

A Supremacia do Design

Algumas considerações.

Se um fato não esperado (C) é observado, contudo caso o fato (A) fosse verdade (C) seria normal. A melhor explicação é porque (A) é verdade.¹

Nota do autor 1: Essas considerações são abduções, como inferências a melhor explicação, uma inferência canônica que fundamenta as ciências.

Se no lançamento de um dado certo valor caí constantemente, considerando a dinâmica do objeto normal e a tendência probabilística, a melhor explicação é que o dado esteja viciado.

Se uma marca é encontrada no solo, e sua conformação é diferente das marcas que habitualmente encontramos no solo, ao passo que parece muito com marcas de pegadas. Ainda que seja diferente das pegadas que já encontramos e [não haja qualquer evidência direta](#) para a sua formação, pelas características peculiares a melhor explicação é que se trata de uma pegada (mesmo que de um tipo diferente).

Se ao adentrarmos uma sala, vemos sobre uma mesa um saco com feijões brancos e, ao seu lado, um punhado de feijões brancos. Diante disso, estimando que a hipótese de que os feijões do punhado vieram do saco representa a melhor explicação para o fato (e, além, disso, é uma boa explicação para ele), inferimos abduktivamente que essa hipótese é, muito provavelmente, verdadeira.²

Nota do autor 2: Esse último exemplo foi extraído de [Chibeni](#).

Agora, a partir dessas considerações e a partir da consideração do *bad design* (problemas no design), o que propicia argumentar sobre níveis de sofisticação de design, consideremos:

...	Projeto	Período	Tempo
	Desenvolvimento de arma nuclear	1939-1945	5 anos e 9 meses

Desenvolvimento de
ônibus espacial

1969-1981

12 anos

Desenvolvimento de
vida sintética

1995-2010

15 anos

*(Cópia de
microrganismo)*

Foram 15 anos para a "criação" da primeira "vida sintética" [1]. Na verdade é uma célula normal em que o conteúdo genético foi removido e inseriram o genoma sintetizado pelos cientistas. Trata-se de uma cópia. A produção de um organismo original será baseada na lógica dos organismos existentes, pois seria inconcebível para nós tal arquitetura se não pudéssemos descrevê-la e ainda está distante a fabricação de nossas próprias proteínas, porque a elaboração do design das formas é extremamente difícil. Os pesquisadores usam as existentes na natureza e modificam conforme necessidade. Para se ter ideia a famosa CRISPR, a "ferramenta de edição de genoma", é uma macromolécula bacteriana e seu uso é condicionado a adaptação do design às necessidades dos pesquisadores. Não há qualquer coisa desenvolvida "do zero".

É claro que essas diferenças sobre tempo dos projetos tão heterogêneos não são adequadas para comparações. A exposição é a nível de reflexão. Enquanto milhares de cientistas trabalham em cima da vida durante décadas, com mais esforços do que para a exploração de qualquer outra coisa no Universo, o [Paradoxo das Promissórias](#) se exaspera ao infinito.

Código genético: Expectativa e predições *versus* a realidade.

A expectativa é sempre confrontada com a surpresa quando a interpretação dos fatos não é adequada. Praticamente toda a realidade do sistema mais sofisticado e dinâmico existente, que dá suporte a várias e mais diversas formas de vida, em favor de um "simplismo" ingênuo [2]:

"Não há razão para acreditar... que o presente código é o melhor possível , e ele poderia ter facilmente alcançado sua presente forma por uma sequência de felizes acidentes." **F.H.C. Crick (1968)**

Mas parece que 30 anos depois [3] o código genético ...

"... exhibe algo como, ou muito próximo a, uma otimização absoluta* para minimização de erro: o melhor de todos os códigos possíveis." **SJ Freeland (1999)**

* "a global optimum"

É claro que seria necessário muito mais que "felizes acidentes" para se estabelecer a plataforma que sustenta toda diversidade da biosfera, mas era óbvio demais tanto quanto prejudicial para teorias evolutivas.

Inferência por Níveis de Qualidade

Quando argumentam sobre erros, falhas, problemas e outras coisas como desfavoráveis a uma interpretação de design, na verdade demonstram não saber que [só o design é suscetível a essas coisas](#). Não existe nada disso fora do contexto de design.

Mas a parte mais interessante é que propicia uma comparação de qualidade entre os desenvolvimentos humanos e os organismos vivos. Se a taxa de erros indica ausência de design, os especialistas do mundo estão perdendo para a suposta série de "acidentes felizes"?

Descrição	Taxa de erros	Sucesso %
Empreendimentos (média) [4]	Entre 6,210 e 66,807 erros por milhão de unidades	99.38%-93,32%
Expectativas [5]	3,4 erros por milhão de unidades (<i>SixSigma</i>)	99.99966%
Vida (humana) [6]	1 mutação em 30 milhões de pares bases	Quase 100%

Bom, se a inferência ao design depende de qualidade, temos muito mais que "acidentes felizes" nas estruturas biológicas. O fato é que o código mencionado acima, com otimização absoluta, acaba tornando nula a maioria das mutações (e o próprio design das estruturas biológicas é extremamente tolerante a erros). Isso significa que esses erros considerados para a vida em sua maioria são nulos e sem qualquer efeito nas trilhões de unidades celulares onde ocorrem.

Esses fatos são impressionantes para a maioria das interpretações, contudo caso o design fosse verdade isso tudo seria normal. A melhor explicação é porque design é verdade.

Referências

[1] Links em [post](#).

[2] The origin of the genetic code - F.H.C. Crick. 1968.

[\(Acessar\)](#)

[3] Early fixation of an optimal genetic code - SJ Freeland et al. 1999.

[\(Acessar\)](#)

[4] Andy Ganti, GE Medical Systems Dr. Anita G. Ganti. SixSigma and Healthcare.

[\(Acessar\)](#)

[5] Níveis SixSigma

[\(Acessar\)](#)

[6] Elie Dolgin. Human mutation rate revealed. 2009.

[\(Acessar\)](#)

...