

## **Espetacularização da violência: a relação entre o filme “Jogos Vorazes” e a abordagem midiática do caso de Lázaro Barbosa<sup>1</sup>**

**Juliana Tanzi da Silva<sup>2</sup>**  
**Vinícius Souto Silva<sup>3</sup>**

**Resumo:** Este artigo discute por meio de análise de mídia, a maneira na qual os veículos de comunicação abordam a violência, promovendo, por meio de notícias sensacionalistas, a alienação da audiência e da opinião pública. Dessa forma, o objetivo é entender a reação do espectador diante a banalização de assuntos delicados, através do exemplo ficcional do filme “Jogos Vorazes” e do caso real “Lázaro Barbosa”, que demonstram o poder de manipulação que a espetacularização da violência e o jornalismo sensacionalista têm sobre a população. Através de pesquisa bibliográfica, baseada em materiais científicos de comunicadores e sociólogos, conclui-se então que, apesar da violência espetacularizada causar danos na sociedade, ela continuará a existir, e os veículos midiáticos sempre farão dela um espetáculo.

**Palavras-chave:** Violência. Mídia. Espetacularização. Banalização. Sensacionalismo.

---

### **1 Introdução**

Parte da opinião pública é constituída com base no que os veículos midiáticos retratam. Desde os povos antigos, o ser humano desenvolve técnicas e meios de comunicação para transmitir notícias, informações e oferecer entretenimento. Com o tempo, esses canais se tornaram ferramentas fundamentais, com grande poder de influência e capazes de mobilizar as pessoas a assumirem diversos pontos de vista.

Anos antes da internet e os televisores surgirem, o ser humano já compreendia a capacidade de manipulação que a mídia exercia sobre a massa. A *Acta Diurna*, datada como a primeira espécie de jornal escrito da humanidade, foi criada pelos imperadores de Roma com o objetivo de veicular as notícias sobre os acontecimentos e decisões do governo para o povo. As informações eram compartilhadas, de modo que favorecessem os poderosos da época e seus posicionamentos políticos.

O espetáculo que, segundo o dicionário Michaelis, significa “aquilo que atrai a vista ou prende a atenção”, ou ainda, “qualquer apresentação pública que impressiona ou é destinada a impressionar a vista por sua grandeza, cores ou outras qualidades”, tem sido

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Grupo de Trabalho Jr 2 – Análise de Mídia do XVI Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura, realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, Universidade de Sorocaba – Uniso – Sorocaba, SP, 26 setembro de 2022.

<sup>2</sup> Graduanda em Relações Públicas (Uniso), [00105608@aluno.uniso.br](mailto:00105608@aluno.uniso.br).

<sup>3</sup> Graduando em Relações Públicas (Uniso), [00105428@aluno.uniso.br](mailto:00105428@aluno.uniso.br).

fonte de entretenimento à sociedade desde os tempos mais antigos e, sabendo disso, foi, e ainda é utilizado pelos mais diversos propósitos, sendo a manipulação e a alienação alguns deles.

Visando a pacificação social, e pensando em distrair os cidadãos dos problemas políticos e econômicos da época, o Império Romano utilizou da política do “Pão e Circo” (*Panem et circenses*). Ela era feita, principalmente, no famoso Coliseu, em Roma, onde ocorriam lutas entre gladiadores, escravizados e animais ferozes, além da distribuição gratuita de pão e trigo. Era um espetáculo de entrada franca que combinava a violência sangrenta dos lutadores com a adrenalina e tantas outras emoções - circo, daí o termo tão conhecido.

Apesar de nefasto, o Coliseu de “Pão e Circo” não era lotado por pessoas alienadas. O povo trabalhava para sobreviver, vivia à miséria, e, no tempo vago, buscava algo que servisse como entretenimento. Tal estratégia se tornou bastante popular, deixando explícito o gosto do ser humano pela violência, transformando-a, assim, em algo naturalizado e banalizado, que deixa de ser chocante e passa a ser apenas um espetáculo comum, incorporado à normalidade. Muito se assemelha à realidade que se vive no século XXI, no entanto, os meios mudaram e a maneira na qual a violência é consumida também. Dessa forma, Barata (2003, p. 03) explica:

A fascinação pelos fatos sangrentos, violentos, ante os quais sempre está unida uma justiça implacável, toma parte dessa literatura que [...] igual a seus consumidores, tende a valorizar os efeitos exagerados, a exacerbação sentimental e lacrimal em torno dos acontecimentos violentos (BARATA, 2003 *apud* LEITE, 2017, p. 03).

A espetacularização da violência continua sendo algo presente na vida cotidiana atual, tornando-se alvo de críticas e tema de muitas obras do universo fictício. É o que acontece na trilogia de “Jogos Vorazes”, escrita por Suzanne Collins, lançada a partir de 2008, e adaptada para os cinemas anos depois. Na saga, além das muitas abordagens, pode-se ver a inspiração na política do “Pão e Circo” para a construção da estória, já que seu eixo principal vem da ideia que, ano após ano, dois jovens de cada um dos 12 distritos do país - chamado Panem, uma clara alusão à política romana - sejam selecionados, treinados e levados para uma arena, a fim de que lutem em um combate mortal até que o último sobrevivente seja o vencedor dos Jogos Vorazes. Tudo é televisionado pela Capital

como forma de entretenimento e controle social, para que seus cidadãos mais ricos se divirtam e os mais pobres não se rebelam, bem como era o pensamento das autoridades dominantes do Império Romano.

A transformação da violência em um espetáculo não fica apenas no passado ou na ficção, mas também acompanha o cotidiano atual, contribuindo para a formação de uma sociedade cada vez mais insensível diante a atos cruéis e sangrentos. Assim como em Panem, no Brasil, noticiários tendenciosos e sensacionalistas fazem com que o público consuma conteúdos violentos, sem perceber a gravidade do que está sendo transmitido e a maneira na qual as informações estão sendo noticiadas, muitas vezes sendo absorvidas como forma de entretenimento.

O ser humano, como visto até aqui, é atraído por notícias trágicas, violentas e sensacionalistas independentemente do formato em que estejam. Quando se fala em transmissão de notícias, é possível entender que há uma linha tênue ao transmitir informações sobre violência na mídia. A mesma notícia que serve para informar, também pode gerar opiniões tendenciosas, fazendo com que as pessoas, de forma passiva, se sintam parte dos acontecimentos e desenvolvam a capacidade de julgamento por meio do que é veiculado pelos canais de comunicação. Sandra Pesavento define essa relação entre o homem e a violência da seguinte forma:

Os homens não deixaram de construir, ao longo dos séculos, imagens e discursos sobre o fenômeno da violência, forma de enfrentamento que se revela associada a outros tantos conceitos e práticas, como a destruição, a morte, o aniquilamento da identidade, individual e coletiva, a intolerância, a dificuldade de conviver com a diferença, a construção da exclusão social e a prática de atos cruéis contra populações indefesas (PESAVENTO, 2006, p. 02).

Percebe-se que dezenas de atos violentos ficaram marcados na memória dos brasileiros devido à maneira na qual foram abordados e tratados midiaticamente. Um exemplo é o caso recente de Lázaro Barbosa, que ganhou evidência na imprensa após o assassinato em série que cometeu em uma chácara no Centro-Oeste brasileiro, em junho de 2021. A repercussão do acontecimento deixou o país todo alarmado e apavorado, e logo depois se tornou motivo de piada na internet, já que o criminoso conseguiu fugir da enorme mobilização de equipes policiais por 20 dias. Por fim, Lázaro foi assassinado pela polícia, e vídeos da captura repercutiram na mídia de maneira explícita.

Com base nas informações apontadas até aqui, este artigo utiliza do primeiro filme da saga de filmes “Jogos Vorazes” e o caso de Lázaro Barbosa como forma de estudo e aprofundamento acerca da espetacularização da violência na mídia, a fim de que seja apresentado um paralelo entre ficção e realidade que esclareça a forma que a violência é abordada em formato de entretenimento midiático, analisando o comportamento humano ao consumir tais conteúdos. Os objetos de estudo servirão como referência, pois possuem relação direta à proposta de discorrer sobre a forma que barbaridades são tratadas como espetáculo midiático e apresentam os fatores necessários para a análise, desde a abordagem sensacionalista da violência, a exploração do gosto social pela agressividade e à vontade de participar como agentes ativos em casos polêmicos, até a volatilidade e a insensibilidade com assuntos sérios por parte de determinado público.

## **2 Mídia, Sensacionalismos e a Espetacularização da violência**

Atualmente, a palavra mídia é comumente utilizada em estudos realizados no meio da comunicação como sinônimo de imprensa, jornalismo, grande imprensa, meio de comunicação etc. Ela tem grande poder sobre a população e, segundo Eagleton (1991), pode ser entendida como o “complexo de meios de comunicação que envolve mensagem e recepção, por formas diversas, cuja manipulação dos elementos simbólicos é sua característica central”. Tal mensagem, teoricamente, deve ser transmitida de forma neutra e apartidária, já que a mídia, quando tratada como comunicação social, tem a função de informar os acontecimentos à sociedade, para que ela, por si só, tenha o poder de decidir criticamente acerca da realidade que lhe é apresentada.

Entretanto, de acordo com Francisco Fonseca (2011, p. 02), é possível perceber que “os órgãos da mídia – emissoras de tv, rádios, jornais, revistas, portais – [...] são em larga medida empresas privadas que, como tal, objetivam o lucro e agem segundo a lógica e os interesses privados dos grupos que representam”. Sendo assim, é comum ver tais órgãos midiáticos fazendo o possível para conseguir vender o que transmitem, prezando pela audiência massiva.

Para conquistar o maior número possível de telespectadores, uma característica que se tornou perceptível ultimamente é o uso do sensacionalismo em programas midiáticos que, para Renato Melo e Mariana Silva (2017, p. 11), “objetiva as sensações

emocionais e sensoriais do telespectador em detrimento da informação”. Para Leandro Marshall:

A imprensa sensacionalista [...] prioriza os fatos bizarros, anormais, estranhos, chocantes, etc. O caráter deste “tipo” de jornalismo está em atrair a atenção dos leitores, telespectadores e ouvintes, com notícias ou chamadas que mexam e provoquem os sentidos humanos (MARSHALL, 2003, p. 61).

Ainda, para Marcondes Filho:

[...] todos os jornais são, uns mais outros menos, sensacionalistas. Nenhum foge dessa determinação. Isso porque transformar um fato em notícia não é o mesmo que reproduzir singelamente o que ocorreu. Transformar um fato em notícia é também alterá-lo, dirigi-lo, mutilá-lo (MARCONDES, 1985, p. 29).

Os sensacionalismos midiáticos são comumente associados à transmissão de notícias envolvendo violência subjetiva, que, segundo o filósofo Slavoj Žižek (2014, p. 17), é aquela “diretamente visível, exercida por um agente claramente identificável”, ou seja, aquela que é vista na perturbação do cotidiano, nos roubos e nos assassinatos, nos discursos de ódio etc. Muitos órgãos da mídia transmitem informações violentas de forma sensacionalista, vendendo-as como um produto no mercado midiático e até mesmo transformando-as em entretenimento, visando conquistar cada vez mais audiência. Para muitos autores, tal atitude pode ser definida como uma forma de “espetacularizar” a violência. Para Renato Melo e Mariana Silva:

O conceito de espetáculo (na acepção debordiana), se apresenta no momento que este se submete às leis do mercado, ou seja, as notícias sensacionalistas que são predominantes [...] se convertem em mercadoria. Neste momento o que impera não é mais o interesse público e sim o interesse do capital. Leandro Marshall chamará isso de “mercantilização das atividades jornalística”, visto que é o mercado que permearia essa atividade (MELO. SILVA, 2017, p. 21).

Dessa forma, entende-se que a mídia, quando objetivada pelo capital do mercado, resultado da grande audiência, acaba por transmitir notícias usando de apelos

sensacionalistas ocasionados por atitudes violentas que a criminalidade cotidiana gera, dando evidência a uma violência que lhe traz lucro como retorno.

### **3 Espetacularização da violência e a relação com o longa-metragem “Jogos Vorazes”**

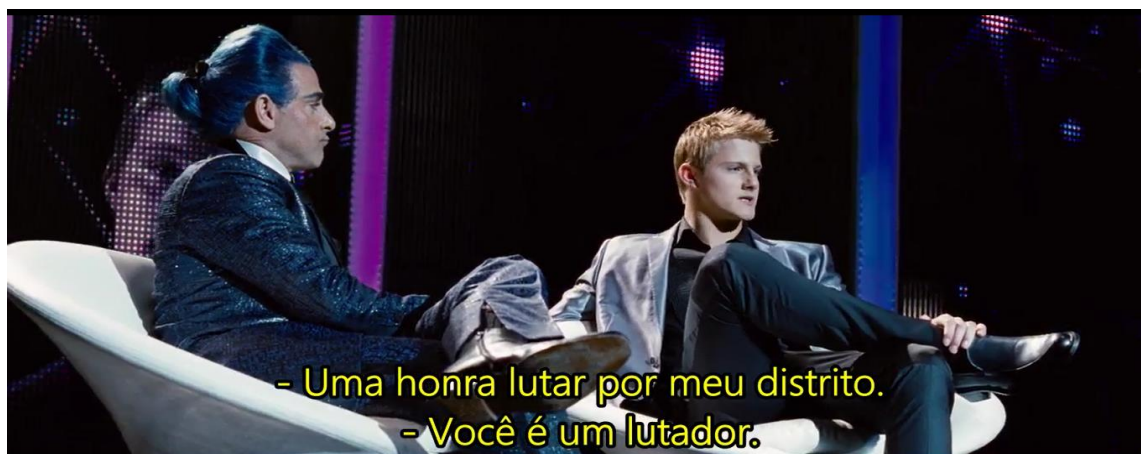
Baseado na trilogia de mesmo nome, o longa “Jogos Vorazes”, de 2012, apresenta a protagonista, Katniss Everdeen, que vive em uma sociedade futura distópica. Panem, o país onde a história acontece, é dividido em 12 distritos<sup>4</sup> cada um responsável por uma atividade econômica que sustenta a sede, e a Capital, que explora os mais pobres e centraliza o poder e a riqueza, governando de forma totalitária através de constante monitoramento e opressão armada.

Após controlar uma revolta dos distritos, a Capital desenvolve os “Jogos Vorazes”, uma espécie de *reality show*, que relembra anualmente à população as consequências que uma rebelião pode causar, servindo como o símbolo do poder e do controle de Panem. Para que tal evento aconteça, dois jovens de cada distrito - um menino e uma menina, de 12 a 18 anos -, são sorteados como tributos e levados a uma arena para que combatam até a morte, onde somente um se consagra vitorioso. Enquanto os mais ricos consideram o combate uma forma digna de demonstrar honra, coragem e sacrifício pelo seu distrito e, por isso, treinam suas crianças para se tornarem tributos voluntários, aos distritos mais pobres, pães são distribuídos como forma de incentivo à inscrição.

---

<sup>4</sup> Os distritos são organizados em uma escala numérica: quanto mais próximos de “0”, mais ricos, quanto mais próximos de “12”, mais pobres. Eles são isolados entre si, não há comunicação e visitas ao distrito vizinho são proibidas.

**Figura 1** - Cena de Jogos Vorazes; tributo do Distrito 2 em um *talk show* antes do início dos Jogos



Fonte: Filme "Jogos Vorazes", 2012, HBO Max.

Cada edição dos Jogos Vorazes carrega uma grande produção midiática e é transmitida massivamente do começo ao fim (desde o início com o sorteio, o treinamento e as aparições dos tributos em programas de TV, o combate na arena rodeada de câmeras que não perdem nenhum detalhe de cada duelo, até o acompanhamento da vida do vencedor apresentado como herói). Todos de Panem devem assistir - pressionados por repressão armada - às transmissões através de telões distribuídos pelos distritos, porém, é evidenciado que a elite residente da Capital assiste a tudo ansiando pela "diversão" do derramamento de sangue e do sacrifício pelo "bem" da pátria, fortalecendo o significado de espetáculo aos jogos.

**Figura 2** - Cena de Jogos Vorazes; moradores da Capital formam a plateia do *talk show* e se divertem com a entrevista dos tributos



Fonte: Filme "Jogos Vorazes", 2012, HBO Max.

**Figura 3** - Cena de Jogos Vorazes; habitantes da Capital se reúnem para celebrar o início dos Jogos e assistem juntos às transmissões feitas nos telões dispostos em praça pública



Fonte: Filme “Jogos Vorazes”, 2012, HBO Max.

Nesse contexto, Katniss, moradora do último dos distritos, o 12, se voluntaria para jogar no lugar da irmã mais nova, sorteada como tributo. Conforme a história se desenvolve, a protagonista enxerga a necessidade de lutar pela própria vida, combatendo outros 23 tributos e seu principal inimigo, a Capital.

No decorrer do filme, é possível ver como os Jogos são manipulados de acordo com o que se espera nas atitudes dos Tributos e na resposta da audiência. Quando há certa calma nos duelos, os planejadores do evento alteram aspectos da arena para movimentar os combatentes, instigando seus instintos de sobrevivência ou os aproximando de seus adversários, a fim de transmitir a principal proposta do evento: a luta pela vida. Quando Katniss se esconde na floresta e se afasta o máximo possível dos outros, por exemplo, é obrigada a se aproximar de seus oponentes ao fugir de um incêndio propositalmente causado pelos desenvolvedores dos Jogos. Esse aspecto demonstra o modo que os acontecimentos genuínos não importam e são transmitidos de forma manipulada, apenas para garantir que as expectativas do público e dos planejadores sejam supridas, gerando assim mais audiência.

Outro exemplo onde é possível ver a exposição que o filme faz sobre a espetacularização da violência, acontece logo no início da história. Ao ser levada para se despedir da família após o sorteio, Katniss encontra Gale, seu amigo, que diz a ela que consiga um arco e flechas - pois era boa em caçar -, e que os organizadores dos jogos “Só



querem um bom *show*. É tudo o que querem”. A frase explora a ideia de que o evento transforma toda a violência em banalidade visando o entretenimento, uma vez que o arco seria a garantia de mortes para a audiência. Tudo isso, de acordo com Adorno e Horkheimer (2009, p. 25), é instrumento para a alienação da sociedade, pois “divertir-se significa que não devemos pensar, que devemos esquecer a dor, mesmo onde ela se mostra. Na base do divertimento planta-se a impotência”. Sendo assim, o entretenimento cria, aos poucos, um “conformismo social” de que as coisas são do jeito que são e nada pode mudar, tirando a capacidade crítica de um indivíduo.

Por ser programado como um *reality show*, "Jogos Vorazes" reflete muito a realidade quando se trata de transformar a violência em um espetáculo midiático e sua consequente espetacularização. Assim como na vida real, o filme mostra por meio da cobertura massiva de todos os acontecimentos dos jogos, que é comum ver o público acompanhando e participando ativamente de cada transmissão, sempre definindo o lado do “bem” e do “mal”, criando torcidas para apoiar quem mais lhes agrada e para ir contra aqueles que não lhe trazem nenhum vínculo associativo. Isso acontece pois, de acordo com Garcia, Pires e Vieira os *reality shows*:

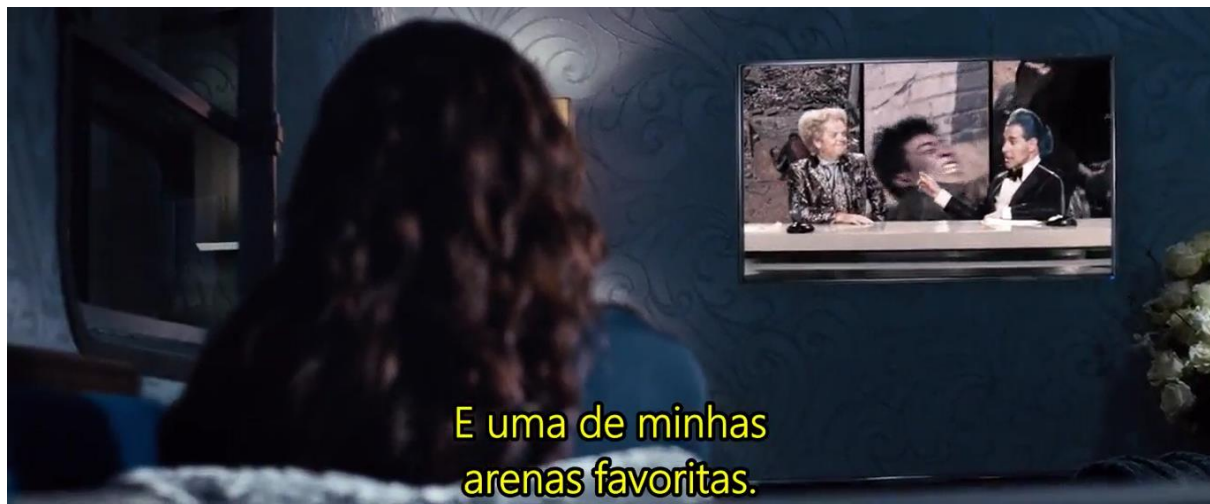
Trazem dois componentes extremamente procurados pela sociedade contemporânea: fama acessível a todos aqueles que não a possuem e a saciação da curiosidade em querer saber o que se passa na vida das pessoas. Simples atos ordinários tornam-se espetáculos trabalhados pelas mídias (GARCIA, *et al*, 2006, p. 03).

A autora da saga de livros “Jogos Vorazes” ainda diz que foram elementos da realidade que a inspiraram a escrever a trilogia. Segundo ela, a ideia principal do enredo surgiu quando assistia a um *reality show* que mostrava jovens competindo por um milhão de dólares, e após trocar de canal, se deparou com uma abordagem jornalística da Guerra no Iraque. A cobertura do conflito ainda foi alvo de críticas de Suzanne Collins, pois, para ela, o jornalismo foi transformado em um grande *show* midiático.

A banalização da agressividade e do uso da violência como um “*show* midiático” são apresentados no filme, quando Katniss, a caminho da Capital, assiste televisão, onde um programa a respeito dos Jogos está sendo transmitido. Nele, os comentaristas analisam empolgados as edições passadas do *reality* e comentam a morte de um dos participantes, enquanto fazem um *ranking* dos duelos mais emocionantes, sendo, então, a violência

tratada apenas como entretenimento. Dessa forma, a televisão é usada mais uma vez para alienar a massa e convencer que a violência que assistem é algo normal.

**Figura 4** - Cena de Jogos Vorazes; Katniss assiste a um programa televisivo em que os comentaristas analisam edições passadas dos Jogos Vorazes enquanto escolhem seus momentos favoritos



Fonte: Filme “Jogos Vorazes”, 2012, HBO Max.

Outra ligação entre o longa “Jogos Vorazes” e a realidade, é o uso da teoria “*Agenda-setting*”, que, de maneira geral, é a forma que os meios de comunicação ditam os assuntos que serão discutidos pelo público, ou ainda, “[...] a informação fornecida pelos veículos noticiosos joga um papel central na constituição de nossas imagens da realidade” (MCCOMBS, 2004, p. 24) sendo assim, é o poder que a mídia tem em estabelecer os temas mais importantes para serem discutidos pelas pessoas em conversas cotidianas, agindo diretamente na formação da opinião pública. No filme, toda a programação televisiva é voltada ao que acontece nos Jogos, levando a audiência a entender que aquele é o assunto mais importante do momento, reproduzindo o que a mídia quer que ela pense e fale. Nesse contexto, apenas a competição importa e deve ser discutida, os outros assuntos podem ser tratados depois, gerando, outra vez, uma sociedade alienada.

Desta forma, percebemos que, mesmo sendo uma obra fictícia e exagerada em certos momentos, “Jogos Vorazes” se baseia em muitos elementos reais, sendo um ótimo exemplo de como a mídia utiliza a violência com sensacionalismo a seu favor. Os veículos de comunicação se aproveitam do fato de que a sociedade “se acostumou” à normalização

e banalização de cenas agressivas para garantir audiência, fornecendo poder e controle sob uma população manipulada àqueles que a dominam, e levando seu telespectador a pensar criticamente na forma que consome produtos midiáticos, sejam eles de casos violentos ou não.

#### **4 Sensacionalismos e o caso de Lázaro Barbosa**

Enquanto o mundo enfrentava o auge da pandemia, surgia um novo problema para aterrorizar a população de Ceilândia, região do Distrito Federal. Em 9 de junho de 2021, na zona rural da região, três pessoas foram assassinadas. Um pai e seus dois filhos foram mortos em sua própria casa por Lázaro Barbosa. O criminoso, que ficou conhecido pelas habilidades de fuga e camuflagem nas matas e florestas locais, ainda fez outras pessoas de reféns, ateou fogo em residências particulares e trocou tiros com a polícia. Com extensa ficha criminal, Lázaro - já detido por estupro, homicídio, latrocínio e roubo - era foragido desde 2017. A gravidade e repercussão do caso fez com que a população de Ceilândia fechasse os comércios, e que alguns até fugissem de seus lares para outras cidades, por medo.

Após 20 dias de buscas incessantes, Lázaro foi localizado em Águas Lindas (local em que sua ex-sogra morava), onde trocou tiros com a polícia e foi atingido. Chegou a receber atendimento médico, mas não resistiu e veio a óbito.

A abordagem jornalística do caso “Lázaro” além de massiva, com transmissões e acompanhamentos diários em telejornais, também foi alvo de muitas críticas devido a apelação ao sensacionalismo e a espetacularização da situação.

É impossível desassociar a mídia da influência na composição de valores, comportamentos e hábitos sociais, sendo capaz de incentivar ou reduzir a violência. Para Melo e Silva (2017, p. 23) “a imprensa e os meios de comunicação em geral, não se dedicam apenas a transmitir notícias ou entretenimento, eles também carregam ideais, compartilham conhecimento, disseminam ideologias e produzem concepções”. Sendo assim, muitas das vezes, o que se vê é a abordagem de um discurso midiático que se apropria da espetacularização e do gosto social pela agressividade - instigado por veículos de comunicação -, a fim de atrair audiência, com claros interesses capitalistas.

De acordo com Sarmiento-Pantoja, “o espetáculo não está ali para divertir ou horrorizar simplesmente, ele representa a performance de um narrador que precisa que o leitor passe a olhá-lo como uma imagem que busca desvelar o encoberto” (SARMENTO-PANTOJA, 2013, p. 97).

O sensacionalismo das notícias sobre o assunto, a dificuldade da equipe policial em capturar o criminoso, e os memes gerados na internet, colocaram o caso de Lázaro Barbosa em evidência. Em poucos dias, pessoas em todo o Brasil estavam cientes da situação e acompanhavam a "caçada ao Lázaro", por intermédio dos meios de comunicação.

As principais notícias sensacionalistas e tendenciosas sobre o criminoso surgiam dos canais de televisão aberta, Record TV e Bandeirantes, por meio dos respectivos programas, "Cidade Alerta" e "Brasil Urgente". Grande parte da grade horária era ocupada para transmitir o caso. Os programas faziam da situação uma espécie de *reality show*, com câmeras acompanhando a busca ao criminoso e vários convidados ilustres que ajudavam a entender sua história e comportamento. Vídeos da internet eram exibidos e analisados pelos jornalistas que dirigiam os programas de forma dinâmica e interativa, modelo que atraía telespectadores.

**Figura 5** - Momento da TV Record televisionando a busca por Lázaro



Fonte: “CidadeAlertaRecord”, Youtube.

Não é de hoje que o jornalismo no Brasil atrai, por meio do sensacionalismo, espectadores dispostos a acompanhar casos violentos. O programa “Aqui Agora”, do SBT, exibido na década de 90 e inspirado em um outro de nome semelhante que fora exibido na extinta TV Tupi, utilizava de notícias “bombásticas”, efeitos sonoros e visuais para atrair um público diferente do que estava acostumado a consumir telejornais de modelos mais tradicionais, como o Jornal Nacional, da TV Globo. As matérias, em sua maioria de cunho policial, eram sempre gravadas na íntegra, abusando de singelos efeitos especiais e acompanhando as perseguições.

O que esses programas jornalísticos faziam (e fazem), é colocar em evidência assuntos que ocorrem na sociedade que, de alguma forma, desviam a atenção de outros problemas, às vezes intencionalmente, às vezes não. A maioria dos jornais sensacionalistas reforçam estereótipos, como a ideia de que os criminosos surgem apenas das comunidades, sendo em sua maioria, pretos e pobres. Ao invés dos programas destacarem também outros problemas sociais - políticos e econômicos, por exemplo -, os apresentadores condenam o envolvido marginalizado, e com frequência, defendem os membros da segurança pública sem nem mesmo ter havido um julgamento legal. Isso resulta no pensamento crítico de que dificilmente alguém da elite comete algum crime, inflaciona a lei ou causa problemas à sociedade; gera no público mobilização e sensação de vingança, fazendo com que os espectadores possam querer fazer justiça com as próprias mãos. Bordieu (1997, p. 28) fala sobre os impactos e influências que a mídia, especificamente a televisão, pode causar nos grupos sociais. De acordo com ele:

Os perigos políticos inerentes ao uso ordinário da televisão devem-se ao fato de que a imagem tem a particularidade de poder produzir o que os críticos literários chamam o efeito de real, ela pode fazer ver e fazer crer no que faz ver. Esse poder de evocação tem efeitos de mobilização. Ele pode fazer existir idéias ou representações, mas também grupos (BOURDIEU, 1997. p. 28).

O jornalismo policial sensacionalista, além de instigar a “sede por vingança” e alimentar a ideia de que “bandido bom é bandido morto”, utiliza das vulnerabilidades das pessoas envolvidas no caso, a fim de conseguir pautas exclusivas. É comum ver nas matérias jornalísticas, entrevistas comoventes com pessoas que possuem grau parentesco

com o principal envolvido no caso, com o objetivo de atrair a audiência e fidelizar o público ao canal que transmite a notícia.

**Figura 6** - Momento do programa “Brasil Urgente” da TV Bandeirantes acompanhando as buscas por Lázaro



Fonte: “Brasil Urgente”, Youtube, 2021.

Em entrevista a um episódio do podcast “Café da Manhã” (da Folha de São Paulo em parceria com o *Spotify*), Henrique Zanotto, jornalista e apresentador do “Cidade Alerta - Santa Catarina” declarou que o intuito do telejornal é transmitir informação às pessoas e prestar serviço à sociedade, para que a mesma esteja atenta ao que está acontecendo e se certifique de que o pior não aconteça. Para Zanotto, as matérias geram o pensamento crítico, e a tendência é de que os programas nacionais acabem se destacando pela transmissão de informações violentas. Segundo ele, “quanto mais notícias de crime você coloca, mais audiência você obtém”.

Apesar do jornalista considerar o programa uma prestação de serviço à sociedade, é importante compreender que, além das problemáticas já mencionadas, a veiculação de informações de maneira repetida que ocorrem nesses telejornais, pode ocasionar na normalização de determinadas situações. Os conteúdos apresentados com frequência, podem diminuir a ridicularização e boicote ao crime, tornando-o algo comum. Dessa forma, o discurso se torna “pouco comovente porque é por demais banalizado, tratado como algo que faz parte da vida” (TELES; MELO, 2002, p. 02).

Além disso, a violência transmitida na mídia com o objetivo principal de gerar capital e atrair a audiência, faz com que o público se adapte a ver cenas fortes e, sem ter consciência, se interesse pelo conteúdo. Transmitir fatos e notícias, então, exige grande responsabilidade por parte dos comunicadores. De acordo com Tófoli (2008), é necessário ter cuidado para não contagiar a notícia com sensacionalismos. Segundo a autora, “o sensacionalismo seria então tornar sensacional aquilo que não necessariamente o é. O produto, no caso, a notícia, extrapola a realidade, extrapola a si mesma”.

O programa “Polícia 24h” (2010 - o presente), exibido pela TV Bandeirantes, por exemplo, é um *reality show* que apresenta o dia a dia de ações policiais, desde a execução de apreensões e perseguições até a troca de tiros, tudo enquanto são acompanhados por câmeras na grande São Paulo. Ele permite, de modo inconsciente, que o telespectador desenvolva a ideia de que tem capacidade de julgar ou dar uma sentença a um indivíduo supostamente culpado apresentado pelo programa, ganhando uma involuntária sensação de poder fornecida pela adrenalina do entretenimento. Para Rosilene Soares (2020, p. 17):

O espectador geralmente crê que está simplesmente recebendo uma informação, desconhecendo a ideologia imposta em cada fala. Trata-se de um processo complexo que busca manter uma ordem social através de práticas discursivas ecoadas pela mídia, que objetivam construir realidades manipuladas por esses atores (TELES; MELO, 2002 apud SOARES, 2020, p. 17).

Para Defleur e Rokeach (1993, p. 181), a mídia é “capaz de moldar a opinião pública e inclinar as massas para quase qualquer ponto de vista desejado pelo comunicador”, desse modo, a imprensa teve grande influência na formação da opinião das pessoas no caso de Lázaro Barbosa. Os veículos de comunicação pressionavam a segurança pública, bem como a população fazia o mesmo por meio de publicações e memes na internet, caçoando do trabalho prestado. Tudo isso, futuramente, apesar de não justificar nada, serviu como fator determinante na maneira a qual Lázaro foi capturado, pois a mídia e a opinião pública impactam diretamente nas ações humanas.

Pensando então que a violência gera impacto nas ações das pessoas, o pavor e pânico acaba se tornando espetáculo. Assim como em outros casos, logo o assunto deixou de ser levado com a devida seriedade, tornando a vulnerabilidade dos outros um motivo de chacota. Piadas e memes no *Twitter* e *TikTok* (redes sociais do momento) diziam

respeito às habilidades de disfarce de Lázaro, à demora das autoridades para capturá-lo, e ao fato do criminoso aparecer em lugares inusitados, estando foragido. Debochavam da sensação que muitos tinham de que Lázaro poderia invadir suas casas em qualquer lugar ou região do país. Percebe-se que, o problema só se torna real, quando atinge a própria pessoa, até então, a dificuldade alheia pouco importa.

**Figura 7** - Imagens retiradas de redes sociais. Nelas, há comentários referentes aos crimes de Lázaro e sua captura



Fonte: TikTok e Twitter, respectivamente.

Em 28 de junho de 2021, a polícia recebeu a denúncia de que o serial-killer estava próximo à Águas Lindas de Goiás. Ali, Lázaro foi capturado e morto por pelo menos 38 tiros em um tiroteio com policiais militares das Rondas Táticas Ostensivas Metropolitana (Rotam). Vídeos dos policiais o carregando, aparentemente, sem vida até a ambulância, viralizaram, bem como, fotos no hospital. A população comemorava e ficava aliviada. Outros comentavam que todos os tiros não eram necessários. Clarice Linspector, na crônica “Mineirinho”, relata sua sensação ao saber da notícia de que um criminoso foi morto por meio de treze tiros. A autora questiona o motivo da morte de Mineirinho doer em si: “É, suponho que é em mim, como um dos representantes do nós, que devo procurar por que está doendo a morte de um facínora. E por que é que mais me adianta contar os



treze tiros que mataram Mineirinho do que os seus crimes” (LINSPECTOR, 1964, “Para não esquecer”).

Continua a crônica:

Mas há alguma coisa que, se me faz ouvir o primeiro e o segundo tiro com um alívio de segurança, no terceiro me deixa alerta, no quarto desassossegada, o quinto e o sexto me cobrem de vergonha, o sétimo e o oitavo eu ouço com o coração batendo de horror, no nono e no décimo minha boca está trêmula, no décimo primeiro digo em espanto o nome de Deus, no décimo segundo chamo meu irmão. O décimo terceiro tiro me assassina — porque eu sou o outro. Porque eu quero ser o outro (LINSPECTOR, 1964, “Para não esquecer”).

Até hoje, o caso de Lázaro Barbosa não foi solucionado. Não foram encontrados motivos para Lázaro ter feito o que fez, e devido a morte do criminoso, o delegado Cleber Martins, de Águas Lindas de Goiás, encerrou todas as investigações que estavam relacionadas aos crimes. De um modo ou de outro, o caso de violência e a repercussão midiática capturou a atenção das pessoas, e tornou da situação um espetáculo, símbolo das consequências e problemáticas da sociedade.

## **5 Considerações finais**

A relação entre "Jogos Vorazes" e o caso de Lázaro Barbosa diz respeito a conteúdos delicados se tornando espetáculo. Tanto o ambiente fictício, quanto a abordagem jornalística do caso real, evidenciam problemáticas que acompanham a sociedade desde o passado até os dias de hoje.

A obra cinematográfica representa fielmente a espetacularização da violência através do entretenimento, de sensacionalismos e do gosto social por tragédias. A autora Suzanne Collins e o diretor Gary Ross expõem como a sociedade pode ser manipulada e levada à alienação, com cada um dos fatores fazendo parte de um ciclo vicioso, onde a espetacularização da violência induz o consumo da notícia e, como consequência, sua audiência mantém intactos os veículos que tornam casos violentos em "*shows* de horrores".

Ao longo da pesquisa, foi possível perceber que apesar de ser histórica, tanto no filme, quanto no caso de Lázaro Barbosa, a violência consumida por um público faz com

que a mesma seja reproduzida com ainda mais fervor nos veículos midiáticos com o objetivo de gerar capital, causando assim, uma espetacularização do conteúdo. O sensacionalismo usado ao transmitir as bárbaras notícias atrai as pessoas e banaliza a violência, fazendo com que a mesma seja encarada com normalidade por uma população já alienada sobre o que é desumano e o que não é. Nesse sentido, entende-se que a população consome a violência como um espetáculo, pois por meio dos veículos de comunicação, ela se faz alienada. Igualmente, os mesmos veículos tornam da violência um espetáculo, para ter quem a consuma.

No caso de Lázaro Barbosa, a mídia e a população deram evidência ao criminoso, satirizaram e comercializaram um momento de dor e perda de pessoas, apontando o que deveria ocorrer e qual deveria ser o desfecho do caso, como verdadeiras autoridades jurídicas. Assim, entende-se que não apenas a grande mídia influenciou no desfecho da situação, mas também a audiência, por meio da formação coletiva de opinião pública. Dessa forma, compreende-se o poder de influência que o público tem, e ao mesmo tempo, no que sua curiosidade e senso de justiça resultam.

Por fim, a elaboração deste artigo permitiu compreender que tais problemáticas estão enraizadas na sociedade, e assim, por intermédio dos veículos de comunicação e alta demanda da sociedade, a espetacularização da violência continuará sendo consumida, assistida, e tratada como um *show*, uma fonte de entretenimento.

## Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. O iluminismo como mistificação das massas. *In*: ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2009. p. 5-44.

BOURDIEU Pierre. **Sobre a Televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.

BRASIL Urgente. **Exclusivo: pai de Lázaro fala no Brasil Urgente**. Apresentado por José Luiz Datena. Youtube, 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/Sj4tCQ2Pa8U>>. Acesso em: 27 jun. 2022.

CAFÉ da manhã. **Programas policiais: retratos da violência e segurança no Brasil**. Folha de São Paulo, Spotify, 2022. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/3AWlslLv8ot1RlB4t2R8Md>>. Acesso em: 25 jun. 2022.

CIDADE Alerta Record. **Policiais fazem novo cerco por Lázaro Barbosa com apoio de helicópteros.** Apresentado por Luiz Bacci. Youtube, 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/x1M9mqBARbc>>. Acesso em: 28 jun. 2022.

DEFLEUR, Melvin; ROKEACH, Sandra Ball. **Teorias da Comunicação de Massa.** Rio de Janeiro: Zahar, 1993.

EAGLETON, Terry. **Ideologia, uma introdução.** Oxford: Verso, 1991.

FONSECA, Francisco. **Mídia, poder e democracia:** teoria e práxis dos meios de comunicação. Revista Brasileira de Ciência Política, nº 6. Brasília: julho - dezembro de 2011, pp. 41-69. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbcpol/a/6bCYRSVtShSg6wqwhQq6vQQ/?lang=pt&format=pdf>>. Acesso em: 24 jun. 2022.

GARCIA, Deomara; PIRES, Cristiane; VIEIRA, Antoniella. **A explosão do fenômeno: reality show.** 2006. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/garcia-deomara-reality-show.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2022.

JOGOS Vorazes. Direção: Gary Ross. Estados Unidos: Lions Gate, 2012. **HBO Max.** Disponível em: <<https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GYOVrkwGAqqiBgEAAAQd:type:feature>>. Acesso em: 28 mai. 2022.

LEITE, Corália. **Memória, mídia e pensamento criminológico:** enfoque em casos brasileiros (1988-2016). Tese (Doutorado). Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade. Vitória da Conquista, Bahia, 2017.

MARCONDES, Ciro. **O capital da notícia:** o jornalismo como produção social da segunda natureza. São Paulo: Ática, 1985.

MARSHALL, Leandro. **O jornalismo na era da publicidade.** São Paulo: Summus Editorial, 2003.

MCCOMBS, Maxwell. **A teoria da agenda:** a mídia e a opinião pública. Petrópolis: Vozes, 2004.

MELO, Renato; SILVA, Mariana. **Programa Bronca Pesada:** Violação dos direitos fundamentais, sensacionalismo e espetacularização da violência na mídia pernambucana. Caderno de Graduação Humanas e Sociais v.3 n.2; UNIT - Pernambuco, 2017. Recuperado de: <<https://periodicos.set.edu.br/facipehumanas/article/view/5137>>. Acesso em 15 jul. 2022.

Meme 1. Alex Chaves. **Lázaro chegou no Pará**. Tiktok, 2021. Disponível em: <<https://www.tiktok.com/@alexchavesoficial/video/6974826068372884741>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

Meme 2. Dione Oliveira. **“Lázaro acaba de ser morto em tiroteio contra a polícia em Goiás”**. Tiktok, 2021. Disponível em: <<https://www.tiktok.com/@dioneoliveira45/video/6978836925838904582>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

Meme 3, Eae Povo. **“Enquanto isso no inferno”**. Twitter, 2021. Disponível em: <[https://twitter.com/eaepovo/status/1409613044725002241?s=20&t=o7NR\\_NQ\\_1VM9D8CYH7QUbQ](https://twitter.com/eaepovo/status/1409613044725002241?s=20&t=o7NR_NQ_1VM9D8CYH7QUbQ)>. Acesso em: 21 jul. 2022.

MICHAELIS. **Espetáculo**. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/busca?id=2yzq>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

PESAVENTO, Sandra. **Memória e história: as marcas da violência**. Fênix – Revista de História e Estudos Culturais. Vol. 3. Ano III. n° 3. p. 01-15. Julho/ Agosto/ Setembro de 2006.

PORTAL Geledés. **Mineirinho – por Clarice Lispector**. 2014. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/mineirinho-por-clarice-lispector/>>. Acesso em: 19 jul. 2022.

SOARES, Rosilene. **Espetacularização da violência no telejornalismo**: Uma expressão da questão social brasileira. 2020, 191 f. Tese (Doutorado em Economia Doméstica). Viçosa - MG: Universidade Federal de Viçosa. Disponível em: <[https://ppged.ufv.br/wp-content/uploads/2022/05/Rosilene-Soares.tese\\_compressed.pdf](https://ppged.ufv.br/wp-content/uploads/2022/05/Rosilene-Soares.tese_compressed.pdf)>. Acesso em: 19 jul. 2022.

SARMENTO-PANTOJA, Augusto. Sobre o espetáculo em Guy Debord. In: **Literatura e Cinema de Resistência**: novos olhares sobre a memória. Rio de Janeiro: Editora Oficina Raquel, p. 95-104, 2013.

TELES, Maria Amélia; MELO, Mônica de. **O que é Violência contra a Mulher**. 1. ed. 3. Reimp. São Paulo: Brasiliense, 2012.

TÓFOLI, Luciene. **Ética no Jornalismo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.