

A televisão nossa de cada dia

(Segunda parte)

Raymundo de Lima*

Longe de pensar que a programação televisiva acontece dentro de um vazio moral, ela acontece segundo um cálculo da cultura da violência para sustentar sua própria programação. Trata-se de um sistema bem racionalizado, onde há regras e normas. É a moral cínica dominante quem regula os filmes, os programas grotescos, segundo horários e tipo de público que pretende atingir. A Globo coloca o *Supercine*, que só projeta filmes violentos, nos sábados, próximo da meia noite, depois de um programa humorístico, e não em outro dia e horário. Para a televisão não há sujeitos, mas indivíduos numerados segundo os pontos do Ibope.

A programação televisiva está inserida na moral do capitalismo

Na moral do capitalismo quem manda são as regras (não leis) de mercado, cujos princípios são: "Vale tudo" e "Você pode". Ou seja, nessa sociedade, há o imperativo do superego que diz: "Desfrute", "Goze". É um pecado não fazê-lo. Sua aparente permissividade, na realidade, é saturada de normas e regulamentos que visam promover nosso bem-estar. Trata-se de uma sociedade *carregada de regras morais, carentes de ética*.

Assim, "vale tudo" para você ser feliz (por exemplo, cometer adultério, mas desde que em segredo); "você pode tudo" (comer, beber, jogar, se drogar, assistir o que quiser, curtir a vida adoidado, até dizer coisas que deprecie os outros ou mesmo passar por cima dos outros para conseguir sua meta). Tudo isso vivido como um dever imposto pelo princípio do *mais-gozar*. Quem não consegue cumprir esse dever deve ser contado entre os infelizes.

Realidade virtual

Sempre soubemos existirem duas realidades: a *realidade objetiva* e a *fantasia*. Principalmente a partir da modernidade, duas realidades existiam: a "realidade real" e outra de "faz de conta", ou de mentirinha, que desde crianças aprendemos a distinguir. Séculos ensinaram o ser humano a lidar e até explorar essas duas realidades.

Atualmente foi introduzida uma terceira realidade: a realidade *virtual*.

Trata-se de uma nova realidade onde as coisas não precisam existir de fato, mas operam em nós como se fosse algo real e indestrutível. "A *realidade virtual* desconhece a morte". E se a morte é desconhecida, recusamos saber melhor sobre a vida, ou sobre a existência.

A *realidade das imagens* geradas quer pela televisão, quer pelos jogos virtuais ou pelo computador ligado na internet, que nos oferece acesso em tempo real aos acontecimentos do outro lado do mundo, nos impõe, ao mesmo tempo, perplexidade, dogmatismo, massificação e universalização. Custamos a acreditar que algo esteja ocorrendo na realidade, mas quando acreditamos via imagem, esse algo tende a virar dogma. É comum as pessoas simples argumentarem "eu vi na televisão", como se nela não houvesse truques e interesses ideológicos.

Que efeitos psíquicos e sociais a realidade virtual estará gerando no ser humano, ao longo de sua evolução?

Nosso aparelho psíquico ainda não conseguiu discernir completamente os efeitos da realidade virtual sobre o ser humano. Em verdade, a *realidade virtual* é uma poderosa abstração que parece ter o poder de reorganizar toda a estrutura psíquica dos seres humanos.

O que fazer? Haveremos de *fundar uma ética* para sermos "sujeitos" diante de nossos inventos e teorias, ou ficaremos eternamente presos às injunções da moral dominante de cada época?

*Psicanalista e Professor universitário.