

Violência Combina Com Mídia

Davilson Silva

"A violência na mídia não passa de produto de interesse financeiro em detrimento do progresso da criança, do adolescente, do jovem"

Não faz muito tempo, assisti a um programa de certa emissora de TV o qual dizem dedicar a certa faixa etária. Fiquei pasmo com os desenhos animados além do bombardeio de propagandas, a impingir brinquedos pseudo-infantis supostamente de ação. Intercalados a uma série de trechos súbitos de combates envolvendo personagens arrogantes, eram exibidos outros produtos de qualidade duvidosa para o desenvolvimento da infância.

Cada cena mais grosseira que a outra. Mercadorias assustadoras de equipamentos de guerra, de bonecos representando super-heróis rudes, brinquedos sem nenhum alicerce educativo me fizeram pensar: “Meu Deus! É isso que empurram para as nossas crianças?!” Recordei os massacres de escolas norte-americanas, especialmente o de 1988, Paducah, Kentucky; na oportunidade, um adolescente matou a tiros de fuzil oito crianças. Houve outros casos, como o de uma pancadaria, tendo por motivo um ritual de uma série de TV.

Li uma notícia sobre espancamento de uma estudante, vítima de seus colegas de uma escola, em Lisboa. Fãs do personagem Dragon Ball Z, conhecido dos telespectadores infanto-juvenis brasileiros, fizeram um círculo, reproduzindo um ritual violento do filme, para agredir a menina que acabou no pronto-socorro. O fato é que crianças imitam seus “ídolos”, e passam 50% mais tempo na frente do televisor que em qualquer outra atividade fora da escola, como deveres de casa, convívio familiar, amigos, leitura, etc.

O que mais interessa — Vale tudo, ao abusarem da violência por meio de imagens, em diversas circunstâncias, com intuito de aumento dos números-índices. O que mais interessa a produtoras de filmes e a emissoras de TV é faturar — transmitir cenas de luta, de assassinato, de estupro, de guerra interessa muito mais. Cenas assim, excitam o brio dos telespectadores, fazendo deles testemunhas ativas dos excessivos movimentos das tomadas mirabolantes. Filmes ao vivo ou de desenhos animados, dessa natureza, geram lucros incalculáveis aos que não poupam milhões de dólares nem falta de bom

senso.

São meios de atrair grandes empresas necessitadas de ampliar o seu raio de prestígio no mercado a fim de vender mais. O sistema que estimula o consumo excessivo é com efeito a mola propulsora de certas exibições de violência ou de sexo, as quais constituem o grande trunfo da mídia. Daí, se vê programas que fascinam crianças e que podem lhes produzir sérios danos por causa das cenas alucinantes, previamente estudadas, para que elas, o telespectador em geral não se disponham ao sono nem mudem de emissora.

Neurofisiologistas pesquisaram e demonstraram que telespectadores permanecem num estado semi-hipnótico. Segundo eles, o pensamento consciente propende para a paralisia; por isso a excessiva movimentação de imagens com o fito de o telespectador não ir da sonolência para o sono profundo. A pessoa, criança ou adulto, tem de se conservar ligada ao que lhe apresentam sem se tornar passiva.

A audiência não pode cair; seria uma tragédia para os patrocinadores que só esperam, é óbvio, “retorno”, a coisa funciona assim. Logo, dizem que a TV é por natureza um meio que tem de oferecer violência, até em comédias; não importa atores engraçadinhos, mas violentos. O negócio é satisfazer os anunciantes e, é claro, mantê-los, instigando a adrenalina do telespectador. É. A tevê vende audiência, e já ouvi de alguém do meio: “é disso que o povo gosta”, ou seja, o povo gosta é de atos em que se faz uso de força bruta.

Trailers, anúncios grosseiros — Além disso, não podemos pôr de lado os comerciais, seus apelos fortes e tomadas rápidas de permeio, seja no horário de menor ou de maior audiência. São comuns trailers, um ou dois ou mais anúncios com reclames que estimulam ao alcoolismo, à volúpia, aos excessos. Já fizeram pesquisas, estudos acerca da violência na televisão, na mídia para se saber o motivo de determinados comportamentos hostis.

Não é de hoje que tentam concluir o referencial que há entre condutas agressivas e a mídia. Desde há muito que o cinema e a televisão vêm sendo alvo de críticas, principalmente no tocante a programas infantis de emissoras abertas ou a cabo. Especialistas afirmam que o progresso de tais veículos de massa podem ativar reações epiléptico-fotosensíveis, em crianças. Ao ver a série: Os Pokémon, conforme notícias, aconteceu uma ocorrência lamentável por causa de determinadas passagens desse famoso tema.

Diversas pessoas foram internadas em hospitais da cidade de Tóquio quando de uma das exibições da série japonesa. Após assistirem ao episódio do filme e seus eletrizantes trechos refertos de efeitos especiais, impetuosos em alto grau, telespectadores sofreram sérias lesões psicossomáticas. O principal personagem da série, Pikachu, emitira dos olhos fortes relâmpagos alternados de vermelho e azul ao lutar contra um “vírus de computador”.

Adolescentes e crianças mostraram graves sintomas que teriam surgido uns vinte minutos depois do início do filme que projetou 54 imagens em cinco segundos. Irritação ocular, tonturas, náuseas, convulsões, problemas respiratórios, ataques epiléticos disseram apresentar 729 pessoas na noite da mostra do episódio; vinte e quatro horas depois, cerca de 200 pessoas ainda estavam internadas. Idêntico acontecimento foi registrado em 1989 no próprio Japão, em 1991 nos Estados Unidos e em 1993 na Grã-Bretanha.

Tem de transmitir — Há os que acham a TV um veículo disseminador de violência; há aqueles que acham que não. Estes últimos não vêem nada demais crianças, adolescentes assistir a seqüências violentas de qualquer filme (inclusive acham normal jogarem videogames violentos), já que afirmam ser imagens “irreais”. Consideram inócuos filmes de terror ou de lutas com jorros de sangue esguichados pela boca e com cérebros esmigalhados.

Não falta os que afirmam que desenhos animados, joguinhos eletrônicos refertos de pancadaria e explosões não são prejudiciais. Dizem que contribuem para aguçar reflexos, funcionam como despertadores de consciências etc. Porém, cenas das séries Dragon Ball Z ou Sky Surfers ou Masked Rider ou Iron Man somente contribuem para cruéis vinganças que ultrapassam a raia dos excessos e das transgressões. 1

Poderíamos citar aqui outros ídolos agressivos, vingativos, sanguinários, popularizados pela mídia. Preferimos destacar o que mais fascinou crianças nesses últimos tempos: “O Exterminador”, personagem vivido por Arnold Schwarzenegger, preferido por 88% do público infantil em todo o mundo. Façanhas coléricas, ferozes, arraigadas na lei do “olho por olho, dente por dente”, fazem crianças criadas em lugares violentos pensar que a maioria das pessoas são más e merecem ser excluídas, detonadas sem nenhuma compaixão.

Videogames? O professor Valdemar W. Setzer acha-os muito piores, “induzem em atitudes violentas”, conforme disse. “O videogame também condiciona através de atos inconscientes”². Pais que deixam seus filhos brincarem com joguinhos violentos correm sério risco de vê-los um dia transformados em excelentes francos-atiradores como o que deu oito tiros (sem perder um sequer) na cabeça ou na parte acima do tórax daquelas oito crianças...

Opinião espírita — Que infere o Espiritismo acerca disso tudo? A Terra pertence à categoria dos “mundos expiatórios e de provas”³; portanto, o homem faz sofrer seus semelhantes, ele próprio e até o ecossistema do planeta em razão do mau emprego do seu livre-arbítrio, admirando-se outrem de tanta maldade, de tantas paixões inferiores. Desse modo, os exercícios intelectual e artístico do homem não pode traduzir senão aquilo que ele vê e sente por

causa de sua convergência para as coisas relacionadas à matéria.

Allan Kardec referiu-se ao resultado da decadência das artes. Conforme Kardec, o declínio ocorre em vista da falta de fé e certeza da parte espiritual. Ele também assegurou: “É matematicamente exato dizer que, sem crença as artes não têm vitalidade possível”⁴. Milhões de dólares são gastos para criação de conteúdos artísticos sem efeito positivo, ainda quando tentam sugerir alguma virtude, algum senso de justiça ou outro aparente motivo.

A violência jamais servirá de modelo a pretexto da vingança que paga o mal com o mal, embora maquiada de justiça, em nome de presumida liberdade. No fundo, a violência se resume em fruto do orgulho, uma das causas dos males da Humanidade, e aqui, no caso, acrescida da ambição egoística, a qual tem causado descabros, crimes hediondos. Como em tempos remotos, a violência se tornou de tal modo tão vulgar que, para psicanalistas, ela passou a ter sentido de um comportamento natural, um código de conduta.

A violência na mídia não passa de produto de interesse financeiro em detrimento do progresso da criança, do adolescente, do jovem. Sem o processo de avanço da capacidade física, intelectual e moral de nossos filhos, do ser humano, extrapolando os limites da prudência sob impulso de pleno desinteresse pela ética, a melhor integração individual e social fica cada vez mais distante, assim como a tão sonhada paz entre os homens deste planeta.

Notas

1. Vez por outra, emissoras de TV, as que mais disseminam novelas e filmes violentos, veiculam anúncios institucionais fazendo propaganda antiviolência... Pode?!
2. Setzer é professor titular do Dep. de Ciência da Computação, do Instituto de Matemática e Estatística da USP (Universidade de São Paulo). Recomendo a leitura de uma entrevista sua, dada ao jornal Calendário de Cultura e Extensão, da USP, de agosto de 2000, págs. 9 a 12.
3. Em particular, acredito mais em mundo de expiação que de provas.
4. KARDEC, Allan. Obras Póstumas, 62^a ed., São Paulo, Lake — Livraria Allan Kardec Editora, 2001, parte 1^a, pp. 120 e 121.

O autor é jornalista, escritor, expositor espírita e presidente-fundador da Fraternidade Espírita Aurora da Paz (Feap), São Paulo, Capital.

FIM.