

VALE JOGAR COM RATOS?

Por 4 minutos, 300 ratos por cima de você!

É domingo, aproximadamente 23 horas do dia 21 de abril de 2002, data de estréia do programa Hipertensão na rede Globo.

Seis jovens participam de provas, disputando um prêmio de 50 mil reais. Uma das provas no primeiro dia acontece num cemitério. Cada participante entra em uma cova e sobre ele são jogados 300 ratos. Cada um porta uma máscara que protege os olhos e tem as pernas e braços nus. Durante os quatro minutos em que se encontram na cova com os ratos, são focalizados com uma lanterna, ouvem as mensagens do apresentador do programa: faltam dois minutos!. Ao saírem respondem perguntas a respeito da experiência: o pior é o mal cheiro, são as mordidas...

A impressão que se tem é de que ali é exibida uma força de atração exercida pelo meio (a televisão) diante dos “hipertensos”. São indivíduos humanos entregues a um sacrifício, buscando uma recompensa: se você não cumprir a prova, não há problema, apenas será eliminado do jogo!

Artigo V: ninguém será submetido a tortura nem a tratamento ou castigo cruel, desumano ou degradante. É um artigo da Declaração Universal dos Direitos Humanos. O Brasil é um dos signatários desse documento.

Mas não é tortura, nem castigo! Ao contrário, é um jogo consentido que se dá entre adultos!

Não se pode negar que o tratamento é cruel e degradante. Mas faz parte da regra do jogo!

Ser um jogo parece ser um caminho que dá acesso privilegiado a um vale tudo. E essa regra coloca um elemento fundamental à estrutura do jogo no se refere aos papéis dos participantes. De uma lado, um primeiro pode imaginar, sonhar, fantasiar tudo. De outro lado, um segundo deve realizar as imaginações, os sonhos e fantasias do primeiro. E o jogo é justo, é lícito porque é aceito pelas partes. Quanto à finalidade dos jogadores: o primeiro persegue a audiência, capaz de assegurar valor econômico a cada segundo dos intervalos comerciais. O segundo deseja conquistar os 50 mil reais ao final de uma série de provas/exibições a serem realizadas logo depois do fantástico, durante algumas semanas. Por essas regras é possível perceber a existência de um terceiro: a audiência.

O conceito mais adequado para situar o papel dos componentes da audiência é o de consumidor. O fundamento maior do jogo que está sendo realizado dentro daquele espaço/tempo é aquele que proporciona a condição de negociação econômica entre a emissora de televisão e o mercado publicitário. O objeto a ser negociado é a audiência.

E o poder da audiência é desproporcional em relação ao da emissora, uma vez que aquela tem limitada possibilidade de contribuir ativamente no processo. O seu recurso fica, majoritariamente, restrito à troca de canais (que têm programações cada vez mais semelhantes, para atender às regras do jogo da concorrência). Pode também alterar o seu “próprio programa” e buscar um “que fazer” às 23 horas do domingo, no Brasil de 2002.

O conceito de liberdade está presente como que a dominar o jogo. Para compreender essa carta do jogo é necessário ter em mente a distribuição desigual de possibilidades. Qual é a medida da liberdade da audiência, diante de suas escolhas reais? Qual é a medida da liberdade dos que concorrem ao prêmio, diante da chance de ter em mãos 50 mil reais? Qual é a medida de liberdade da emissora, diante fabricação e comercialização do jogo?

Não caberia aí um quarto elemento capaz de preservar os interesses da sociedade? Não seria o caso de lembrar que aquele canal de televisão é uma concessão outorgada pelo Poder Executivo? Não seria também o caso de recordar que entre os princípios constantes no artigo 221 da Constituição Brasileira está afirmado que as emissoras de rádio e televisão devem dar “preferência a finalidades educativas, culturais e informativas”? e, além disso, o parágrafo quarto afirma que essas emissoras devem ter “respeito aos valores éticos e da família”.

Por fim, não seria o caso de desejar que a emissora dirija-se à audiência para dizer que com ratos não se joga, não se brinca.