

Realidades Virtuais Como Prisões

Com o avanço das tecnologias voltadas para a geração de gráficos tridimensionais e o aumento da robustez da *internet*, os simuladores virtuais com interatividade em massa ficam cada vez mais atrativos. Esses mundos virtuais imergem seus usuários em realidades anteriormente disponíveis só na imaginação. Porém, ao propor novas existências, a realidade virtual também cria novas prisões psíquicas. Até onde uma vida totalmente nova deixa de ser um prazer para se transformar em obsessão?

Temas novos remetem a temas antigos. No livro VII de “A República”, escrita por Platão, está o famoso “Mito da Caverna” na narração de Sócrates. Ao adotar os mundos virtuais, as pessoas podem agir como os habitantes da caverna: a projeção das sombras no fundo da caverna são as imagens geradas no monitor. Aquela realidade tão limitada é tida por verdadeira e exclusiva. Estão acorrentados a um mundo de ilusões. As fantasias criadas ali se tornam uma espécie de obsessão.

É difícil se posicionar contra as próprias prisões se esse modo de pensar é enaltecido pela comunidade que compõe o meio virtual. A imprensa também faz apologias das realidades virtuais. Logo, a iniciativa para questionar a validade do mundo virtual deve surgir do indivíduo. O ambiente social real não deve ser deixado de lado. Se utilizada moderadamente, a realidade virtual não se torna um vício.

Autor: Thiago Valença
(adaptado do original)