

# Os Perigos do Universo da Fantasia, da Imaginação e da Literatura Fantástica

(Ao utilizar o termo ‘fantasia’, o autor refere-se tanto ao conceito de imaginação, criação, irrealidade, quanto ao gênero literário “literatura fantástica”.)

Por David Cloud (FBIS)

---

“Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração, porque dele procedem as fontes da vida. Desvia de ti a falsidade da boca, e afasta de ti a perversidade dos lábios. Os teus olhos olhem para a frente, e as tuas pálpebras olhem direto diante de ti. Pondera a vereda de teus pés, e todos os teus caminhos sejam bem ordenados! Não declines nem para a direita nem para a esquerda; retira o teu pé do mal”.

*Provérbios 4:23-27*

Vivemos numa era em que a fantasia é guiada e influenciada pela tecnologia, num mundo em que cada dia mais e mais pessoas vivem dentro de universos fantasiosos.

A imaginação do homem é um dom dado por Deus; e, embora possa ser tanto usada para o bem quanto para o mal, grande é o perigo em fantasiar, dada a condição caída do homem e a presença de forças espirituais das trevas.

A primeira vez em que a palavra “imaginação” ocorre na bíblia é para alertar sobre imaginações malignas: “E viu o Senhor que a maldade do homem se multiplicara sobre a terra e que toda a imaginação dos pensamentos de seu coração era só má continuamente” (*Gênesis 6:5*).

A imaginação humana corrompida foi um dos primeiros passos dados à ruína que é a idolatria e a perversão moral no princípio da humanidade, como é dito em *Romanos 1*: “...tendo conhecido a Deus, não o glorificaram como Deus, nem lhe renderam graças, MAS OS SEUS PENSAMENTOS<sup>1</sup> TORNARAM-SE FÚTEIS e os seus corações insensatos se obscureceram” (*Romanos 1:21*).

O mesmo acontece com cada ser humano, seja qual for seu grupo, classe, cor, idade.

A imaginação, quando se perverte, produz frutos na vida de uma pessoa.

O coração é a fonte das ações e práticas do homem. A Palavra de Deus nos diz: “Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração, porque dele procedem as fontes da vida” e “Porque, como imaginou no seu coração, assim é ele. Come e bebe, te disse ele; porém o seu coração não está contigo” (*Provérbios 4:23; 23:7*).

Poucas são as consequências geradas por pensamentos fugazes, pois é aquilo que permitem fazer morada em sua mente, aquilo que o ser humano abriga e nutre em seu coração é que determinarão o curso de sua vida.

Tem-se, aqui, uma advertência clara, dita em bom e alto som para esta era em que pessoas de todos os lugares e idades podem conectar-se, da forma mais individualista possível, (24 horas por dia), a todo e qualquer aspecto da cultura “pop”. A imaginação de uma pessoa pode ser lotada com uma quantidade enorme de coisas sombrias e pervertidas. A bem da verdade, os termos “sombrio” e “pervertido” servem muito bem para descrever boa parte dos romances, filmes, programas televisivos, vídeo games e músicas.

Jesus advertiu acerca de alguém ganhar o mundo inteiro, mas perder sua própria alma: “Pois que aproveita ao homem ganhar o mundo inteiro, se perder a sua alma? Ou que dará o homem em recompensa da sua alma?” (*Mateus 16:26*).

Ainda mais o que Ele diria acerca dos que vendem a própria alma por nada senão um devaneio da imaginação!

## FICÇÃO CIENTÍFICA FANTÁSTICA

Os gêneros de ficção científica e super-heróis vêm se tornando cada vez mais sombrios, estranhos, intensamente sensuais e impiedosos. Muitas pessoas estão vivendo em mundos de fantasia sombrios, pintados em livros, filmes, vídeo games e mundos virtuais *online*.

---

<sup>1</sup> N.T.: no inglês, a versão King James utiliza o vocábulo “imagination” (que pode, também, ser traduzido por “imaginação”). Em português, a versão Almeida Corrigida e Fiel utiliza a palavra “discursos”.

A ficção científica tem sido, desde o seu nascimento, um universo ímpio, ateu. Pode ser que exista “um deus”, “uma força”, mas não o Deus Criador revelado na bíblia. Muitos dos autores eminentes do gênero são ateus e odeiam ao Deus Jeová.

**Carl Sagan**, cujo romance sci-fi sucesso de vendas, *Contato*, foi adaptado ao cinema, era um dos sumo-sacerdotes do evolucionismo ateu. Nesta obra, ele estruturou um debate entre dois pregadores e a personagem principal, a qual dizia: “Não existe qualquer evidência convincente de que Deus exista”. Em 1977, Sagan declarou: “Eu compactuo com a visão do homem que foi um herói para mim, Albert Einstein: “Eu não consigo conceber um deus que recompense e castigue suas criaturas, ou que deseje que experimentemos algo do tipo”. Pois bem, nem eu consigo (e também não desejaria fazê-lo) conceber que qualquer tipo de pessoa permaneceria viva após a morte física. Deixemos às almas débeis, cheias de medo e do absurdo egotismo, o louvor a esse tipo de ideia” (*Parade*, 10 de março de 1997).

**Isaac Asimov**, ao ser entrevistado em 1982, disse: “Emocionalmente falando, eu sou um ateu. Não possuo a evidência para provar que Deus não existe, mas conjeturo tanto que Ele não exista que, assim, não desejo perder meu tempo” (Paul Kurtz, “Uma Entrevista com Isaac Asimov sobre a Ciência e a Bíblia”, extraído do jornal *Free Inquiry*, primavera de 1982, pág. 9).

Somente um homem espiritualmente cego consegue dizer que não há evidência para a existência de um Deus Criador. A evidência se encontra em TODOS OS LUGARES.

**Robert Heinlein**, conhecido como “o deão dos escritores de ficção científica”, rejeitou a bíblia e encorajou a “o sexo desinibido e livre de restrições morais”. Ele promovia o agnosticismo através de seus livros do gênero *sci-fi*.

**Arthur Clarke**, autor de diversas obras do gênero sci-fi, entre elas “2001: Uma Odisseia no Espaço”, estimulou o panteísmo. Em declaração a um jornal do Sri Lanka, ele disse: “Eu não acredito em Deus ou na vida após a morte” (“A Vida Além da Odisseia no Espaço: Entrevista Exclusiva com Arthur C. Clarke”, extraído do domínio *The Island*, 20 de dezembro de 2000).

**Kurt Vonnegut** foi um ateu que, sendo presidente honorário da organização, subscreveu ao código de conduta da Associação Humanista Americana (*American Humanist Association*), a saber, “não admita qualquer visão sobrenatural acerca da realidade”.

**Gene Roddenberry**, criador de *Star Trek*, foi um agnóstico e humanista que visionava um mundo em que “todos são ateus, e que bom para o mundo!” (Brannon Braga, “Cada Religião Possui sua Mitologia”, Conferência Internacional de Ateus, 24 de junho de 2006).

**Ray Bradbury** (falecido em 2012), autor dos livros “*Fahrenheit 451*” e “*As Crônicas Marcianas*”, cresceu em um lar batista, mas se descrevia como sendo um “degustador das religiões”. Especialmente enamorado do budismo e das religiões orientais, chegou a se considerar um “budista zen”. Panteísta e evolucionista, ele considerava Jesus, assim como também eram Buda e Confúcio, um profeta sábio, homem que se tornou cristo através do esforço pessoal (“O autor de Sci-fi que Virou Lenda, Ray Bradbury fala sobre Deus”, canal *CNN*, 02 de agosto de 2010). Bradbury argumentou que quando se trata de Deus, “nenhum de nós sabe coisa alguma”. Nas palavras dele: “Nós devemos tornar-nos astronautas, entregar-nos ao universo e descobrir o [sic] Deus que há em nós mesmos”.

**H. G. Wells**, autor de clássicos da ficção científica, como “*A Máquina do Tempo*”, “*Guerra dos Mundos*” e “*Os Primeiros Homens na Lua*”, convertido ao darwinismo ateu sob influência de Thomas Huxley (conhecido como “o buldogue de Darwin”), gastou o que restava da vida pregando o ateísmo e um tipo de eugenia extrema. Seu desejo era o de criar uma raça superior através da seleção natural [“sobrevivência do mais apto, perseverança do mais capaz”] e insistia que a sociedade “não tivesse piedade, muito menos benevolência” para com as pessoas inferiores. Não é de se surpreender que ele fosse um dos primeiros defensores do “amor livre”, vivendo uma vida moral bacântica. Cometeu uma série de adultérios, e chegou a adulterar com as filhas de amigos. Uma de suas parceiras em adultério foi a atea e eugenia Margaret Sanger, fundadora [da clínica de aborto] *Planned Parenthood*. Wells morreu se sentindo “infinitamente frustrado” e em pedaços, sem esperança para o futuro, nem para si próprio nem para a humanidade. É este o desfecho de viver uma vida num mundo de fantasia sem Deus.

**Terry Pratchett** foi um autor do gênero ficção/fantasia científica cujos livros vendidos ultrapassaram o marco de 85 milhões ao redor do mundo e foram traduzidos para 37 línguas. Autor de maior sucesso de vendas no Reino Unido em 1996, ficou mais bem conhecido por sua série de obras intitulada *Discworld*. Ainda que fosse um homem de grande influência, foi mais um ateu; dizia-se humanista, e tornou-se um dos mantenedores de honra da Associação Humanista Britânica. Enquanto jovem, era viciado na leitura de ficção científica e não

conseguia deixar de frequentar as convenções sci-fi da época. Um de seus autores favoritos era H. G. Wells. Sendo um proponente da eutanásia, apresentou, em 2001, um documentário pelo canal BBC, “Terry Pratchett: uma escolha pela morte” [*Terry Pratchett: Choosing to Die*]. Três anos depois, aos 66 anos, veio a morrer. É possível que a causa da morte tenha se dado por suicídio com auxílio médico. Poucos anos antes, ele disse ter passado a crer que “do outro lado desta [realidade] física, talvez haja uma estrutura ordenada da qual tudo mais flui” (Rob Davies, “Terry Pratchett insinua que talvez tenha encontrado a Deus” [*Terry Pratchett hints he may have found God*], Daily Telegraph, 08 de junho de 2008).

Mas ele logo afirmou: “Isso não diz respeito a Deus, mas a algum lugar de onde os deuses venham” (Front Row, Rádio BBC 4, 01 de setembro de 2008).

**A ficção científica nunca foi um gênero espiritualmente neutro. Cavar fundo neste mundo de fantasia é de grande perigo. O gênero de super-heróis sci-fi dos dias de hoje têm chegado a patamares cada vez mais sombrios.**

Veja o caso de **James Holmes**, homem que assassinou uma dúzia de pessoas e deixou cerca de outras sessenta feridas numa sala de cinema em que se passava a estreia do filme “Batman: o Cavaleiro das Trevas Ressurge”. Jesus nos ensinou que o assassinio provém dos impulsos da natureza caída (*Marcos 7:21-23*) e que a natureza pecaminosa pode ser inflamada. Holmes tingiu seu cabelo de vermelho e disse ser Coringa, o inimigo desengonçado e superviolento do Batman (“O Comissário da Polícia de Nova Iorque Declarou que o Atirador em Questão se Autointitula O Coringa” [*NYC Police Commissioner Said Alleged Shooter Calls Himself The Joker*], Fox News, 20 de julho de 2012).

Atualmente, as revistas em quadrinhos e os filmes do Batman são mundos que se apartaram das histórias originais. Eles são, agora, perversos e superviolentos. No filme de 2008, ‘Batman: O Cavaleiro das Trevas’, o rosto de um homem é lacerado por uma faca, o de outro é queimado ao meio, o olho de um rapaz é enterrado num lápis, uma bomba é costurada dentro de um homem e explode, outro é amarrado a uma cadeira e queimado vivo, uma criança é ameaçada por um homem de rosto carbonizado, e palhaços levam tiros na cabeça à queimadura. Na história em quadrinhos “Batman: O Cavaleiro das Trevas”, o Coringa mata toda uma audiência de telespectadores.

Treze anos antes, não fazia muito tempo desde que Holmes fizera sua atuação pervertida em seu mundo de fantasia, Eric Harris e Dylan Klebold assassinaram treze pessoas e feriram outras vinte e uma dentro de uma escola pública. De igual modo, ambos também encenavam fantasias demoníacas, inflamadas por músicas, vídeo games e filmes sombrios violentos.

## ÍDOLOS DA FANTASIA POP

Todo o universo dos ídolos *pop*, de Elvis a Justin Bieber, é uma fantasia. As estrelas *pop* são, sim, pessoas reais, mas as personagens que encarnam são fantasias criadas pelo pessoal sagaz da indústria musical, do “coronel” Parker a Johnny Kitagawa.

Kitagawa, fundador da agência de talentos *Johnny & Associates*, vem criando “*boy bands*” há 50 anos no Japão, segundo maior mercado do mundo na área da música. Rapazes, chamados de “os filhinhos de Johnny”, são cuidadosamente selecionados e treinados por cinco anos antes de serem recrutados com outros filhinhos para uma das “*boy bands*”. Além disso, ainda mais dois anos são necessários para treiná-las a fim de que, juntos, “atuem como ídolos formados” (“Desvendando uma fantasia: um guia inicial ao ídolo pop japonês” [*Unraveling a fantasy: A beginner’s guide to Japanese idol pop*], <AVClub.com>, 18 de julho de 2014).

Já o produtor japonês Yasushi Sikimoto fez com moças aquilo que Kitagawa fez com rapazes.

O ídolo pleno da fantasia *pop* é Hatsune Miku. Como uma das cantoras japonesas mais famosas de todos os tempos, ela fez aberturas para Lady Gaga e esgotou bilheterias realizando shows em que mais de dez mil fãs gritavam freneticamente. Mas Hatsune não existe. Ela é cem por cento fantasia, um avatar criado pela companhia japonesa *Crypton Future Media*. Yasushi é projetada sobre o palco como um holograma que dança. Ela representa a imagem plena da cantora *pop*, com roupas curtas, destinada à fantasia juvenil, adaptada em um corpo irrealista e com um rosto superfofo, influenciado pelo estilo mangá. Meninas usam da fantasia para imaginarem que são Hatsune, e meninos para sonharem com Yasushi como suas namoradas.

Um fã, certa vez, disse: “Ela mais se parece com uma deusa: tem um corpo humano, mas transcende as limitações humanas. Ela é a grande estrela *pop* pós-humana” (“Hatsune Miku: a estrela *pop* mais falsa do mundo” [*Hatsune Miku: The world’s fakest pop star*], CBB News, 09 de novembro de 2012]. Hatsune Miku é o avatar do programa Vocaloid, da marca Yamaha (“*vocals plus android*”), o qual permite qualquer pessoa a usar a sua voz (na realidade, que é a voz da dubladora Saki Fujita) em suas próprias músicas. Sendo assim, todas as músicas que ela canta e dança em seus “*shows*” são escritas por fãs. Mais de 100.000 músicas já foram criadas, e muitas se tornaram sucesso mundial no YouTube, no *Nico Nico Douga* (equivalente japonês do YT)

e em outros fóruns. O programa *Vocaloid* “deu vida à ascensão de uma comunidade enérgica e espalhada por toda a nação de músicos, artistas, cineastas e escritores “faça você mesmo”, que criam seus próprios produtos da cultura *pop* através do avatar caricato que é a garota Hatsune”. “Criar e compartilhar o conteúdo significa, para os fãs, uma experiência tão importante quanto apreciar a própria cantora”.

Ademais, Hatsune Miku é a estrela *pop* cabal da “geração eu”, narcisista. Trata-se de um mim para mim, eu cantar para mim e por mim, com a companhia de terceiros participando da festa-eu para o eu mim! É esclarecedor vermos uma fã chamando Hatsune de “deusa”, afinal a adoração a deusas é pura fantasia e sempre diz respeito ao adorador. Idolatria se trata inteiramente de obter uma felicidade particular à parte do Deus Criador.

O coração e a alma do ídolo *pop* no mundo da fantasia é o sexo, e isso ocorre na música *pop* de uma forma bem geral. Os garotos e as garotas das bandas idolatradas são cuidadosamente escolhidos para serem enquadrados na definição mais atual do fofo e sensual; o sintó unissexual constitui atrativo para ambos, os “convencionais” e os homossexuais.

“Kawaii [termo japonês que designa o conceito de fofura] é uma ideia construída para suscitar reações fortes dos amantes de mangá do sexo masculino; fascínio dos adolescentes, lascívia dos adultos (“Desvendando uma fantasia: um guia inicial ao ídolo *pop* japonês” [*Unraveling a fantasy: A beginner’s guide to Japanese idol pop*], <AVClub.com>, 18 de julho de 2014).”

## OS MUNDOS DIGITAIS-ONLINE DO UNIVERSO DA FANTASIA

Os mundos virtuais são absurdamente populares. Mais de 15 milhões de pessoas já participaram do jogo *Second Life* (literalmente “Segunda Vida”), o qual é, disparado, o universo online mais famoso entre tantos outros do mercado. Ele cria uma representação e identidade fantasiosas do jogador, permite que ele se entretenha em lugares imaginários, tenha relações sexuais *online* e mesmo compre e venda propriedades irreais.

Os participantes se reinventam e “entram de cabeça num tipo de aventura com a qual ele ou ela jamais haviam sonhado”.

O jogador cria um **avatar** para representá-lo. Isso tudo teve início em 2006, por meio da criação e construção de um avatar oferecido pela marca Nintendo no console Wii, chamado **Mii**<sup>2</sup>.

Ter um avatar seu trata-se de “poder mudar qualquer coisa em você mesmo: sua aparência, personalidade, etnia e até mesmo o seu gênero”.

Você pode ser um pirata, um cavaleiro, uma bruxa, um animal, uma combinação entre o humano e o animalesco, uma deusa do sexo, um super-herói, ou qualquer coisa que você puder imaginar, e tudo isso num mundo que não existe. Você pode ser, no momento em que quiser, estranho ou bonito, bondoso ou perverso, você pode ser como quiser. Certa vez um jogador disse que “é como se você estivesse brincando de deus . . . consigo mesmo”.

Ao avatar tem sido dado o nome de “mini-eu”. Winda Benedetti, uma jornalista da área dos jogos virtuais, diz que seu próprio avatar tem o físico perfeito, de “cabelo e pele impecáveis”, corpo linearmente atraente em que as roupas são vestidas “numa perfeição de estilo”, e ainda comenta que “o avatar é um tanto mais do que mera caricatura, mas, sim, é o meu mini-eu; ah, meu avatar, não consigo evitar, eu gostaria de ser ela” (“Eu não consigo evitar: eu gostaria de ser o meu avatar” [*I can’t help it—I wish I were my avatar*], NBC News, 25 de novembro de 2008).

No jogo *Second Life* há diversos tipos de mundos, entre eles o Dinastia dos Dragões [*Dynasty of Dragons*], A Ilha do Faerun (“uma terra onde a magia acontece”), Sonhos da Meia-Noite [*Midnight Dreams*] (“um jogo do gênero *role*<sup>3</sup>, sombrio e de combates focados em Vampiros”), Museu das Artes Mágicas [*Museum of Magical Arts*], *Morgan Straits* (“uma comunidade do jogo de gênero *role* organizada na Era Dourada dos Piratas”), e *Remnants of Earth* (“um jogo do gênero *role* de fantasia no estilo *cyberpunk*”).

Os jogadores, embora sejam atraídos aos mundos virtuais ao verem que podem subir de nível gratuitamente, costumam gastar dinheiro, e por vezes muito dinheiro, na compra de níveis ainda mais altos e itens virtuais. Os usuários de *Second Life* gastaram nos dez primeiros anos de existência (2003-2013) do jogo \$ 3.2 bilhões de dólares!

Os usuários tornam-se emocionalmente ligados aos mundos virtuais em que estão inseridos. Eu já ouvi uma mulher no programa Kim Komando, transmitido online e via rádio, falando sobre a profunda angústia que sentiu quando o mundo virtual em que ela jogava foi desativado devido à falência da empresa que o gerenciava.

---

<sup>2</sup> Um trocadilho da língua inglesa com *Wii*, nome do vídeo game, e *Me*, equivalente ao pronome ‘eu’ em inglês. *Wii + Me = Mii*.

<sup>3</sup> *Role Playing* é o gênero de jogo que lida com a criatividade dos jogadores. São comumente jogos de mesa, cuja finalidade é interagir com outras pessoas por meio de personagens criados conceitualmente. O jogador atua como outra personalidade, dando-lhe as características que preferir.

Ela havia gastado muito tempo e dinheiro construindo seu paraíso virtual, e a melhor hora do dia para ela era quando podia desfrutá-lo, mas ele desapareceu do dia para a noite.

Os avatares podem se comunicar e interagir entre si, práticas que costumam acarretar em problemas na vida real. Muitos casamentos têm sido destruídos quando um dos cônjuges passa a sentir uma ligação fantasiosa por um avatar. Pessoas já se desfizeram de suas famílias para morarem com terceiros, que conheceram no mundo *online*.

Há um desses relatos na matéria “Avatares e Adultério no jogo *Second Life*: uma narrativa entre a traição no mundo digital e os rompimentos na vida real” [*Avatars and Second Life Adultery: A tale of online cheating and real-world heartbreak*], *The Telegraph*, 14 de novembro de 2008.

## JOGOS ONLINE JOGADOS EM LIGAÇÃO COM OUTROS JOGADORES

“Alguns estudos insinuam que os jogos virtuais tomam total controle da mente das crianças.”

“A vida virtual torna-se mais atrativa do que a real.”

Nada rouba mais o coração e mente dos jovens do que os jogos MMORPG (*massively multiplayer online role-playing games*).

Os jogos mais viciantes de 2015 foram: *Madden*, *Dota 2*, *Grand Theft Auto*, *Tetris*, *Candy Crush Saga* (a companhia foi estimada em 7,5 bilhões de dólares), *Minecraft*, *Everquest* (conhecido também como “jamais descanse”, “vício tipo *crack*”, trocadilhos referentes ao vício que o jogo proporciona), *The Sims* (o jogador tem controle onipotente sobre as personagens do jogo), *World of Warcraft* (chamado também de *World of War Crack*, trocadilho entre o vício do jogo e do crack), *Call of Duty* (os dois últimos títulos da saga foram jogados por mais de 100 milhões de jogadores), *Halo 3* (chamado também de Halo-droga), *Total War*, *Pong*, *Civilization*, *Diablo 3*, *Super Meat Boy*, *Team Fortress 2*, *Dark Souls 2*, *Counter Strike*, *Starcraft 2*, *Persona 4 Golden*, *Monster Hunter 3*, *Elder Scrolls*, *Angry Birds*, *Faster Than Light*, *Peggle*, *League of Legends*, *Civilization V*, *Pokemon*.

Mesmo em lugares afastados e pouco habitados como o Nepal, jogar jogos virtuais tem se tornado uma prática popular. O jornal Kathmandu Post (29 de agosto de 2015) publicou uma matéria sobre jogadores virtuais nepaleses sob o título “*By Their Bootstraps*”.<sup>4</sup> Os jogos virtuais começaram a se popularizar no Nepal em cafés com internet ao ano de 2010. O carnaval dos jogos digitais de 2015, patrocinado pela marca *Colors Mobile* e sediado no edifício *Civil Mall* em Nepal, reuniu 500 jogadores participantes de um campeonato de *Defense of the Ancients* (DOTA), um jogo que reúne diversos jogadores em batalhas *online*.

## ESPORTES NO MUNDO DA FANTASIA

A indústria de esportes no mundo da fantasia atrai mais de 51 milhões de participantes americanos e envolve dezenas de bilhões de dólares por ano. Os jogadores dessa modalidade gastam uma média de \$ 465 dólares por ano. Duas grandes empresas desse ramo, a *DraftKings* e a *FanDuel*, são estimadas em \$ 1 bilhão de dólares cada.

“Nesse ramo dos esportes, o participante cria seu próprio time ao escolher jogadores reais de times reais de segmentos do esporte no mundo real, como NBA, NFL ou Liga Inglesa.

À semelhança dos jogos no mundo real, os times desse universo fantasioso competem entre si e são classificados conforme o desempenho em tempo real dos integrantes” (“Os esportes no mundo da fantasia, hoje, valem como no mundo real: bilhões” [*Like the real game, fantasy sports now worth billions*], agência de notícias francesa, *AFP*, 28 de junho de 2015).

## QUADRINHOS DE FICÇÃO

Na Ásia, a cultura que gira em torno dos mangás roubou a imaginação de toda uma juventude. (Em japonês, *mangá*; na Coreia, *manhwa*; e na China, *manhua*). Já a palavra *anime* é usada para designar a animação dos mangás em programas de televisão e filmes.

O *mangá* sempre teve grande influência na cultura *pop* japonesa. Costuma-se dizer que você não conseguirá compreender o Japão moderna “sem, antes, entender o papel que o *mangá* exerce em sua sociedade”.

O *mangá* tornou-se uma indústria que movimenta dezenas de bilhões por ano, e que chegou até a Europa e a América.

O termo *mangá* abarca uma diversa gama de gêneros em quadrinho: sobre romance, super-heróis, super-heroínas, ficção científica, etc.

O *mangá* é popular dentro de diversos círculos da sociedade, entre eles as crianças, os estudantes, empresários e donas de casa.

---

<sup>4</sup> N. t.: uma provável referência ao livro “*By His Bootstraps*”, romance de ficção científica.



As histórias nos *mangás* costuma mesclar características e ambientes do mundo real com aspectos de universos irreais. Os personagens são pessoas normais que têm vidas escondidas por conta de superpoderes, robôs ou amigos alienígenas. O que não falta é feitiçaria (como reencarnação, troca de alma, etc.), além de muito conteúdo erótico e homossexual.

O *mangá* é uma saída para se escapar da realidade; o gênero tem sido chamado de “obsessão da cultura pop”. Os fãs têm o costume de se vestirem e atuarem feito os super-heróis dos quadrinhos. Eles também vão a eventos e convenções sobre esse mundo, tornando-se viciados.

Um adolescente de 13 anos escreveu dizendo o seguinte “eu estou com um problema. Sou viciado em computadores, e quando estou ao computador tudo que faço é assistir a animês e ler mangás; é nisso que estou extremamente viciado e passo várias noites acordado para ler e assistir” (*Anime and Manga Causing Sleep Deprivation* [“Animês e Mangás como Causa da Privação do Sono”]).

## ROMANCES DO GÊNERO LITERÁRIO FANTASIA

O romance em novelas dentro do gênero fantasia é o gênero literário de maior repercussão na América, arrecadando para si 55% das vendas no mercado editorial, e não só em inglês como também em outras noventa línguas.

A popularidade dos romances em novela explodiu na década de 70. As vendas chegaram as 40 milhões de cópias em 1976; em 2008, atingiram os 74 milhões de exemplares vendidos.

Muitos romances em novela apresentam conteúdo altamente erótico. Um exemplo atual é o livro “Cinquenta Tons de Cinza”, que chega a envolver o leitor mesmo com o sadomasoquismo. Esse tipo de leitura não tem espaço na vida cristã. “Mas a fornicação, e toda a impureza ou avareza, nem ainda se nomeie entre vós, como convém aos santos” (*Efésios 5:3*). “E não comuniquéis com as obras infrutuosas das trevas, mas antes condenai-as” (*Efésios 5:11*).

“Histórias romântica desse segmento foram escritas com o propósito de serem excitantes, e sinceramente não vejo muita diferença entre elas e a pornografia. Ainda que sejam mais puxadas para um estilo de “pornô leve”, mulheres se sentem muito mais estimuladas as lendo do que se estivessem assistindo a filmes pornográficos ao computador. No fim das contas, mulheres que devoram romance após romance não são lá muito diferentes do homem que passa noites inteiras assistindo a filmes pornográficos” (*Romance Novels: Dangerous, Harmless, or Just Fun?* [Novelas Românticas: Perigosas, Inofensivas ou Simplesmente Divertidas?], 16 de janeiro de 2012, <[www.tolovehonorandvacuum.com](http://www.tolovehonorandvacuum.com)>).

A Dra. Julia Slaterry salienta que existem semelhanças entre os processos que ocorrem em um homem quando ele assiste à pornografia e em uma mulher quando ela lê livros desse tipo.

“Enquanto no caso dos homens um elemento neuroquímico presente está relacionado à pornografia pelo sentido da visão, no da mulher o elemento é emocional ao lerem esses romances” (*Romance novels can become addictive* [Novelas românticas podem se tornar vícios], 30 de maio de 2011, <[KSL.com](http://KSL.com)>).

Ela tem se deparado com cada vez mais mulheres “diagnosticadas com vício em livros de romance”.

Mesmo os romances de faixa etária livre são problemáticos. Eles transportam o leitor a um mundo que não existe e, no caso, habitado por heroínas lindas e poderosas, fazendo com que homens “se apaixonem” por elas. Leituras como essa podem levar a pessoa ao vício num mundo de fantasia e transformá-la em alguém insatisfeita e descontente com o mundo real.

A Revista sobre Planejamento Familiar e Saúde Sexual (*Journal of Family Planning and Reproductive Health*), na Inglaterra, em 2011, lançaram uma reportagem afirmando que romances em novela “são a causa de divórcios, adultérios e gravidezes indesejadas”.

A autora Shaunti Feldhahn, sucesso em vendas, comenta o seguinte: “Alguns terapeutas de casais advertem que as mulheres podem ficar tão desequilibradas por conta do prazer que, distorcendo a realidade, esta literatura proporciona quanto os homens que ingerem a realidade distorcida que é a pornografia”.

O perigo de se começar com novelas inofensivas e romances cristãos para, então, gradativamente cair em leituras indevidas e perigosas é real, como no caso da literatura fantástica. É assim em qualquer área da vida.

“Conhecemos muitos cristãos adolescentes que devoraram todos os romances disponíveis na biblioteca da igreja, depois foram a bibliotecas públicas por mais e acabaram praticamente viciados em literaturas altamente fugazes” (*Romance Novels: Dangerous, Harmless, or Just Fun?* [Novelas Românticas: Perigosas, Inofensivas ou Simplesmente Divertidas?], 16 de janeiro de 2012, <[www.tolovehonorandvacuum.com](http://www.tolovehonorandvacuum.com)>).

## Por que Viver em uma Realidade Imaginária é Errado

Não digo que a ficção e a fantasia são completamente defeituosas.

Não estou dizendo que é errado ler um romance, assistir a um filme ou jogar vídeo-games, se estes forem inofensivos.

O que eu quero dizer é que há um perigo enorme no mundo da fantasia de hoje, conforme exposto acima; emboscadas aguardando para dar o bote e tragá-lo enquanto você o consome.

O que eu quero dizer é que o errado é **viver em uma realidade imaginária** ao invés de manter-se consciente no mundo real.

**E é errado pelos seguintes motivos:**

- A realidade é inescapável, e só pode ser evitada por um curto período. A alma de cada ser humano foi criada à imagem de Deus e todos terão de encarar o julgamento divino. “Entretenimento”<sup>5</sup> faz referência à distração, distrair-se, mas nem todo entretenimento do mundo, nem todas as distrações, fantasias, imaginações, álcool, drogas ou o que quer que seja mudarão o curso natural da alma humana, um dia encontrar-se com o Seu Criador. “E, como aos homens está ordenado morrerem uma vez, vindo depois disso o juízo (...)” (*Hebreus 9:27*).

- Viver em um universo imaginário poderá privar a alma de ser salva. Deus demonstra Seu amor para com os pecadores contritos (*João 3.16*), mas as chances de alguém ser salvo um dia acabam. É possível que a pessoa pereça, caso ela escolha viver uma vida de fantasias e imaginações nesta vida. Você não encontrará o Evangelho de Jesus Cristo em vídeo-games, na ficção científica, em mangás, na música pop, etc.

- Os mundos imaginários criados na fantasia da mente humana são vazios, vãos, quando comparados ao Deus verdadeira, à verdadeira salvação e à vida verdadeira que Ele criou e oferece.

“Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração, porque dele procedem as fontes da vida. Desvia de ti a falsidade da boca, e afasta de ti a perversidade dos lábios. Os teus olhos olhem para a frente, e as tuas pálpebras olhem direto diante de ti. Pondera a vereda de teus pés, e todos os teus caminhos sejam bem ordenados! Não declines nem para a direita nem para a esquerda; retira o teu pé do mal.”

\* \* \*

**IGREJA BATISTA REFORMADA DA PALAVRA**

**[www.igrejabatistareformada.org.br](http://www.igrejabatistareformada.org.br)**

Tradução: C. Turazzi

É permitido compartilhar este artigo, contanto que não seja alterado ou editado em seu conteúdo e formato e todas as partes, (incluso detalhes técnicos de origem e tradução) sejam mantidas.

---

<sup>5</sup> O autor faz uma análise etimológica a partir do inglês, “amusement”: a=none, muse=thinking”, isto é, literalmente “a=não, muse=pensar”.