



ISSN: 2230-9926

Available online at <http://www.journalijdr.com>

IJDR

International Journal of Development Research

Vol. 12, Issue, 03, pp. 54508-54510, March, 2022

<https://doi.org/10.37118/ijdr.24178.03.2022>



RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

O QUESTIONAR DA QUALIDADE DE VIDA DENTRO DA MATRIX E O RETORNO À REALIDADE DE PERDA DE IDENTIDADE

*Sylvana Lima Teixeira

Avenida Parque Águas Claras, 304, Brasil

ARTICLE INFO

Article History:

Received 02nd January, 2022

Received in revised form

15th January, 2022

Accepted 20th February, 2022

Published online 19th March, 2022

Key Words:

Realidades, Identidade,
Necessidades, Dilema social.

*Corresponding author:

Sylvana Lima Teixeira

ABSTRACT

O universo virtual e suas peculiaridades já faz parte da rotina social. O que antes era considerado uma projeção futurista, retratada pela sétima arte, para usufruto das gerações vindouras, hoje é uma realidade assustadora. Interação humana virtual é tamanha que não se assegura ao certo quem foi o autor da influência inicial. A interferência é evidente que componentes inerentes do hoje real começam a se desenvolver e a existir no plano das artificialidades. Não raro são criadas moedas e um mundo totalmente aberto às possibilidades de realizar negócios, contrair casamentos ou simplesmente existir em uma versão repaginada de si mesmo sem os erros cometidos ao longo da jornada trilhada. Questiona-se então o quão prejudicial essa simbiose do real com o virtual pode causar ao ser humano a ponto inclusive de viver imerso em um contexto que não o seu em que há a valorização do ter em supressão ao ser. O convite a reflexões desconfortáveis é feito no presente trabalho em que dois temas são enfrentados, quais sejam, o dilema das realidades e a percepção Matrix em contraponto à realidade não mais tão humana.

Copyright © 2022, Sylvana Lima Teixeira. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Citation: Sylvana Lima Teixeira. "O questionar da qualidade de vida dentro da matrix e o retorno à realidade de perda de identidade", *International Journal of Development Research*, 12, (03), 54508-54510.

INTRODUCTION

A rapidez com que o inovador se torna obsoleto assusta. Os mais otimistas faziam previsões para décadas de avanços em tecnologias capazes de potencializar e facilitar a vida de todos. Os conservadores se mostravam céticos a possíveis interações com o universo artificial, onde a coletividade participaria de realidades, jamais experimentadas, e somente vistas em produções cinematográficas. É comum a repetição de que o imaginário e o real se imitam, não se sabendo precisar que foi o protagonista de uma determinada ideia copiado pelo outro. A questão central é que tamanha simbiose tem gerado dúvidas existenciais a ponto de colocar em xeque a individualidade, enfim, o que torna o ser humano único em sua espécie dentro da cadeia evolutiva. Em uma fração de segundos, no tempo de um piscar os olhos, a era virtual tomou de conta do mercado de consumo. Não basta a aquisição de bens de vanguarda e estar alinhado às tendências mercadológicas para se sentir pertencente ao atual contexto social. É preciso fazer mais. É construir também uma vida, uma carreira, um negócio, um comportamento, uma personalidade, enfim, uma identidade também na realidade digital. Frente a isso, mostrar-se alheio e arredio a esse sinal seria quase um pecado. Todavia falar de vantagens desse universo, de tendências tecnológicas, da vida virtual em si em detrimento inclusive da real poderia soar mais do mesmo. Nesse sentido, em um espírito de um quê de rebeldia, ir-se-á questionar, no presente *paper*, o tamanho interesse na esfera digital, o

escondido e não ainda percebido pela média populacional. A ousadia do presente trabalho se revela na construção do suporte teórico através de publicações científicas relevantes e de considerações acerca da produção *The Matrix* para conferir credibilidade às reflexões. Uma jornada materializada em investigação, com viés de qualidade, para o alicerce estrutural dos questionamentos desafiadores no intuito de tecer outro olhar ao que parece ser um grande feito (Marconi e Lakatos, 2007; Alyrio, 2009). Para tanto, a metodologia usada se divide na entrega de percepções sobre duas temáticas, a saber, o dilema das realidades e a percepção Matrix em contraponto à realidade não mais tão humana. No primeiro tópico, há a instigação sobre o universo real e o virtual. No segundo, há a ideia da *Matrix*, em alusão ao filme, e a pretensa perda de identidade real para a construção de personalidade virtual.

Desenvolvimento

O dilema das realidades: Pensar em um universo paralelo e virtual era algo não antes cogitado, uma imaginação apenas retratada em filmes da seara de ficção científica. Não raro, ao se observar tais produções cinematográficas, a sensação que ficava era de que todo aquele cenário de vida digital e artificial só ocorreria em séculos vindouros, em outras gerações. O cenário virtual integrador das atividades humanas diárias já era previsto por Rosa *et al* (2016, p. 263) em clara alusão "à nossa memória, aos acontecimentos, aos sentimentos e às sensações que existem, mas que são impalpáveis,

incomensuráveis e que coexistem com a realidade no plano da virtualidade, dando sentido ao que percebemos”. A mentalidade de presente, de índole imediatista, não alcançava os meios de se abreviar essa jornada temporal em uma verdadeira saga utópica. Realidades aumentadas, integração artificial, humanização robótica e automatização humana hoje são temas que fazem parte das mais singelas rodas de comunicação. Nosso estar no mundo é mediado por signos. Em nosso mundo mental, somente temos pensamentos que se dão na forma de representações. O real, os objetos do mundo não podem fazer parte fisicamente da mente. Tudo que é real é pensado na forma de signos, que podem ser imagens, indícios, palavras, sonhos, medos, desejos e aspirações, etc., que captam e se ajustam de diferentes modos e em diferentes graus a aspectos do real. Mas a realidade afeta e constrange esses signos, apontando equívocos, levando a refinar o pensamento para que a mente capte adequadamente as propriedades de significação de tudo que a cerca. (Jungk, 2018, p. 50). Tem se tornado comum a discussão sobre a migração para uma vida paralela. Uma versão programada e criada para habitar dentro do contexto de programas interativos com outros participantes. Negócios, casamentos, compras, aquisição de propriedades, enfim todo foco real existiria, na mesma intensidade, no universo paralelo virtual. Seria então uma realidade plausível ou um vislumbre de uma era apocalíptica?. As barreiras tecnológicas abriam margem para a criação de um lugar onde personalidades foram desenvolvidas, as informações difundidas em máxima velocidade, o que leva ao questionamento da carga valorativa de ser tão somente ser humano. Expressa-se Pimentel (2019, p. 51) que “vivemos na sociedade da internet, do espetáculo e do hiperconsumo, que põem em risco a nossa subjetividade e nossa individualidade”. Jungk (2018) e Rosa *et al* (2016) asseguram que a existência dessas universalidades paralelas faria parte de um mesmo contexto de realidade projetada pela mente humana. Impossível dissociá-las. É a união de aspectos materiais seculares em ambiente social virtual passível de novas descobertas comportamentais. Um alívio temporário, uma distração talvez, para oxigenar as ideias como meio para frear o esgotamento experimentado pela coletividade.

Uma busca pelo significado da vida, da mesma vida que vivemos, demarcada pelo trabalho, pelo lazer, pela solidão, pelo sem-número de vezes que nos sentimos perdidos, inconformados, pois os sentidos que nos apresentam para viver parecem não ser suficientes, sufocamos. Incomodados pela razão do controle que sobre nós e sobre cada um exercem as instituições, máquinas sociais, os poderes constituídos, como um outro do qual não podemos nos livrar totalmente, nos forçam na direção daquilo que não desejamos ou, quando muito, quando parece ser o que desejamos, somos surpreendidos por algo que está na base dos nossos próprios desejos: o material com o qual eles são fabricados parece ser fornecido por alguém, com determinadas intenções. Sempre que o tentamos, eles nos convocam para sua realidade. (Silva, 2007, p. 1551). E a reflexão que fica é: estar-se-ia fugindo dos sabores da realidade para compensar eventuais falhas ou deficiências, inclusive inter e intra pessoais, em um ambiente de pretensa perfeição? O que tem atraído tantos adeptos e empresas de renome para investir de forma expressa nesse segmento? Qual a oportunidade e o gatilho ainda não percebido pela maior parte da camada social?. A motivação estaria gravitando em círculos de sentimentos antes não mencionados e que agora estão em evidência. Com maestria, há o destaque feito por Jungk (2018, p. 53) de que “fenômenos como alheamento, medo, solidão, receio de sentimentos profundos, carência de ocupação ativa e falta de alegria, entre outros, constituem a atual sociedade, assumindo um papel central”. Frankl (1987) questionaria a justificativa desses argumentos de eventual fuga da realidade para o enfrentamento do propósito no sofrimento e na dor para, só então, encontrar um sentido e um significado na vida. Uma nítida crítica ao sistema de facilidades e de mínimo impacto às dores normais dos desafios hoje experimentados para a aceitação de responsabilidades e suas respectivas consequências. Ademais estar-se-ia participando de experimentações sociais empíricas para saber o quanto de satisfação se tem com a realidade? Quantos, de fato, estariam abertos, se isso fosse uma opção plausível e viável, a mudar de perspectiva de vida – roupas, identidade, modelagem de novas curvas corporais, carreira – onde

desfrutariam de momentos mais duradouros de plenitude e realização pessoal em um ambiente paralelo?. Perguntas essas sem respostas claras e conclusivas. Beira a sensação da novidade de resetar fatos e momentos, em um recomeço em uma aventura virtual, seria mais atrativo que enfrentar os dissabores que impedem de vencer no mundo presente. É como se houvesse a ingestão de uma pílula como um passaporte de permissão para entrada nessa universalidade. Há uma aceção de virtualidade considerada impalpável e inexistente de fato. Nessa perspectiva, a dicotomia entre real e virtual termina por se recriar na relação entre objetivo e subjetivo. Diante da existência de algo não palpável, percebemos que essa suposta dicotomia está condicionada, por conseguinte, à relação entre o que se concebe como objetivo (o que é palpável, evidente) e subjetivo (o que, frequentemente, é associado ao impalpável, ao imaterial). Essas definições exaltam a existência de uma suposta fronteira delimitadora entre a realidade e a virtualidade, que termina por delimitar o campo do virtual ao que se concebe como falso, como ilusório ou como imaginário. O imaginário, nesse sentido, foi também confundido com ilusão. (Rosa *et al*, 2016, p. 264). O pensamento reflexivo de Jungk (2018, p. 59) revela “o quão pouco temos nos desenvolvido como seres, o quanto nossa mente ainda se deixa levar pelo contexto sem querer estabelecer seu destino por si própria. Isso explica a relutância e dificuldade da maioria em aceitar a realidade perturbadora”.

Percepção Matrix em contraponto à realidade não mais tão humana: Em um contexto em clara alusão à divergência de universos, as produções da sétima arte são magníficas no fomento às reflexões, às escolhas feitas e aos resultados suportados, sejam previsíveis ou não dentro do campo de perspectiva individual. Há alternativas de sucesso virtual como válvula de escape de um meio permeado por pressões e metas de uma vida secular humana, onde a variável fracasso existe. Em face disso, não se estaria integrando uma rede camuflada de manipulação, onde a busca pelo prazer imediato fomentaria o mercado de consumo? Haveria então uma perda de identidade em prol da aquisição de bens para que o ter se sobreponha ao elemento ser. Que solidão seria essa tão insuportável a ponto de se descartar pessoas e se reciclar objetos de vida finita? (Pimentel, 2019). As necessidades não validadas seriam a força impulsionadora para encontrar a felicidade em aparatos tecnológicos dos modernos tempos em uma sutil e perene sensação de completude. Reforça o argumento Pimentel (2019, p. 52) para quem “seria um mundo perfeito se na solidão essas pessoas não sofressem, se diante de si mesmas não ficassem despidas de desejo próprio”. E para amarrar mais sentido à fala cima, faltaria apenas o tempo investido. O tempo, uma moeda valiosa, nesse contexto piramidal, representaria a imersão feita perante os atrativos do ambiente virtual, o que levaria a uma desconexão do tempo singular presencial. Representaria para Kallas (2016, p.56) “estar num estado de consciência alterado semelhante a um transe, encarnar, ou melhor, vivenciar uma outra persona diferente do seu Eu, sentir uma linha tênue que separa uma realidade virtual de uma real”. Realizar a busca que nos permita chegar a essa compreensão supõe determinadas escolhas. Escolhas são oferecidas a nós mediante certas possibilidades e estas estão inseridas em dadas circunstâncias. Portanto, ao nos perguntarmos sobre o processo de formação que nos envolve, desejamos saber como se dão as escolhas e mediante quais circunstâncias podemos nos propor semelhante pergunta (Silva, 2007, p. 1546).

Essa inquietude foi retratada em *The Matrix*, capitaneado pelos produtores Larry e Andy Wachowski, uma trilogia que, recentemente, ganhou, após quase uma década, um quarto capítulo à saga. E a ideia é a condução do expectador a um plano futurista, cujo questionamento central reside na possibilidade de uma conexão harmônica entre o considerado natural e o artificial (Silva, 2007). Vamos iniciar nossa viagem. Ela começa no nosso cotidiano o mais comum de nossos lugares sociais; onde estamos tão à vontade que não sabemos, nem precisamos saber por que estamos ali. No cotidiano agimos com sonâmbulos; não sabemos, ao certo, se estamos dormindo ou acordados e, por vezes, parece não fazer muita diferença. Nosso “sono” cotidiano se estende de nossas camas para as ruas, das ruas para o trabalho, do trabalho para as pessoas são as mesmas todos os dias até que acordamos quando alguém nos chama

pelo nome. Nomeia-nos entre muitos, no meio da multidão, somos chamados a despertar. (Silva, 2007, p. 1549). Segundo Silva (2007), a produção milionária retrata a dupla jornada do personagem principal. A pessoa normal, Senhor Thomas Anderson, com rotina de um trabalhador mediano: atividades a serem desenvolvidas como programador em uma empresa, jornada de trabalho com ponto a ser cumprida, obediência às normas hierárquicas, além da clássica visão e sentimento de não se sentir pertencente a esse universo tão comum para a maior parte da sociedade. Por outro lado, ao continuar Silva (2007), há a versão virtual do homem, o Neo, escolhido para quebrar regras e padrões, em um universo do impossível ser tão somente uma questão de opinião ainda não testada em termos práticos. Uma impressão de que por trás de toda aparente máquina haveria a dose de humanidade e de emoções no seu sistema de decisões e de manifestação comportamental. Matrix levanta inúmeras questões sobre a natureza da realidade e de como estamos inseridos nela. O que é real se restringe àquilo que os sentidos podem captar? Nada além de sinais elétricos interpretados pelo cérebro? As incertezas da vida e as escolhas que somos levados a fazer são feitas em função somente daquilo que se apresenta ou que nos é apresentado como realidade? Há algum modo de escapar da submissão a um sistema de controle como esse? (Jungk, 2018, p. 47)

O fato é que, nas considerações de Silva (2007, p. 1550) “ambos são rejeitados pela sociedade do outro, ambos estão em busca de alguém que lhes diga o sentido da vida. Assim sendo, ambos buscam alguém que também realiza uma busca”. A conclusão não poderia ser mais oportuna de uma busca pela supressão de uma necessidade por consolidação de um marco de identidade. Marco este danificado pela própria confusão mental humana, perdida em sua essência de ser vivente e estimulador de conexões através de relacionamentos com o outro. Uma insatisfação e perda de si que enxerga nas alternativas virtuais o potencial ganho de construção de novas rotas de personalidade e de alternativas de consertos de erros outrora cometidos (Pimentel, 2019). Um dilema entre quem se é de fato com o que se gostaria de ser através dos meios fornecidos no momento para se alcançar esse plano. Uma perseguição amarrada, consoante Silva (2007, p. 1550) entre “o que desejamos ser, num sentimento de estranhamento de nós mesmos pelo que somos e fazemos em comparação com o que desejaríamos ser e fazer, mas que teimosamente se esconde por detrás daqueles que nos permitem ser”. Para ser real tem que ser virtual? Como ser feliz sem o olhar do outro? Hoje não basta expor a própria imagem. Os sujeitos são compelidos a revelar os seus sentimentos mais profundos como se estivessem em um confessionário e a se mostrar também às pessoas que estão ao seu redor: têm que revelar as suas mazelas e as suas alegrias. Mas não só. É necessário expor a do companheiro, dos pais, dos amigos e dos filhos, sem pedir licença. Todos têm acesso ao que se supõe seus pedaços. O que importamos é alcançar o olhar do outro, quer de admiração, quer de inveja, e ter a maior visibilidade possível: esse é o feedback que o outro vai dar com os seus emojis. Nessa fala que se expressa nas redes, não há um para além de si, mas apenas a própria imagem refletida na sua ‘página-espelho’ em uma cena montada para a sociedade do espetáculo que pode dar notoriedade e criar celebridades (Pimentel, 2019, p.53). As barreiras entre a esfera máxima de proteção privada e sua divulgação caíram por terra. Perdeu-se o limite até onde se pode expor para a satisfação dos olhares curiosos de uma sobrevivência ociosa por talvez não conferir a sua existência um propósito definido. Motivo relevante para tornar atrativo a visão de universalidade paralela, onde a artificialidade revela a perda ou a reciclagem do que seria a identidade humana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estímulo ao pensamento crítico e analítico gravita nas inquietudes de um mundo moderno, complexo e virtual. Não é desmerecer os avanços tecnológicos e o quanto de benefícios deles são extraídos diariamente. Pelo contrário. É reconhecer a sua relevância na facilitação de atividades antes doloridas e que possibilitam algum momento de descanso, de bem estar e de integralidade dentro de uma perspectiva social. É entender que não se separa os universos, o real e o virtual, pela notória e assustadora codependência entre eles. Não é sobre conferir um grau de importância a um em detrimento do outro, mas compreender a interferência negativa em comportamentos antes considerados humanos e hoje são reflexos de segmentos de artificialidades. É questionar e reconhecer o quanto se é influenciado por aparentes tendências e marcos de tecnologia. É enxergar o limite em que se mantém a identidade como seres humanos, a marca que diferencia das demais espécies existentes, mesmo interagindo em ambientes virtuais. É acima de tudo, acordar do sono da inocência virtual e perceber que, ainda que sutil, se está deixando de lado as reais conexões, os desafios de uma vida com suas dores inerentes para talvez mergulhar em um mundo de fantasia, onde tudo seria possível, inclusive mudar a si mesmo.

REFERÊNCIAS

- Alyrio, R. D. 2009. Métodos e técnicas e pesquisa em administração. Rio de Janeiro, Fundação CECIERJ.
- Frankl, V. 1987. Em busca de sentido. Porto Alegre: Editora Sinodal.
- Jungk, I. 2018. Repensando Matrix como metáfora do real em que estamos imersos. In: Revista Leitura Flutuante. 10 (02), p. 43-60. DOI: <https://doi.org/10.23925/2175-7291.2018v10i2p43-60>. Available: <https://revistas.pucsp.br/index.php/leituraflutuante/article/view/40758>. [Accessed 15 January 2022]
- Kallas, M. B. L. de M. (2016). O sujeito contemporâneo, o mundo virtual e a psicanálise. In: Reverso. 38(71), p. 55-63. Available: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-73952016000100006. [Accessed 16 January 2022]
- Marconi, M. A.; Lakatos, E. M. 2007. Técnicas de Pesquisa. São Paulo: Atlas.
- Pimentel, D. 2019. O sujeito contemporâneo e a realidade virtual. In: Estudos de psicanálise. (52), 51-58. Available: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372019000200006. [Accessed 16 January 2022]
- Rosa, G. A, M.e; Santos, B. R. dos; Faleiros, V. P. (2016). Opacidade das fronteiras entre real e virtual na perspectiva dos usuários do Facebook. In: Psicologia USP. 27 (2), p. 263-272. DOI: <https://doi.org/10.1590/0103-656420130026>. Available: <https://www.scielo.br/j/pusp/a/QcjS4PTCPLRGcf5vNpHFfgh/?lang=pt#ModalArticles>. [Accessed 15 January 2022]
- Silva, F. C. da. (2007). The matrix: a aventura da formação no mundo tecnologizado. In: Educação & Sociedade. 28 (101), p. 1545-1561. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302007000400014>. Available: <https://www.scielo.br/j/es/a/HNjPL9vrMrDw8bGKNqDmJ9F/?lang=pt#>. [Accessed 09 January 2022].
