

A Liberdade da Violência - Behind Media

Nelson
Zagalo

24 de Dezembro de
2014

Nas últimas semanas temos assistido a um renovar da discussão sobre a violência presente em Grand Theft Auto V, muito motivada pela exclusão do videojogo de algumas cadeias de supermercados, que estranhamente apenas atuaram aquando do lançamento da remasterização. Estranho, mas não surpreendente, já que uma das cenas que mais chocou e provavelmente motivou esta reação - o jogador que usa uma prostituta para satisfazer os seus desejos e logo de seguida a mata reavendo o dinheiro que lhe tinha pago - já era possível em GTA IV (2008) [1].



Por outro lado, o assunto foi ainda estimulado por uma equipa polaca que apresentou por estes dias um trailer de um novo videojogo, ainda em desenvolvimento, no qual a função do jogador passa por matar tudo o que lhe aparece pela frente, de forma indiscriminada, apropriadamente intitulado "Hatred". O videojogo gerou polémica logo ao surgir, com a Epic detentora do motor de jogo Unreal no qual o videojogo está a ser desenvolvido, a insurgir-se e a pedir para que o seu logótipo fosse removido do trailer. Mais tarde a Steam resolveu retirar o jogo do Greenlight, tendo entretanto recuado e repostado o mesmo na loja. Houve quem dissesse que se tratava de uma campanha de difamação dos videojogos, quem dissesse que nem sequer existiria videojogo para além do que se vê no trailer, não passando tudo de uma impostura, e muitos que assumiram que tudo isto não passava de uma estratégia para gerar publicidade gratuita.



Quero juntar a estes dois casos, um outro mais recente, de uma experiência criada pela UNICEF, decorrida numa convenção de videojogos em Washignton EUA, na qual vários jogadores foram convidados para assistir a uma apresentação exclusiva de um novo videojogo, “Elika’s Escape” que estaria em desenvolvimento. Nesse videojogo é apresentada uma situação de conflito de guerra no Sudão do Sul, e o jogador é colocado na pele de uma menina de 7 anos, que perdeu os pais, a quem assassinaram o irmão protetor, e que terá de escolher entre a fome e a prostituição. A reação dos jogadores, escolhidos aleatoriamente do meio de uma convenção de videojogos, foi de incredulidade e negatividade, uma grande parte opta mesmo por sair da sala antes do fim da apresentação. O auge do choque é atingido quando os jogadores percebem que aquilo que iriam experienciar no videojogo, tinha sido experienciado na realidade por uma Elika real, que surge ali na frente de todos eles, apelando assim à empatia dos jogadores para com a guerra e fome que acontece neste momento no Sudão do Sul [2].



Ora, trago três casos bastante distintos, embora todos trabalhando a mesma problemática da violência entre humanos, seja por guerra ou vingança, a representação de violência de efeitos letais, de exterminação de outros seres humanos. São três casos que me têm questionado sobre os videojogos nos últimos tempos, sobre a nossa posição enquanto jogadores, enquanto consumidores, e enquanto seres humanos. Serão casos para serem levados à justiça? Como devemos lê-los? E o que podemos ou devemos nós fazer a propósito destes?

Ambos, “GTA V” e “Hatred”, se dedicam à representação de algo que enquanto seres humanos, acreditamos ser errado. Porque se assim não fosse, a audiência de “Elika’s Escape” teria adorado o videogame apresentado, poder ver o sofrimento alheio, teria exultado com a dor infligida, sentido o regozijo, no entanto foi o contrário que aconteceu. As pessoas não vibram com a morte, não vibram com a violência, porque para além de serem moldadas por uma educação que preserva a civilização, são dotadas de uma biologia que preza a sobrevivência da espécie. Claro que essa educação por vezes não acontece, como as crianças que nascem e crescem em ambientes de enorme hostilidade, tornando-se sociopatas, ou ainda com pessoas que sofrem de algum tipo de patologia empática que as impede de compreender emocionalmente os demais, categorizando-se como psicopatas. Então, mas sendo a maioria de nós, pessoas educadas e dotadas de um sistema empático funcional, porque é que este tipo de videogames surge?

a violência, tal como o sexo, são atributos universais, qualquer ser humano os compreende, independentemente da sua cultura ou formação.

As razões são múltiplas, e embora me pareça que se deve a alguma testosterona, acredito que a principal razão está centrada no marketing. Ou seja, estratégias de destaque do jogo de entre a concorrência. Quanto mais violento for um videogame, mais espetacular se torna, ou seja, mais contrastante com a normalidade da vida dos imensos milhões que possuem dinheiro para o adquirir. Por outro lado a violência, tal como o sexo, são atributos universais, qualquer ser humano os compreende, independentemente da sua cultura ou formação. Representam assim o modo mais direto de chegar aos estimuladores emocionais dos sujeitos, e logo o modo mais simples de conseguir captar a atenção e o interesse. Isto não é de todo um exclusivo dos videogames, veja-se por exemplo muitas das capas dos jornais diários nacionais ou por exemplo a inclusão de programas de escalpelização de crimes nos programas da manhã dos canais de televisão nacional!

E porque não se proíbem estes videogames? Porque não existe qualquer razão para o fazer, estes estão no seu pleno direito de se expressar. A liberdade de expressão de alguém só pode ser limitada quando ultrapassa a liberdade de outrem, e aqui isso não acontece. Tanto em “GTA” como em “Hatred” as mortes são indiscriminadas, por isso não se pode acusar qualquer um dos videogames de estarem a incitar qualquer tipo de discriminação. Quando muito poderíamos dizer que incitam à violência contra a espécie humana, mas isso seria tão vago, tão existencial, que nenhum juiz teria argumentos para levar o caso a julgamento.

Por isso a decisão cabe aos jogadores, tal como nos jornais cabe aos leitores, e na televisão aos espetadores. Enquanto estes videogames tiverem público não deixarão de existir. Do meu lado não comprei GTA V, nem mesmo nestas semanas em que esteve a 50% nas lojas online, existe tanta escolha, tantos videogames de enorme qualidade e que ainda não consegui ter tempo de jogar. Somos nós quem determina o caminho e os modos. Não impedimos obras experimentais de testarem os limites do meio, mas podemos impedir que obras se vendam aos milhões, e representem todo um meio com ideias que não nos representam.

-
- [1] [“GTA IV, Poder de Representação”](#), in Virtual Illusion, Junho 2008.
 - [2] UNICEF, [“The video game idea that caused a walkout”](#), Dezembro 2014.