

APOLOGIAS AO NACIONAL SOCIALISMO NOS JOGOS DE VIDEO GAMES

JENNIFER DE AVILA BESKOW¹; HELANO JADER CAVALCANTE RIBEIRO²¹ Universidade Federal de Pelotas - jennifer.ab.1997@hotmail.com² Universidade Federal de Pelotas - hjcribeiro@gmail.com

INTRODUÇÃO:

O nacional-socialismo é visto, muitas vezes, como um momento da história que permaneceu no passado. Porém, vemos que em muitos lugares inesperados acontecem ainda apologias ao nazismo. Neste artigo será tratado mais especificadamente do jogo de vídeo game Kz Manager que faz apologia clara ao nacional socialismo, assim mostraremos que é necessária uma ética urgente de trato do tema nazismo.

O jogo Kz Manager significando Kz (campo de concentração) e Manager (administrador) coloca o jogador como administrador de estoque de um campo de concentração nazista onde o mesmo deve cuidar das munições, comidas e também deve cuidar dos estoques de gases venenosos. O objetivo é manter os estoques sempre acima de certo nível e agradar a opinião pública. E é a partir das execuções que se obtém o agrado da opinião pública.

RESULTADO E DISCUSSÃO:

Como diz Hannah Arendt, há uma *Opacidade da razão*, que se caracteriza por princípios distantes dos princípios morais, essa opacidade torna os seres humanos responsáveis pelo mal e terror, tornando-os insensíveis e sem capacidade de pensar e julgar seus atos. A questão é o julgamento da razão e do pensar. (RIBEIRO, Ricardo, 2011).

E também citando a autora em seu livro "*Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal*" percebemos como Arendt admite que ele era uma pessoa comum, mas o discurso do nacional socialismo o fazia sentir especial, o deixava poderoso. E pensando no Kz a linguagem presente pode nos fazer sentir especiais, poderosos, o que é perigoso, pois podemos nós encaixar naquele discurso e não pensar na barbárie que foi os campos de concentração.

É possível perceber claramente através dessas três imagens abaixo, a clara apologia ao nazismo e seu terror.



Figura 2- tortura no jogo Kz Manager

Fonte- Ulrich Baumgarten Archive, 1989

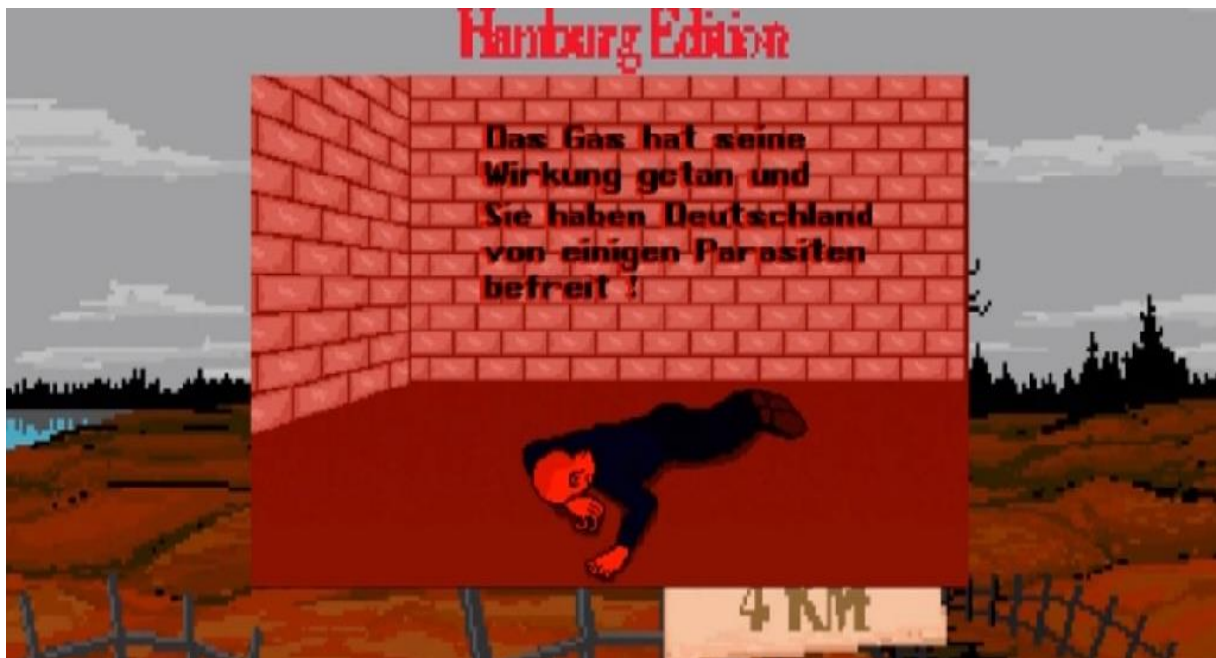


Figura 3- morte de uma vítima através de gás lacrimogêneo

Fonte- youtube, 2013

No governo de Adolf Hitler houve um crescimento muito grande dos meios de comunicação como rádio, cinema e fotografias. A partir de então, estes se tornaram

parte da vida do ser humano. Talvez essa tenha sido a razão para Hitler incentivar a expansão desses meios de comunicação. Assim seria mais fácil de tornar alienada a população convencendo a mesma de que outras raças eram inferiores. Deixando sempre claro no seu modo de governar a exaltação da pureza étnica, a qual tinha como finalidade um fim glorioso.

Algumas pessoas se deixaram levar por tal alienação se tornando devotas ao nazismo, considerando o extermínio como parte importante para alcançar o glorioso fim, a pureza do sangue. Tornaram-se incapazes de pensar, pois todos os dias estavam ali aquelas propagandas e imagens, cada vez mais para envolver a população e não deixá-las pensar e questionar se aquilo tudo estava correto.

Não entendendo a dimensão da destruição e terror que

Existiu uma corrente a qual acreditava que os fatos ocorridos no nazismo eram tão inimagináveis que realmente os mesmos não ocorreram, talvez jogando o Kz podemos ver as barbáries ocorridas e sermos levados a pensar e a concordar com essa corrente, pois é inimaginável, mas como escreve Didi-Huberman em seu livro *Imagens apesar de tudo*, é um imaginável tão difícil, mas devemos imaginá-lo.

Benjamin queria investigar a fecundidade da hipótese de Freud consciência evade o choque impedindo-o de penetrar fundo o bastante para deixar um traço permanente na memória aplicando-a a “situações muito distantes daquelas que Freud tinha em mente”. Freud estava interessado na neurose da guerra, o trauma de choques nervosos e de acidentes catastróficos que afligiram soldados da Primeira Guerra Mundial. Benjamin sustentava que esta experiência do campo de guerra “se tornou norma” na vida moderna. Percepções que antes suscitavam reflexos conscientes são agora fonte de impulsos de choque dos quais a consciência se deve esquivar. (BUCK-MORSS, Susan, 1996).

Ao ver imagens tão fortes desse jogo causa um choque, um choque muito grande, mas será que os jogadores não sentem esse choque? Como diz Benjamin: a consciência pode ter evadido esse choque impedindo de penetrar fundo o bastante, não possibilitando reflexos conscientes.

CONCLUSÕES:

Concluo este trabalho com um convite à reflexão, renovando um assunto atual e importantíssimo que jamais deve ser esquecido, para impedir o retorno daquele terror e barbárie novamente. Não devemos deixar de nos chocar e, além disso, não se esquivar, mas pensar, refletir no ocorrido e quais foram as suas consequências. Não nos deixarmos envolver tão fanaticamente, se tornando alienados e seres incapazes de pensar e julgar. Mas olhar as imagens fortes com um olhar crítico e reflexivo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

HOOVES, Hanz. **Hanz and Applekraut play: KZ Manager Millennium**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-cMF_iv_PMc>. Acesso em: 9 de janeiro de 2016

HOOVES, Hanz. “Kz Manager: Millennium” Review (Death Cano Tycoon). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=771pxXhERB4> > Acesso em: 9 de janeiro de 2016

BAUMGARTEN, Ulrich. Kz- Manager (manager of a concentration camp), Screen showing cartoon of the game. Disponível em: < <http://www.gettyimages.pt/detail/fotografia-de-not%C3%ADcias/manager-screen-showing-cartoon-of-the-game-fotografia-de-not%C3%ADcias/150789566> >>. Acesso em: 9 de janeiro de 2016

RIBEIRO, Ricardo. A banalidade do mal. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/58435223/Hannah-Arendt-Banalidade-Do-Mal#scribd>> Acesso em: 7 de janeiro de 2016

BUCK-MORSS, Susan. Estética e anestésica. Disponível em: <<http://documents.tips/documents/susan-buck-morss-estetica-e-anestetica.html>> Acesso em: 7 de janeiro de 2016

O poder das imagens. Disponível em: < <http://www.alamedaeditorial.com.br/o-poder-das-imagens/> > Acesso em: 7 de janeiro de 2016-01-07