



REALIDADES VIRTUAIS

Pedro José Henriques Pires

Formadora Ana Fonseca

S13 Nº 21359

C.L.C.

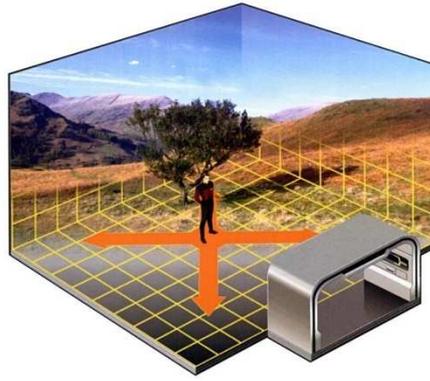
Pessoalmente, não pertenço a nenhuma *guilda*, pelo que me considero da “velha guarda”, pois o mais próximo que cheguei de estar obcecado a tal ponto foi quando estive 16 horas absorvido num jogo. Todavia, isso felizmente foi na altura em que ainda não tinha acesso à internet, e a partir daí consegui controlar melhor o uso que dei ao computador, embora tenha sido tentado quando coloquei a internet.

Quando alguém está *online*, pode ter um grande leque de conhecidos, alguns têm várias centenas, mas tudo depende das próprias pessoas. Escrevo estas linhas quando apenas passaram duas horas depois de ter estado num café com amigos; reparei que, a apenas dois metros do meu lugar, estava um grupo de amigos a “confraternizar” com três computadores em cima da mesa. Resumindo, teoricamente estavam a confraternizar uns com os outros, mas na realidade estavam todos a navegar na internet.

Um indivíduo é por si mesmo uma ilha e as ilhas são, pelo próprio conceito, isoladas de outras ilhas; é pelas pontes que há entre elas que se pode dizer se um indivíduo está isolado ou não. A desvantagem da internet é que haverá sempre um certo isolamento, pois falta um elemento de contacto, seja por um abraço ou por brindar com uma cerveja com um amigo.

Por outro lado, é através deste precioso meio de comunicação que é a internet que é possível realizar contacto com um maior número de pessoas que têm interesses comuns, sendo assim mais fácil conseguir massa crítica para realizar certas tarefas mas, salvo algumas raras excepções, elas não são muito profundas, podendo ser classificadas de relações fracas. No entanto, é esta mesma característica que constitui a sua principal atracção, pois é possível acabar uma relação só com o desligar de um botão ou o bloqueio do outro usuário.

Antes de ter o meu primeiro computador, foi-me introduzido o conceito de realidade virtual através da série “Caminho das Estrelas: A geração seguinte”, pelo *holodeck* (realidade virtual com o conceito de campo de força para simular o toque), de que certas personagens se serviam para suprir certas limitações no contacto com os outros (como os seus chefes), ou para simular interacções com essas mesmas personagens. Deste modo, conseguiam inverter o seu papel, como tornar-se o maior espadachim da história, convertendo os seus chefes em fracos e o seu principal (com quase 2 metros de altura) num anão. Assim, conseguiam utilizá-lo de maneira a suprir as suas necessidades psicológicas, mas utilizando a tecnologia de uma maneira que pode ser considerada muito obsessiva (*Star trek Hollow Pursuits*, 1990).



Holodeck Star trek

Fonte: Wikipedia

Utilizei a citação anterior para exemplificar o que procuramos na internet, em geral, e nas redes sociais, em particular. Tal como o personagem desta série, muitas vezes procuramos o contacto humano, mesmo que seja através de uma máquina. Tal como o personagem, frequentemente tornamo-nos de tão obcecados que podemos perder amigos; em alguns casos, já chegaram a morrer menores por negligência. Por outro lado, também podemos utilizar a internet como um poderosíssimo instrumento para fortalecer as relações, procurando pessoas com interesses comuns.

Mas retomando a questão dos videojogos, julgo que estes não favorecem as relações sociais, pois foram concebidos para ser jogados de uma forma individual, mesmo aqueles que são para ser jogados em comunidade.

Quanto à família, apesar de certos jogos poderem ser em família, na minha opinião esta forma não favorece o desenvolvimento das relações interpessoais, a única coisa que poderia favorecer essas relações seria um grande desenvolvimento da *interface* computador – cérebro, de maneira a simular o mais realisticamente possível as sensações como o olfacto e o tacto (como sentir o vento), a fazer parte desta equação, para além do som e das imagens (como a realizada no *Matrix*).

Concluindo, as realidades virtuais são uma extensão da sociedade e, como tal, apresentam algumas vantagens, de que são exemplo um maior número de pessoas que fazem parte de um grupo com interesses comuns, mas também alguns defeitos comuns. Há que saber tirar partido das vantagens, de modo a minimizar os aspectos menos positivos.