



A FRONTEIRA DO REAL

Estudos recentes indicam que o advento das realidades virtuais pode afetar a forma como fluem nossos pensamentos — e até a maneira como sonhamos **TALISSA MONTEIRO**

UM LAMPEJO NUM DIA de nevasca levou a psicóloga mexicana Angelica Ortiz de Gortari a formular uma das teses mais originais — o Fenômeno de Transferência de Jogo (FTJ). Em 2009, Angelica, uma especialista em ciberpsicologia, que estuda a relação do homem com as máquinas, viajava pela Suécia quando, diante do mau tempo, entrou no metrô para realizar um trajeto que usualmente faria a pé. “Em um país que não é o meu, por um momen-

to, um pensamento inusitado me veio à mente: o de que poderia pegar qualquer trem e descer na estação que fosse, pois, não importava o que ocorresse, chegaria ao meu destino num passe de mágica”, disse Angelica a VEJA. “Quando tentei raciocinar sobre essa sensação, percebi que fazia dias estava na dependência dos serviços do Google, como o de mapas, de localização. A internet, baseada na construção de realidades virtuais (RVs), tinha condi-

cionado meu cérebro a pensar que tudo poderia ser resolvido sem esforço, num clique.” Assim surgiu o Fenômeno de Transferência de Jogo. Segundo ela, o contato com as modernas RVs pode ter efeito direto na forma como o homem pensa e reage.

O lampejo ocorrido na Suécia levou a psicóloga, também professora das universidades de Liège, na Bélgica, e de Bergen, na Noruega, a se aprofundar no tema e, dois anos depois, ela pu-

blicou o artigo com sua teoria pioneira — hoje referência para as pesquisas da ciberpsicologia. O FTJ procura evidenciar como as experiências em videogames, óculos de RV e outros típicos aparelhos do mundo conectado acabam por impactar a forma como vivemos o dia a dia. Segundo uma pesquisa divulgada em maio deste ano pela psicóloga americana Jayne Gackenbach, da Universidade MacEwan, no Canadá, essas vivências digitais chegam a influenciar até a maneira como sonhamos.

Angelica formulou seu FTJ a partir do estudo dos hábitos de gamers, os jogadores assíduos de videogames. Em seu primeiro artigo sobre o tema, de 2011, ela declarou que 97% dos indivíduos que possuem esse passatempo tinham suas capacidades visuais, auditivas, corporais e comportamentais afetadas por memórias provenientes tão somente dos jogos. Algumas das manifestações dessa natureza envolvem ver imagens dos games sempre que se fecham os olhos (*leia o quadro ao lado*). “Esse fenômeno deve se tornar mais intenso e comum com o aumento da capacidade imersiva das novas tecnologias, progressivamente mais realistas”, acredita Angelica.

Entre os gigantes da indústria de tecnologia, há uma corrida para definir quem dominará as RVs, nas quais o ser humano se vê cada vez mais imerso. Com esse objetivo, o Facebook adquiriu, em 2014, por 2 bilhões de dólares, a startup Oculus VR, antes mesmo que ela lançasse seu principal produto, o gadget de RV Oculus Rift. No último dia 4, o Google anunciou que entrará de cabeça na disputa com o seu Daydream View, um conjunto de gadgets que, a partir de novembro, será vendido por 79 dólares na versão básica. Com os óculos de RV da linha do Google será possível, entre outras

NA BEIRA DO IMAGINÁRIO

Como as experiências vividas no mundo digital estão invadindo o mundo real, de acordo com pesquisas europeias feitas com 1.200 gamers de várias nacionalidades

Dos que têm contato frequente com realidades virtuais (RV), a exemplo de videogames:

77% dos jogadores disseram ter visualizado cenas provenientes da RV quando fecharam os olhos

75% pensaram usar algo de um jogo eletrônico na vida real (como arremessar uma “pokebola” — dispositivo para capturar pokémons no app *Pokémon Go* — em um animal na rua)

64% relataram ter, com constância, sonhos com elementos de experiências passadas em universos digitais

51% tiveram sensações de movimentos que realizam na RV, como sentir o impulso de dar socos, depois de uma partida do game de luta *Street Fighter*

coisas, navegar pelas ruas de uma cidade observando, à frente dos olhos, uma trajetória do caminho indicado pelo GPS. O interesse dessas companhias, claro, não é apenas proporcionar novas experiências. Elas enxergaram nisso um ótimo negócio. Enquanto hoje existem 2,2 milhões de dispositivos desse tipo no mundo, espera-se que sejam ao menos 20 milhões em 2018. É, como se vê, um mercado promissor — e de cifras bilionárias.

As perspectivas, entretanto, não param aí. O novo segmento deve influenciar não só a economia global, como também a forma como percebemos o mundo. No rastro das pesquisas iniciadas com a teoria de Angelica, surgem conclusões cada vez mais convincentes de que a mente não passa em branco pelas vivências nos universos virtuais. Uma das provas disso vem também daquele estudo da Universidade de MacEwan, coordenado por Jayne. Nele, indica-se que as RVs influenciam o modo como sonhamos. Seis em cada dez gamers, por exemplo, relataram ter, com frequência, o que se nomeia como “sonhos lúcidos”, nos quais se possui certo domínio dos acontecimentos. Na população em geral, esse índice é de um em dez. “A RV treina o cérebro para lidar com a imaginação, e por isso fica mais fácil compreender os sonhos”, disse Jayne a VEJA.

A psicanalista Thaís Marques, da Sociedade Brasileira de Psicanálise, ressalva que tal interferência só é possível em estágios mais conscientes do sono, não nos imersivos: “Se descobrirmos uma forma de influenciar todo o ato de sonhar, estaremos interferindo na singularidade de cada um, pois produziríamos pacotes oníricos que impediriam pessoas de ter acesso ao seu inconsciente”. Em outras palavras, seria como no blockbuster *A Origem* (2010), no qual o protagonista se infiltra em sonhos alheios para plantar neles ideias. Num dos diálogos do filme, ele explica assim o seu trabalho: “Construir sonhos a partir de memórias é a melhor maneira de perder a noção do que é real e do que é ilusão”. As inovações do século XXI parecem se aproximar, ousadamente, dessa mistura. ■

