

VIOLÊNCIA, IDEOLOGIA E ESTRANHAMENTO NA ERA DAS IMAGENS VIRTUAIS

Fátima CABRAL¹

É como se tivéssemos caído sob o encantamento de uma terra de fadas que nos permite fazer o impossível, sob a condição de que percamos a capacidade de fazer o possível, que nos permite realizar façanhas fantasticamente extraordinárias, de não mais sermos capazes de atender adequadamente às nossas necessidades cotidianas. (ARENDRT, 1985).

- **RESUMO:** O texto trata do impacto dos videogogos na cultura e na sociedade contemporâneas. Procura demonstrar que nas experiências vivenciadas, através desses jogos e acessórios (óculos, capacetes, *joysticks*), há uma espécie de simbiose entre a sensação física real e a representação virtual, que permite criar um simulacro da realidade que funciona como um bálsamo para as desesperanças. Para orientar a discussão abordar-se-á dois temas-eixo dos jogos eletrônicos – a violência e o mito do herói – não só por serem recorrentes ou suscitarem polémica e inquietação particularmente entre não-jogadores, mas por serem reveladores de algumas particularidades da sociabilidade contemporânea.
- **PALAVRAS-CHAVE:** Videogogos; realidade virtual; simulacro; estranhamento; violência.

Favorecida pelo desenvolvimento da microeletrônica a indústria de videogogos ocupa, desde as décadas de 1960-1970, quando surge quase simultaneamente nos EUA e no Japão, uma posição de destaque na tendência contemporânea de estetização da vida. Em termos objetivos,

¹ Departamento de Sociologia e Antropologia – Faculdade de Filosofia e Ciências-UNESP – 17525-000 – Marília-SP (E-mail: facabral@marilia.unesp.br).

essa tendência estetizadora resulta da combinação, por meios técnicos, de infinitas situações, elementos e imagens, destinados a estimular e satisfazer a fantasia e a sensibilidade humana nos seus mais ambíguos níveis de exigência.

Diferentemente da imagem analógica – pintura, fotografia, cinema e televisão –, as imagens criadas por meio do computador – arte gráfica, realidade virtual, videogames – resultam de uma síntese numérica. Também conhecida por imagem digital, imagem calculada ou imagem infográfica, a imagem de síntese é essencialmente abstrata, ou seja, resulta de um modelo que é constantemente testado, confrontado, experimentado e, portanto, passível de ser melhorado (PARENTE, 1993; LÉVY, 1993, 1996). Daí sua tendência a produzir imagens cada vez mais realistas, provocando no espectador uma sensação de envolvimento e “imersão”.

Através da infografia, diz Quéau (1993, p.93), “[...] a imagem escapa à esfera das metáforas para entrar no mundo dos modelos”. E essa parece ser a vantagem da imagem numérica frente às analógicas: oferecer uma maior possibilidade de exploração e de tratamento da imagem-modelo, a ponto de se “produzir” – ao invés de simplesmente “reproduzir” – uma imagem-síntese melhorada. Nesse sentido, a imagem virtual não se “reduz” ao real, é, antes, superior a ele: define, absorve e elimina o real (MACIEL, 1993). Ou, conforme afirma mais positivamente Lévy (1996, p.17-18), o processo de virtualização implica “[...] uma mutação de identidade, um deslocamento de gravidade ontológico do objeto considerado.”

Tal propriedade técnica representa, ao mesmo tempo, a virtude e o perigo da imagem no mundo contemporâneo, na medida em que se configura, literalmente, em *instrumento de simulação*. Nesse sentido, os jogos eletrônicos são exemplares para ilustrar o desenvolvimento dessa possibilidade técnica de amplo alcance. A partir das experiências vividas através dos jogos e acessórios (óculos, capacetes, *joysticks*), pode-se até mesmo falar de uma

[...] hibridação entre corpo e imagem, isto é, entre sensação física real e representação virtual. A imagem virtual transforma-se num ‘lugar’ explorável, mas este lugar não é um puro ‘espaço’, uma condição *a priori* da experiência do mundo, como em Kant. Ele não é um simples substrato dentro do qual a experiência viria inscrever-se. Constitui-se no próprio objeto da experiência, no seu tecido mesmo e a define exatamente. (QUÉAU, 1993, p.94).

Reconhece-se, assim, nessa era da simulação do virtual, um salto de qualidade técnica, mas também um salto na capacidade de manipulação e de reificação do real, jamais experimentado. E tal manipulação ocorre na medida exata em que os fenômenos virtuais – de maneira particular os jogos eletrônicos – respondem a interesses reais dos usuários, não importa quão estranhos e desfigurados tais interesses possam ser. É no mínimo prudente, portanto, considerar o fato de que o excessivo consumo de situações simuladas, virtuais, pode encorajar

[...] formas latentes de ilusão e até mesmo de esquizofrenização. Quanto mais nos servimos da simulação como meio de escrita e de invenção do mundo, mais corremos o risco de confundir o mundo com as representações que fazemos dele. Quanto mais acreditamos apreender o real e quanto mais pensamos em dominar os meios de transformá-lo, mais podemos ser tentados a fugir dele, e nos limitarmos ao mundo aveludado de ilusões que fazemos a seu respeito. (QUÉAU, 1993, p.99).

Se essa é uma situação de risco às pessoas em geral, o que dirá para as crianças e jovens adolescentes que passam longos períodos de seu tempo manipulando jogos, cuja virtude maior é transportar o jogador para diferentes situações a partir das quais ele pode experimentar emoções e “participar” de decisões ou aventuras que a realidade cotidiana muitas vezes impede ou limita. Assim, a despeito da uniformidade maniqueísta de sua trama, esses jogos oferecem aos jogadores a oportunidade – ainda que virtual – de se afirmarem triunfantes sobre alguns dos obstáculos às suas capacidades e desejos.

Diante, muitas vezes, da impossibilidade concreta de exercitar um papel mais pleno de sentido na vida real, muitos jovens e adultos estão encontrando, nos jogos eletrônicos, uma oportunidade de evasão e distração passiva, na medida exata em que essa atividade não requer nenhum envolvimento social ou existencial em proporção real. Desse modo, ainda que violentos e inverossímeis, os videogames representam um escapismo seguro, já que é melhor a simulação do que a ação violenta; pode-se, com esses jogos, realizar fantasias e soltar os instintos em segurança, até porque, a despeito do realismo estético, esses jogos tendem a não reproduzir a realidade cotidiana – não, pelo menos, de homens comuns, apenas de heróis fictícios. Em outras palavras, *reproduzem a realidade violenta dos tempos atuais, mas não as possibilidades humanas reais*. Servem, ainda, para satisfazer necessidades subjetivas latentes entre as diferentes camadas de relativo poder aquisitivo, na medida em que seus personagens

são extraordinários, “melhorados” ou “piorados” em relação ao modelo de ser social – incompleto e fragmentado – na contemporaneidade.

Desse modo, além de contribuir para o desenvolvimento sensório-motor e cognitivo, poder-se-ia também dizer que tais jogos satisfazem desejos inconfessos, levando à catarse impulsos agressivos e violentos, fatores esses que a psicologia individual identifica e estuda no homem desde, pelo menos, o século XIX.

Como produto do seu tempo, desempenham um papel ao mesmo tempo utópico e ideológico, ao alimentar ilusões e pacificar os espíritos, criando, mesmo que virtualmente, um significado para a vida: motivam o jogador-personagem a assumir o papel de herói libertário. Entretanto, como todo herói moderno – salvo raras exceções –, o herói eletrônico é desprovido de consciência política e, portanto, opera, com toda probidade, dentro dos limites estruturais oficiais.

É assim que, de um ponto de vista social, esses jogos – e mais particularmente suas tramas –, renovam e ensejam a necessidade de repensar as condições atuais do mundo real que, a despeito do período de medo e de incertezas globalizadas, naturalizadas, aparece como o único mundo possível, ao passo que o mundo virtual aparece como um bálsamo para as desesperanças.

Para orientar essa discussão abordar-se-á dois temas-eixo dos jogos eletrônicos – a violência e o mito do herói – não só por serem recorrentes ou suscitarem polêmica e inquietação particularmente entre não-jogadores, mas por serem reveladores de algumas particularidades sociais contemporâneas.

É bem verdade que tanto a violência quanto os heróis serviram, historicamente, para as diferentes sociedades se auto-afirmarem e para consolidarem determinados valores de cunho nacionalista. A análise histórico-processual sobre esses temas visa, aqui, desvelar em que medida os jogos eletrônicos refletem, extraordinariamente, algumas tendências políticas e sociais em curso desde o fim da Guerra Fria.

Uma dessas tendências diz respeito ao reaparecimento e à proliferação, em diversas partes do mundo, de facções armadas e violentas, de cunho fortemente nacionalista, parecendo indicar que “[...] hoje os cidadãos estão menos dispostos do que antes a obedecer às leis do Estado.” (HOBBSAWM, 2000, p.32). Até porque, há que se reconhecer, todo genocídio que o século XX conheceu teve sua origem na violência do Estado (não obstante, como bem mostraram os ataques de 11 de setembro de 2001, não há superpotência invulnerável a um ataque bem planejado).

Desse modo a digressão, às vezes prolongada no tempo, se faz necessária para melhor apreender como, de maneira não-deliberada, mas fortemente estilizados com imagens impactantes, os jogos eletrônicos apontam o receio e os riscos sociais de uma possível tendência inversa das forças coercitivas que, desde o século XVII, e progressivamente, concentraram-se prioritariamente nos Estados.

A violência enquanto fenômeno social

Consideradas na perspectiva cotidiana, todas as sociedades, em diferentes estágios de desenvolvimento, foram marcadas pela violência e pela brutalidade nas ações. É preciso, entretanto, estabelecer uma distinção entre o caráter aparentemente a-político e bizarro da violência veiculada por meio dos jogos eletrônicos, do uso social da violência como elemento civilizatório. Desse ponto de vista, a violência nunca resultou de uma decisão pessoal, escolhida livremente pelos personagens envolvidos. Antes, foi sempre gerada e cultivada ao mesmo tempo como necessidade e resposta a circunstâncias históricas determinadas.

Desde muito antes das sangrentas guerras para a conquista e demarcação de territórios na Antigüidade Clássica, as lutas pelo poder de qualquer natureza – pilhagens, caça de homens e de animais, vinganças, rebeldias, castigos, mortes e seqüelas físicas e/ou morais – não só fizeram parte de um padrão de agressividade como serviram também de provas de valentia e de superioridade física durante séculos à fio.

Nesse sentido, a magistral obra de Tucídides (1986) desvela apenas uma parte dos movimentos realizados por diferentes povos – civilizados ou bárbaros – cujo objetivo era conseguir se estabelecer nas melhores terras e se fazer forte para combater os inimigos. Para tanto, a pilhagem era um hábito bastante desenvolvido e de forma alguma repudiado:

Atacando cidades desprovidas de muralhas e constituídas, de fato, de um agrupamento de povoados, eles as pilhavam, obtendo assim a maior parte de seus recursos, pois aquela atividade ainda não era considerada desabonadora, e até proporcionava um renome de certo modo lisonjeiro. (TUCÍDIDES, 1986, p.20).

Cidades e ilhas foram assim devastadas ou reduzidas a cativeiros e seus habitantes exilados ou massacrados; enfraquecidos, os vencidos submetiam-se àqueles que lhes haviam imposto a derrota ou os

recebiam na condição de exilados sobreviventes. Com isso a frota dos povos vencedores crescia ininterruptamente, acirrando cada vez mais a sempre sangrenta luta pela conquista de territórios e da supremacia política.

Mais tarde, durante todo o período compreendido pela Idade Média, o controle das terras e da produção oscilava entre a Igreja e a nobreza. As grandes propriedades monásticas começaram a fragmentar-se no século XII, e as partes foram apropriadas pela aristocracia que, para manter a ordem e os privilégios, precisava lutar contra os avanços do papado e contra a interferência de diferentes reis e príncipes. Teoricamente, o rei era dono de tudo (os maiores países da Europa Continental erigiram-se sob o comando dos Habsburgo); na prática, distribuía parte das terras e do poder para barões e senhores (especialmente nas regiões da Alemanha e Itália) que, em um mundo de lealdades contrapostas, alargavam sua influência, sua autoridade e seu território em troca de proteção, títulos, prestígio e riqueza (CROSSMAN, 1980).

Com o crescimento e a unidade nacional da França, Espanha e Inglaterra, no início do século XIV, sob a direção dos monarcas locais, a estabilidade dessa sociedade passa a depender ainda mais da força da nobreza territorial para combater os abusos e extorsões do poder da realeza que, gradualmente, adquiria maior poder.

Os monarcas centralizadores, por meio de métodos extremamente cruéis – mesmo para a época – exerciam um papel de comando, tendo em vista manter intocáveis seu poder e privilégios sangrentamente arrancados em disputas. Para contratar e sustentar bandos de mercenários para a conquista de novos territórios, e para proteção contra usurpadores, recolhiam impostos abusivos e perseguiram aqueles que se revoltavam contra os métodos de uma estrutura social sustentada pelo terror.

Nesse período de despotismo medieval, a traição – ou simplesmente a luta pela liberdade – era exemplarmente punida, geralmente com a morte lenta, muito embora os requintes de tortura nunca tenham servido para inibir novas tentativas de usurpação ou de independência.²

² Um exemplo, entre tantos, é William Wallace, principal personagem da guerra que a Escócia travou contra a Inglaterra, por ocasião da sua independência no século XIV. Até hoje Wallace é lembrado, entre os escoceses, como maior herói nacional. O filme *Coração Valente*, de 1995, dá um impressionante retrato da brutalidade dessa luta libertadora. Essa saga também gerou um game, onde o jogador escolhe entre 16 clãs, cada um com uma especialidade (guerra, espionagem, navegação, etc.) e tenta unificar o país contra o rei Edward.

Paixão, inveja e ambição inflamavam a imaginação e fomentavam a luta pela primazia dos territórios. O talento e a audácia dos homens que se colocavam à serviço do déspota eram retribuídos com prêmios e títulos.³

As inimizades entre famílias ou afrontas pessoais igualmente justificavam a ambição pelo poder, fomentavam as perseguições religiosas conservando, pela força e pelo medo, privilégios de castas ou de grupos. Relatos, poemas, crônicas, contos e, contemporaneamente, alguns jogos eletrônicos, restituem em detalhes um quadro de absoluta crueldade,⁴ superada somente por outra mais forte e mais bárbara. Apenas o medo do inferno colocava algum freio nos violentos costumes da época.

O amor ou o ódio, levados às últimas conseqüências, ditaram os procedimentos e as ações até praticamente o século XV quando, devido à convivência nas cortes, os homens foram levados a controlar ou a esconder suas emoções mais fortes. Assim, diz Elias (1994, v.1, 1994), “[...] é a estrutura da sociedade que exige e gera um padrão específico de controle emocional”. Não só de controle, diria, mas, antes, do afloramento propriamente dito de novas paixões e emoções humanas. Fosse outra a conjuntura sócio-econômica da sociedade, a subjetividade humana manifestar-se-ia por meio de outros mecanismos.

Isso fica claro quando um novo modo de produção e de vida burguesa começa a se impor de maneira mais e mais efetiva a partir do século XVII, inaugurando uma nova era de desigualdades, fundamentada e legitimada na e pela propriedade privada.

Como mediador necessário e peculiar às sociedades de classe, a burguesia desenvolve uma ordem legal capaz de regulamentar e de impor limites a todas as formas e meios brutais até então tolerados e transcendentalmente justificados.

Inaugura-se, assim, na modernidade, a politização violenta da vida social; é quando a violência perde seu caráter mais brutal, instintivo, desintegrador, e adquire uma dimensão fortemente política,

³ Mesmo em um período de transição dessa ordem bárbara, Petrarca assim aconselhava o Senhor de Pádua: “Armas, guardas e soldados vós podeis empregar contra o inimigo – com vossos súditos basta a boa-vontade. Por cidadãos, naturalmente, eu me refiro àqueles que amam a existência da ordem: pois aqueles que desejam mudanças cada dia são rebeldes e traidores, e contra eles uma justiça severa deve seguir seu caminho”. (BUCKHARDT, 1991, p.7).

⁴ Ver, por exemplo, as lutas descritas em A canção dos Nibelungos, bem como as lendas sobre os cavaleiros do Rei Arthur. Jogos de estratégia bem sucedidos na categoria, como *Lords of the Realm* e *Age of Empires*, exploram largamente esse cenário de lutas e de conquistas sangrentas.

integradora, positiva. E vem de Elias⁵ a mais importante contribuição para se analisar, positivamente, a violência política nas sociedades modernas capitalistas.

Centrada nos processos civilizadores, sua obra procura estabelecer o “entrelaçamento” e a “interdependência” entre as estruturas sociais e as personalidades, as idiossincrasias, *habitus* e comportamentos dos alemães, comparando-os com outros povos. Escusando-se de identificar o momento predominante nesse processo, Elias preocupa-se em ressaltar a unidade funcional de todo processo de diferenciação na sociedade; seu “[...] termo predileto [...] para designar tal articulação é ‘correspondência’: à transformação de uma dimensão ‘corresponde’ a uma transformação em outra”. (WAISBORT, 1999, p.103).

Esse caráter sincrônico existente na sociedade, diz Elias, não significa ausência de conflitos, de disputas e concorrências em todos os níveis. Pelo contrário,

[...] os conflitos são um aspecto de tais estruturas, isto é, do convívio de humanos com humanos. Além disso, são um aspecto da vida dos seres humanos em conjunto com animais, plantas, lua e sol, em suma, com a natureza não-humana. As criaturas humanas estão equipadas pela natureza para esse convívio de pessoas e natureza, e para os conflitos que fazem parte dele. (ELIAS, 1997, p.402, nota 2).

Exatamente por considerar o conflito como algo inerente às relações sociais, o autor afirma que o mais significativo não é tentar compreender porque os homens atacam uns aos outros, mas perguntar como é possível que os homens vivam de maneira pacífica em uma sociedade mais complexa e mais competitiva que a de seus ancestrais brigões.

A resposta de Elias está, justamente, no ininterrupto processo civilizador, cujas estruturas sociais específicas das sociedades industriais teriam levado a uma pacificação interna dos Estados; a essa pacificação correspondeu um auto-controle dos indivíduos, significando dizer que eles “[...] desenvolveram uma certa relutância ou mesmo profunda aversão, um tipo de repugnância, em relação ao uso de violência física.” (ELIAS, 1997, p.163).

Nesse sentido, civilização representa um positivo processo racionalizador que submete a natureza impulsiva e instintiva do ser, seus sentimentos primários, a um controle interno que, ao longo do processo, se

⁵ Ver O processo civilizador (1994) e, mais especialmente, sua teorização sobre a violência em Os alemães (1997).

transforma em “hábitos” mais ou menos refinados, de acordo com um grau correspondente de transformação sócio-estrutural.

Como, desse ponto de vista, explicar que alguns indivíduos ou grupos de indivíduos não se submetem aos códigos de civilidade, rebelando-se contra a ordem e tornando-se uma ameaça aos demais? 1º) os códigos institucionais não são suficientemente coercitivos; 2º) para tais indivíduos ou grupos, a violência e a desobediência são uma espécie de substitutivos ao êxito pessoal e ao padrão de vida que não alcançaram na teia do “todo relacional”. Uma espécie de acidente de percurso, uma vez que a estrutura da sociedade permite-lhes múltiplas e variadas relações.

Assim, como em um jogo, os indivíduos são instados a medirem suas forças e habilidades numa relação de interdependência, mas sem questionar as razões do conflito pois, para Elias, exatamente esse “[...] jogo de forças é que constitui as relações humanas.” (WAISBORT, 1999, p.110). Os conflitos sociais acabam, assim, unificados na estrutura da personalidade,⁶ ou seja, os conflitos e as contradições sociais foram reduzidos a uma noção de conflito interno dos sujeitos. As estruturas sociais apenas irão favorecer ou não o afloramento desses conflitos de forma mais ou menos violenta.

Ainda que a obra de Elias enfrente – de maneira bastante otimista, é verdade – questões de ordem estrutural do processo civilizador, sua força não ultrapassa as “ligações” que estabelece entre estrutura social e estrutura da personalidade sem, todavia, alcançar a natureza propriamente dita das experiências sociais e, particularmente, da violência. Isto é, inspirado pela filosofia do progresso, Elias não dá conta do reverso de tal processo, a saber, do enorme potencial de violência que o Estado burguês acabou por acumular, ao longo da sua história.

Portanto, a fim de não se confundir – como acontece com Elias – violência com vigor natural ou impulso instintivo, cabe aqui um esclarecimento: o que caracteriza a violência é seu caráter instrumental, sempre dependente de artefatos planejados e produzidos com o propósito de multiplicar o vigor individual. Trata-se, portanto, de um “recurso racional” largamente justificado pela eficácia do fim – instrumental – almejado, não podendo ser interpretado em termos biológicos (ARENDDT, 1985).

6 “Os bebês, sem levar em conta a sociedade a que pertencem, defendem-se espontaneamente com mãos e pés. Crianças brigam e agridem-se mútua e freqüentemente com gosto. Que o tabu contra atos violentos esteja tão profundamente inculcado nos jovens das sociedades-Estados mais desenvolvidos tem muito a ver com a crescente eficácia do monopólio estatal da força.” (ELIAS, 1997, p.163).

Retomando a história, nota-se que o que acontece, desde a ascensão da classe burguesa, é que diferentes instituições encarregam-se de definir, qualificar, dosar e punir – em uma palavra, institucionalizar – a violência que se estabelece no terreno da competitividade e que por ventura possa prejudicar ou inibir o pleno desenvolvimento do êxito individual burguês. Em outras palavras, é o Estado burguês quem institucionaliza a violência, de maneira a instrumentalizar e garantir seu papel dominante no processo de produção e condução da política social, com o consentimento nem sempre inquestionável dos cidadãos. Assim, se comparada ao comportamento fortemente emotivo e rude dos períodos anteriores, a violência do mundo moderno parece restrita e diminuta, na medida em que se concentrou em algumas instituições, deslegitimando a força física de indivíduos ou de grupos.

A anarquia brutal dos períodos anteriores deu lugar a uma racionalidade capaz de instrumentalizar politicamente a violência por intermédio de instituições militares dos Estados e, desse modo, justificá-la como um meio para alcançar o fim almejado. A violência abandona seu caráter indomado (“irracional”, não-civilizado) adquirindo um sentido tanto ético quanto reformista, na medida em que “[...] não promove causas, nem a história, nem a revolução, nem o progresso, nem o retrocesso; mas pode servir para dramatizar queixas e trazê-las à atenção pública.” (ARENDETT, 1985, p.57-58).

Sob tal ponto de vista, a violência politizada do mundo moderno tornou-se um recurso pós-revolucionário, com a finalidade de atender necessidades também políticas desse período histórico determinado.

No âmbito da sociedade capitalista plenamente desenvolvida, tão mais justificada é essa violência quanto mais ela diz respeito às ações corretoras do “curso natural” da ordem social. Ou seja, enquanto sinônimo de auto-preservação, toda e qualquer ação, ainda que dolorosa, é racionalmente aceita como necessária para inibir possíveis desajustes e tumultos que, em última instância, são os primeiros sintomas de “anomalia social”, conceito caro ao positivismo clássico.

É exatamente à luz dessas circunstâncias históricas que os videogames revelam a mais insigne e emblemática identidade com a realidade concreta, explorando heróicas reações contra grupos e indivíduos que se recusam a ser subjugados pelos códigos institucionais.

Desde o século XIX, quando os Estados finalmente conseguiram desarmar as populações – exceção feita aos EUA, que optaram por oferecer liberdade ao cidadão que desejasse possuir uma arma – e assumir o

controle das forças coercitivas, a obediência civil, mais do que o apoio, passou a ser o elemento essencial para a preservação interna da ordem, garantindo relativa pacificação entre as nações. Nas últimas décadas, os avanços no campo tecnológico têm possibilitado o desenvolvimento de sofisticados instrumentos que permitem aos governos maior controle e vigilância sobre espaços e conversas, comportamentos e hábitos – públicos ou privados – dos cidadãos.

Entretanto, esse mesmo potencial tecnológico tem, igualmente, favorecido a fabricação e conseqüente comercialização – legal e clandestina – de armas de fogo de diferentes calibres, além de outros dispositivos bélicos. Avalia-se que a multiplicação de poderosas armas em mãos de cidadãos comuns pode acabar desestabilizando os controles oficiais de salvaguarda da espécie.

Nesse sentido, alguns setores na sociedade brasileira, e mesmo nos EUA e em outras partes do mundo, defendem a política do desarmamento como estratégia fundamental para diminuir a violência urbana,⁷ caracterizada pela explosão generalizada e freqüente de indivíduos, grupos ou facções fundamentalistas, que não relutam em lançar mão de armas, provocando inúmeras tragédias.

Diante de tal cenário, não são poucos os que julgam que o progresso tecnológico contínuo, alienado das questões sociais, está produzindo a catástrofe do humano, das instituições e dos valores mais duradouros.

A simulação – que, como se argumentou no início deste artigo, tende à exacerbação e pastiche –, acentua aquilo que, na realidade, aparece como indício de um possível reverso da tendência histórica de fortalecimento do Estado Nação enquanto instituição que detém o monopólio da força coercitiva. Concorrem também para reforçar esses indícios as políticas que visam restringir os poderes e a ação do Estado em diversos setores da sociedade.

Reunindo mitos, fantasmas e ideologias, os jogos eletrônicos reestruturam o tempo presente, não raro desacreditando, desqualificando-o, enquanto oferecem a possibilidade de fuga romântica através do virtual. Enchendo os olhos e a cabeça dos indivíduos com visões e experiências que não raro estão além de suas capacidades objetivas e imaginativas, facultam a repetição prolongada de emoções e a anestesia dos sentidos;

⁷ Toda discussão a respeito do controle de armas, em qualquer parte do mundo, esbarra na poderosa National Rifle Association (NRA), uma entidade americana de colecionadores que tem em seus quadros de associados ex-presidentes e artistas de renome mundial, que boicotam qualquer ação que venha a coibir o livre mercado de armas, seguramente um dos mais lucrativos.

promovem o mundo das ilusões em detrimento do mundo localizado, acreditável.

Usando o real como pano de fundo, os jogos tendem a expressar a tensão e a instabilidade social, mas a partir de uma perspectiva claramente organicista. Tendem, portanto, a substantivar ações preservadoras, de auto-disciplina, na mesma proporção em que despolitizam e individualizam ações de rebeldia e de contestação. Chega-se, assim, ao outro elemento-chave dos enredos *gamísticos*, que é a figura do herói, personagem que historicamente assume um papel definidor nos embates entre o “bem” e o “mal”.

Para se compreender a particularidade dos heróis na contemporaneidade, mais uma vez se faz necessário vasculhar a História.

Heroísmo e Rebeldia

Na Antigüidade Clássica, o mito de Prometeu⁸ – aquele que “ensinou a humanidade a enfrentar todas as circunstâncias da vida” – é, talvez, o exemplo máximo da figura trágica do herói protetor, portador da verdade.⁹

Prometeu descende de uma antiga geração de deuses que havia sido destronada por Zeus. Chegando à terra ainda despovoada de criaturas humanas, Prometeu, filho do titã Jápeto, criou, da argila, figuras à semelhança dos deuses. À sua amiga Atena coube insuflar vida àquelas imagens, que se tornaram os primeiros seres humanos, mas incapazes, ainda, de organizar e de compreender o mundo à sua volta. É Prometeu quem lhes desperta os sentidos e lhes ensina todas as artes, entre elas a mais importante: a arte do fogo. Ter-se-ia dado início, assim, à civilização.

Orgulhosos dos seus feitos, os homens julgaram-se iguais aos deuses do Olimpo, o que provocou a fúria do poderoso Zeus.

Atualmente, tornada impossível a reversão do processo civilizatório, coube ao gênio heróico de Prometeu o castigo fatal pela insolência de impor-se aos poderosos e voltar-se a favor da humanidade: foi acorrentado no pico de uma montanha deserta, distante daqueles a quem havia protegido, entregando-lhes os privilégios do conhecimento e da astúcia.

⁸ Sobre o mito de Prometeu foram consultados Prometeu Acorrentado, de Ésquilo. In: Teatro Grego: Ésquilo, Sófocles, Eurípedes e Aristófanes. Tradução direta do grego por Jaime Bruna, e As mais belas histórias da Antigüidade Clássica: os mitos da Grécia e de Roma, de SCHWAB, originalmente escrito entre 1838-1840. Utilizada, aqui, a tradução brasileira de 1994.

⁹ Prometeu é amigo de Atena, deusa da sabedoria, que lhe instiga o espírito.

Aos efêmeros mortais Zeus enviou Pandora,¹⁰ que ao liberar toda sorte de mal, manteve encerrado para sempre o dom benéfico da maior importância para os humanos: a esperança. Preso por trinta mil anos, e condenado a ter o fígado comido diariamente por uma ave, Prometeu permaneceria como a humanidade: com o espírito inacabado.

Prometeu não foi, porém, o único deus benfeitor da humanidade. Hefesto,¹¹ Atena¹² e Hermes¹³ também figuram entre os deuses obreiros, colocados à serviço dos homens; simbolizam a passagem do ciclo celeste ao ciclo terrestre dos deuses, além de prefigurarem a luta dos homens contra os obstáculos sociais objetivos (BONNARD, 1966).

Na mitologia, o conjunto de invenções e descobertas teria tornado o homem mais independente em relação às forças naturais, além de lhe permitir adquirir conhecimento e controle sobre o universo físico. Ou seja, as realizações práticas das comunidades não só transformaram o mundo primitivo, mas também significaram o próprio desabrochar da humanidade do homem no mundo.

Esse ciclo de deuses filantropos, humanizados e obreiros, mais do que qualquer outro, prenuncia a emancipação dos homens frente às forças sobrenaturais e sociais: nascem esses deuses-heróis da

[...] necessidade e da luta empreendida pelas classes inferiores contra os obstáculos que encontram na estrutura da sociedade. [...] exprimem a vontade do povo de pôr no campo dos trabalhadores os próprios deuses, de os **utilizar** no seu conflito com a classe dirigente. (BONNARD, 1966, p.208, grifo do autor).

A mitologia grega narra, portanto, a façanha de deuses e heróis mitológicos que, embora destacados da vida comum – circunstância que lhes permite exercerem suas atividades em diferentes direções¹⁴ –,

10 Criatura de beleza incomparável nas formas, concentra todos os dons – maléficos e benéficos – presentes na humanidade.

11 Qual um operário em sua oficina, Hefesto (ou Vulcano para os romanos) ensina os homens a trabalhar os metais e a assenhorear-se das coisas da natureza (BONNARD, 1966).

12 Atena (ou Minerva) aparece na mitologia como a deusa da sabedoria e patrona das artes pacíficas; ligada às técnicas cotidianas, ensinou às mulheres a arte de tecer. É, juntamente com Ceres, identificada como a deusa da fertilidade do solo (protetora da agricultura e das necessidades mais imediatas), da fecundidade dos rebanhos e das famílias. Favorecem, assim, a disseminação dos homens e das artes sobre a Terra (BONNARD, 1966).

13 Partidário da conciliação e da convivência pacífica entre os povos, Hermes, o deus astucioso que detesta a violência e que “[...] abomina as mentiras das propagandas de que se alimentam, para sua ruína, os povos brigões”, atua contra os maus condutores do povo, buscando manter a paz na Terra. (BONNARD, 1966, p.208).

14 As divindades mitológicas decompõem-se em uma infinidade de figuras individuais que, de acordo com as circunstâncias, potencializam-se em outros deuses, permitindo uma total mobilidade de suas características particulares. “Não são, assim, nem o particular abstrato, nem o universal abstrato, mas sim o universal que é origem do particular.” (HEGEL, 1996, p.536).

conservam uma estreita identidade com a comunidade. Isso implica reconhecer que, ao se rebelarem contra a ordem dos deuses superiores, o destino desses deuses-heróis acabou atrelado ao destino da humanidade, aos seus limites e sofrimentos.

Durante o período compreendido pela Idade Média, a identidade entre a figura do herói e a comunidade começa a ser rompida; os ciclos heróicos medievais revelam personagens já plenamente independentes, secularizados, profanos. Em todo o período medieval, além da astúcia, o amor, a lealdade e a honra (HEGEL, 1996) são os elementos indicadores da humanização e individuação do herói-histórico.

Para a nobreza, dona das terras, havia o ideal da cavalaria como padrão de heroísmo. Em comum com os heróis da época clássica, sobrevive o elemento coragem. Porém,

[...] para os heróis da Idade Média, não é uma coragem natural, própria de indivíduos saudáveis em que a cultura ainda não enfraqueceu a força da vontade e do corpo que lhes serve para a defesa de fins objetivos, mas sim uma coragem que tem a sua origem na interioridade do espírito, ditada pela honra, pela cavalaria, uma coragem, numa palavra, fantasista, submetida aos caprichos de uma vontade aventureira, a acidentais combinações exteriores, aos impulsos de uma piedade mística, em suma, às decisões do sujeito que só se vê a si mesmo. (HEGEL, 1996, p.611).

Abandonando lentamente a esfera do panteísmo religioso e da exterioridade, o homem medieval procura afirmar sua individualidade e personalidade distante de qualquer deidade objetiva. E é exatamente pelo “[...] sentimento da honra que o homem tem consciência da sua infinita subjetividade, qualquer que seja seu conteúdo.” (HEGEL, 1996, p.612). De acordo, pois, com o filósofo alemão, o sentimento de honra é um dos elementos determinantes da independência pessoal na medida em que leva o homem a interrogar-se diante de uma dada situação, não exatamente para saber se ela é ou não justa, mas para saber se tal situação ou decisão a ser por ele tomada é digna de sua honra.¹⁵

Em contraposição à honra, o amor é outro elemento que marca a subjetividade e a independência pessoal no período medieval, na medida em que representa o “[...] abandono do sujeito a um indivíduo do sexo oposto” (HEGEL, 1996, p.612). Manifesta-se mais claramente quando a mulher, pouco a pouco, consolida seu reinado nas cortes (SOMBART,

¹⁵ “A idéia que se tem de si mesmo; é esta a idéia que constitui o conteúdo da própria honra, é ela a representação que se tem de si mesmo e que faz da subjetividade o centro para o qual convergem todas as manifestações da vida exterior, todos os atos, todas as palavras e todas as intenções circunstanciais.” (HEGEL, 1996, p.616).

1979), de onde partem e para onde retornam os cavaleiros galantes. Partem, lutam e conquistam em nome de um rei ou chefe a quem devem lealdade; retornam e festejam com jogos cavalheirescos, orientados por um lascivo objetivo: merecer o amor e o elogio da mulher amada – temas abundantes nos romances sobre os Cavaleiros da Távola Redonda.

Arthur, Lancelot e Sigfrido são alguns desses legítimos heróis – líderes superiores – que, entre os membros das classes dominantes, se diferenciam pela superioridade no domínio e manejo das armas. Guerreiros e, ao mesmo tempo, sábios, facilmente alcançavam estima e lealdade de toda a corte, lugar onde Arthur, o principal e mais enaltecido personagem, é “[...] celebrado com os mesmos louvores que o sol.” (TROYES, 1991, p.13).

A lealdade cavalheiresca, que provém dos laços de amizade entre iguais, não exprime propriamente o princípio da individualidade. Todavia, a popularidade dos cavaleiros é o indício de que, mesmo ligados por um sentimento de honra e lealdade a um senhor ou rei, conservam sua independência e autonomia (HEGEL, 1996, p.623). Surgidos em um mundo brutal e sem lei, onde se impõe o mais forte e valente, o papel desses líderes cavaleiros é fazer valer a vontade e os interesses daquele que, livremente, escolheram servir, e de quem obtêm vantagens.

Embora nas aventuras dos cavaleiros da Távola Redonda os interesses religiosos ainda se confundem com os interesses de cavalaria, diz Hegel, os sentimentos progressivamente mais profanos do amor, da honra e da lealdade são os que exprimem a profunda subjetividade puramente humana, que só no final do período medieval toma contornos mais definidos.

Entrementes ao ideal cavalheiresco, no seio da classe dominada a popularidade maior era reservada aos bandoleiros rebeldes, que agiam por vingança e sede de justiça contra um sistema discriminador, que se mostrava cada vez mais excludente. Os romances de cavalaria e romances picarescos são pródigos em ressaltar as aventuras e façanhas de príncipes e vassalos, assim como de nobres bandidos que viveram intensamente seus instintos e ideais heróicos durante todo o período medieval.

O surgimento dos heróis-bandidos foi, portanto, uma resposta aos acontecimentos do período, em particular ao aparecimento das cidades e do comércio, ainda no século XI, quando o feudalismo começa a dar sinais de decadência.

Inúmeros vassalos, expulsos das terras, começaram a vagar sem destino, vendo-se obrigados a mendigar para sobreviver. Alguns juntaram-se e, em bandos, passaram a assaltar aldeias e carruagens. Conhecidos e perseguidos como bandoleiros, refugiavam-se nas florestas, onde repartiam o produto dos roubos com outros despossuídos; dessa solidariedade coletiva nasceu a popularidade desses heróis-bandidos. Robin Hood é, certamente, a encarnação mais difundida desses nobres rebeldes, contestadores dos abusos e das injustiças sociais, “tomando dos ricos para dar aos pobres”. Segundo Mandel (1988, p.18), porém, os “bons bandidos” não chegaram a ser “[...] arautos da revolução democrático-burguesa, e nem mesmo reformistas agrários. Eram, sim, lumpem pré-proletários empobrecidos e assaltantes nômades [...] [No limite,] incorporavam uma rebelião populista, pequeno-burguesa, contra o feudalismo e o capitalismo emergente.”¹⁶

No século XVIII diversas revoluções puseram fim ao absolutismo e aos resquícios feudais em quase todo o mundo. Uma nova ordem social, de base e princípio fortemente individualistas, põe fim também à era dos heróis épicos, e passa a enaltecer a ação isolada de super-heróis que agem em prol das leis vigentes nos novos Estados Nacionais.

Nesse sentido, o bom bandido feudal representa a figura de transição para o vilão do século XX, pois até o século XIX a luta dos rebeldes era concentrada contra o sistema: a ordem social injusta e os extremismos bárbaros e arbitrários dos governos. Mas quando a ordem capitalista já está solidificada, “[...] a revolta contra a propriedade privada se torna individualizada. Com a motivação deixando de ser social, o rebelde se torna ladrão e assassino.” (MANDEL, 1988, p.26).

Isto é, na sociedade moderna, a cisão entre o herói e a comunidade já é total. E é esse padrão individualizado de herói que vai ser explorado tanto nos romances policiais modernos quanto nos filmes, quadrinhos e, mais recentemente, nos videogames, onde se concentra o interesse maior deste ensaio.

As duas faces do herói na contemporaneidade

Muito antes do surgimento dos videogames, o cinema e as histórias em quadrinhos exploraram, de maneira igualmente maniqueísta, a ação do herói – determinada, individual, moderada, sóbria, autodisciplinada, justa –, em contraposição à ação dos vilões rebeldes – desorientada, aventureira,

¹⁶ Ver também, a esse respeito, Hobsbawm (1970).

imponderada, destruidora, maldosa. Estes últimos, esvaziados de princípios morais, convertem a inveja em princípio de ação, manifestando assim todo seu desprezo destrutivo à ordem a qual não têm capacidade emocional de engajar-se.

O herói, freqüentemente um sujeito com excelente condição econômica e cultural, dotado de muita energia e superinteligência, coloca seu conhecimento e fortuna – geralmente fruto de herança – a serviço da justiça.¹⁷ São cientistas ou ex-cientistas, jornalistas (Super Homem), filósofos (Sandman), surfistas ou um ex-soldado, ex-professor e agente oficial do governo americano, como o Capitão América.

Diligentes na maneira de agir, alguns chegaram a encarnar papéis sócio-políticos importantes; basta lembrar que no primeiro exemplar do Capitão América, na década de 1940, o herói aparecia dando um murro em Hitler.¹⁸

No pós-guerra, o já tênue vínculo político entre os heróis e a sociedade em conflito foi se enfraquecendo, em virtude do confisco cada vez maior do sentido ideológico das forças em ação. Na medida em que os grandes “vilões” da História iam sendo submetidos à hegemonia do capital – em particular ditada pela política norte-americana –, o bizarro passou a cumprir um banalizador papel de disfarce dos conflitos ideológicos e do medo de mudanças. Com o fim da Guerra Fria e do “perigo” comunista –

17 Bruce Wayne, o Batman, é quem melhor encarna esse modelo: “Aos 8 anos, depois de sair do cinema com os pais, Bruce assiste ao assassinato de sua família por assaltantes que queriam o colar de pérolas de sua mãe. Sobre o túmulo dos pais jurou dedicar-se ao combate do crime e à procura de justiça. Passou o resto da infância e adolescência estudando e treinando com o apoio do mordomo da família. Aos 18 anos, livre da tutela legal, partiu para uma viagem de 7 anos pela Europa e Ásia. Aprimorou sua cultura e aprendeu variadas técnicas de artes marciais, voltando para Gotham City com 25 anos. Usando a enorme fortuna acumulada por várias gerações da família Wayne, fundou a multinacional Wayne, que encobriria sua necessidade de criar os sofisticados equipamentos para o Batman. A vida de playboy multimilionário displicente é uma fachada para o desvio de dinheiro e de tempo de que Batman precisa para combater o crime. Também faz parte, às vezes, da Liga da Justiça.” (CD-ROM Enciclopédia Herói, PubliFolha).

18 “Raquítico e patriota, Steve Rogers queria ajudar seu país contra os nazistas na Segunda Guerra Mundial. Recusado pelo exército inscreveu-se em um programa de pesquisas militares. Por seu caráter perseverante foi escolhido entre muitos para ser cobaia do ‘soro do supersoldado’. Desenvolveu-se de maneira assustadora, criando músculos e resistência sobre-humana. O cientista que desenvolveu a fórmula foi morto e a perspectiva de um exército de super-soldados foi com ele. Steve, sozinho como Capitão América, passou a personificar o espírito dos aliados contra o Eixo. Caveira Vermelha, braço direito de Hitler, tornou-se seu maior inimigo. Com o fim da Guerra o Capitão caiu de um avião nas águas geladas do Canal da Mancha e ficou congelado por décadas no Ártico. Renasceu na pele de outros heróis, sendo o último, o Super Patriota, agente do governo. O primeiro número de Capitão América vendeu cerca de 1 milhão de exemplares, superando o Times da época, que vendia 700 mil. O Fantasma, personagem criado por Hugo Pratt, também enfrentou os nazistas em San Francisco. Do mesmo Hugo Pratt, Boca Dourada também exerceu um papel político importante em sua época. Tratava-se de uma feiticeira baiana que fornecia armas para um grupo de guerrilheiros-cangaceiros lutar contra o coronelismo no interior da Bahia.” (CD-ROM Enciclopédia Herói, PubliFolha).

momento que marca, para os apoletas da ordem, o “fim das ideologias”, dos confrontos, e o início de uma era de consenso pró-capitalismo –, a ação dos heróis eletrônicos volta-se para uma luta individualista, de cunho essencialmente moralizador: visa apenas um mundo mais tolerável, de conteúdo mais humanista, conservando porém a mesma estrutura, que no essencial é desumana.

Para isso, é suficiente combater o caráter dos sujeitos malvados, de inveja e ambição desmedidas, que de posse de armas poderosas e ultramodernas, desprezam valores como liberdade, democracia, civilidade; destituídos de qualquer emoção humanizadora, são capazes de escravizar povos e raças que sua infinita arrogância julga inferiores, conforme sugerem os jogos de enredo futuristas, no estilo-padrão de Guerra nas Estrelas.

Nessa categoria de jogo, a luta solitária do herói personifica a necessidade de restauração dos hábitos e valores afetivos do ser, não por meio de recursos conscientes, mas de uma intervenção mágica, mística, de objetos ou personagens encantados. Assim, enquanto a forma é inovadora, revolucionária, expressão do mais alto grau da complexidade técnico-científica, o conteúdo sugere uma visão romântico-catastrófica em relação a esse mesmo progresso: a perda do encantamento e da maravilha do mundo.

Presas à conjuntura atual desintegradora – da natureza ecológica e humana –, tal crítica social soa como um ácido lamento humanista, marcado pelo pessimismo desolado, receoso de que a tecnologia possa controlar toda a vida. As ações em defesa dos valores humanos porém, denunciam que tais resistências se colocam na contramão da história, na medida em que a reconquista das qualidades subjetivas passa, necessariamente, pela negação das próprias conquistas da humanidade.

Incapazes de realizar uma crítica à apropriação dos bens socialmente produzidos – ao *ethos* propriamente dito do capitalismo, tanto industrial quanto financeiro –, os idealizadores dos jogos reduzem a corrupção dos costumes a desvios de personalidade de indivíduos, cuja textura espiritual – ambiciosa e mesquinha – tende ao totalitarismo. As possibilidades operativas desses sujeitos só podem, assim, erigir-se sob o signo do terror e da instrumentalização cega da técnica.

O antídoto a esse presente destruidor e ao futuro ainda mais trágico – porque visto sempre e unicamente como extensão dos fragmentos do presente – é a reação individualizada e emotiva do personagem-herói (geralmente bastante jovem), cuja “inteligência

emocional” é capaz de subjugar a “inteligência artificial”, cibernética, do ser desencantado. Fica assim explicitado o receio – também sobejamente explorado pelos filmes de ficção científica –, de que o homem corre o risco de perder o controle sobre sua criação, e tornar-se escravo da criatura que passa a existir por si.

Esse ataque à razão contemporânea dificulta a distinção entre as potencialidades do desenvolvimento humano através da tecnologia e a utilização instrumental e desumana dos produtos e artefatos tecnológicos. Tal distinção, porém, é fundamental, na medida em que possibilita uma crítica mais eficaz da fragmentação e embrutecimento da vida humana, coletiva e individual, e impõe o reconhecimento da necessidade histórica de subversão da ordem instrumental e materialmente desumanizadora. Entretanto, por se encontrarem confortavelmente integrados a essa ordem, os limites dos interesses particulares desses produtores não permitem avançar na análise mais penetrante das contradições existentes entre forças humanas em desenvolvimento e sua utilização instrumental capitalista.

A crítica abstrata e generalizada do desenvolvimento tecnológico acaba, assim, reportando a um falso esforço de preservação da tradição. Falso porque através desses jogos, a

[...] tradição histórica é reorganizada como um cultura de museu, não necessariamente de alta arte modernista, mas de história local, de produção local, do modo como as coisas um dia foram feitas, vendidas, consumidas e integradas numa vida cotidiana há muito perdida e com frequência romantizada (vida de que todos os vestígios de relações sociais opressivas podem ser expurgados). Por meio da apresentação de um passado parcialmente ilusório, torna-se possível dar alguma significação à identidade local, talvez com algum lucro. (HARVEY, 1992, p.273).

Não obstante, é exatamente essa capacidade de substituir a história pela invenção, empilhando-a em um invólucro tecnicamente sofisticado, que empresta aos jogos eletrônicos um ar de novidade, de estimulante experimentação estética, de imersão espacial e cultural ímpar.

No limite, poder-se-ia dizer que esses jogos ajudam a lidar com emoções como a agressividade, a prepotência e a rebeldia, mas de um ponto de vista meramente individual e psicologizante, com o agravante de banalizar a violência, na medida em que estetizam a morte, a brutalidade, o sangue e a política, tendendo a naturalizar aquilo que é essencialmente social.

Aventura, virtualidade e simulacro

Concebidos e produzidos por firmas internacionais – japonesas e norte-americanas, essencialmente –, os videogames tendem a despersonalizar e a homogeneizar valores e comportamentos, não raro usando filmes e desenhos hollywoodianos como a chave mais comum para apagar diferenças, naturalizando e perpetuando os valores competitivos do presente. Trata-se de maquiagem de idéias já padronizadas, convencionais, dando aos jogadores não só a oportunidade de “atuar” como os grandes personagens do cinema, através de um monitor, mas também de experimentar – ainda que virtualmente – uma vida plena de aventuras.

Para serem absorvidos por todos os países e por todas as esferas da sociedade, as idéias e valores devem, necessariamente, assumir um caráter abstrato, desterritorializado, desenraizado. Seu maniqueísmo simplista acaba, assim, por “[...] atenua[r] os conflitos vigentes e eternaliza[r] os parâmetros estruturais do mundo social estabelecido.” (MÉSZÁROS, 1996, p.28).

Nesse sentido, a particularidade desses jogos tem sido a de ressaltar o processo de reificação dos indivíduos, reafirmando e generalizando a violência como um dado da “natureza humana”. Tal fato tende, conseqüentemente, a um processo de exaltação e de exacerbção do individualismo, e da valorização do herói como pacificador dos conflitos e exemplo de conduta integradora. Ora como defensor ético de valores pré-modernos, ora como probo defensor da ordem estabelecida, tida como a única possível, o comportamento dos personagens oscila, invariavelmente, entre a filantropia do herói e o desdém do vilão. Essa é a medida de suas ações e a conclusão a que induzem.

Os vilões, como os heróis, são seres invariavelmente dotados de grande energia, capacidade de ação e astúcia, diferindo, apenas, no sentido que dão à ação. Cultivando um certo desprezo pelos códigos sociais e pelos demais seres, os vilões se movem no campo da irracionalidade, entendida como a animalidade de todo e qualquer ser vivo. Por não conseguirem estabelecer nenhum padrão vital para o seu desenvolvimento, agem apenas pelo impulso da sua natureza não domesticada, tornando-se, assim, “bestas humanas”. Por representarem o passado incivilizado ou as anomalias do futuro, devem ser destruídos pelo herói defensor da superioridade civilizatória já estabelecida.

Na tentativa de inibir os instintos dos vilões, a ação dos heróis é assim totalmente justificada como uma reação à provocação sofrida: tem sentido de auto-preservação – de si e da ordem em que se movem. Seus sofisticados instrumentos de combate ao “mal” – também símbolos de vigor individual e resultado do esforço conjunto da ciência e da técnica – são apropriados de modo a se tornarem aliados imprescindíveis para garantir a “saúde” social. E uma ordem socialmente sustentável é aquela na qual cada um conhece o seu lugar, o seu papel. A ação do herói visa, portanto, chamar a atenção para o reconhecimento da hierarquia social e da obediência a ela.

Desse modo, justifica-se a violência do herói-solitário ora porque combate a natureza indomesticada do vilão – e nesse sentido as correções e os castigos impostos visam desencorajar atitudes não padronizadas ou “encorajar” a auto-disciplina dos seres incivilizados –, ora porque o padrão de ação do vilão está totalmente desumanizado pela racionalidade tecnológica, que tende a instrumentalizar a natureza auto-consciente, a subjetividade humana propriamente dita. Em ambos os casos, porém, essa justificativa insere-se numa lógica já violenta, desumanizadora, para a qual músculos e força bruta se apresentam como as mais fundamentais qualidades dos seres.

Fundadas na transcendência, ou seja, desprezado o caráter sócio-histórico tanto das qualidades quanto das virtudes humanas, as individualidades são tomadas como se já determinadas de antemão pela “natureza” ou “destino”. É como se alguns fossem naturalmente violentos, aguardando apenas um momento, uma oportunidade para liberar os “instintos”¹⁹ e viver seu “dia de fúria”. Dessa maneira, por ser consequência da obsessão oposicionista dos descontentes, da provocação dos conflitos e da guerra, a ação dos vilões os torna rebeldes sem causa, fadados ao fracasso.

Raramente ficam explícitos os motivos da rebeldia, da tentativa de subversão do “inimigo”; não se sabe exatamente qual seu verdadeiro papel no jogo, a não ser o de coadjuvar a ação do herói

19 “Você já quis ser o bandido em vez do mocinho? Já pensou em estourar os miolos daquele motoqueiro que levou seu espelho retrovisor? Acertar a traseira daquele ônibus que te fechou na curva? Quem é que, preso no trânsito, não sente vontade de abrir caminho na marra? Pois é! Carmageddon vai deixar você fazer isso tudo e muitas outras maluquices [...]”, Revista BraSoft (1997) divulgando o jogo Carmageddon. Nesse jogo a única regra é fazer trapagens: andar com o carro na contramão, dar cavalo-de-pau e atropelar pedestres e animais indefesos. O humor negro dá o tom e “os bônus mais altos são conquistados pelos pilotos que deixam os escrúpulos de lado, partem para a pancadaria, arruinam os outros carros e atropelam o maior número possível de pedestres, preferencialmente velhinhos ou crianças.” Em 1997, ano do seu lançamento, o Ministério da Justiça suspendeu sua venda por considerá-lo “indutor de violência no trânsito”. Este jogo continua sendo vendido normalmente no país.

que combatem.²⁰ São marginais subterrâneos, “invasores”, “usurpadores”, “foras-da-lei”, “fanáticos”, adversários da ordem advindos das profundezas, do oculto. Fixados em sua particularidade predadora, jamais chegam a sugerir, por exemplo, que se rebelam contra uma ordem que não oferece oportunidades para se alcançar uma vida social substantivamente melhor, diferente da existente. Não obstante, só há rebeldia quando existem razões para supor que as condições poderiam ser outras; não pode haver revolta, ódio ou violência contra catástrofes naturais, por exemplo.

Reduzindo a rebeldia a uma vingança pessoal, apolítica, a luta vigilante e solitária do herói, cujo caráter é substantivado pela honra e defesa da ordem, adquire um sentido não menos particular: trata-se, em alguns casos, de uma reação de caráter étnico nacionalista,²¹ própria de uma certa intolerância e da xenofobia que têm crescido especialmente em alguns dos países mais desenvolvidos.

Estando as duas partes – heróis e anti-heróis – aparente e abstratamente despersonalizadas, desideologizadas, o que resta é a coisificação dos conflitos, a divisão formal e absoluta entre bons e maus. Conflitos nacionais, entre grupos ou classes, são assim transformados em conflitos individuais, enquanto que aqueles de natureza social permanecem obscuros.

Sob tal ponto de vista, os acontecimentos são naturalizados e a história possui uma teleologia que, não por acaso, se confunde com a necessidade que tem, toda e qualquer ordem estabelecida, de manter em funcionamento o sistema, o “curso natural” das coisas. Qualquer tentativa de mudança, qualquer interferência nesse curso significaria colocar em risco a ordem social e a estabilidade do Estado, virar o cotidiano de pernas para o ar, promover o caos.

Tal simplicidade maniqueísta²² é portanto aceita e necessária para a ordem estabelecida porque pacifica e reconcilia os aborrecidos e insatisfeitos com os valores vigentes. Na verdade, corresponde à tendência ideológica

20 Nos quadradinhos, entretanto, não raro os vilões são humanizados, como acontece nas criações de Hugo Pratt, já citado. “Mesmo vilões cínicos e assassinos como Rasputin, têm a chance de expor claramente seus motivos e até despertam simpatia. Traidores podem ter seu momento de redenção.” (CD-ROM Enciclopédia Herói, PubliFolha).

21 Aqui vale também uma referência, desta vez à politização dos heróis dos seriados: enfrentando o racismo norte-americano, Gene Roddenberry, criador de Jornada nas Estrelas, foi o primeiro a colocar “[...] uma mulher negra em posição de destaque na série que protagonizou o primeiro beijo inter-racial na história da TV norte americana”. (CD-ROM Enciclopédia Herói, PubliFolha).

22 “Somente uma sociedade profundamente doente pode ver o mundo como sendo dominado pela manipulação, com quase ninguém capaz de determinar ou controlar suas próprias convicções, para não dizer atos, [...] Entretanto, na realidade, não é assim que a humanidade alienada vê seu destino social dentro da sociedade burguesa?” (MANDEL, 1988).

das sociedades democráticas, que têm enfatizado a necessidade de “[...] desarmar os indivíduos frente aos processos manipulatórios, e esse desarme tem na proposta de ‘desideologização’ seu eixo central” (LESSA, 1998, p.51). Ou seja, nos dias atuais, a ideologia não desapareceu, não perdeu sua força, como se chega a afirmar; ao contrário, refinou-se na mesma proporção em que assumiu uma aparência “não ideológica”, a-política, promovendo a mais completa manipulação dos seres humanos, ao maquiar categorias, classes e conceitos.

Seja no seu sentido metafórico, figurado, seja como simulacro, produzindo uma virtual “realidade”, esses jogos apresentam coerência interna e parecem estar deslocados da realidade cotidiana – são fictícios, inverossímeis, evasivos, enfim, um simulacro – com seu centro de gravidade em si mesmos, ou seja, na sua trama. Na medida em que buscam uma padronização definida em escala global, tais jogos tendem a pairar acima das tradições culturais locais, pondo fim às antigas formas lúdicas de representação social e cultural. Porém, na lógica do seu universo de referências, tanto estão presentes a negação ou morte dos jogos tradicionais, como a afirmação de si é inseparável do “velho” jogo. Feudos, condados, donzelas, torres, labirintos, dragões, monstros, além de cavaleiros que se arriscam para salvar a princesa ou a sua honra, remetem a uma realidade passada, mas esta vem destituída do peso da tradição. Geralmente requer astúcia para desvendar enigmas ou, pura e simplesmente, indica regras de conduta e de comportamento, promovendo uma razoável satisfação narcisista.

Evidentemente, não há nenhuma intenção de restaurar o passado por meio desses jogos; apenas utilizam-se personagens, temas ou situações como uma “máscara²³ para a inovação”, o que implica em modificar o próprio passado para incorporá-lo ao presente sem seu conteúdo intrínseco, essencial. Assim, o passado, tanto quanto o presente e o futuro, mesclam-se de maneira a neutralizar as diferenças, bem como as oposições, provocando uma vertiginosa sensação de fusão entre vários mundos, classes e ideologias, com ênfase na simultaneidade dos acontecimentos de ontem, de hoje e de amanhã.

Nos jogos eletrônicos, de um modo geral, a noção de progresso, de desempenho, está ligada à capacidade de vencer os níveis de complexidade de cada fase. E vencer tais desafios, provas, requer astúcia

²³ Esta, aliás, ao longo do tempo, tem servido de elemento lúdico e de representação de algo que não é na realidade.

individual, boa coordenação motora, raciocínio rápido, perspicácia para enganar e superar os obstáculos externos, entendendo que estes representam um entrave à realização do plano interior, da individualidade, do eu do jogador.

Este, aliás, é o sintoma de um mundo no qual a interioridade dos indivíduos se choca com os valores mais gerais da sociedade, já que se confunde a individualidade com uma mera substância humana que para cumprir seu destino social necessita travar uma luta incessante contra o ambiente externo.

Essa luta, ou esse jogo, entre a individualidade (personalidade, atributos, em uma palavra, interioridade) e o ambiente social (ou seja, a exterioridade), é outro tema exaustivamente explorado pelos jogos eletrônicos, bem como pelo esporte em geral, que, sabidamente, se estabeleceu a partir dos jogos tradicionais do período clássico. Todavia, ainda que estes representassem – e exigissem – uma preparação do corpo, somente nas sociedades baseadas na concorrência a prática corporal institucionalizou-se, tornando-se uma atividade física competitiva que busca, sistematicamente, o desempenho e a glória pessoal, mesmo quando estes dependem de uma equipe. Tal fato tende, conseqüentemente, ao processo de exaltação e exacerbação do individualismo e à valorização do herói como um corajoso pacificador de conflitos.

Se consideradas as circunstâncias históricas, do mesmo modo que simbolizam desenvolvimento e inovação tecnológica, novas habilidades cognitivas e motoras, além de riqueza material e industrial, os videogames também apontam para uma espécie de “revolução passiva” (SILVEIRA; DORAY, 1989): o empobrecimento do mundo interior dos sujeitos que buscam na esfera dos objetos desideologizados, qualidades e potencialidades emancipadoras,²⁴ pois vêem a si mesmos como seres anódinos.

Desse modo, do ponto de vista da sociedade contemporânea, o caráter regulador dos videogames cumpre um papel social necessário: é um remédio – burguês – aos males da sociedade burguesa. Não se trata, pois, de falsificação, de ilusão, de mera representação. Antes, no âmbito da cultura lúdica contemporânea, é a expressão cabal de uma sociabilidade

24 Ainda que de maneira mística ou formal, reconhece-se, neste período – mais, talvez, do que em qualquer outro momento precedente –, a necessidade de se buscar um maior significado para a vida. Exercer atividades estimulantes e gratificantes – mesmo que alienadoras – mais do que mera escolha pessoal, parece ser hoje uma necessidade que se expressa coletivamente: “Tendo a indústria moderna reduzido muitas funções a uma rotina, os jogos assumem um sentido a mais em nossa sociedade. Os homens procuram no jogo as dificuldades e exigências – tanto intelectuais como físicas – que deixaram de encontrar no trabalho.” (LASCH, 1983, p.135).

fragmentada, plenamente em conformidade com o desenvolvimento social global.

Em tais situações, o jogo eletrônico condiciona ainda mais a existência estranhada do ser, pois seu realismo mágico substitui a consciência de classe e/ou coletiva por uma consciência individualista e anódina, resultante de um psicologismo burguês unidimensional.

Nesse sentido, a complexidade da ética e da moral do período clássico, dramatizada ou simplesmente representada através dos jogos cujo caráter era nitidamente humanizador, encontra-se em contraposição aos jogos na sociedade contemporânea, na medida em que nesta eles aparecem como “uma irrealidade separada do resto do mundo”, um simulacro.

E ainda que em épocas mais recentes os jogos eletrônicos reproduzam com irreverência temas do passado, são também exemplares para ilustrar aquilo que, em outro contexto, Jameson (1996, p.96) trata como sendo uma manifestação da “crise da historicidade”:

Essa abordagem do presente através da linguagem artística do simulacro, ou do pastiche do passado estereotípico, empresta à realidade presente, e à abertura da história presente, o encanto e a distância de uma miragem reluzente. Entretanto essa mesma modalidade estética hipnótica emerge como a elaboração de um sintoma do esmaecimento de nossa historicidade, da possibilidade vivenciada de experimentar a história ativamente. [...] parecemos cada vez mais incapazes de produzir representações de nossa própria experiência corrente.

Trata-se, indubitavelmente, de uma experiência lúdica bastante nova, na medida exata em que é fruto de uma brutal transformação das relações sociais que necessariamente deve repor em novas bases o processo de exploração e, conseqüentemente, a luta de classes.

O aspecto mais substantivo dos jogos eletrônicos é, portanto, o de reforçar, nos sujeitos que os manipulam, formas de consciência necessárias à aceitação e à manutenção de um *ethos* individualista, modelado em uma cultura terapêutica de auto-absorção narcisista, que perdeu inteiramente o interesse por qualquer futuro social.

Mesmo que alguns jogos eletrônicos repitam temas épicos – em uma época que decretou a morte da epopéia –, o imperativo a que se obedece ao manipulá-los é o da exaltação do ego. Sua relação com a realidade concreta não deixa, porém, de ser objetiva, na medida em que é esse o sintoma encorajado pela sociedade “tecnonarcisista” onde se movem esses sujeitos. Não obstante, é esse, ainda, o mundo “[...] onde o homem é obrigado

a combater a cada instante, se não quiser perder inteiramente sua substância.” (LUKÁCS, 1968, p.152).

Evidentemente, não há uma intenção deliberada, entre produtores e criadores de jogos, de envolver as pessoas – especialmente as crianças – em uma visão falsa da realidade. O “poder da ideologia” não está em iludir indivíduos mal-orientados; diz respeito, antes, a “[...] uma forma específica de consciência social, materialmente ancorada e sustentada. Como tal, é insuperável nas sociedades de classe.” (MÉSZÁROS, 1996, p.22).

Portanto, no caso específico deste ensaio, e na prática, o combate de que fala Lukács representa uma resistência “[...] à formação de mitos nacionais, étnicos e outros, no momento em que estão sendo formados” (HOBSBAWM, 1998, p.21) mesmo que, como previne esse autor, tal atitude possa nos tornar bastante impopulares.

CABRAL, F. Violence, ideology and estrangement in the era of virtual images. *Perspectivas*, São Paulo, v.26, p.83-110, 2003.

■ *ABSTRACT: The article discusses the impact of videogames in the contemporary culture and society. It tries to demonstrate that there is a kind of symbiosis between the real physical sensation and the virtual representation in the experiences lived through this games and accessories (glasses, helmets, joysticks), what creates a make-believe of reality that works as a balsam to the feeling of despair. In order to guide the discussion the text approaches two main themes of electronic games - the violence and the hero's myth - not just because they are appealing and they raise polemic and inquietude particularly among non-players, but especially because they can reveal some particularities of the contemporary sociability.*

■ *KEY-WORDS: Videogames; virtual reality; make-believe; estrangement; violence*

Referências

ARENDDT, H. **Da violência**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1985.

BONNARD, C. **Civilização grega**. Lisboa: Estúdios Cor, 1966.

BUCKHARDT, J. **A cultura do renascimento na Itália**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1991.

- CROSSMAN, R. H. S. **Biografia do estado moderno**. São Paulo: Livraria Ed. Ciências Humanas, 1980.
- ELIAS, N. **O processo civilizador**. Rio de Janeiro: Zahar, 1994. v.1-2.
- _____. **Os alemães: a luta pelo poder e a evolução do habitus nos séculos XIX e XX**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.
- ENCICLOPÉDIA HERÓI. CD-ROM. PubliFolha Multimídia. Editora Acme e Folha da Manhã S/A, 1998.
- HARVEY, D. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.
- HEGEL, G. W. F. **Curso de estética: o belo na arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- HOBSBAWM, E. **Rebeldes primitivos: estudo sobre as formas arcaicas dos movimentos sociais nos séculos XIX e XX**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.
- _____. **Sobre história**. São Paulo: Cia. das Letras, 1998.
- _____. **O novo século**. Entrevista à Antonio Polito. São Paulo: Cia. das Letras, 2000.
- JAMESON, F. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 1996.
- LASCH, C. **A cultura do narcisismo: a vida americana numa era de esperanças em declínio**. Rio de Janeiro: Imago, 1983.
- LESSA, S. A categoria do estranhamento em Lukács. Macéio, 1998. Mimeografado.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. **O que é o virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- LUKÁCS, G. O humanismo de Shakespeare. In: _____. **Ensaio sobre literatura**. 2.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968. p.147-153.
- MACIEL, K. A última imagem. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- MANDEL, E. **Delícias do crime: história social do romance policial**. São Paulo: Ed. Busca Vida, 1988.
- MÉSZÁROS, I. **O poder da ideologia**. São Paulo: Ensaio, 1996.
- PARENTE, A. (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- QUÉAU, P. O tempo virtual. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- SCHWAB, G. **As mais belas histórias da Antigüidade Clássica: os mitos da Grécia e de Roma**. Tradução de Luís Krausz. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994. 3v.

SILVEIRA, P.; DORAY, B. (Orgs.). **Elementos para uma teoria marxista da subjetividade**. São Paulo: Vértice, Ed. Revista dos Tribunais, 1989.

SOMBART, W. **Lujo y capitalismo**. Madrid: Aliança Editorial, 1979.

TROYES, C. de. **Romances da Távola Redonda**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1991.

TUCÍDIDES. **História da Guerra do Peloponeso**. 2.ed. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1986.

WAISBORT, L. (Org.). **Dossiê Norbert Elias**. São Paulo: EdUSP, 1999.