

## Alerta aos videogames e filmes violentos

RAYMUNDO DE LIMA\*

Muitas pessoas gozam em matar na realidade virtual ou vibram em ver cenas que banalizam a vida, como no filme "Cidade de Deus"...

Os videogames, fliperamas e filmes violentos podem estar formando uma geração de pessoas insensíveis ao sofrimento de humanos e de animais em geral. Pior, esses objetos ao serem consumidos compulsivamente podem estar produzindo assassinos inconscientes.

O argumento é do tenente-coronel David Grossman, ex-professor de psicologia dos EUA, que atualmente ministra curso de psicologia do homicídio para militares e agentes do governo norte-americano. Grossman também é perito judicial junto aos pais de adolescentes vítimas dos assassinatos múltiplos numa escola, ora processando 18 produtores de filmes, videogames e fliperamas violentos.

Em entrevista ao programa da TV americana "60 minutos", em 2001, Grossman, argumentou:

Muitos jovens passam horas intermináveis treinando em simuladores de homicídios (videogames), os mesmos simuladores que os soldados do exército treinam para matar. São máquinas que simulam como matar sem medir consequências. O treino

consiste em: primeiro, ensinar o jovem a associar prazer com morte e sofrimento de uma vítima. Segundo, treinam a habilidade motora que o deixarão com uma pontaria muito acurada. Terceiro, esses jogos, simuladores da morte, ajudam o treinado superar a aversão em matar pessoas. Os jovens que praticam jogos violentos durante muitas horas seguidas, superam essa aversão, se tornam insensíveis e automáticos nas miras fatais. O objetivo do jogo é sempre matar, não importa se pelas costas, ou pessoas inocentes. Neles não existe ética. Marca mais pontos quem mais mata. O videogame dá bônus para quem acertar tiros nas cabeças.

Contra o argumento pseudopsicológico de que "são apenas jogos" ou "que não existe vinculação comprovada entre jogo e a realidade", Grossman responde com dados:

São mais que jogos; são mecanismos que preparam as crianças para tornar realidade suas fantasias de morte. Como aconteceu com Michel Carneal, de 14 anos, que atirou em 35 estudantes dispersos, resultando na morte de três adolescentes. Michel nunca havia atirado com



\* **RAYMUNDO DE LIMA** é Psicanalista, professor do Departamento de Fundamentos da Educação (UEM) e doutorando na Faculdade de Educação (USP).

uma pistola na vida. Sua experiência veio de milhares de horas jogando videogames. Quando Michel abriu fogo, ele disparou 8 tiros, 8 jovens foram atingidos, sendo que 5 na cabeça. Os outros foram atingidos na parte superior do tronco. O FBI considera que, durante uma missão, um agente acerta menos de um em cada 5 tiros. No caso de Amadou Diallo (o imigrante africano morto por policiais em Nova York, recentemente), quatro policiais, atiradores de elite deram 41 tiros e acertaram 19. Ou seja, os policiais acertaram menos de 50% dos tiros.

Dedução óbvia: o treinamento em videogames domésticos pode ser mais eficiente que os dos militares. Michel nada tinha de assassino nato. Os problemas afetivos e de família, bem como as contradições socioculturais devem ser levados em conta na formação da personalidade, mas não se pode negar que Michel como todos os outros jovens que se tornaram assassinos nos EUA e no Brasil (caso do estudante de medicina, Mateus, que num cinema em São Paulo, abriu fogo contra a plateia), todos, tinham um ponto em comum: eram viciados em videogames e filmes violentos. O fato foi que "Michel atirou no alvo; ele colocou uma bala em cada coisa que apareceu na sua tela imaginária. Na tela, o sangue não tem cheiro, não podemos tocá-lo ou sentir o sofrimento alheio", conclui Grossman.

Ficou comprovado que muitos crimes foram cometidos após terem assistido filmes violentos, como "Brinquedo assassino" (caso já acontecido no Brasil em decorrência deste filme), "Diário de um adolescente", "Assassinos por natureza", etc. Pesa na determinação de certos atos criminosos ter antes se inspirado na cena violenta, banal, sedutora, por vezes identificada a um ídolo do momento, como é o caso do "Diário de um adolescente", em que

Leonardo de Caprio entra numa sala de aula com um fuzil atirando em jovens sentados em carteiras de estudo.

Filmes brasileiros da nova geração de cineastas, como "Cidade de Deus", apesar de demonstrar algum cuidado em não fazer violência explícita, deixa passar cenas que terminam induzindo a plateia a torcer ou até mesmo "vibrar" com o poder do narcotráfico. A banalização do crime, o descaso quanto a vida, o desprezo aos valores como solidariedade, respeito ao próximo, enredo em que falta de lei – a "desobediência é a lei", "tudo vale", "tudo pode" –, todos esses elementos quando estetizados na tela, ao invés de causar reflexão e reorganização moral nos telespectadores, poderiam causar reações de gozo sádico ou a sensação total de impotência e alternativa existencial e social.

Os capitalistas da indústria do lazer, cuja moral é o lucro e a razão instrumental é cínica, sabem que cenas gratuitamente violentas nas telas mágicas podem causar danos à sociedade. Eles sabem que violência e sexo dão dinheiro, mas não querem saber que ambos causam efeitos imprevisíveis. Algumas pessoas não distinguem o tênue limite entre a realidade virtual violenta do videogame, do fliperama ou do cinema, com a realidade objetiva, da realidade; a sedução de imagens, personagens, movimentos e sons que acontecem na realidade virtual causam profunda identificação em alguns tipos de personalidades que poderiam atuar na realidade com o personagem incorporado, daí ser um caminho "autorizado" a cometer atos trágicos e insanos.

Muitos advogam a tese de que os ataques de 11 de setembro de 2001, foram inspirados em filmes norte-americanos. Não é sem motivo que agora

suspenderam o lançamento de um filme que traz um franco atirador alvejando pessoas. O franco atirador anônimo que vinha causando pânico, nos EUA, nas imediações de Washington, certamente tinha sido bem treinado em atirar em alvos, pois de 13 pessoas, matou 10 e feriu gravemente as 3 restantes. Presos dois, um de 41 anos e outro de 17, o mais velho era veterano da guerra do Golfo de 1991. (Há indícios de que o adolescente acusado praticou pelo menos um dos assassinatos). Sabe-se que apesar de não ter atuado diretamente com armas, era um exímio atirador em alvos programados. Após os assassinatos múltiplos, ficou provado que o seu impulso mórbido não mais se satisfazia em atirar em alvos inanimados; sua pulsão violenta teria se redirecionado para alvos humanos vivos, donde extraia algum gozo no ato de atirar. As vítimas eram escolhidas a esmo e foram atingidas por um único tiro.

Hipóteses tentam explicar como funciona a mente desses criminosos. Uma destas, primeiro, reconhece existir estruturas psíquicas defeituosas; segundo, uma estrutura assim não se satisfaria em matar pessoas, mas apenas em obter um gozo de atirar em alvos "vivos". Dito de outro modo, já que ele se imagina inserido na realidade virtual, não há reconhecimento de estar matando de verdade, mas imagina estar matando "de mentirinha". Como sua personalidade foi construída num mundo de realidade virtual – a "sociedade do espetáculo", conceituado por Guy Debord –, o sujeito "patológico" atira como se estivesse num jogo de videogame ou como se fosse um ator de um filme. Os mecanismos psíquicos de "retorno do recalado", "identidade-identificação" e projeção são determinantes nesse tipo de atuação.

Na linha de análise sócio psicológica, já se fala em epidemia de franco atiradores, aparecendo principalmente em países de primeiro mundo com cultura anglo-saxônica. Robert Kurz, sociólogo alemão, analisa os chamados atos "amoucos" como "pulsão de morte da subjetividade capitalista que vem a luz como consequência(...) a indiferença para com os outros se reverte na indiferença ao próprio eu".

Mas, será que as teorias iluministas que associam criminalidade as precárias condições sociais, estariam no caminho certo de explicar as causas das novas formas de violência? Por que os serial killers, os atos "amoucos", são mais frequentes em nossa época? Será que esses novos tipos de crimes, aparentemente sem motivo e sem sentido, estariam associados a globalização econômica, a mídia que promove e estetiza a violência, a "cultura do espetáculo", aos fanatismos? Não seria muito coincidência a "era da informação" estar virando a era da violência pulverizada na sociedade? No âmbito "psi", como explicar que algumas pessoas "escolhem" esse caminho e outras não? Será que a humanidade está perdendo aquilo que A. Schopenhauer chamou de "querer-viver" e Freud de "instinto de auto conservação"; se entregando à pulsão de morte da subjetividade capitalista? H. Arendt, na sua época, já alertava para uma possível debilitação do instinto de "auto conservação" (homicida e suicida), quando somos pressionados por um sistema que facilmente descarta um indivíduo por outro, não só nos postos de trabalho, mas em todas as relações humanas. Hoje, como nunca, somos facilmente trocados por outros nos projetos profissionais, nas organizações, nas amizades, etc. Parece que já não somos mais humanos, como antigamente.

Voltando aos vídeos violentos, para concluir. Assim como estão caindo no vazio as velhas teorias que teimam em explicar tudo por uma única perspectiva, também são desmascarados os argumentos que acham que os filmes e videogames violentos nada têm a ver com o aumento da violência social-urbana. Aliás, tais falsos argumentos estão levando a indústria do cigarro a perder vários processos na justiça, e esperamos que o mesmo deverá acontecer com as TVs, os videogames, os filmes violentos e também a lucrativa indústria das armas. Basta a sociedade se organizar e lutar para implantar uma cultura de paz ao invés de aceitar o imperativo da tradicional cultura da violência.

Apesar de o governo brasileiro ter proibido a importação desse tipo de videogames perigosos, os estados que fazem divisa com o Paraguai devem ficar alertas quanto ao contrabando dos mesmos, e os municípios serem mais rigorosos com a fiscalização de jogos eletrônicos, nos Shoppings, e a nova onda de salas de videogames via Internet que vem atraindo muitos jovens pelas cidades.

Não basta uma proibição governamental. Só com uma sociedade civil organizada e preparada culturalmente é que poderemos regular os interesses dos empresários inescrupulosos que alimentam o cultivo da violência, perigo potencial para todos.