

Ser ou não ser um estereótipo, eis a questão

Globalização, uma palavrinha que virou celebridade em meados da década de 1980: componentes eletrônicos minúsculos, celulares com 1001 utilidades, computadores, games em 3D, realidade virtual, vemos tudo isso em qualquer lugar. Mas quando falamos em realidade virtual, como algo pode ser real e virtual ao mesmo tempo? Pois é, com o mundo ao nosso alcance podemos fazer, ser e vivenciar o que quisermos.

O número de pessoas que possuem uma “segunda vida” fora desse mundo tangível em que vivemos está crescendo; mas como explicar tamanha fuga da realidade para um universo cheio de fantasias e satisfações próprias? Jung já explicava isso, no início de sua teoria psicanalítica do inconsciente coletivo e de estereótipos. Todos nós temos em nosso inconsciente um modelo ideal de beleza, postura, personalidade. Aquela pessoa perfeita e ideal é um estereótipo, e no fundo cada um de nós tem um. Cada um de nós quer ser um.

A busca por essa tão sonhada perfeição leva muitos a criar uma vida própria dentro de um jogo, seja ele virtual ou não. Com a tecnologia aliada à criação do idealizado mundo “agora eu sou perfeito”, pessoas saem da realidade e do convívio humano para se juntar apenas a uma fantasia na qual buscarão o sucesso que tanto querem e não conseguem no mundo real. Mas acabam enfiadas em uma armadilha sem fim, pois continuarão sendo meros, imperfeitos e limitados mortais.

Viver em um mundo virtual em um jogo, por exemplo, pode deixar de ser apenas algumas horas sonhando acordado e passar a ser a vida “real” de uma pessoa, e isso acarreta vários problemas psicológicos e sociais. Porém essa evasão também é culpa da indiferente e exigente sociedade atual, que acaba fazendo uma cobrança “fora da realidade” a seus indivíduos.

Para evitar que esse mundo dos prazeres transponha a vida real, temos que aceitar ao outro e nos aceitar como somos. E saber que sempre seremos imperfeitos e limitados; afinal, nunca deixaremos de ser seres humanos.

Aliás, dedicar uma vida a um estereótipo é *game over* na certa.

Autor: Amanda Vieira de Melo
(adaptado do original)