

Índice

Transtornado por jogar	1
Os direitos individuais vão matar a liberdade?	2
"Gente casi perfecta"	3
"Eu, Daniel Blake"	4

Transtornado por jogar

A dependência – que não o simples passatempo – pelos videojogos pode ser considerada uma doença. Assim o decidiu a Organização Mundial de Saúde (OMS), que na próxima edição da sua Classificação Internacional de Doenças (a ICD-11 – International Classification of Diseases), anunciada para maio deste ano, [atribui](#) ao problema a categoria de transtorno.

O padecimento, segundo a nota do organismo, ficará definido como um padrão de comportamento perante o videojogo, caracterizado por um controlo inadequado deste e pela cada vez maior prioridade que lhe é dada, ao ponto de "ganhar precedência sobre outros interesses e atividades diárias". É, em síntese, colocá-lo acima de tudo o resto, "apesar das consequências negativas".

Evidentemente, não sofre de um transtorno por dependência qualquer pessoa que tome nas suas mãos um telecomando para passar uma tarde com os amigos, pondo a correr no ecrã um Messi e um Cristiano Ronaldo virtuais. Para que possa ser diagnosticado como tal, o padrão de comportamento da pessoa tem de revelar uma clara alteração dos seus hábitos de vida, tanto no que respeita a si mesma, como na sua relação com a família, com os companheiros de trabalho e com as amigadas. E deve observar-se se manteve essa conduta durante um longo período (um ano no mínimo).

Segundo a OMS, ao ser-lhe certificado o caráter de transtorno por dependência, já pode então ser objeto de um tratamento mais específico e de medidas de prevenção mais oportunas.

Pelo menos assim o pensam na sede do organismo em Genebra.

O Dr. Chris Ferguson, professor de Psicologia da Universidade de Stetson, investigou profundamente o tema dos videojogos. Em conversa com "Aceprensa", salienta que, por detrás da atitude da OMS, há interesses que estariam para lá da saúde dos jogadores.

Afirma que "a OMS reconheceu estar sob pressão de alguns países da Ásia para qualificar esta situação de transtorno. É de algum modo inquietante ver que se criou um diagnóstico a partir das pressões políticas e em benefício das clínicas, antes de ser efetuada uma leitura cuidadosa, cautelosa, do resultado das investigações".

Conforme nos explica, quem vai receber com agrado a nova definição no ICD-11, serão os centros de saúde e os médicos que construíram o seu modelo de negócio sobre o tratamento das dependências tecnológicas. "Mas estou preocupado com outros impactos, mais negativos do que positivos. O meu parecer é que o uso sem limites dos videojogos é tipicamente um sintoma de outro problema: de doenças mentais como a depressão, a ansiedade ou o transtorno por défice de atenção. Ao tratá-lo como um transtorno em si mesmo, isso pode distrair alguns médicos de se preocuparem com as doenças verdadeiras".

Igualmente, o especialista observa no assunto um ângulo interessante e realmente perigoso: que um critério oficial da OMS sobre os videojogos – jogos *online* incluídos – possa servir para mascarar as restrições que alguns países colocam à Internet e, de passagem, à liberdade de expressão ou aos direitos das minorias. Poderiam fazê-lo, diz, "apesar dos da-

dos disponíveis sugerirem que as políticas restritivas não promovem a saúde dos jovens". Nesse caso, estaria a lei de "apagão da Internet", na Coreia do Sul, que impedia os menores de idade de jogar na rede entre a meia-noite e as 6 da manhã, mas que acabou por ser "ineficaz".

Que não se preste atenção ao fundamental é o que preocupa também o Dr. Andrew Przybylski. O especialista encabeçou uma investigação da Universidade de Oxford com 19 000 jogadores dos EUA, Reino Unido e Alemanha, e detetou sintomas de transtorno em apenas 2 % ou 3 % da mostra.

Diz-nos que "se corre o risco de estigmatizar uma das atividades recreativas mais populares do mundo. A decisão da OMS irá colocar maior pressão no sistema de saúde mental e pode distrair os médicos de tratarem os problemas psicológicos fundamentais que afetam os jogadores, como a depressão e a ansiedade".

Para lá dos videogames poderem exercer uma tal atração que anule a vontade de alguns para irem fazer a barba ou para saírem a correr no meio de um terremoto, o aspeto pelo qual estão continuamente no centro das atenções é devido à sua hipotética tendência para desencadear instintos violentos nos jogadores.

Há certamente declarações curiosas, como a do vice-presidente da Associação Nacional das Armas de Fogo dos EUA, Wayne Robert LaPierre, que depois do massacre da escola Sandy Hook, em Newtown, perpetrado pelo jovem de vinte e tal anos, Adam Lanza, em dezembro de 2012, assegurou que a melhor maneira de acabar com factos como esse era colocar guardas armados nas escolas e para combaterem os videogames "viciosos e violentos", entre os quais mencionou o "[Grand Theft Auto](#)" e o "[Mortal Kombat](#)".

O Dr. Ferguson, no entanto, avança com um elemento incontestável: nunca houve menos episódios de violência nos EUA do que em anos recentes, justamente os do maior apogeu destes programas. "Quando falamos de videogames violentos e crimes reais, a ideia de que há ligações entre ambos é um mito. Inclusivamente, no caso do massacre de Sandy Hook, a investigação revelou posteriormente que o assassino jogava na maior parte das vezes com um não violento: o "[Dance Dance Revolution](#)". Os dados são claros: usar tais videogames não é uma antecipação de crimes graves, de personalidade agressiva, assédio, violência de casal ou coisas do estilo".

O diário "El País" (18.1.2018) revela o [testemunho](#) de um jogador. "Ricardo Quintero, venezuelano de 29 anos, desferiu um soco na sua irmã quando tinha 14 anos, por lhe dizer como devia jogar determinado videogame. 'Como fui capaz de fazer isso?', interroga-se. Os videogames tinham-lhe feito perder o controlo".

A "arremetida" de Ricardo seria um sinal de que, com efeito, aquilo que o jogador "vive" no seu mundo virtual é perfeitamente transplantável para a realidade. É o que apon-

tam psicólogos que se opõem às teses de Ferguson e Przybylski. Por exemplo, o Dr. Bruce Bartholow, da Universidade do Missouri, explicava anos atrás à "[CBS](#)" os resultados de um [estudo](#) com 70 jovens: metade deles jogou durante 25 minutos videogames bem temperados com violência, enquanto a outra metade se entreteve com um jogo sem esse ingrediente.

Resultado: aqueles que assumiram os telecomandos com o "Call of Duty", o "Killzone" ou o "Grand Theft Auto" gritavam mais e mostravam-se mais agressivos do que aqueles que passaram esse espaço de tempo sem verem sangue nem acelerações no ecrã. Além disso, um monitoramento cerebral aos do primeiro grupo que já tinham utilizado esse tipo de distração, revelou que, perante imagens muito duras, mostravam uma resposta cerebral reduzida, um indicador de perda de sensibilidade e maior agressividade.

Para o Dr. Bartholow, a simples exposição a este tipo de material não tem de derivar necessariamente em violência. No entanto, preocupa-o a mencionada dessensibilização, ao que parece, um fator que contribuiria para desencadear aquela.

Haveria que dizer, não obstante, que assim como o vinho é "bom" ou "mau" dependendo do número de copos, o que mais parece marcar efeitos com os videogames é a "dose" destes. Uma [investigação](#) de uma equipa de especialistas de Madrid e Barcelona, efetuada com crianças de 7 a 11 anos e publicada em 2016, revelava que jogar duas horas por semana relacionava-se com uma resposta psicomotora mais rápida perante a estimulação visual. Dedicar 9 horas a essa atividade ligava-se, no entanto, a mais problemas de conduta, mais conflitos com os companheiros e uma menor capacidade de ligação ao seu meio social.

Por aí talvez se processem os alvos da OMS: estabelecer os limites. Mesmo que alguns só pensem em tirar vantagens.

L. L.

Os direitos individuais vão matar a liberdade?

Numa entrevista conjunta, o "[Le Figaro](#)" (20.2.2018) reuniu dois autores que acabaram de publicar em França, cada um deles, livros sobre a liberdade: Carlo Strenger, ensaísta israelita, autor de "Allons-nous renoncer à la liberté?", e o advogado François Sureau, autor de "Pour la liberté", que recorreu ao Conselho Constitucional contra o "estado de emergência" adotado na luta contra o terrorismo.

Ambos sublinham que, mesmo nas sociedades liberais, a liberdade não se pode dar por adquirida, tem de se lutar por ela. "Nestes tempos de atentados, de regresso aos fundamentalismos e de aumento dos extremismos, gostaria de recordar que a liberdade não é um direito fundamental, mas uma conquista da cultura ocidental que se tem de preservar, e de opor ao consumismo passivo", afirma Strenger.

Ambos os politólogos salientam a incoerência das tendências individualistas que paradoxalmente levam a um reforço do controlo por parte do Estado. Diz Sureau: "Por um lado, procura-se a satisfação ilimitada dos direitos de fruição individual; por outro, pede-se que o Estado administre as creches sociais, arrogando-se um direito de controlo integral sobre as nossas vidas".

Sureau mostra igualmente a sua inquietação perante "o desenvolvimento do que se chama o 'Estado Providência', esse Estado hiperprotetor que quer proteger a sensibilidade de cada um como uma mãe. O preço a pagar é uma tirania do politicamente correto, que limita a liberdade de expressão".

A defesa da segurança nestes tempos de atentados terroristas não nos deve levar a abdicar dos nossos próprios princípios. Neste tema, diz Sureau, o primeiro princípio a respeitar é que "ninguém é um criminoso antes de ter cometido um delito (...) O abandono desta ideia anda de mãos dadas com uma forma de relativismo moral que apagou a noção de mal: cada um atua como lhe dá na gana, mas quanto mais se reconhece este direito, mais nos viramos para o Estado de modo a garantir a segurança do conjunto. Existe uma relação estreita entre a imoralidade das nossas sociedades e o caráter repressivo do Estado".

"O segundo princípio é que confiamos o castigo dos delitos a um juiz independente. É aquilo que o 'estado de emergência' [em vigor em França para a luta contra o terrorismo] quis abolir, ao entregar um certo número de poderes repressivos ao representante do governo. 'Mais segurança, menos liberdade' é uma ideia absurda, pois todo o sistema do Direito, muito antes do Iluminismo, foi concebido para não ter de se escolher entre ambas as coisas".

Para Carlo Strenger, "é fácil continuarmos a ser civilizados perante os que o são tanto como nós. O nosso grande dever é conservar as conquistas morais da nossa civilização nas situações de crise. E a história está cheia de momentos em que o temos conseguido".

Por seu lado, Sureau adverte que "a ideia de que a melhor maneira de defender uma civilização seria renunciar àquilo que a constitui, é simultaneamente absurda e perigosa. E não demonstra mais do que uma coisa: que não estamos convencidos de ser uma civilização, pois estamos tão facilmente dispostos a renunciar a ela. É, em síntese, a mensagem que transmite a propaganda islamista: Vejam, dizem, substituíram Deus pelos direitos humanos, e não acreditam nos direitos humanos mais do que em Deus, visto que os ignoram quando se trata de lutar contra nós; daí que não acreditem em nada, e

como não são nada, nós não fazemos mais do que destruir o nada".

(Fonte: "Le Figaro")

"Gente casi perfecta"

"The Almost Nearly Perfect People"

Autor: Michael Booth
Capitán Swing. Madrid (2017)
470 págs.
Tradução (castelhano):
Lucía Barahona

Nos *rankings* internacionais que pretendem medir o desenvolvimento humano ou a felicidade, os países nórdicos costumam aparecer nos dez primeiros lugares. De acordo com a sua imagem internacional, são o modelo que combina o desenvolvimento económico, a coesão social e a qualidade de vida. No entanto, não são um polo de atração para as pessoas, a não ser para os solicitadores de asilo.

O jornalista britânico Michael Booth propôs-se desvendar os paradoxos da utopia escandinava. Fá-lo com sentido crítico e humor, sem aceitar facilmente os chavões do modelo nórdico nem se obstinar numa visão negativa. Booth, casado com uma dinamarquesa e pai de dois filhos, mudou-se de Inglaterra para a Dinamarca há 17 anos, e para escrever o livro fez um meticuloso trabalho de campo. Nas suas viagens pela Dinamarca, Noruega, Suécia, Finlândia e Islândia, entrevistou sociólogos, historiadores, políticos, jornalistas e pessoas da rua, e partilhou experiências em festas, excursões e clubes. O resultado é um livro bem escrito, cheio de vida, que apresenta o contexto histórico e os dados oportunos sem forçar, e que revela as opiniões de pessoas as mais variadas, sem renunciar a expor os pontos de vista próprios.

Pense o que pensar o resto do mundo, o estilo de vida sueco não parece impressionar os restantes países nórdicos. Veem-no como um povo enfadonho, obcecado pelas regras, o que dá origem a uma sociedade conformista, onde impera o consenso acima de tudo. Tem os subsídios parentais mais generosos do mundo, mas em troca os impostos constituem 48 % do PIB.

Booth pinta a Islândia como um país que ainda está a recuperar da bebedeira económica que levou ao colapso do sistema financeiro entre 2008 e 2009. No caso da Finlândia, um problema é a bebedeira em sentido literal, pois os faleci-

mentos relacionados com o álcool são a principal causa de morte entre os homens e a segunda entre as mulheres. Também ostenta o pouco atraente primeiro lugar da região nórdica em suicídios e homicídios intencionais. O seu sistema educativo destaca-se nos exames PISA, mas não parece ter conseguido ensinar algumas competências sociais indispensáveis. É verdade que o clima não ajuda, em países que passam grande parte do ano com mais horas na escuridão do que à luz do Sol.

Apesar das fendas que se detetam nas sociedades nórdicas, Booth confessa a sua admiração pelos aspetos mais positivos da Escandinávia: a coesão social, a igualdade de oportunidades, a mobilidade social, sistemas económicos e políticos equilibrados... Mas não se deve esquecer que são países com escassa população – 26 milhões de pessoas entre os cinco – e não é de esperar que as suas receitas sirvam automaticamente para outras sociedades maiores e mais individualistas.

I. A.



“Eu, Daniel Blake”

“I, Daniel Blake”

Realizador: Ken Loach
Atores: Dave Johns; Sharon Percy
Duração: 100 min.
Ano: 2016

Por vezes, há filmes que retratam de uma forma genuína e autêntica determinados aspetos da natureza humana. São

como pequenas “joias” cujo brilho iluminam e interpelam percursos de vida. Este é um caso desses!

Um homem viúvo tem de meter baixa devido a um problema de saúde. A empresa onde trabalha facilita-lhe todos os trâmites, mas quando tem de renovar essa baixa por indicação médica, os problemas burocráticos transformam-se em obstáculos intransponíveis. A digitalização de todos os processos e o facto das pessoas concretas serem reduzidas a números, cria uma fonte de injustiças constante. Os diálogos interpersonais para resolver problemas tornam-se incompreensíveis e, por parte de alguns dirigentes, são modos censuráveis de se relacionarem com as pessoas.

Por outro lado, é patente como a criação de laços de confiança com “outros”, dá força a cada pessoa para enfrentar o ritmo frenético do dia a dia. No entanto, apesar das injustiças serem por vezes óbvias, são poucos os que estão dispostos a colaborar numa solução, apesar de aplaudirem decisões à distância, num conformismo que não afeta a sua zona de conforto. Para se ser “bom”, é preciso ir além de “boas intenções”.

Tópicos de análise:

1. O contacto pessoal “cara a cara” vence qualquer obstáculo.
2. Um líder sabe evitar injustiças que levem ao desespero as pessoas.
3. A confiança só se conquista com factos e atos concretos.

[Hiperligação](#)

Paulo Miguel Martins
Professor da AESE

