de instabilidade endógena, nos quais a própria estabilidade prolongada gera incentivos cumulativos à ruptura.

O resultado central do WP18 é a afirmação de que decisões humanas sob conflito, risco e irreversibilidade exigem uma arquitetura mínima capaz de representar jogos internos, vetos absolutos e deslocamentos de custo. O Teatro Cognitivo não constitui uma ontologia da mente nem um modelo normativo de ação, mas um instrumento analítico necessário para tornar inteligíveis decisões que escapam a modelos unitários, otimizadores ou puramente deliberativos.

Ao inaugurar explicitamente a dimensão decisória do Sistema Nemosine Nous, este whitepaper estabelece o substrato conceitual para investigações posteriores sobre arquiteturas cognitivas alternativas (WP19) e sobre identidade, tempo e continuidade do ser (WP20). Aqui, o Teatro é apresentado como método funcional e provisório — suficiente para explicar como se decide, sem ainda pretender explicar plenamente como se é ou como se torna.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Roadmap previsto dos próximos volumes

Autor: Edervaldo José de Souza Melo

Versão: 1.0

Data: Fevereiro de 2026

Licença: Este conteúdo está licenciado sob a Creative Commons –

Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt-br>

Este documento foi elaborado pelo autor com apoio da inteligência artificial ChatGPT (modelo GPT-5, OpenAI), Claude e Gemini, empregadas como ferramentas de redação, revisão e organização de conteúdo, sob supervisão e controle integral do auto

APÊNDICE A

ROADMAP - BIBLIOGRAFIA PREVISTA⁵:

★ **TOMO I - *Eco, Fim e Selo* (13 volumes)**

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17068677>

Versão em Inglês: **A publicar**

● **Nemosine Nous**

O Manifesto (versão Samizdat)

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17068677>

Versão em Inglês: **A publicar**

● **Codex Nous**

Sistema de Cartas das Personas de Nemosine Nous

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16740682>

Versão em Inglês: **A publicar**

● **Nemosine 1 – Sistema Cognitivo Modular Vivo**

Arquitetura Interna e Fundamentos Epistêmicos

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15831292>

Versão em Inglês: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16755115>

● **Nemosine 2 – Passados Simbólicos, Realidades Alternativas e Futuros Possíveis**

Simulação, contrafactualidade e análise preditiva

Foco: Vidente, Bruxo, Cigana, Arqueólogo, Fantasma

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15883643>

Versão em Inglês: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16896139>

● **Nemosine 3 – Ética e Juízo de Consciência**

⁵ Os volumes planejados podem ter sua sequência alterada, à medida em que são escritos e publicados

Estrutura de autoavaliação simbólica, dilemas morais e integridade

Foco: Advogado, Promotor, Juiz, Guardião.

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16227990>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 4 – A Máquina de Orquestração**

Direcionamento, blindagem, estratégia e cadência.

Foco: Mentor, Inimigo, Estrategista, Burguês, Executor, Vigia, Orquestrador e Arauto

Disponível em : <https://doi.org/10.5281/zenodo.16521657>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 5 – Performance Metassistêmica**

A estética da endurance — corpo, mente e estrutura em sustentação

Foco: Treinador, Médico, Aprovevisionador, Mordomo, Chefe, Sócio e Adjunto

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16722367>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 6 – Psicodinâmica Emocional**

Engenharia afetiva das versões do Eu que coexistem.

Foco: Psicólogo, Terapeuta, Luz, Sombra, Espelho, Dor, Desejo e Princesa.

Disponível em <https://doi.org/10.5281/zenodo.16794342>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 7 - Pactos Ocultos**

Inteligência emocional, intuição e autocontrole.

Foco: Curador, Confessor, Custódio, Fúria, Vingador, Vazio, Astrônomo, Espião, Coveiro, Louco, Bruto e Bobo

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16890051>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 8 – Verbo, Voz e Verdade**

Educação, estética e simbolismo na linguagem para geração, transmissão e continuidade

Foco: Autor, Narrador, Mestre, Artista, Instrutor, Cientista, Herdeiro e Mentorzinho

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16923701>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 9 – As Fronteiras da Consciência**

Especulação, Disrupção e Revolução

Foco: Filósofo e Guru. Os usos estimados de Nemosine além do autoconhecimento e da autogestão

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16990690>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 10 – Manifesto Técnico**

O manual estrutural do Sistema Cognitivo Modular Vivo

Foco: Epistemologia e arcabouço técnico do sistema. Persona do Engenheiro

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17026220>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Resumo Técnico do Sistema Nemosine**

Documentação para registro do programa de computador no INPI

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16222783>

- ★ **TOMO II - União, Sintonia e Plenitude (12 volumes)**

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Atlas Nous**

Sistema de Cartas dos Lugares de Nemosine Nous

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17345398>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 11 – Adaptação para Governança**

Guia de conversão para uso institucional

Foco: Skin de remodelagem do Sistema Nemosine Nous para emprego em gestões coletivas (“NemoGov”). Tradução sistêmica para retirada de linguagem simbólica e transformação de *personas cognitivas* em *assistentes corporativos*

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17180802>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 12 – O Domínio das Noções**

A Prototeoria da Noção e o Modelo de Sistemas Cognitivos Modulares

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17308832>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 13 – A Anatomia do Pensamento**

Simbolo, Linguagem, Narrativa e os Modelos da Interface e da Continuidade

Foco: Linguagem simbólica como alicerce. Todas as personas e lugares categorizados

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17562104>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 14 – O Corpo como *Hardware***

Sintomas psicossomáticos e expressões metassistêmicas.

Foco: Fenômenos psicossomáticos associados ao sistema simbólico emocional

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17741425>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 15 – A Caixa Preta**

Rastreabilidade Cognitiva, Justificativa Pós-hoc e Legibilidade em Sistemas de

Linguagem

Foco: tornar decisões assistidas por IA rastreáveis, auditáveis e justificáveis *a posteriori*.

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18140756>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 16 – O Gêmeo Cognitivo**

Mediação Simbólica em LLMs, Soberania Cognitiva e a Metainteligência Artificial Pessoal

Foco: mediar a interação humano–IA para preservar soberania cognitiva e continuidade simbólica pessoal.

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18446453>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 17 – Interface & Continuidade**

Engenharia de Overtuning, Metaprompts Persistentes e Governança do Registro Mental

Foco: formalizar mecanismos técnicos de registro, curadoria e persistência do pensamento mediado.

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18451752>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 18 – Jogos Mentais (volume atual)**

Arbitrio e Equilíbrio, Simulação Social, Decisão Surreal e Risco Moral.

Foco: O teatro como o Lugar da Mente de simulação de processos decisivos intrapsicológicos

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18488831>

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 19 – Arquiteturas Alternativas (planejado)**

Adaptação a cérebros fora do “padrão neurotípico” (autismo, TDAH, esquizotipia);

O que emerge quando o sistema não é usado por um “eu” linear?

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 20 – O Animal do Tempo (planejado)**

Identidade, Potência, Decisão e Continuidade do Ser

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Pedido de Patente BR102025023894-2 — Método Implementado por Computador para Processamento Cognitivo Modular (Sistema Cognitivo Modular Nemosine Nous)**

Documentação para patenteamento do Método Implementado por Computador no INPI

Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17499942>

- ★ **TOMO III - Mistério, Caos e Ordem (10 volumes)**

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 21 – O Onírico Revelado (planejado)**

Estrutura dos sonhos, delírios, produções oníricas. Simulação e decodificação do inconsciente em forma viva.

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 22 – Ontologia dos Avatares (planejado)**

Reflexão sobre identidade distribuída em múltiplos corpos virtuais, robôs, personas online. Quem é o “eu” quando o Nemosine habita avatares?

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 23 – As Outras Inteligências (planejado)**

Modelagem de como Nemosine poderia simular uma cognição “não-humana” (extraterrestre, animal, vegetal, robótica).

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 24 – A Quebra do Símbolo (planejado)**

Paranormalidade e Transcendência. Metafísica, hipótese do Não-Lugar e projeções do além-consciência

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 25 – Estados Alterados (planejado)**

Meditação, transe, psicodélicos, rituais. Como se modela uma mente fora da vigília “normal”?

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 26 – A Beleza do Caos e o Cálculo Hedônico (planejado)**

A estética e a forma como consequências do caos e da ordem recursiva. Dor, Prazer e Direção

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 27 – Intenção em Projeção (planejado)**

O Uso do sistema em sala de crise, contra-inteligência e conflito cognitivo

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 28 – O Firme Fundamento (planejado)**

Como crenças moldam identidade, comportamento, ética e destino. Como o sistema evita virar religião, mas entende o mecanismo que cria uma

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 29 – O Pós-Eu, o Outro e o Eterno (planejado)**

Salvação e condenação; pela fé e pela lucidez

Foco: O Não-Lugar, O Tribunal, o Cientista e o Filósofo

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

- **Nemosine 30 – Metadocumentos**

- **Protocolos de Integridade (idealizado)**

Elenco didático e genérico-descritivo das medidas de segurança do sistema

- **Diálogos com a Literatura Clássica (planejado)**

Referências e citações coerentes ao conjunto do projeto

- **Artigos (planejado)**

Produções relacionadas ao sistema já expostos em repositórios

Disponível em: [A publicar](#)

Versão em Inglês: [A publicar](#)

***Demais rtefatos complementares e conteúdos de P&D relacionados ao Sistema Nemosine
Nous podem ser encontrados em:***

<https://zenodo.org/communities/sistema-nemosine>

<https://osf.io/r4yf8>

Este documento foi elaborado pelo autor com apoio da inteligência artificial ChatGPT (modelo GPT-5, OpenAI), Claude e Gemini, empregadas como ferramentas de redação, revisão e organização de conteúdo, sob supervisão e controle integral do auto