

Prateleiras cheias de +18?

por Nelson Zagalo Publicado Sábado, 2 Março 2013

Esta semana estive em trabalho fora do país e tive oportunidade de ver um programa semanal sobre videojogos na TV nacional belga que me deixou perplexo. Um programa sobre videojogos em que a bolinha da idade mínima recomendada para o seu visionamento apontava para os 10 anos. Mas depois os jogos aí apresentados apareciam com uma segunda bolinha, a do PEGI, e uma boa parte eram para maiores de 18 anos - "Metal Gear Rising: Revengeance" (2013); "Aliens: Colonial Marines" (2013); "Dead Space 3" (2013), "Hotline Miami" (2012) etc. Associado a tudo isto a apresentadora que teria pouco mais de 18 anos brincava literalmente com o que se passava nos trailers de cada um destes jogos. Mais tarde passei pela Fnac da cidade e olhei para as prateleiras, e tive a mesma visão, 4 em cada 5 jogos dos mais expostos nas prateleiras e promovidos com grandes cartazes, para além dos acima referenciados, tinham o selo +18: "Dishonored" (2012); "Far Cry 3" (2012); "Hitman: Absolution" (2012); "Call of Duty: Black Ops 2" (2012); "Assassin's Creed III" (2012); "Resident Evil 6" (2012). O que é que está a acontecer aqui?

Não é a primeira vez que me deparo com este cenário nas lojas, mas junto com o programa de TV, levou-me a procurar perceber melhor o fenómeno. Nesse sentido confesso que não foi fácil nem muito evidente. Até aceito que os criadores saibam que muitos dos seus compradores são maiores de 18 anos. Que os criadores saibam que muitos dos jogos por serem caros só podem ser comprados pelos pais. Ainda assim, não deixa de me chocar ver tanto jogo classificado para maiores de 18. Mais ainda quando percebemos que a própria televisão não faz muito caso disso, um meio normalmente bastante zeloso no aspecto da proibição etária dada a pressão social a que está sujeito. Ou ainda quando lojas muito cuidadosas da sua imagem, ostentam prateleiras inteiras e grandes cartazes destes jogos, literalmente com "bolinha vermelha". Estará a nossa sociedade doente, e a tornar-se ultraviolenta?



Talvez a melhor forma de compreender isto seja procurar saber como são feitas as categorizações PEGI. Ora procurando, ficamos a saber que a

Estará a nossa sociedade doente, e a tornar-se ultraviolenta?

categorização dos jogos não é feita por alguém que joga o jogo. A categorização é feita através de uma checklist, que os próprios criadores devem preencher quando submetem o jogo à avaliação PEGI. Deste modo quando se avalia a presença de violência, sexo, drogas ou linguagem rude isto não é feito de modo experiencial. Ou seja, cada um dos elementos não é avaliado em função do seu contexto no jogo, mas apenas e só em função do seu valor simbólico conferido por uma lista previamente acordada pelo comité PEGI. Se um jogo apresenta determinados itens que estão nessa checklist é automaticamente carimbado com um 18. Um número que na minha geração aprendi a associar, nos media, à pornografia.

Nada me move contra o PEGI, e até acho que têm feito um excelente trabalho, já que grande parte dos pais e educadores têm enorme dificuldade em seguir tudo o que é cultura das gerações mais novas. Mas vai ser preciso fazer mais. Se o PEGI quer ser levado a sério pela sociedade vai ter de começar a jogar os jogos, de investir horas a experienciar a narrativa, a ação, os personagens, a interatividade, os diálogos e a entoação desses mesmos diálogos. É que não é apenas a televisão ou as lojas, que por quererem vender fazem alarido com estes jogos. São os próprios pais, nomeadamente os que jogam e conhecem os jogos, quem percebe que muito disto está desprovido de algum bom senso. É evidente que não vou colocar um miúdo de 7 anos a jogar "Assassin's Creed III", mas fará verdadeiramente sentido proibir o mesmo a maiores de 18. Com que idade viram o vosso primeiro filme de terror?

"Aceito que se protejam as crianças da violência mediatizada, não porque esta lhes vai dar ideias, mas porque esta as assusta, porque esta lhes faz mal diretamente, por serem incapazes de a digerir."

Aceito que se protejam as crianças da violência mediatizada, não porque esta lhes vai dar ideias, mas porque esta as assusta, porque esta lhes faz mal diretamente, por serem incapazes de a digerir. Uma criança saudável quando exposta a violência nos media, é diretamente agredida porque não tem ainda o sistema cognitivo suficientemente formado para poder interpretar o que lhe está a ser mostrado. Essas imagens criam um choque emocional forte ao ponto de ficar por muito tempo a pairar na sua mente, de forma por vezes perturbadora até. E isto tanto é verdade para os jogos, como para o cinema, como para o telejornal, como para alguns vídeos no YouTube. Mas esta não é a preocupação de quem cataloga imagens fortes para pessoas acima dos 14, 15 ou 16 anos. Aqui estamos a falar de outras preocupações, nomeadamente o medo da imitação. O receio destes não serem capazes de distinguir a fantasia da realidade, o receio destes saírem para a rua e desatarem às catanadas ou aos tiros!

Em relação a este último ponto percebo os pais, mas deixo uma afirmação do psicólogo Eduardo Sá "quanto menos brincarmos com a agressividade mais violentos nos tornamos" [1]. Se quiserem números para sustentar esta afirmação digo-vos o seguinte, o Japão é um dos maiores produtores de violência gráfica, desde o Manga ao Anime, por vezes até eu enquanto adulto me sinto incomodado com algumas coisas que ali vejo serem assumidas com tanta normalidade. No entanto a sua taxa de mortes por assassinato é a mais baixa de todo o planeta [2]. Em 2009 a taxa do Japão neste campo era um terço da taxa portuguesa, que é já bastante baixa. Não posso estabelecer uma correlação cientificamente sustentável entre estes dois indicadores, mas posso especular sobre ela, e posso concordar com Eduardo Sá quando ele diz também que gostava "que os pais definitivamente percebessem, que não há maneira de um jogo ou vários jogos, transformarem uma criança saudável num adolescente violento" [1].

- [1] "Eu tornava os jogos obrigatórios", in [Virtual Illusion](#)
- [2] Intentional homicide, number and rate per 100,000 population, in [UNdata](#)