

Pelas vias do consumo, a juventude estabeleceu seu lugar na sociedade, tanto pelo seu papel de consumidor, quanto de influenciador. A juvenalização da vida cotidiana expande a ideia de juventude para todas as faixas etárias, e consome-se, simbolicamente, seus valores, suas práticas e, objetivamente, os bens materiais a ele relacionados.

Marcelo Maia Vinagre Mocarzel
Cláudia da Silva Pereira

Revolução, entretenimento e juventude em “Jogos Vorazes”: das representações culturais e midiáticas às metáforas da contemporaneidade

*Revolution, entertainment and youth
in “The Hunger Games”:
from the cultural and media representations to
the metaphors of contemporaneity*

<http://dx.doi.org/10.18316/2237-8049.2016.8>

MARCELO MAIA VINAGRE MOCARZEL*
CLÁUDIA DA SILVA PEREIRA**

Resumo

O livro “Jogos Vorazes” foi originalmente publicado nos Estados Unidos, em 2008, e lançado no Brasil em 2010. As duas questões centrais que norteiam este artigo são que (1) a mídia tomou a noção de juventude como metáfora de revolução, sem afirmar-se, com isso, que tal referência tenha sido criada por ela, e (2) a juventude passa a ser metáfora de entretenimento, e não apenas aquela que se entretém e se diverte. O presente artigo, portanto, busca analisar esta trilogia como uma possível representação social da juventude a partir do que dela se reveste, ou seja, revolução e entretenimento.

Palavras-chave: Juventude. Representações Sociais. Revolução. Entretenimento.

*Doutorando em Comunicação (PUC-Rio). Professor da Universidade Federal Fluminense; Email: marcelomocarzel@gmail.com

** Doutora em Antropologia Cultural (IFICS/UFRJ). Professora do Programa de Pós-graduação em Comunicação da PUC-Rio. Doutora em Antropologia Cultural (IFICS/UFRJ). Professora do Programa de Pós-graduação em Comunicação da PUC-Rio; Email: caupereira@gmail.com

Abstract

"The Hunger Games" was originally published in United States in 2008, and launched in Brazil in 2010. The two central questions that support this article are that (1) the media took the notion of youth as a metaphor of revolution, without saying, from this, that such reference has been created by it and (2) youth becomes a metaphor of entertainment, and not only that one which entertains itself and has fun. This work, therefore, aims to analyze this trilogy as a possible social representation of youth from what is overlaid by it, i.e., revolution and entertainment.

Keywords: Youth. Social Representations. Revolution. Entertainment.

1. Introdução

As duas questões centrais que norteiam este artigo estão fundamentadas, primeiro, na afirmação de que a mídia tomou a noção de juventude como metáfora de revolução, sem afirmar-se, com isso, que tal referência tenha sido criada por ela. Novamente, evidencia-se, aqui, o caráter dinâmico da construção das ideias a partir da interlocução entre diferentes espaços – o público, o privado, o institucional, o científico, entre outros. Sabe-se que, antes mesmo da consolidação dos meios de comunicação de massa, desde fins do século XVIII, já se reconhecia, no vigor juvenil, o espírito revolucionário (SAVAGE, 2009).

Mas foi o cinema, depois a televisão, sem mencionar jornais e revistas, que sedimentaram um imaginário favorável a tal aproximação. A segunda questão sustenta-se na premissa de que, na sociedade moderno-contemporânea, o que antes era lazer e diversão como prática privilegiada da juventude transforma-se em entretenimento, e, como produto cultural, coloca-se como algo a ser consumido – porém, por força das representações sociais que o colocam como prática de uma dada faixa etária, acaba por incorporá-la como parte indissolúvel. Em outras palavras, a juventude passa a ser, também, metáfora de entretenimento, e não apenas aquela que se entretém e se diverte.

Para refletir sobre estas duas questões, objetiva-se, com o presente trabalho, analisar a trilogia "Jogos Vorazes" como uma possível representação social da juventude a partir do que dela se reveste, ou seja, a revolução e o entretenimento. Antes, porém, é fundamental compreender a relação prévia que se estreita entre os jovens e a mídia.

É sobretudo nas sociedades ocidentais que se reservam espaços de centralidade aos jovens, processo que se intensificou, principalmente, em meados dos anos 1950, com a consolidação da cultura de massa. A internacionalização da música e do cinema norte-americanos, invocando a transgressão e a rebeldia como marcas definitivas da juventude, incrementou um mercado consumidor que rapidamente se expandiu pela América do Sul e Europa, num primeiro momento, e depois para os países asiáticos (MORIN, 2009).

Multiplicam-se as pesquisas acadêmicas e de mercado, voltadas para a

compreensão da visão de mundo, dos valores, dos gostos e das modas de uma população de 51 milhões de brasileiros que vivem a faixa etária dos 15 aos 29 anos, considerando, para tanto, o que convencionou o Estatuto da Juventude¹. Pelas vias do consumo, a juventude estabeleceu seu lugar na sociedade, tanto pelo seu papel de consumidor, quanto de influenciador. A juvenalização da vida cotidiana expande a ideia de juventude para todas as faixas etárias, e consome-se, simbolicamente, seus valores, suas práticas e, objetivamente, os bens materiais a ele relacionados.

De acordo com pesquisa do Ibope, são 15,3 milhões de jovens de 20 a 29 anos no Brasil². Enquanto a taxa de desocupação total nas regiões metropolitanas brasileiras é de 5,8%, em maio de 2013, a que se refere a jovens de 16 a 24 anos é de 14,6%, ou seja, mais do que o dobro³. Na União Europeia, no mesmo período, emerge a “geração perdida”, em que mais da metade das pessoas com menos de 25 anos da Grécia, Espanha, Itália e Portugal encontra-se desempregada⁴. Também no cenário político, os jovens brasileiros parecem estar à margem: em pesquisa realizada em 2007, apenas 4,52% dos eleitores filiados a partidos políticos têm entre 16 e 24 anos⁵; ou seja, intensifica-se o abismo que se abre entre a juventude e a política tradicional; mais ainda, entre a juventude e o exercício do poder. Por outro lado, o consumo e o entretenimento acolhem e incluem os jovens, promovendo um sentimento de pertencimento e identidade cultural necessários para que se constituam, afinal, em um grupo reconhecido e legitimado socialmente.

A trilogia “Jogos Vorazes” (*The Hunger Games*, 2008), de autoria da norte-americana Suzanne Collins, foi originalmente publicada nos Estados Unidos, em 2008, e lançada no Brasil em 2010. Os livros são narrados na primeira pessoa pela protagonista, a jovem pobre Katniss Everdeen. A história se passa em um tempo futuro em Panem, um país dividido em 12 distritos e a Capital, que controla tudo com sua força econômica e tecnológica. Após conter uma rebelião dos distritos, a Capital criou os “Jogos Vorazes”, uma espécie de jogo / reality show / massacre, que serve para, anualmente, trazer à memória da população o erro que foi revoltar-se contra o poder central. A cada ano, um jovem e uma jovem (entre doze e dezoito anos) de cada distrito são sorteados para participarem dos jogos. Estes sorteados são chamados tributos e são enviados para a arena de combate. A regra do jogo é simples: o último sobrevivente é o vencedor e qualquer meio pode ser usado para se chegar ao objetivo final. A história começa quando a irmã mais nova de

¹ O Estatuto da Juventude foi sancionado pela presidente Dilma Rousseff no dia 5 de agosto de 2013, depois de tramitar pelo Senado Federal por 9 anos. De acordo com ele, a juventude é a faixa etária que vai dos 15 aos 29 anos de idade. Fonte: Jovens apontam avanço no Estatuto da Juventude. Revista Exame. Disponível em <http://exame.abril.com.br>. Acessado em 29/08/2013.

² Fonte: http://www4.ibope.com.br/download/geracoes%20y_e_z_divulgacao.pdf. Acessado em 29/06/2013.

³ Fonte: http://www.fipe.org.br/publicacoes/downloads/bif/2013/7_6-10-empr.pdf. Acessado em 29/06/2013.

⁴ Fonte: <http://br.reuters.com/article/topNews/idBRSPE92A01820130311>. Acessado em 29/06/2013.

⁵ Fonte: <http://www.jb.com.br/pais/noticias/2007/02/28/no-brasil-43-dos-filiados-a-partidos-politicos-sao-mulheres/>. Acessado em 29/06/2013.

Katniss é sorteada e ela se oferece em seu lugar.

Estima-se que a trilogia já tenha vendido mais de 100 milhões de livros ao redor do mundo. Há alguns anos a gigante americana Amazon declarou que “Jogos Vorazes” é a série mais vendida da história da empresa, superando o reinado de mais de uma década da saga “Harry Potter”⁶. A adaptação para o cinema dos dois primeiros volumes gerou quase 2 bilhões de dólares de arrecadação, colocando-os na lista dos maiores sucessos de público da história do cinema.

2. Representações sociais da juventude

Alguns estudos do campo da Comunicação que, com maior ou menor densidade, se voltam para a análise das representações sociais, tendem a uma abordagem interpretativa. Nada de errado até aqui, considerando que, por princípio, o cientista social é, antes de tudo, o sujeito que observa, descreve e interpreta as sociedades. Clifford Geertz (1989), com sua “interpretação das culturas”, nos apresentou a uma nova abordagem antropológica de um outro ponto de vista, qual seja, o do nativo. Isso, porém, sem desprezar o caráter subjetivo do observador. Pierre Bourdieu (BOURDIEU; CHAMBOREDON; PASSERON, 1999) levantou importantes questões sobre o ofício do etnógrafo e discutiu a necessidade de se exercitar sempre a “reflexividade científica”. A interpretação é, portanto, característica inerente às ciências sociais de um modo geral.

O problema que se apresenta aqui é outro. Novamente, invoca-se à “reflexividade científica” de Bourdieu, Chamboredon e Passeron (1999) – exercício permanente do distanciamento do objeto de estudo e afirmação do lugar neutro do observador - para sublinhar os riscos aos quais, como autores, nos submetemos diante da enorme tentação que se coloca: a do abandono da teoria e a posse ilegítima de uma leviana liberdade interpretativa. Em nome da cientificidade, sobretudo, é pertinente que se aponte a que se refere o fenômeno das representações sociais, para que, então, se estabeleçam relações com a comunicação e os estudos sobre a juventude.

Quando aqui se faz referência ao “fenômeno das representações sociais”⁷, está-se invocando, por definição, a teoria que baliza este estudo, entre outras possíveis a serem acessadas, que procuram construir um conhecimento sobre o tema em questão. Trata-se da teoria, segundo Serge Moscovici (2011), para quem, com efeito, as representações sociais – imagens, construções coletivas, classe geral de ideias e crenças - são um “fenômeno”, e não um “conceito”. O que tal definição delinea é uma das divergências deste autor, referência no campo da Psicologia Social, para com aquele que o inspira, Émile Durkheim, que oferece sua contribuição seminal à Sociologia quando cria os conceitos de “representação individual” e “representação coletiva”

⁶ Fonte: <http://exame.abril.com.br/negocios/noticias/jogos-vorazes-bate-recorde-de-harry-potter-na-amazon>. Acessado em 14/07/14. .

⁷ Grifo dos autores.

(DURKHEIM, 1970). Sendo *fenômeno* – produto e efeito da interação social - pressupõe uma dinâmica que carece na ideia de *conceito* – imposição estática e coercitiva. Moscovici (2011) assume que:

Pessoas e grupos criam representações no decurso da comunicação e da cooperação. Representações, obviamente, não são criadas por um indivíduo isoladamente. Uma vez criadas, contudo, elas adquirem vida própria, circulam, se encontram, se atraem e se repelem e dão oportunidade ao nascimento de novas representações, enquanto velhas representações morrem. Como consequência disso, para se compreender e explicar uma representação, é necessário começar com aquela, ou aquelas, das quais ela nasceu (Ibid., p. 41).

Ao propor a necessidade de se buscar a representação original - se assim podemos nos referir -, aquela que deu origem a todas as outras, o autor baseia-se na afirmação de que as representações sociais procuram “tornar familiar algo não familiar, ou a própria familiaridade” (MOSCOVICI, 2011, p. 54). Para ele, há “universos consensuais” que conferem uma espécie de segurança e harmonia no plano das ideias e do conhecimento, que se consolidam com a repetição de situações, gestos e ideias, em que “o passado sobre o presente, a resposta sobre o estímulo, e as imagens sobre a “realidade” (Ibid., p. 55).

A teoria de Moscovici motiva a busca por esta espécie de “elo perdido”, aquele que une o não-familiar ao familiar - deste ambiente consensual em que habitam as representações sociais, inclusive aquelas que conformam o que entendemos por “juventude”. Assume-se, evidentemente, que não há “um” contexto em que se cria a familiaridade. Trata-se de um processo, longo e complexo, e é ingênuo acreditar que se poderá fazer revelar o “momento exato em que ela emerge na esfera social”. Particularmente com relação ao objeto desta pesquisa, a noção de juventude em seu sentido mais amplo, é problemático acreditar que já houve contextos sociais, um que fosse, que prescindisse de sua existência.

No entanto, é possível afirmar que está datada a criação da cultura de massa. A contribuição de Moscovici, enfim, está, principalmente, na perspectiva de uma representação social que se constrói coletivamente, a partir de diferentes espaços do mundo cotidiano, inclusive o midiático, cimentando o social, reafirmando a força da memória, buscando a familiaridade e estimulada pelo momento mesmo em que a não familiaridade insurge-se, ainda que momentaneamente, contra o que está posto – para, em seguida, ser modificada, aproximada, identificada e, finalmente, vencida por força da necessidade de um universo consensual.

[...] ao ocorrer uma brecha ou uma rachadura no que é geralmente percebido como normal, nossas mentes curem

a ferida e consertem por dentro o que se deu por fora. Tal processo nos confirma e nos conforta; restabelece um sentido de continuidade no grupo ou no indivíduo ameaçado com descontinuidade e falta de sentido (MOSCOVICI, 2011, p. 59).

Pela mídia, sobretudo, emergem esses processos de “cura” ou, de outro modo, de “rachadura”. Pelas lentes que aqui se aplicam, o que ameaça é a força transgressora dos jovens: antes, deve-se perguntar, desde quando ela é transgressora? Por que cabe aos jovens a licença para fazerem irromper as rupturas e rachaduras? Qual é, enfim, a relação de forças que se estabelece entre a cultura midiática e a cultura juvenil, a partir da abordagem moscoviciana das representações sociais?

2.1. Indiferença e sedução: o jogo da mídia com a juventude

A existência de uma cultura juvenil passa a demandar uma indústria cultural com protagonistas que reflitam os valores desejados: a força física, a coragem de enfrentar riscos acompanhada de uma sutil segurança, beleza, certo desrespeito às regras em nome de um objetivo maior, um hedonismo imediatista, entre tantos outros. O jovem, principalmente aquele que não consegue colocar em prática tais valores na sua vida, precisa de heróis ficcionais ou reais que deem conta dessas lacunas e levem aventura ao cotidiano.

Esta sociedade guiada por estes valores requer um novo modelo de homem. O novo modelo de homem, segundo Morin (2011, p. 145), busca “sua autorrealização através do amor, do bem-estar, da vida privada. É o homem e a mulher que não querem envelhecer, que querem ficar sempre jovens [...]”. O novo modelo de homem idealiza a juventude no presente, para ele “a velhice está desvalorizada” e “a idade adulta se rejuvenesce” (Ibid., p. 148).

Em “Jogos Vorazes”, apesar de se tratar de uma outra sociedade em um outro tempo, pode-se fazer um paralelo sobre o papel da juventude. Cada distrito se comporta como uma colônia, explorada pela Capital em todos os sentidos. Os jovens (e crianças) são trabalhadores, dentro de uma lógica produtivista. E não é coincidência o fato de os tributos serem escolhidos entre doze e dezesseis anos: para que os jogos funcionem, os escolhidos precisam transitar entre a indiferença e a sedução.

A sedução, para Baudrillard (1992), é o que desloca o sentido do discurso, é o desvio que permite a flutuação dos signos. Por isso, após as escolhas dos tributos, há um ritual de apresentação, voltado para a sedução. Entrevistas, desfiles, escolha de figurinos impactantes, demonstrações de força e habilidades bélicas; tudo isso é parte do momento de conquista de popularidade perante os espectadores e de convencimento dos patrocinadores: ter algum patrocinador significa, muitas vezes, sobreviver. E como a sedução é fortuita, nada garante que todo o esforço será recompensado.

A indiferença é marcada por um discurso economicista, que separa a sociedade em classes e confere diferentes valores sociais a cada segmento. Os distritos são periféricos e possuem uma relação com a Capital que lembra o nosso período colonial: há uma relação unilateral e utilitária, em que o distrito é explorado em suas riquezas produtivas e em sua força de trabalho, e a contrapartida da Capital é garantir a lei e a ordem, mesmo que contra a vontade dos moradores. Há um poder disciplinar advindo do centro que busca produzir sujeitos úteis (FOUCAULT, 2007). Para a Capital, aqueles jovens ainda não são sujeitos úteis, tanto por sua posição social quanto por sua idade, o que possibilita a indiferença diante das mortes ao longo dos Jogos: são pobres coitados que tiveram uma oportunidade de vencer, mas desperdiçaram não sobrevivendo. Por outro lado, oferecem a sedução através da jovialidade de seus corpos e o frescor da beleza inerente à fase da vida que vivenciam.

De acordo com Rocha e Pereira (2009, p. 56), há seis grandes chaves de análise da adolescência. “Dois eixos estruturais – ambivalência e fragmentação – se articulam a quatro valores – afetividade, autenticidade, gregarismo e questionamento [...]”. A ambivalência é formada por condições próprias da faixa etária: “ser solicitado a desempenhar, a um só tempo, o papel de criança e adulto” (Ibid., p. 40); “a experiência das dúvidas e certezas”; “a descoberta da incoerência dos discursos” (Ibid., p. 41); “esses poderes e, ao mesmo tempo, os perigos neles contidos” (Ibid., p. 42). Ou seja, o adolescente é assolado por contradições neste período, que desempenham papel fundamental em sua formação. A fragmentação se revela quando o adolescente vive “o que se pode chamar de uma cultura pós-moderna”; “a fragmentação intelectual” (Ibid., p. 43); “a superficialidade de comprometimentos”; “a ideia de compatibilizar diferenças” (Ibid., p. 44); e “se movimentam entre universos simbólicos distintos” (Ibid., p. 45).

Em “Jogos Vorazes”, a fragmentação e a ambivalência ficam claras na constituição dos personagens: há um paralelo constante entre segurança e insegurança, medo e coragem, força e fragilidade, individualismo e coletividade, poder e sedução, amor e ódio, contestação e obediência. Os personagens transitam entre esses valores, fazendo com que suas construções sejam complexas e deixem para trás qualquer sombra de maniqueísmo.

Uma heroína, ao mesmo tempo que salva diversas vidas, é capaz de matar para salvar a si própria; ao mesmo tempo que é fiel aos seus princípios, é capaz de mentir forjando um amor para se proteger.

A trama filosófica de “Jogos Vorazes” ultrapassa o perfil distintivo entre bem e mal, entre certo e errado, e passa a relativizar valores em uma sociedade marcada pela espetacularização da violência.

2.2. Juventude, metáfora de revolução

As revoltas estudantis de 1968 podem ser um ponto de partida para a compreensão, a partir de Moscovici, dos fatos que, por sua não familiaridade,

suscitaram as representações sociais da noção de juventude como metáfora da revolução, tais quais as entendemos hoje. Outra perspectiva que também permitiria esta discussão é a que propõe Passerini (1996), ao analisar a juventude como “metáfora de mudança” na propaganda fascista e hitlerista, que se sustentava na força e no vigor juvenis, e depois na cultura norte-americana do pós-guerra. A ideia de “revolução”, no entanto, parece mais próxima da narrativa de “Jogos Vorazes”, objeto deste artigo.

Naquele final da década de 1960, na França e em outros países do mundo, novos acontecimentos levavam às ruas atores que, antes, não se faziam notar na esfera política e social mundial. No Brasil, não foi diferente. Através da interação entre pessoas e grupos, do cotidiano das trocas, e também dos discursos da mídia, entre outros agentes, todos, enfim, colaboraram para que aqueles estudantes que alarmaram a ordem estabelecida, e que, por um momento, não eram identificados como parte da juventude que até então se fazia conhecer, passassem a habitar o tão necessário “universo consensual” (MOSCOVICI, 2011) das sociedades. Era preciso, então, que, rapidamente, se enquadrassem aqueles jovens dentro de um repertório dado, historicamente repetido. O modo mais imediatista era encontrar, em suas ações, manifestações relacionadas ao momento, digamos, hormonal e psicológico, decorrentes da fase biológica da vida pela qual passavam. Pois que já se reconhecia, nos adolescentes e jovens, uma forte tendência a atitudes impensadas e arriscadas, reações “naturais” às mudanças que aconteciam em seus corpos.

Com o tempo, os estudantes rebeldes de 1968 passaram a figurar entre diversos tipos possíveis de juventude e a fazer parte, portanto, do “ambiente consensual” (Ibid.) das sociedades modernas ocidentais daquele contexto. Nos anos 1980, e depois nos anos 2000, por consequência, os movimentos sociais protagonizados pelos jovens também precisavam ser “familiarizados”; e o modelo reconhecido de juventude rebelde anterior àqueles era o de 1968, o que levou às representações sociais que dele os aproximavam ou distanciavam, comparativamente.

Eric Hobsbawm (2013), ao tratar da “revolução social” do período entre 1945 a 1990, em seu “breve século XX”, aponta o esvaziamento do campo no pós-guerra e, conseqüentemente, o surgimento de um “novo fator na cultura e na política” das grandes cidades industrializadas, subitamente povoadas pela migração dos camponeses, dentre eles, “massas de rapazes e moças e seus professores, contadas aos milhões ou pelo menos centenas de milhares em todos os Estados, a não ser nos muito pequenos atrasados, e concentradas em *campi* ou “cidades universitárias” grandes e muitas vezes isolados” (Ibid., p. 292). Eram, segundo Hobsbawm, milhões de jovens que, de repente, foram “despejados nas universidades e instituições que não estavam física, organizacional e intelectualmente preparadas para tal influxo” (Ibid., p. 295), surgindo, conseqüentemente, uma “inevitável tensão entre essa massa de estudantes”, muitos deles sem dinheiro, que se viam

diante das limitações impostas pelas universidades, deixando-os ressentidos: “O ressentimento contra um tipo de autoridade, a universidade, ampliava-se facilmente para o ressentimento contra qualquer tipo de autoridade e, portanto (no Ocidente), inclinava os estudantes para a esquerda” (Ibid., p. 295). O fato é que eles, os estudantes, despertaram em outros segmentos a vontade de melhorar a sociedade em que viviam.

Leon Trotsky, quatro anos antes de ser assassinado por ordem de Stalin em seu exílio no México, e que, segundo Hobsbawn (2013, p. 80), é “de longe, o mais prestigioso dos hereges” dissidentes do partido comunista stalinista, seguidor do legado leninista e do Outubro de 1917, analisava a juventude da época a partir de sua própria experiência revolucionária. O autor evidencia, em um de seus textos, o antagonismo dos jovens e sua exclusão da vida política.

Empenhando-se na técnica, nas ciências, na literatura, nos esportes, no xadrez, a juventude parece fazer a aprendizagem das maiores atividades. Em todos esses domínios, ela rivaliza com a velha geração, mal preparada, que ela alcança e supera algumas vezes. Mas em cada contato com a política ela queima os dedos. (TROTSKY, 1968 [1936], p. 34).

Trotsky aponta sua fundamental importância para que se façam as grandes mudanças sociais, justamente por não aceitarem os modelos e sistemas impostos pelos adultos: “Mas de qualquer canto que partam os ataques contra as camadas dirigentes, seja da direita ou da esquerda, os atacantes encontrarão suas forças principais entre os jovens sufocados, descontentes e privados de direitos políticos” (TROTSKY, 1968 [1936], p. 33).

A “luta contra a juventude” de Trotsky, enfim, além de ressentir-se do mau uso que se faz da força juvenil para os grandes acontecimentos sociais e políticos, já que dela não se dá sequência a uma real participação na consolidação das novas formas de sociedade, também lança uma luz sobre a questão da experiência, ou a falta dela, que decorre desta situação. Apartados da vida política, os jovens não encontram condições para que se afirmem como atores efetivamente dotados de qualquer tipo de poder.

A submissão e a oposição estão dadas e referem-se às gerações anteriores, àqueles que constroem, para esses jovens, um mundo que poderia, afinal de contas, ser bem melhor. E só pode ser desta forma porque há uma oposição, um Outro – aquele que acumula experiência e poder, impondo disciplina e, ao mesmo tempo, fazendo uso da insubordinação alheia para avançar e, no limite, entreter.

Os jovens, como categoria simbólica, já são, *per se*, objeto de entretenimento no Cinema, ainda no início do século XX. Filmes como “O Príncipe Encantado”, de 1948, já exploravam a adolescência como uma temática de sedução. Depois deles, outros vieram, principalmente a partir

dos anos 1950, tendo James Dean e Marlon Brando como protagonistas, sublinhando o lugar transgressor da juventude. Mais recentemente, “Jogos Vorazes” parece conjugar elementos como alteridade, poder e revolução, atualizando a noção de juventude, e apresentando, para além do entretenimento a que se propõe, um rico conjunto de metáforas e símbolos que servem, aqui, ao nosso olhar.

3. Entretenimento e revolução em “Jogos Vorazes”

O título “Jogos Vorazes” (*Hunger Games*) já diz muito sobre as discussões que podem surgir a partir da análise da obra. Por mais que a tradução da palavra *Hunger* possa ser questionada (Jogos Famintos, Jogos da Fome), o sentido de voracidade revela a violência do ritual, além de marcar a fome, a privação, que acontece tanto durante os Jogos como na vida distrital (uma marca importante é quando Peeta, filho de um padeiro, joga um pão na sarjeta e Katniss o devora com voracidade). Mas o termo *Games* é traduzido fielmente para Jogos, o que já demarca certas obrigações.

O jogo, de acordo com a análise de Caillois (1979) da cultura helênica, traz em si o sentido de *paidia* (brincadeira infantil) e simultaneamente o sentido de *ludus* (convenções arbitrárias). Existem quatro determinantes, na obra do autor, que descrevem o jogo: *agôn* (competição), *alea* (sorte, acaso), *ilinx* (vertigem) e *minicry* (simulação).

Os jogos contemporâneos contam com pelo menos um desses determinantes para se constituírem como jogos, além do divertimento e das regras (*paidia* e *ludus*). Os “Jogos Vorazes” contam com todos esses elementos misturados: é uma competição, em que só deve haver um vencedor; os acontecimentos são determinados pela sorte (estar no lugar certo na hora certa); são impostas situações vertiginosas (quase-morte, luta, equilíbrio, fuga etc.) e a simulação é parte essencial da estratégia (desde a sedução dos patrocinadores até as alianças entre os jogadores, mesmo sabendo que em algum momento um deverá matar o outro).

Por mais que a violência seja um ponto alto dos Jogos, o fato de haver regras (limites geográficos, local de início em condições de igualdade, objetivo final), de haver um programador (pessoa que controla o cenário e interfere nas tramas), há uma diferenciação entre a guerra e o jogo. A violência é controlada, esperada, domada e até desejada. Os espectadores se regozijam com a dor daqueles aos quais são indiferentes e sofrem pelos que conseguiram seduzi-los, ao passo que todos, por definição, são humanos e semelhantes.

Para Shaffer (2013, p. 93), a palavra alemã *shadenfreude* define muito bem o sentimento dos espectadores em relação aos tributos: “prazer obtido com o sofrimento alheio”. Segundo o autor, em nossa sociedade, tratamos as celebridades a partir de uma lógica de amor e ódio: “Colocamos os astros

de TV e cinema em um pedestal e adoramos isso – mas adoramos ainda mais expulsá-los de lá” (Ibid., p. 93).

Essa indiferença à dor alheia convertida em prazer é um traço comum na história, que passa pelas arenas de gladiadores romanos, pelas execuções em praças públicas até os regimes totalitários dos séculos XX e XXI, que perseguem e exterminam povos. “A desumanização, isso é, negar a alguém o status de ser uma pessoa, é uma técnica muito usada por opressores a fim de atrair o populacho para apreciar o sofrimento alheio” (SHAFFER, 2013, p. 96).

Para os organizadores, os “Jogos Vorazes” não são um *locus* da violência, mas do entretenimento. Em primeiro lugar, por sua legitimidade: mais de setenta anos após a rebelião dos distritos, o ritual se transformou em uma tradição e uma obrigação. Trata-se de um pagamento, um “tributo” que é devido e naturalmente deve ser pago. Se para os habitantes dos distritos os Jogos são um ataque à paz, são uma cerimônia de sentença de morte; para a Capital, é parte do jogo e a verdadeira violência foi o ataque sofrido décadas atrás.

Na sociedade da repressão, há uma obsessão pelo bem-estar e um culto à violência alusiva. O sentimento de segurança só é possível quando os meios de comunicação demonstram o que é, de fato, a violência. Segundo Baudrillard (2011, p. 235), “a violência ‘espetacular’ e a pacificação da vida cotidiana são homogêneas entre si porque são igualmente abstratas e vivem ambas de mitos e signos”. O mito da sociedade segura é reafirmado quando ligamos a televisão e vemos incêndios, manifestações, guerras, assassinatos e atos de terrorismo.

Em Panem, os Jogos servem a um duplo propósito: manter vivo o medo nos distritos para que novas rebeliões não ocorram, afastando qualquer possibilidade de revolução, delimitando o lugar de colônia oprimida que ocupam e que devem para sempre ocupar; e, também, espetacularizar a violência, algo exótico para os moradores da Capital (e não tão distante assim para os habitantes distritais), reafirmando a condição de superioridade dos metropolitanos, que não precisam passar por tudo aquilo, mas podem participar, experimentar a sensação de risco, de acaso, de simulação, de batalha (*âgon, alea, ilinx, mimicry*), sem deixar a segurança de suas casas. Como afirma Debord (2003), o espetáculo é o foco da falsa consciência. Em Panem, o espetáculo é a vida em sociedade, assim como nas sociedades capitalistas. A irrealidade social dos Jogos é a realidade existencial da Capital: juventude, jogos, esporte, meios de comunicação, festas, tecnologia, moda, publicidade, relações amorosas, dinheiro, poder, sedução; tudo gira em torno do projeto político-ideológico que se quer forjar.

4. Considerações finais

Percebemos que a obra “Jogos Vorazes” traz para um lugar distópico questões essenciais da sociedade contemporânea, seja ela entendida como sociedade capitalista ocidental, sociedade de consumo, sociedade disciplinar,

sociedade do espetáculo ou outra definição prismática.

A juventude (ou adolescência) retratada carrega dilemas complexos e atuais e flutua entre a inocência (infância) e a realidade (vida adulta). A fragmentação e a ambivalência dos jovens tributos são acirradas dentro da arena dos Jogos, fazendo com que comportamentos sejam projetados, ainda que de maneira artificial.

No trecho final do primeiro livro/filme, a juventude fala mais alto e sua imprevisibilidade coloca a perder todo o universo programado dos Jogos: para que não haja um vencedor, Katniss e Peeta resolvem se envenenar juntos, num ato romântico e político, fazendo com que a perfeição das regras dos Jogos seja questionada. A culpa da morte de ambos recairia sobre os organizadores, o que poderia gerar desconfiança e revolta dos espectadores, tanto dos distritos como da Capital. O comportamento inesperado, típico da juventude, transforma-se em uma representação social da indignação frente ao sistema vigente. Da mesma forma, vislumbra um possível levante, uma mudança e, no limite, a faísca de uma revolução do povo.

Para Moscovici (2011), além de prescritivas, as representações sociais são maneiras específicas de compreender as relações sociais através da abstração de sentidos do mundo. Em “Jogos Vorazes”, temos um universo reificado, “um sistema de diferentes papéis e classes, cujos membros são desiguais” (Ibid., p. 51). A ancoragem⁸ que o sistema político faz na rebelião ocorrida há décadas gera para a sociedade uma representação de que a realização dos Jogos são o caminho certo e natural e tenta impossibilitar possíveis rupturas (objetivações).

A representação social do jovem em “Jogos Vorazes” vai além do risco e do jogo: passa pelas relações amorosas e familiares, pela relação entre juventude e entretenimento nos meios de comunicação de massa e pela relação simbólica entre juventude, política e revolução, representada iconicamente pelo tordo (pássaro que organiza em rede e espalha seu canto de forma organizada).

As representações das relações sociais começam na colheita e se estendem por toda a trama: Katniss protege e cuida de sua irmã e se vê obrigada a se oferecer como tributo quando a mesma é sorteada. A relação fraterno-maternal entre as duas é apenas a alavanca para todo o desenrolar da trama: a contestação política subjacente decorre do amor familiar e da inconformidade com a situação de opressão dos distritos, a mesma inconformidade que deflagrou a primeira revolta. Podemos identificar aqui uma harmonização entre o individual (proteção dos entes queridos) e o coletivo (transformação das condições sociais).

Katniss, em certo momento, justifica seu gesto de proteção ao se oferecer no lugar da irmã, tratando-a como um filhote, um animal que não sabe se defender dos predadores. “Juventude, inocência, desamparo e dependência:

⁸ Ver síntese de ancoragem e objetivação em: MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011, p. 78.

que rede de associações uma simples metáfora pode tecer!” (OLTHOUSE, 2013, p. 55). A metáfora do patinho e do predador traz em si a representação social da relação da sociedade com uma menina indefesa. O mesmo acontece em relação a Peeta, por quem Katniss acaba se apaixonando, o que a impede de matá-lo. O sacrifício duplo da protagonista (oferecer-se como tributo e aventar o suicídio) é o que faz dela um símbolo de contestação.

As representações sociais do entretenimento televisivo contemporâneo também são objeto de “Jogos Vorazes”. Afinal, tudo não passa de um jogo, com regras, limites, personagens e papéis a serem desempenhados. Mas se as regras são quebradas, os limites ultrapassam as barreiras, os personagens ganham vida e os papéis se invertem?

A representação social extrema do lado sombrio do entretenimento é também um ponto central da obra. O conceito de “evento midiático” (DAYAN; KATZ, 1992, p. 15) faz todo sentido na trilogia, pois os “Jogos Vorazes” nada mais são do que a exibição de atos simbólicos conectados a valores centrais da sociedade, no caso, a sociedade de Panem. Ou seja, a sociedade contemporânea é representada em seu gosto pelo risco, pela competição, elevada exponencialmente ao extremo de um jogo de mortes.

Por fim, a representação política da juventude como motor de mudança e de novas objetivações é a trama central da trilogia. Se no primeiro livro a sobrevivência é o fator central; no segundo, e, sobretudo, no terceiro, a revolução é mais importante que o papel dos “Jogos Vorazes”. Os jovens são mais receptivos à mudança social. Os jovens revolucionários, seja nos anos 1960, seja no século XXI, seja em Panem, possuem uma coisa em comum: a perspectiva de futuro.

Katniss entra nos Jogos para salvar a irmã e acaba por liderar, ainda que inconscientemente, todo um movimento de contestação que vinha sendo reprimido pelo poder econômico e pelo poder disciplinar. Transforma-se em heroína, um símbolo representativo de esperança de transformação para todas as gerações oprimidas. O herói é um elemento de identidade coletiva: através dele uma sociedade mantém as recordações e a memória dos acontecimentos-chave do seu passado e identifica um ‘nós social’. Toda nação se constrói através do culto de seus heróis, e estes são construídos de acordo com as necessidades ou modelos valorizados coletivamente.

A Capital se baseou no heroísmo da resistência para se perpetuar, tendo o seu presidente como herói. É ele quem abre os Jogos, é ele que é celebrado coletivamente e é quem possibilita a criação de novos heróis. Os vencedores das edições anteriores entram no círculo de heróis aceitos pelo sistema, passam a ter destaque, a fazer parte da elite. Mesmo voltando para seus distritos, ganham casas e sustento e outros passam a ser membros da organização dos “Jogos Vorazes”.

O heroísmo é a sobrevivência: vencer os “Jogos Vorazes” é como um batismo ou uma cerimônia de purificação: o campeão é perdoado do pecado original (revolta contra a Capital) e passa a se destacar na massa de

habitantes distritais. Katniss e Peeta, quando vencem os Jogos, são levados a outro papel: o de contestação. Tornam-se anti-heróis aos olhos da Capital e símbolos de mudança para a população oprimida. A representação do herói político é ancorada no sacrifício, na superação e no senso de coletividade.

A saga “Jogos Vorazes” é analisada, aqui, como um conjunto de metáforas para questões relacionadas à juventude na contemporaneidade: desde o amor romântico, as relações familiares, o entretenimento e a cultura de massas até o papel político-ideológico frente às transformações sociais.

Assim como acontece em Panem, ainda espera-se do jovem a revolução. Por mais que na contemporaneidade o consumo seja sua principal forma de pertencimento e haja uma tentativa de afastamento da juventude dos centros do poder, quando a sociedade enxerga a necessidade de ruptura é o jovem o encarregado pela condução do processo revolucionário. Isso foi visto recentemente em eventos como a Primavera Árabe, deflagrada em 2010.

De um lado, líderes foram derrubados, regimes consolidados há décadas caíram por terra e a sociabilidade da juventude teve papel decisivo: as redes sociais serviram como comitês para o planejamento e execução das ações políticas. A imagem do jovem herói, da contracultura juvenil dominou as pautas jornalísticas, como aconteceu em 1968, e a própria metáfora de Primavera tem muito a nos dizer: é como se a juventude tivesse adormecido por um longo inverno, mas finalmente, ela teria despertado, trazendo consigo toda a sua força e suas contradições. Do outro lado, das manifestações nas ruas das principais cidades do Brasil, em meados de 2013, capitaneadas por jovens estudantes, o que resta do seu desdobramento é, até então, a representação midiática da desarticulação, da inconsequência e da fúria de alguns dos manifestantes, armados com bombas caseiras jogando-se contra patrimônios públicos e privados, tão típica de seus vinte e poucos anos.

Tal qual o filme Jogos Vorazes, os jovens ganham espaços na política e na sociedade, em conformidade com a conveniência adulta: ora lança-se uma luz sobre sua vitalidade, beleza, pureza e espírito revolucionário, ora ofusca-se tudo isso à sombra, reforçando a sedução e o perigo que sintetiza, enfim, a juventude.

Referências

- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 2012.
- BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa, Edições 70, 2011.
- _____. **Da sedução**. Campinas, SP: Papyrus, 1992.
- BOURDIEU, P.; CHAMBOREDON, J. C.; PASSERON, J. C. **A profissão do sociólogo: preliminares epistemológicas**. Petrópolis: Vozes, 1999.
- BOURDIEU, Pierre. **Questions de sociologie**. Paris: Les Éditions de Minuit, 2013.
- CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Nova York: Academic Press, 1979.

- CATANI, Afrânio M.; GILIOLI, Renato de S. P. **Culturas juvenis: múltiplos olhares**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.
- DAYAN, Daniel; KATZ, Elihu. **Media events: the live broadcasting of history**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1992.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Lisboa: Contraponto, 2003.
- DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas. (Org.) **“Jogos Vorazes” e a filosofia: uma crítica da traição pura**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2013.
- DURKHEIM, Émile. **Sociologia e filosofia**. Rio de Janeiro e São Paulo: Ed. Forense, 1970.
- FOUCAULT, Michael. **Vigiar e punir**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
- HOBSBAWN, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX: 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- MCDONALD, Brian. “A palavra final em entretenimento”: arte mimética e monstruosa nos “Jogos Vorazes”. In: DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas (Org.) **“Jogos Vorazes” e a filosofia: uma crítica da traição pura**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2013, p. 17-36.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo 1: neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.
- _____. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo 2: necrose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2011.
- OLTHOUSE, Jill. “Vou ser o tordo de vocês”: a força e o paradoxo da metáfora na trilogia “Jogos Vorazes”. In: DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas (Org.) **“Jogos Vorazes” e a filosofia: uma crítica da traição pura**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2013, p. 53-70.
- PASSERINI, Luisa. A juventude, metáfora da mudança social. Dois debates sobre os jovens: a Itália Fascista e os Estados Unidos da Década de 1950. In: GIOVANNI, Levi; SCHMITT, Jean-Claude. **História dos jovens 2 – A época contemporânea**. São Paulo, Companhia das Letras, 1996, p. 319-374.
- ROCHA, Everardo; PEREIRA, Cláudia. **Juventude e consumo: um estudo sobre a comunicação na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2009.
- SAVAGE, Jon. **A criação da juventude: como o conceito de teenage revolucionou o século XX**. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.
- SHAFFER, Andrew. A alegria de ver o sofrimento alheio: Shadenfreude e “Jogos Vorazes”. In: DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas (Org.) **“Jogos Vorazes” e a filosofia: uma crítica da traição pura**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2013, p. 91-106.
- TROTSKY, Léon. A luta contra a juventude. In: EINSENSTADT, Shmuel et al. **Sociologia e Juventude, IV – Os movimentos juvenis**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1968, p. 31-42.