

## QUANDO A VIOLÊNCIA VIRA ENTRETENIMENTO: UMA ANÁLISE DA CRESCENTE INSENSIBILIDADE SOCIAL SOB A ÓTICA DE JOGOS VORAZES.

Talita Cristina de Oliveira Souza<sup>1</sup>

Manoel Fábio Rodrigues<sup>2</sup>

### Resumo

O alto nível de violência tem afetado relações e formas de comunicação humanas, atingindo o ambiente escolar e formativo. Ela tem sido representada nas mais diversas formas de expressão artística, particularmente, o cinema. Em vista disso, procurou-se saber como futuros pedagogos concebem a violência a partir de uma obra cinematográfica. A pesquisa teve por objetivo, a partir da exibição do filme Jogos Vorazes, contribuir na reflexão sobre questões como a insensibilidade social, a reação de educadores frente a cenas que tratam o sofrimento do outro como entretenimento e sua visão sobre a violência. Para tanto a metodologia foi pautada em Sampirre e Bardin. Primeiramente foram realizados estudos bibliográficos pelos pesquisadores. Em seguida foi exibido o filme para uma turma do 5º período de pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), sendo aplicado ao final um questionário respondido por vinte e duas pessoas. Os dados indicaram que a maior parte conceitua a violência apenas como: física, verbal e psicológica. Ao relacionar a violência e o filme viu-se que as cenas que mais chamam a atenção são as de violência física, porém quando questionado se existem elementos ligados a realidade, a grande maioria elencou as cenas de violência estrutural. Portanto, os resultados mostram que o público pesquisado está mais propenso à sensibilidade quando se trata de violência física em despeito de outros tipos, além disso, apesar de ser citada como elemento visto na realidade, a violência estrutural não é lembrada quando se trata de conceituação ou incomodo pessoal.

**Palavras- chave:** Insensibilidade social; Entretenimento; Violência; Jogos Vorazes; Poder.

### INTRODUÇÃO

A espetacularização da morte é trazida em jogos vorazes primordialmente como uma forma de amedrontamento e para contenção de revoltas populares. Entretanto, a partir da leitura da trilogia em conjunto com o filme de 2012, é possível perceber que há na população da fictícia capital de panem, grande prazer em assistir o sofrimento alheio.

Na obra *The hunger games* (2008) da autora Susane Colins, Katniss Everdeen vive em um país chamado Panem, dominado por uma metrópole tecnologicamente avançada chamada

---

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)-  
[talitasouza321@gmail.com](mailto:talitasouza321@gmail.com).

<sup>2</sup> Professoro orientador: Mestre em Ensino, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)-  
[fabiouern@gmail.com](mailto:fabiouern@gmail.com).

Capital, que realiza anualmente os Jogos Vorazes, para que os doze distritos sempre se lembrem da revolta que aconteceu décadas atrás. Nesses Jogos, um garoto e uma garota, entre doze e dezoito anos, de cada um dos distritos do país são selecionados através de um sorteio chamado de "Colheita" para participar de uma batalha televisionada em uma arena na qual todos os tributos - como são chamados - devem lutar até a morte, onde apenas um sobreviverá e será o vitorioso. Nesse processo, as pessoas da capital, apostam, comemoram e festejam as mortes alheias com uma insensibilidade descomunal.

Apesar de ser apenas uma distopia, esse mundo trazido por Colins, capta nuances da realidade. A própria autora, afirmou em entrevista que sua inspiração para a obra surgiu quando assistia aos canais da televisão e em um canal ela observou cenas da guerra no Iraque, surgindo uma inquietação, o questionamento: quando foi que o sofrimento alheio, uma coisa tão terrível como a guerra, tornou-se entretenimento? Os gladiadores romanos também serviram de inspiração.

Observando essa perspectiva, a proposta dessa pesquisa é analisar, a partir da perspectiva de jogos vorazes (2012), a crescente demanda social por assistir o sofrimento humano, tratando-a como mero entretenimento. Foi pensado a partir do projeto: Quarta cinematográfica, em que são apresentados filmes com embasamento em livros para discussão posterior. Esse projeto é idealizado pelo Grupo de Pesquisa em literatura, tecnologias e novas linguagens da UERN.

A pesquisa será de cunho qualitativo e quantitativo, realizada a partir de análise bibliográfica pertinente ao tema. Utilização de um questionário aplicado na turma do 5º período de pedagogia da UERN, após a exibição do filme Jogos vorazes.

## **DESENVOLVIMENTO**

A insensibilidade social é um fenômeno que anda de mãos dadas com a midiaticização do sofrimento humano. A crescente onda da violência e da morte televisionada sugere que ver um ser humano causar dor a outro pode ser tratado como um show televisivo tão natural como um programa de comédia de domingo à tarde. Ben Bagdikian, um especialista em mídia, diz a receita utilizada pelas televisões para manter o máximo de atenção dos consumidores: violência e sexo. O sexo de forma um pouco mais implícita para não ferir os padrões de moralidade pública. Deixando a violência como principal ingrediente dos

programas e dos noticiários. A guerra de audiência estimula mais ainda o crescimento dos programas na categoria violência. (Sodré, 1994).

Tratar a morte como show, portanto, não está presente apenas em distopias como a de jogos vorazes. Essa é uma representação do que a sociedade moderna está se tornando: consumidores da tragédia alheia. Debord (2003, *apud* Libardi; Vilela, 2017) traz o conceito de visibilidade midiática da violência como espetáculo. Eles enfocam que a visibilidade mediada pelos meios de Comunicação de massa consagra um fetiche em poder “visualizar” tudo em todos, ou seja, um voyeurismo pelo outro. Esta lógica deflagra, sobretudo, na espetacularização da violência.

O espetáculo, compreendido na sua totalidade, é simultaneamente o resultado e o projeto do modo de produção existente. Ele não é um complemento ao mundo real, um adereço decorativo. É o coração da irrealidade da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares de informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto do entretenimento, o espetáculo constitui o modelo presente da vida socialmente dominante. Ele é a afirmação onipresente da escolha já feita na produção, e no seu corolário — o consumo. A forma e o conteúdo do espetáculo são a justificação total das condições e dos fins do sistema existente. O espetáculo é também a presença permanente desta justificação, enquanto ocupação principal do tempo vivido fora da produção moderna (DEBORD, 2003. P. 09).

Em jogos vorazes um dos principais personagens é o apresentador de televisão Caesar Flikeman, o personagem carismático que faz toda cobertura dos jogos, tanto no livro quanto no filme, dá um caráter muito realista de espetáculo, e seu discurso romântico para atos brutais concedem um meio de dar a algo horrível um cenário de normalidade. É o caso de programas policiais que trazem a ideia de que os casos violentos possam ser cobertos ao vivo, diante das câmeras e com o um apresentador polemico.

Esse carácter de noticiabilidade do fim da vida acompanhou toda a história do jornalismo, sendo critério de tratamento informativo de acidentes, catástrofes e crimes. À cobertura de tragédias e de guerras de grande amplitude junta-se um interesse particular pelo sofrimento e morte de figuras públicas (Oliveira, Madalena. S.D).

Mas o que se busca entender é justamente o carácter social insensível a respeito da dor do outro. Ver alguém morrer traz tantos expectadores, que a mídia trata a dor alheia como palco para aumentar sua audiência. Pode-se pensar que a culpa é essencialmente midiática, mas então, a audiência conquistada por tais programas a despeito de outro entretenimento, subtrai a ideia de espectador inocente. Como em casos em que acidentes ou mortes são transmitidos ao vivo pela internet por pessoas que, no local do ocorrido, ao invés de prestar algum socorro útil, preferem gravar uma live em uma rede social. Movendo-os de espectadores a produtores do espetáculo.

## Conceitos de violência

Antes de abordar a temática central, é preciso entender que a violência gratuita mediada parte de um conceito geral, de onde veem as demais teorias e classificações. Desse modo, Moderna (2016) traz o conceito de que a violência pode ser natural, aqui ninguém está livre, pois ela é própria de todos os seres humanos, ou artificial, aqui a violência é geralmente um excesso de força de uns sobre outros. A origem da palavra violência vem do latim, *violentia*, seria o ato de violar outros ou de se violar. Ainda segundo a mesma autora as características gerais do conceito de violência variam de acordo com tempo e o espaço, a partir do padrão cultural ou da época. “O conceito de violência é tão amplo que dificilmente as classificações abrangem todas as formas.” (MODERNA, 2016, P.8).

A partir desse conceito geral, é possível ver a abrangência do tema e quantas formas diferentes existem para violar o outro, e, além disso, o quanto elas são invisíveis aos olhos sociais. Entre as diversas formas de violência, pode-se mencionar a violência provocada e a gratuita, a objetiva e a subjetiva, a permanente e a transitória, a legítima e a ilegítima, a estrutural, a simbólica, entre outras. (MODERNA, 2016).

Segundo a OMS, o conceito de Violência se subdivide em três categorias maiores, que por sua vez também são subdivididas em conceitos específicos. A auto infligida que é subdividida em comportamento suicida e agressão auto infligida. A Violência interpessoal que divide-se em duas subcategorias: violência de família e de parceiros íntimos, ou seja, violência geralmente entre membros da família ou entre parceiros íntimos; violência na comunidade, ou seja, violência entre indivíduos sem relação pessoal, que podem ou não se conhecerem. O primeiro grupo inclui formas de violência tais como abuso infantil, violência doméstica e contra o idoso. O segundo grupo pode ser estupro por desconhecidos e violência em instituições como escolas, locais de trabalho, prisões e asilos. Violência coletiva, também conhecida por Estrutural, essa é dividida em violência social, política e econômica.

As subcategorias da violência coletiva sugerem possíveis motivos para a violência cometida por grandes grupos ou por países. A violência coletiva cometida com o fim de realizar um plano específico de ação social inclui, por exemplo, crimes carregados de ódio, praticados por grupos organizados, atos terroristas e violência de hordas. A violência política inclui a guerra e conflitos violentos a ela relacionados, violência do estado e atos semelhantes praticados por grandes grupos. A violência econômica inclui ataques de grandes grupos motivados pelo lucro econômico, tais como ataques realizados com o propósito de desintegrar a atividade econômica, impedindo o acesso aos serviços essenciais, ou criando divisão e fragmentação econômica. É certo que os atos praticados por grandes grupos podem ter motivação múltipla (KRUG E DAHLBERG, 2007, p.1166).

## A Violência, a mídia e o cinema.

Quando se trata de veículos de comunicação e entretenimento, o que está em pauta é a atenção do telespectador. Sabendo disso, os veículos desejam, todos os dias, capturar, os números mais altos da audiência. Na verdade, o que a mídia deseja é conquistar os olhos e os ouvidos das pessoas para vendê-los aos anunciantes. O comércio é ponto chave do problema, porque a morte e a violência são em certa medida, produtos, e ainda mais, são produtos extremamente ventáveis.

Por isso, Almeida (2010) compreende que a mídia gosta da violência, já que desperta a paixão. Para ela, o público acorda, dispõe-se à curiosidade e ao conhecimento, depois de algumas doses de sustos. Isso explica, em geral, por que o jornalismo e a ficção trazem esses lados obscuros da vida com tanto afinco.

O cinema também ocupa um lugar de destaque quando se trata de comércio da violência em recursos audiovisuais, Almeida mostra bem:

Dizem os cineastas, os autores e os dramaturgos, que sua missão é imitar a vida como ela é. No desfrute de suas obras, os indivíduos naturalmente mais violentos fazem, nas salas escuras de cinema, catarse. Esse efeito, diz a literatura, é uma das consequências positivas da violência ficcional. O outro resultado, este negativo, é o mimetismo social. Não raro, jovens, já atormentados e estimulados, atuam e repetem o que veem. Fuzilam colegas e professores nas escolas e universidades. Articulam-se em gangs. Aprendem técnicas de assalto a bancos. Acreditam na moral da história de que o crime compensa (ALMEIDA, 2010, P.139).

## **METODOLOGIA**

A base metodológica foi pautada em Hernandes Sampieri; Fernandez Collado; Baptista Lucio (2013) e em elementos de análise de conteúdo de Bardin (1977). Em primeiro momento foi feita uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico, por meio de referenciais teóricos, buscando elencar conceitos fundamentais e a fomentação do tema. A partir destes estudos foi construído um questionário com 04 (quatro) perguntas, visando conhecer os conceitos e visões de futuros educadores sobre o assunto tema desse trabalho.

O questionário foi aplicado junto a alunos da graduação 5º período – Noturno, do curso de pedagogia da Universidade Estadual do Rio Grande do norte (UERN). No dia em questão foi avisado previamente que seria exibido um filme e aplicado um questionário ao final. Porém, não foi dito o tema da pesquisa para não influenciar os resultados. Exibiu-se o filme, foram entregues os questionário, sendo estes recolhidos logo em seguida.

O processo de análise dos questionários se pauta em pesquisas quantitativas e qualitativas, sendo as repostas examinadas a partir de elementos de análise de conteúdo de Bardin (1977), a partir da elaboração de categorias e passando, também, por um tratamento estatístico percentual.

## RESULTADOS E DISCURSÕES

Os questionários foram aplicados em uma turma do 5 período do curso de pedagogia da UERN, logo após a exibição do filme Jogos vorazes. Vinte e duas pessoas responderam o questionário com quatro questões. 68,18% das pessoas estão entre os 20 e 30 anos, cursando a primeira graduação e são do sexo feminino.

Em primeiro lugar foi questionado como eles conceituavam a violência, as respostas obtidas foram sintetizadas em cinco categorias essenciais: aqueles que propuseram a violência apenas como ato físico, aqueles que a consideram uma expressão de sentimento, aqueles que a propõem como algo que atua física ou Moralmente, aqueles que abrangem para algo Físico, Verbal ou psicológico e aqueles que não conseguiram definir de forma compreensível.

Quadro 1: Conceitos de Violência

Ato físico	Expressão de sentimento	Física, verbal e psicológica	Física e moral	Não conseguiu definir
9,09%	31,81%	36,3%	13,63%	9,09%

Fonte: Autoria Própria

Aqui percebeu-se que a maior parte dos pesquisados demonstra não reconhecer os diversos conceitos de violência, tratando de modo generalizado ou enquadrando em categorias específicas, exemplos disso são o C7 que coloca a violência como “*Agressão física, verbal ou psicológica que uma pessoa comete contra outra*”, ou C14 “*todo gesto, ato ou palavra que cause agressão física, verbal ou psicológica, e que cause danos ao próximo*”. A expressão de sentimento foi uma categoria que trouxe respostas um pouco mais abrangentes como C6 que conceituou como “*qualquer coisa que faz alguém sofrer*”.

Na questão dois foi perguntado se consideravam o filme violento, e caso a resposta fosse positiva pediu-se para citar duas cenas consideradas violentas, caso a resposta fosse negativa pediu-se para explicar o porquê. Aqui 86% das pessoas caracterizaram o filme como violento. As cenas citadas foram classificadas pela análise em duas partes as cenas de violência física e morte ou violência simbólica e outro tipo não especificado. A tabela foi feita a partir das pessoas que sim, acharam o filme violento.

Quadro 2: Tipos de violência no filme

<b>Cena de violência física e morte</b>	<b>Cena de violência simbólica</b>
68,4%	31,57%

Fonte: Autoria Própria

Desse modo, foi possível ver que a maioria desse grupo de graduandos veem como cena violenta apenas as que possuem algum tipo de agressão física, em detrimento de outras, como na resposta de C1, que colocou “*Cena um: morte de menininha do distrito 1, Cena dois : cena inicial onde todos morem*”, listando morte nas duas cenas. É importante salientar que a cena mais citada é a cena da morte de uma criança. Apenas 13,63% respondeu que o filme não era violento, onde um interpretou que era uma questão de “*sobrevivência*”, os outros colocaram como algo que não poderia ser relacionado com a realidade, pois era apenas ficção, como C19 que afirma: “*Se tomarmos como ponto de partida a idade mínima ou público a que a produção fílmica foi trabalhada podemos afirmar que os espectadores estão habilitados com tais filmes*”.

A questão três trouxe a seguinte pergunta: Alguma cena no filme lhe causou incomodo, fez você se sentir mal? Se sim qual cena? Do total 77,27% respondeu que sim, houve incomodo. Destes, a análise das respostas levou a duas classificações de cena, os que citaram cenas de violência física e morte, e os que listaram outro tipo ou não especificaram.

Quadro 3: Cenas que causaram incômodo

<b>Violência física e morte</b>	<b>Outro tipo ou não especificou</b>
76,47%	23,52%

Fonte: Autoria Própria

É possível ver um padrão de respostas em que as cenas de violência física estão sempre presente, causando sensibilidade quando o quesito é agressão física. A morte em específico é bastante citada nas respostas dessa questão, principalmente a morte do personagem Cato, cuja cena é muito explícita, e a morte da criança chamada de Rue. É interessante ressaltar que houve um caso cuja resposta trouxe as duas categorias, citando a violência física e outro tipo de violência, C14 diz: “*Aas cenas que passavam as crianças sendo mortas, também me incomodou o fato de eles terem de mudar seus valores para conseguir patrocínio para sobreviver*”. 22,72% respondeu que nenhuma cena causou incomodo.

Por fim, foi questionado se era possível ver elementos da realidade em Jogos vorazes, e se sim que fosse citado algum. Aqui 100% responderam que sim, desse total as cenas citadas

foram analisadas e divididas em três categorias: violência física, violência estrutural, outros tipos ou não especificou.

Quadro 3: Relação violência, filme e realidade

<b>Violência física</b>	<b>Violência estrutural</b>	<b>Outros tipos ou não especificou</b>
13,63%	68,18%	18,18%

Fonte: Autoria Própria

A partir da análise desses dados, nota-se que a violência estrutural é percebida pelos graduandos pesquisados como um tipo de violência, apesar de não ter sido lembrada como conceito ou como uma cena que incomode na maior parte das respostas. Mas quando relacionado o filme com a realidade o que mais chamou a atenção dos pesquisados foi realmente esse tipo. Um exemplo de resposta é C15, que fala das relações de poder encontradas na violência estrutural quando afirma: *“principalmente com relação a politica, onde os que estão no poder querem permanecer no poder e fazem isso usando os menos favorecidos”*. Logo depois, estão aqueles que citaram tipos diferentes de violência, como C11 que fala sobre a violência midiática *“as pessoas que organizam os jogos que não se importam com a dor alheia e sim com o sucesso”*. A violência física mais uma vez foi trazida de forma solo, dessa vez pela minoria, C1 fala que elementos do filme vistos na realidade são *“sangue frio em mortes violentas”*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A insensibilidade pode ser analisada a partir de muitas visões. Aqui observamos a crescente demanda pela violência nos meios de comunicação e mídia, mais especificamente o cinema. Viu-se que cenas que trazem o sofrimento alheio abertamente, estão cada vez mais presentes na tv, sejam em filmes, jornais ou outro meio midiático, pois o telespectador oferece a audiência e as empresas de entretenimento por sua vez repassam o produto mais requerido. Mas essa violência gratuita é por vezes tão natural que as pessoas não a percebem, pelo menos não em sua totalidade, os conceitos e formas de violência são extensos, e todos são amplamente expostos pela mídia e meios de comunicação.

No filme aqui explanado existe não só a violência física, mas também a simbólica, a estrutural, a psicológica, a moral e a patrimonial. O filme faz críticas expressivas a violência estrutural, quando se refere a um cenário em que uma estrutura social perpetua a

desigualdade, causando sofrimento. Entretanto, os alunos de pedagogia pesquisados não trouxeram uma sensibilidade maior para a violência além da física, sensibilizando-se com as mortes, principalmente da criança trazida no filme. Apesar disso, na relação com a realidade, foi possível identificar a violência estrutural retratada, portanto, percebe-se que os pesquisados conseguem identificar os outros tipos de violência retratados no filme, mas não as concebem como conceito de violência ou cenas que causam incomodo pessoal.

Os futuros pedagogos estão inseridos em um mundo que oferece uma grande demanda comunicativa por todos os lados, seus futuros alunos estão inseridos nele também. o que se espera é que, enquanto professores e educadores, possam gerar uma reflexão acerca de tal tema. Ser sensível não significa fechar os olhos e nunca mais ir ao cinema, é ver e saber reconhecer o que é representado e exposto, qual conceito de violência é retratada e acima de tudo que o sofrimento do outro não é um reality show.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977
- COLLINS, Susane. **Jogos vorazes**. Rocco, 2010.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Edição Brasil: Projeto periferia, 2003.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto; FERNÁNDEZ CALLADO, Carlos; BAPTISTA LUCIO, María del Pilar. **Metodologia de pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013
- LIBARDI, Guilherme; VILELA, Mateus. **A pós-modernidade está quebrada: Violência e espetacularização em Black Mirror**. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba, 2017.
- OLIVEIRA, Madalena. **Olhando a morte dos outros**. Universidade do Minho. Livro de actas – 4º SOPCOM, 2005. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/37198>.
- SODRÉ, Muniz. **Sociedade, Mídia e Violência**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- DAHLBERG, Linda; KRUG, Etienne G. **Violência: um problema global de saúde pública**. Ciência & Saúde Coletiva, 11(Sup): Páginas-1163-1178, 2007.