

OMNIA

HUMANAS

Faculdades Adamantinenses Integradas (FAI)

www.fai.com.br

SPIRANDELI, Jenner ; OLIVEIRA, Diego Ferreira; SOUZA, Richardson; RODRIGUES, Suelen. Violência e mídia: uma avaliação da relação entre mídia, violência e morte com os jovens. Omnia Humanas, v.3, n.2, p.38-50, 2010.

VIOLÊNCIA E MÍDIA: UMA AVALIAÇÃO DA RELAÇÃO ENTRE MÍDIA, VIOLÊNCIA E MORTE COM OS JOVENS

VIOLENCE AND THE MEDIA: AN EVALUATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN MEDIA, VIOLENCE AND DEATH WITH YOUNG UNIVERSITY STUDENTS

Jenner Spirandeli
Diego Ferreira Oliveira
Richardson de Sousa
Suelen Rodrigues

Graduandos em Psicologia – FAI – Adamantina/SP

RESUMO:

A pesquisa aborda a relação entre mídia e violência, mais especificamente como o assunto “morte” é tratado na mídia e como esta afeta as pessoas. Pouco se fala de morte na sociedade atual, e o assunto muitas vezes é tratado como “tabu” entre as pessoas. Foi feita a aplicação de questionário com sete questões de múltipla escolha, sendo respondido por 23 estudantes do primeiro ano do curso de Psicologia. As questões buscaram demonstrar como as pessoas lidam com a morte em situações específicas de contato com a mídia, como morte e TV, morte na internet, nos games, etc.

Os resultados mostraram que as pessoas têm curiosidade para com a morte alheia, pois 56% afirmaram acompanhar uma notícia sobre acidente com vários mortos e sensibilizar-se. Reconhecem que a violência exibida na mídia é fruto de uma sociedade igualmente violenta e que a exposição à violência, como nos games violentos, é prejudicial.

Verificou-se, portanto, que a exploração da morte nos meios de comunicação gera curiosidade nas pessoas, mas admite-se que grande exposição a esse conteúdo é prejudicial, havendo banalização da violência.

PALAVRAS-CHAVE: Mídia, violência, morte.

ABSTRACT:

The research addresses the relationship between media and violence, specifically how the subject of "death" is treated in the media and how it affects people. Little is said about death in modern society, and the subject is often treated as "taboo" among people. We carried out a questionnaire with seven multiple choice questions being answered by 23 students from first year psychology students. The questions sought to demonstrate how people deal with death in specific situations of contact with the media, and TV as death, death on the Internet, in games, etc.

The results showed that people are curious to the death of others, because 56% said they follow news about an accident with multiple deaths and sympathize. Recognize that violence displayed in the media is also the result of a violent society and that exposure to violence, as in the violent video games is harmful.

There was, therefore, that the exploitation of death in the media generates curiosity in people, it is accepted that high exposure to such content is harmful, with the trivialization of violence.

KEY-WORDS: violence, death, media.

INTRODUÇÃO

A morte está presente no cotidiano das pessoas, tanto pela reflexão quando da morte de uma pessoa próxima ou a morte mostrada pelos meios de comunicação. Hennezel e Leloup (2001) como uma consequência do afastamento das grandes tradições que preparavam as pessoas para o momento final, ajudando a todos a decifrar o sentido de suas existências. A sociedade atual, segundo Ariès (1990), expulsou o culto à morte, mantendo-o apenas para as pessoas famosas e importantes. Muitos pais afastam as crianças de todo contato com o tema morte, e nas famílias pouco se fala sobre o tema. Kovács (2003) aponta que os jovens almejam realização pessoal, amorosa e vocacional. Estão no auge da vida, dirigem sua energia psíquica para a construção do seu lugar no mundo e a consolidação da sua identidade. Assim, normalmente, não existe espaço para se pensar em desconstrução ou morte, o que faz o contato com a morte ser algo impensável, como um tabu.

O presente trabalho tem por objetivo discutir sobre educação para a morte, mais especificamente morte e violência. Foram avaliados diversos aspectos para demonstrar como as pessoas lidam com o tema morte em situações específicas, como a morte nos meios de comunicação, internet, games, etc.

METODOLOGIA

Os dados foram obtidos através da aplicação de questionário de múltipla escolha, com 4 ou 5 alternativas, contendo 35 questões. Estão sendo discutidas 7 destas.

O questionário foi aplicado em uma aula do curso de graduação em Psicologia, sendo respondido por 23 alunos do primeiro ano.

A cada pergunta seguem as opções de respostas, o gráfico com os resultados obtidos e comentários.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

O que você acha dos jogos (games) violentos tais como, Counter Striker, Doom, GTA...

- A) péssimo
- B) ruim
- C) indiferente
- D) bom
- E) excelente

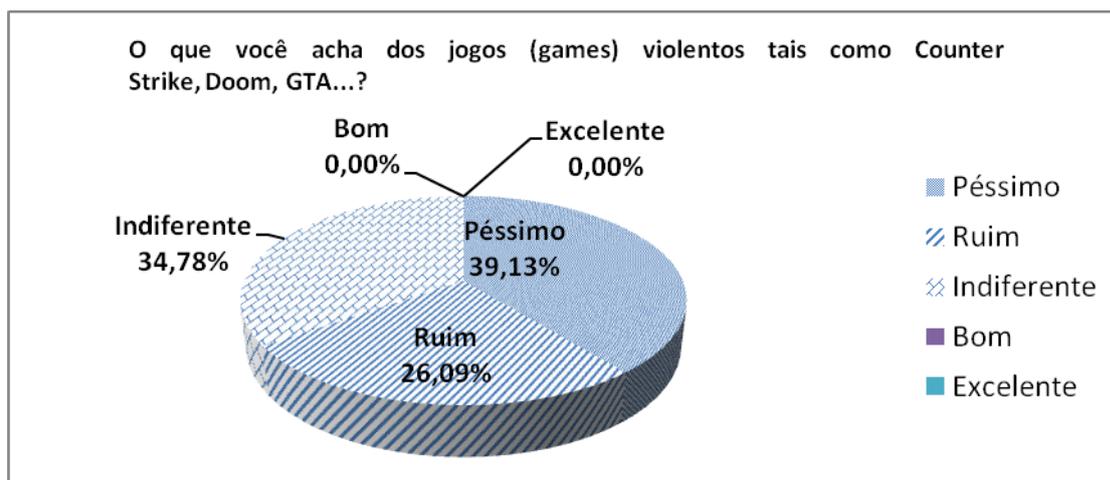


Gráfico 1 – Jogos violentos

O resultado da pesquisa mostra três linhas de pensamento a respeito dos jogos violentos. A primeira traz atenção pessoas que consideram que os games com teor violento são indiferentes para o comportamento humano, nem trazem algo de bom nem de mal. A segunda linha são de pessoas que consideram tais games ruins para seus jogadores. E a terceira linha é de pessoas que consideram péssimos, assim tendo influência negativa direta no comportamento humano.

Para o Coronel David Grossman, psicólogo militar, as mídias, televisão, cinema e principalmente, os jogos são uma das causas principais para o aumento da violência nos EUA e no mundo. Em seu livro, *On Killing* (Como matar) ele trata do estudo dos métodos e dos efeitos psicológicos do treinamento de recrutas militares para driblar sua natural inibição para matar seres humanos. Ele passa a dizer que as mesmas técnicas usadas com militares estão atuando nas mídias e no entretenimento.

Grosman traz atenção a um estudo feito com soldados norte-americanos na Primeira Guerra Mundial. Apenas 15% dos soldados decidiam atirar e matar os inimigos. Isso graças à resistência de matar os da própria espécie. Após isso, os soldados norte-americanos passaram a desenvolver técnicas que revertessem esse quadro. Na Guerra da Coréia o percentual que soldados que estavam dispostos a matar havia aumentado para 55% e na Guerra do Vietnã para 90%.

Ele conclui dizendo que as técnicas empregadas pelo exército norte-americano são encontradas nas mídias eletrônicas e isso é um dos principais causadores da violência atual.

Já a doutora da UEM Viviana Martinez, afirma em seu artigo 'O brincar e a realidade' ela enfoca as mensagens sobre a sexualidade que o adulto transmite a criança através do videogame. Para ela, o videogame é uma espécie de realidade intermediária entre a material e a psíquica, que permite a realização das interdições: parricídio e incesto. Contudo, sem as conseqüências da realidade física. Em sua visão os jogos violentos são indiferentes ao comportamento. Nota-se nela até mesmo um pensamento que tais jogos trariam um bem a criança pelo fato da satisfação pulsional dentro dos limites da realidade virtual.

Como você avalia o conteúdo exibido em programas televisivos como o "Brasil Urgente"?

- A) péssimo
- B) ruim
- C) indiferente
- D) bom
- E) excelente

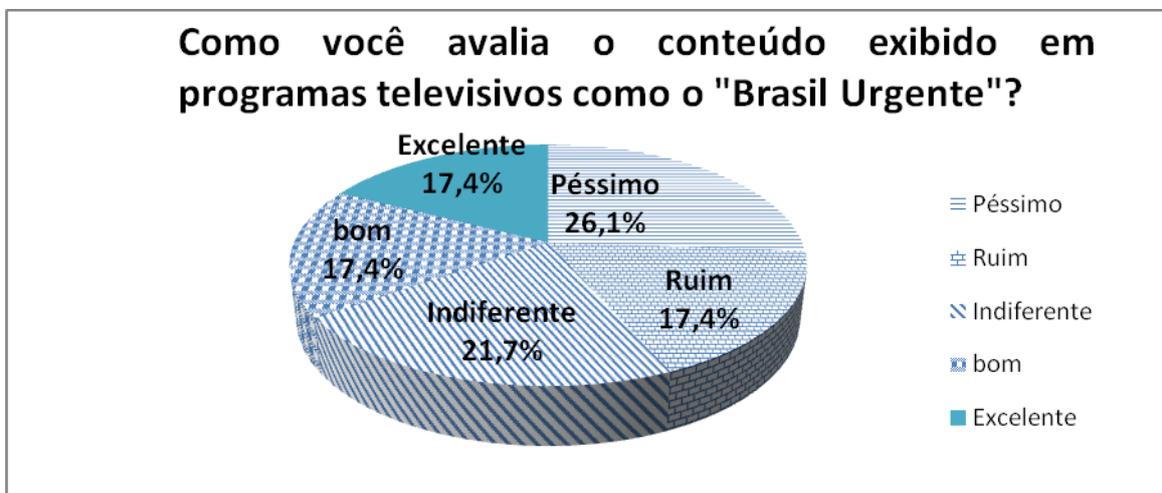


Gráfico 2 – programas sensacionalistas

O programa sempre traz uma matéria polêmica e esse apresentador Datena utiliza um falso moralismo, fazendo um péssimo aproveitamento das camadas menos favorecidas, para causar repercussão e tentar conquistar audiência.

Porém, outros comentários mostram diversas opiniões que não se aplica a qualquer tipo de pessoa. Em termos de jornalismo não é um dos melhores, pois há muito sensacionalismo, tendo muitas desgraças ganhando pontos na audiência. Envolvendo cenas de imagens das pessoas, cobrindo as matérias onde os participantes desse programa se sentem humilhados, exagerando nas imagens das notícias.

Programas mostrando desgraças que acontecem no cotidiano, fazem com que as pessoas se interessam mais, por reclamar de suas vidas e com alívio vendo as desgraças na televisão.

O programa abusa de recursos para chamar atenção do telespectador, sendo que na maioria dos casos não tem cultura e nem nível de escolaridade. É importante dar ênfase dos jornais sensacionalistas que demonstram uma total parcialidade, quanto aos casos citados. Os acontecimentos que nem deveriam ser mostrados ganham uma grande repercussão.

Todos os programas têm seus altos e baixos, sendo que vimos diferentes opiniões sobre o mesmo assunto, e se isso não conseguiu agradar todos, então escrevemos nossas opiniões em e-mails e cartas.

O Jornalismo está presente nas programações televisivas e esse tem por finalidade transmitir aos telespectadores notícias de caráter informativo, onde se subentende que os mesmos devem ser conhecedores dos acontecimentos diários, que seja no âmbito nacional ou regional; além de trazer conhecimentos, podemos ressaltar que o resultado final obtido direto ou indireto através desses programas jornalísticos é a influência na formação de opinião do telespectador.

De acordo com o texto O campo televisivo e o campo da pesquisa (BERGAMO, 2006) podem ser observada a escolha dos apresentadores, com uma diminuição do número daqueles que não são formados em Jornalismo e a ampliação daqueles com passagens artísticas, bem como a escolha da matéria.

Na emissora Bandeirantes, no programa com enfoque jornalístico chamado Brasil Urgente o apresentador constantemente expõe sua opinião anterior ou após as matérias exibidas dando margem ao telespectador para que se aproprie daquela opinião, podemos observar que tais opiniões mais simplistas, ou seja, elas não partem de conhecimentos científicos, não são embasadas em pesquisas ou conhecimento amplo do assunto, como por exemplo, uma matéria que relata um crime cometido, o referido apresentador externa inúmeras críticas a um fato isolado, ou seja, em uma visão micro, desconsiderando todos os fatores que influencia a questão da criminalidade e a questão macro do assunto.

Em contrapartida, podemos citar o Jornal Nacional, exibido na emissora Rede Globo, percebe-se que não tem a pretensão de apresentar “opinião pronta” aos telespectadores, os apresentadores não expõe suas opiniões e suas matérias não são enfatizadas à intenção de se obter caráter repercutido. Embora alguns não tenham o conhecimento científico ou conhecimento amplo sobre os fatos e situações que são expostas no telejornal, os telespectadores formarão sua opinião sobre o assunto.

Partindo dessas considerações, são diferentes formas que são apresentados os programas que desejam transmitir informações ao telespectador tais como: o público que se deseja atingir, o enfoque que é dado a um determinado acontecimento ou assunto, o horário em que é exibido e, ressaltado, a influência através da forma como a notícia é exposta pelo apresentador, pois cada noticiário desenvolve as relações de poder, critério e legitimidade próprios.

Alguns filmes são violentos e sangrentos (Massacre da Serra Elétrica, Resident Evil, Turistas...).

Como você avalia estes filmes?

- A) péssimo
- B) ruim
- C) indiferente
- D) bom
- E) excelente

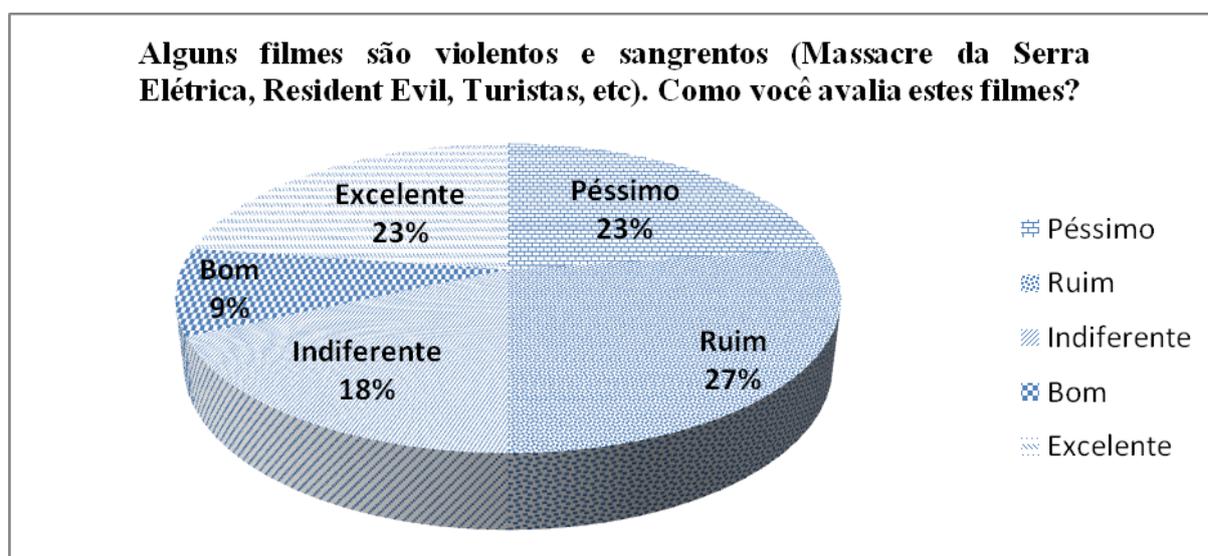


Gráfico 3 – filmes violentos

Segundo a pesquisa de Paula Inez Cunha Gomide – Universidade Federal do Paraná; filmes violentos que incluem heroísmo, drogas, relações sexuais e abusos influenciam na agressividade de crianças e adolescentes. Para comprovar isso foram feitos experimentos com 360 adolescentes de ambos os sexos e faixas de idade entre nove a dezesseis anos.

Os grupos de crianças foram divididos de início em dois grupos de 160 crianças, o primeiro grupo- 80 crianças do sexo masculino e 80 do sexo feminino, com idade variando entre nove e onze anos; o segundo grupo de 160 adolescentes foi dividido em 80 do sexo masculino e 80 do sexo feminino com idade variando entre quatorze e dezesseis anos.

Todas foram sujeitos a assistirem filmes com e sem violência em seguida às crianças foram divididas em times para serem avaliados durante um jogo de futebol de salão, duas duplas de observadores avaliaram o comportamento de cada adolescente antes de assistirem o filme e depois de assistirem (durante o jogo de futebol).

As crianças e os adolescentes do sexo masculino apresentaram maior índice de agressividade, utilizando-se de chutes, agarramentos, cotoveladas, discussão, empurrar, puxar a camisa, rasteira e xingamentos durante o jogo.

Os resultados constataram que crianças e adolescentes do sexo feminino não adquirem comportamento agressivo com filmes de heroísmo, nem se baseiam no comportamento violento deles, por não admirarem tantos heróis. Seu grau agressivo aumenta somente quando em situações de abuso, violência sexual e drogas.

Os responsáveis pelas programações de TV devem conhecer os efeitos que estes filmes causam sobre aqueles que o assistem: crianças e adolescentes baseiam-se no que assistem para resolver problemas sociais ou apenas utilizar este comportamento no seu dia –a- dia.

É necessário que os modelos de comportamento fornecidos as crianças e adolescentes sejam harmoniosos e baseados em valores éticos e morais para que esses jovens sejam permeados por valores éticos, morais e harmoniosos.

Ao ligar a televisão você se depara com a notícia de um acidente com vários mortos e então:

- A) não dá atenção, pois são pessoas que você não conhece
- B) não dá atenção aos detalhes, pois você ficaria pensando no acidente
- C) acompanha a notícia e se sensibiliza
- D) acompanha a notícia por curiosidade
- E) acompanha a notícia com indiferença

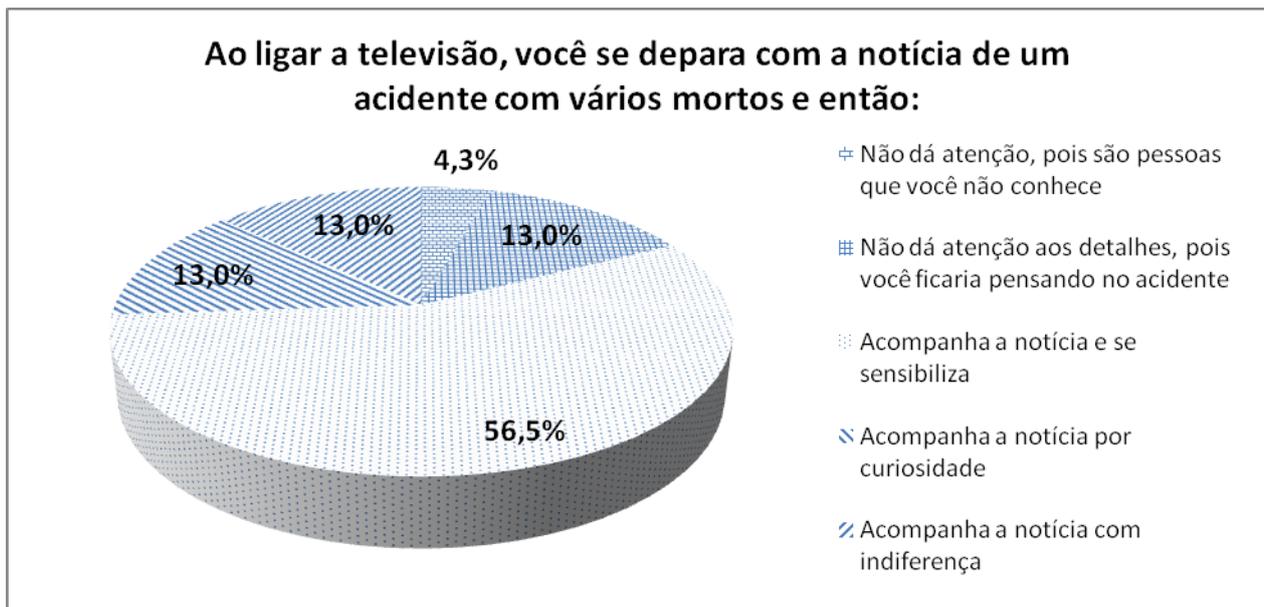


Gráfico 4 – morte na televisão

Nunca se assistiu a tanta violência na televisão como nos dias atuais. Dada à enormidade de tempo que crianças e adolescentes das várias classes sociais passam diante da TV, é lógico o interesse pelas conseqüências dessa exposição. Até que ponto a banalização de atos violentos, exibidos nas salas de visita pelo país afora, diariamente, dos desenhos animados aos programas de "mundo-cão", contribui para a escalada da violência urbana? Essa questão é mais antiga do que se imagina. Surgiu no final dos anos 1940, assim que a televisão entrou nas casas de família. Nos Estados Unidos, país com o maior número de aparelhos por habitante, a autoridade máxima de saúde pública do país (Surgeon General) já afirmava em comunicado à nação, no ano de 1972: "A violência na televisão realmente tem efeitos adversos em certos membros de nossa sociedade". Desde então, a literatura médica já publicou sobre o tema 160 estudos de campo que envolveram 44.292 participantes, e 124 estudos laboratoriais com 7.305 participantes. Absolutamente todos demonstraram a existência de relações claras entre a exposição de crianças à violência exibida pela mídia e o desenvolvimento de comportamento agressivo.

A televisão exhibe cenas de violência e morte. Em sua concepção, por que isso ocorre?

- A) porque são assuntos polêmicos e dão audiência
 B) porque mostra a verdadeira realidade de onde vivemos
 C) porque ver a violência causa prazer
 D) para percebermos que existem coisas piores que a nossa vida

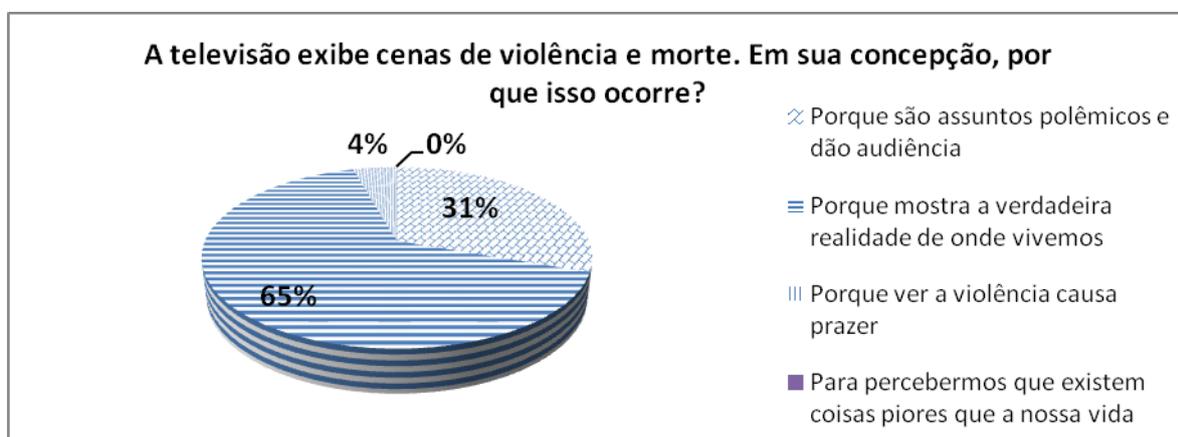


Gráfico 5 – Violência na televisão

O mundo contemporâneo hoje nos permite observar que estamos repletos de cenas de violências, morte e cada vez mais longe de uma sociedade justa, digna onde o indivíduo valoriza culturas, família e o contexto histórico social vivenciado seja por ele ou pelo meio em que vive.

Assim dessa forma criando uma ideia que suas redes sócias visam o projeto liberal com mais intensidade, impondo as crises e os impasses das sociedades modernas.

Com isso o a sociedade acaba ficando voltada mais para ambientes como nossa própria casa, restringindo contatos com familiares e até mesmo com o ciclo de amigos, muitas vezes abrimos Mao de sair por temer que essa violência faça com que venha acontecer algo com nós, causando uma grande desvalorização a vida coletiva de uma sociedade e de um indivíduo.

Uma das formas de passar o tempo em casa é assistindo televisão, buscamos estar sempre ligados e acompanhando notícias e assuntos por ela transmitidos.

Mas dentro de muitos conteúdos que a mídia abrange estão alguns como novelas e programas com temas específicos que na maioria das vezes criados pelas próprias emissoras criam situações que fogem da realidade da vida, visando apenas conquistar audiência e público.

A maioria dos conteúdos e dos focos da mídia são mostrar acontecimentos trágicos, pessoas se matando, problemas com saúde, desastre ecológicos, catástrofes vivenciadas pelo mundo, e cenas de violências contra mulheres crianças entre outras formas vistas por telespectadores.

Ocorrem muitas transmissões desses acontecimentos, assim causando um efeito nos telespectadores que o mundo parece estar se desmanchando aos poucos, pois, exibem com tanta frequência a violência vivenciada pela sociedade e pelo indivíduo que faz parte dela.

A televisão colabora com a "reorganização do homem com o espaço" através de um processo complexo: ela valoriza o espaço privado ao estimular a vida familiar, ou mesmo solitário, em frente ao aparelho transmissor; ela transmite "notícias e imagens" do que acontece "na rua", simulando a participação do sujeito na vida pública - vide a proposta de televisão interativa. Ao transmitir o que acontece "na rua", ocorre a interpretação do ocorrido, transformando, na maioria das vezes, a versão em realidade; com a seleção do que acontece "na rua", alguns fatos ganham status de realidade e outros se esfumam na penumbra do desconhecido.

Nossa discussão remete à ideia de que esse contexto possibilita ao discurso televisivo assumir o lugar de porta-voz do telespectador ao oferecer-lhe a narrativa cultural e social produzida por segmentos da sociedade como sendo seu próprio discurso. Postulamos essa ideia com base nas discussões realizadas por Piera Aulagnier (1979), nas quais a autora defende a tese da existência da violência necessária à constituição psíquica do sujeito, denominada violência primária, e daquela considerada desnecessária à vida emocional, e posta a serviço da ordem social, denominada violência secundária.

Com fundamento nesse referencial teórico, supomos que a assunção do discurso televisivo à condição de porta-voz do telespectador se torne possível em decorrência de dois procedimentos: primeiro, a associação realizada pelo sujeito entre a violência primária presente no discurso materno e a violência secundária presente no discurso televisivo; segundo, o oferecimento realizado pelo discurso midiático de sentidos e significados de situações que, em sua maioria, não foram, e possivelmente não serão, diretamente vivenciadas pelo sujeito, dificultando-lhe a construção de sentidos e significados singulares.

Acompanhando o raciocínio da autora, podemos dizer que a utilização, pelo sujeito, de determinados conceitos, expressões e palavras, desvela a interpretação que esse mesmo sujeito construiu sobre a realidade, ou seja, explicita o estabelecimento do seu postulado causal, do que ele elegeu como causas, acerca da existência e função dos objetos, situações e sentimentos.

"O primeiro objetivo do processo secundário é adequar o discurso que fala a realidade à lógica do primário. O processo secundário reconhece o poder autônomo do discurso, não pode negar que ele é portador de significações, mas o conjunto do sistema por elas constituído será interpretado a partir de uma lógica contraditória a esse mesmo sistema. O primário pressupõe o reconhecimento de um exterior, cuja presença e cuja separação não podem ser anulada; o secundário exige o reconhecimento de um discurso portador de significações não arbitrarias, que o informa a respeito do novo postulado lógico o qual ele deverá considerar" (Aulagnier, 1979, p. 99).

Segundo Aulagnier, o decurso do desenvolvimento do sujeito é marcado pela passagem de um psiquismo regido pelo primário para um psiquismo regido pelo secundário. Entretanto, a imagem de coisa e a imagem de palavra apresentam uma junção inicial, ficando as duas atividades sob o primado do mesmo postulado, ou seja, da significação primária, que diz a significação que o bebê atribui à resposta materna às suas demandas. Essas demandas referem-se ao desejo, em termos da mãe dando ou se recusando a dar prazer.

A autora pontua como incontestável a afirmação lacaniana que o sujeito que fala é antes de tudo um sujeito falado; entretanto, aponta essa afirmação como parcial, pois existe uma dificuldade engendrada pelo projeto do Eu, associada ao seu contato com a realidade, que reside

"... na dificuldade do sujeito (inclusive dos teóricos) em aceitar que o que está no poder de seu conhecimento e, portanto, no poder do discurso, não se acompanha ipso facto de um poder de modificação, que a ilusão do eu desejaria transformar em um poder de pura e simples anulação" (Id, *ibid.*, p. 103).

Em outras palavras, temos a dimensão identificada (falada) e identidade do eu (o enunciaste), sendo que as modificações - psíquicas ou do mundo - ocorrem vinculadas ao trabalho do Eu. Segundo a autora, modificar não significa destruir ou construir a partir do nada: ela se refere ao trabalho do secundário que se empenha em reduzir a representação do mundo produzido pelo primário e os efeitos dessas representações junto ao psiquismo.

Você recebe um e-mail que contém imagens de pessoas mortas e então:

- A) deleta sem terminar de ver as imagens
- B) deleta após ver as imagens, mas sem se impressionar
- C) salva as imagens e repassa o e-mail
- D) olha as imagens várias vezes
- E) olha as imagens sentindo curiosidade

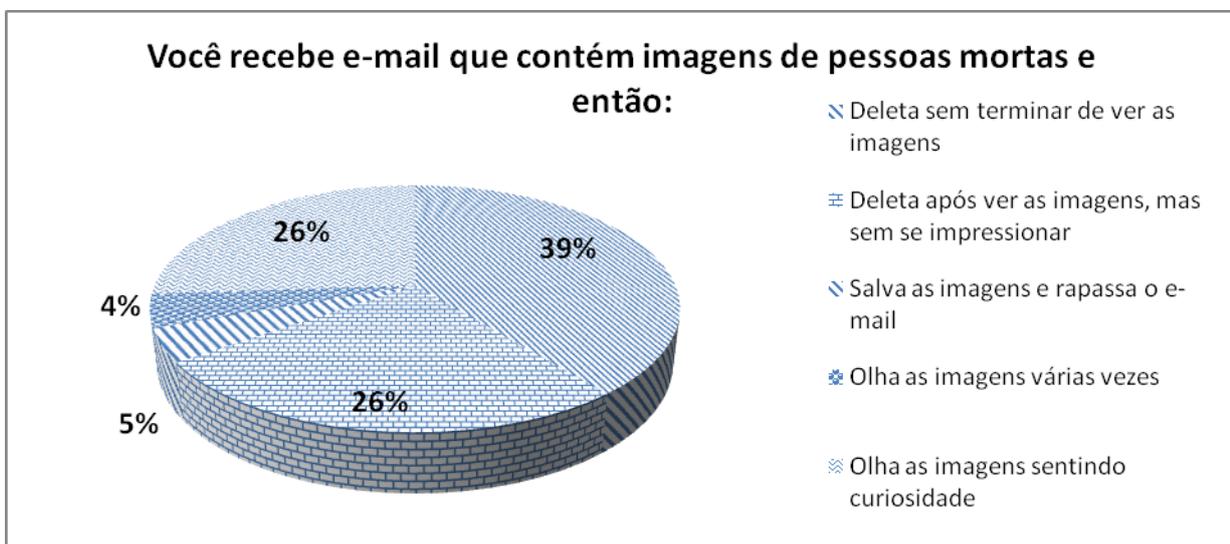


Gráfico 6 – e-mail e morte

A morte é um evento comum a todos os seres vivos, um fato certo e inegável que faz parte da vida. Porém, a morte não é somente fator biológico, mas processo construído socialmente, que não se distingue do universo das outras relações sociais (BRÊTAS, 2005). A essência da angústia humana é a extinção: o medo da morte, da destruição do eu e do próprio corpo. O homem é o único ser vivo que é consciente de sua morte e finitude, o que acarreta, então, a angústia de sua limitação, de nada poder fazer contra ela. A essência da motivação humana é a busca do significado para a vida, para o sofrimento e para a morte (BOWLBY, 1985).

Assim, o contato com a morte traz reações de repulsão, de evitar o contato com o que lembra a morte, de forma a afastar o pensamento da própria morte. Mas também se verifica movimento de atração pela morte, o que pode significar não a superação da angústia pelo fim da existência, mas uma forma de

enfrentamento. Rolland (1998) refere que, quando existe algum doente na família que envolve uma ameaça de perda, os familiares se deparam com muitos sentimentos ambivalentes, ou possuem um desejo de distanciamento e fuga dessa situação insuportável ou se tornam superprotetores e vigilantes. Nos resultados apresentados à questão 21, observamos predominantemente os comportamentos de fuga do assunto (deleta sem terminar de ver as imagens) com o comportamento de observar sem se impressionar e ter curiosidade pelas imagens.

Deletar imediatamente as imagens de morte que são recebidas por e-mail significa evitar a todo custo o pensamento na morte, e a angústia que esse pensamento pode provocar, como evocar a morte de pessoas queridas e também a própria morte. Esse comportamento mostrou-se predominante na pesquisa.

Porém, o interesse pelas imagens de morte e observação das imagens foi bastante citada, e somadas ultrapassam a deleção do e-mail sobre morte. Kovács (2003) fala sobre a “morte escancarada” como uma representação de morte do fim do século XX e início do século XXI. Esse retrato aponta a morte como invasiva e repentina, pois esta passa a fazer parte da vida das pessoas sem que estas possam se proteger da sua presença e de suas conseqüências. Assim, a morte de outros (estranhos) sendo colocada como algo normal e corriqueiro, passa a ser encarada com indiferença ou mesmo com curiosidade.

Considera que a morte seja uma conseqüência dos atos pessoais?

- A) sempre
- B) sim
- C) as vezes
- D) não
- E) nunca

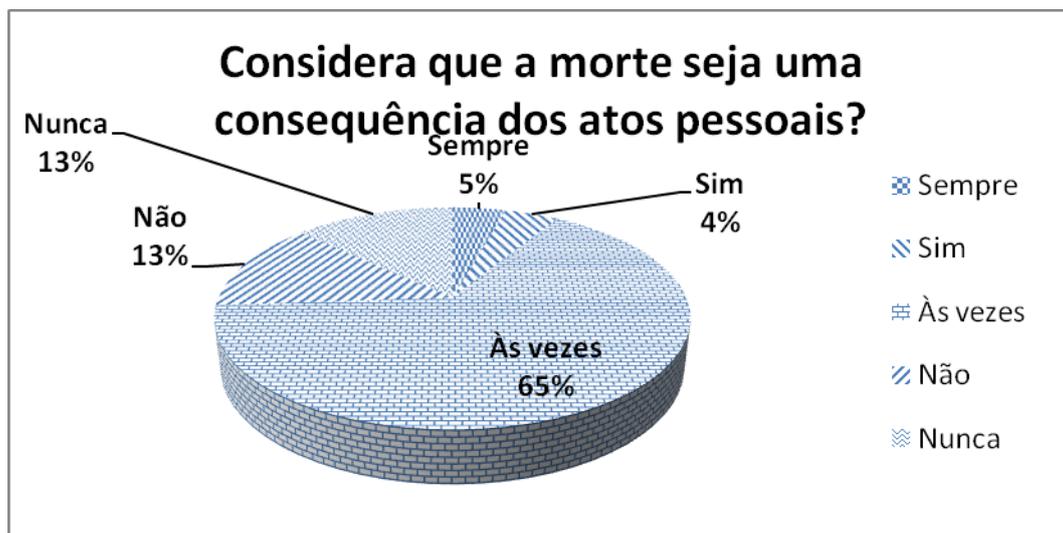


Gráfico 7 – morte e atos pessoais

Como evento que atinge a todos, a morte é geralmente algo sobre o qual evitamos pensar. Quase sempre, é percebida como tragédia que marca a ruptura definitiva no ciclo da vida, o que põe, para muitos, um dilema angustiante: onde estarei quando deixar de existir? Inferno? Paraíso? Apenas a frieza da terra? Ou será, simplesmente, nada? Objetivamente ninguém poderá responder, pois, como evento que ocorre a todo vivente, somente o processo de morrer pode ser vivido e não a morte objetiva, fato. Neste sentido, Wittgenstein afirmava: "A morte não é um acontecimento da vida: não se vive a morte"³. Donde, o que ocorre depois dela não deveria ser algo a nos preocupar. Também Epicuro (341-260 a.C.), sabiamente, já exortava que morrer não deveria ser razão de angústia, pois "Quando nós estamos, a morte não está; quando a morte está, nós não estamos"⁴. Mas de que adianta a razão conhecer que não estaremos quando a morte estiver? O problema é que tendemos a viver não só

a angústia do que virá depois (se algo vier), mas também, e principalmente, a dificuldade em nos desvencilharmos daquilo que temos e dos que amamos.

Na Idade Média, o processo de morrer era acompanhado de um ajuste de contas do moribundo com a própria vida e com aqueles que o cercavam. Era a religião - religare -, geralmente, que mediava toda a vida dos homens. A garantia do paraíso estava diretamente relacionada à capacidade que tinham de se desvencilhar de pendências pessoais e bens terrenos. "Da vida nada se leva" era uma conclusão certa. A morte súbita era então temida por não permitir tempo para acertos e arrependimentos. A morte precisava ser domada, controlada e, para tanto, os homens criavam seus mecanismos de convivência com ela (ARIÈS, 1989). Diante dos rituais de proteção não da morte, mas da queda no fogo do inferno, e frente à determinada necessidade de naturalizar o morrer, numa época em que a mortalidade elevada era lugar comum, é provável até que, naquele momento, ao se deparar com tal evento, o homem fosse menos angustiado que na era moderna.

O processo de individualização crescente produzido pelo capitalismo, que tudo transforma em mercadoria, incluso a morte, torna o indivíduo cada vez mais restrito a si mesmo. Embora sabendo ser impossível viver na ausência de relações com os outros, o indivíduo busca ser a medida de si e também dos outros. Agora não há mais a morte domada, compreendida, aceita como acontecimento natural. Diante da ausência de uma "arte de morrer", sobra o medo, o tabu que regula até mesmo o discurso acerca dela, pois falar de tal tema obriga a pensar a finitude da vida e, por decorrência, o fim dos projetos, a perda do que se tem entre coisas e gente. Quando "ser" está diretamente relacionado ao "ter", quando o "vil metal" torna-se o principal mediador da vida dos homens, o acerto de contas é algo que sequer deve ser cogitado. Se o homem medieval compreendia e aceitava a dor como necessária à expiação e à libertação de sua alma do mundo terreno, o homem moderno tende a esconjurar o sofrimento na doença, pois não encontra nele nenhum significado, além da tortura do próprio corpo e do espírito.

No plano conceitual, o que é o fatalismo senão uma compreensão da existência segundo a qual o destino de todos está de antemão predeterminado? Neste caso, "Aos seres humanos não resta outra opção senão acatar seu destino, se submeter à sorte que lhe determina" (MARTÍN-BARÓ, 1987, p. 137). No plano da vida, entretanto, é preciso concordar com Gramsci (1987, p. 24) quando diz que "o fatalismo não é senão a maneira pela qual os fracos se revestem de uma vontade ativa e real". Trata-se de um determinismo mecânico, é verdade, mas ainda assim é uma forma de conduzir as ações sobre a realidade em que vivem.

A época dos mitos se foi, a filosofia se consolidou como fundamento do conhecimento construído pelos homens, a ciência se afirmou como modo de explicação para os eventos naturais e sociais que envolvem os homens e para tudo aquilo que, de alguma forma, afeta suas vidas - o que vai desde a seleção de sementes que melhor possam suprir suas necessidades de alimento até o que pode ocorrer à distância de anos luz da órbita da terra. Em que pese isto, o pensamento mágico se mantém presente na vida dos indivíduos, tanto para explicar a desigualdade social, o sofrimento e a morte como também para amortecer a revolta, minimizar os conflitos, fornecer solo para a resignação e a aceitação quando o sentimento de impotência impera e Deus protege e pune, se Deus tem o poder sobre a vida e sobre a morte, tudo o que ocorre aos homens está de antemão determinado por ele. Deste modo, a religião acaba fornecendo uma munição importante à atitude fatalista que, por sua vez, facilita a aceitação de determinadas condições de desigualdade social e exploração. Martín-Baró (1987, p. 152-153) argumenta que o fatalismo resulta de processos de dominação fundamentados em relações sociais construídas a partir da apropriação de recursos básicos à sobrevivência humana. Trata-se, então, de uma "realidade social, externa e objetiva, antes de se converter em atitude pessoal, interna e subjetiva" diante do fato de que "as classes dominadas não têm possibilidade real de controlarem seu próprio futuro, de definirem o horizonte de sua existência e moldarem sua vida de acordo com esta definição". Esta dominação torna-se efetiva quando é acolhida psicologicamente, isto é, quando adquire sentido comum entre os indivíduos. Assim, através do fatalismo, as pessoas tendem a dar sentido à inevitabilidade de determinadas condições que não oferecem alternativa à vida que não o submetimento ao destino. Se os indivíduos estão convencidos de que por vontade própria ou coletiva nada podem modificar, se crêem que toda e qualquer mudança real das condições sociais de vida só

pode se efetivar com intervenção divina e se estas mesmas condições dão sustentação a este modo de pensar, não há lugar para outra coisa senão a manutenção das relações de exploração e dominação.

CONCLUSÕES

O assunto morte é algo que afeta a todas as pessoas, pois todos estão sujeitos à morte, gerando diversas reações nas pessoas quando o assunto é tratado. A mídia fala constantemente da morte, e essa é uma forma importante de contato das pessoas com a morte. Neste trabalho foram analisadas as percepções das pessoas sobre a morte no contato com ela através da mídia, suas reações e comportamentos.

Observou-se no contato com jogos (games) violentos reação de negação da morte, pois a maior parte dos entrevistados consideram esse tipo de jogo ruim ou péssimo, demonstrando que tiveram contato com esse tipo de jogos, apesar de considerá-lo de consequências nocivas, e o comportamento social de reprová-los.

Os programas televisivos que abordam constantemente a morte são considerados bons ou excelentes por aproximadamente 35% dos entrevistados. O sentimento que esses programas provocam é de rompimento com a anomia social e de proteção, pois as pessoas sentem que a violência não age de forma inesperada com eles, e que estão protegidos da ação de criminosos pois a violência que sofreriam não ficaria impune. Além disso, em outra questão a maior parte das pessoas mostra-se sensibilizada com uma notícia de acidente com vítimas na televisão, o que demonstra que ao ver pessoas estranhas e distantes acidentadas a pessoa pensa em si, na possibilidade da ocorrência daquele evento consigo, o que prende a atenção no programa. Ao conhecer detalhes do acidente a pessoa busca também precaver-se daquelas situações, afastando assim da morte.

Nota-se também sentimento de prazer com a morte, e de projeção de poder nas pessoas que afirmaram que filmes com muita violência são excelentes ou bons. Muitas vezes a pessoa que assiste não está pensando no mal da violência ou nas consequências que as vítimas sofrem, mas sim se projeta na pessoa do agente da morte, e seu poder sobre a vida dos demais.

Os e-mails recebidos com cenas de pessoas mortas também traz curiosidade nas pessoas, pois quase 65% admitem ver as imagens. Esse sentimento de ter a morte perto e poder deletá-la ou excluí-la leva a pessoa a sentir que afastou de si a própria morte. E o fato de estar em contato constante com imagens de morte e pessoas mortas leva a dessensibilização da morte, fazendo a morte parecer algo distante e, portanto, com menos poder sobre o indivíduo.

A pulsão de morte está presente nas pessoas, e 69% dos entrevistados consideram a morte como resultados de atos pessoais, o pensamento de morte é uma constante na vida das pessoas.

Conclui-se que as pessoas se interessam pela violência, tanto como expressão de sua própria agressividade como pela sensação de proteção (morte só com os outros) além da experiência de onipotência perante a morte, mas negam-se a admitir esses aspectos na sua afetividade.

REFERÊNCIAS

Ariès, P. (1990). *O homem diante da morte* (Vol. 2). Rio de Janeiro: Francisco Alves. Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/21398/1/O-HOMEM-DIANTE-DA-MORTE/pagina1.html>

Hennezel, M., & Leloup, J. Y.(2001). *A arte de morrer: tradições religiosas e espiritualidade humanista diante da morte na atualidade* (4a ed.). Petrópolis, RJ: Vozes.

KOVÁCS, M. J. *Morte e desenvolvimento humano*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992. Disponível em:

<http://books.google.com.br/books?hl=ptR&lr=&id=wxyNzUNR2gIC&oi=fnd&pg=PR11&dq=morte+e+desenvolvimento+humano&ots=NxG7P0IKWg&sig=3WVXDRhABRR0ddo7EYwmBa4lmiA#v=onepage&q&f=false>

BERGAMO, Alexandre. Imitação da ordem: as pesquisas sobre televisão no Brasil. *Tempo social*. [online]. 2006, vol.18, n.1 [cited 2011-04-28], pp. 303-328 disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-20702006000100016&script=sci_abstract&tlng=pt

BORSOI, I. C. F. O Impacto Psicológico do Acidente de Trabalho em Trabalhadores Aposentados por Invalidez. In: SAMPAIO, J. J. C. et alii (Orgs.). *Trabalho, Saúde e Subjetividade*. Fortaleza: Ed. INESP/EDUECE, 1999. p. 124-130. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v17n1/a04v17n1.pdf>

GROSSMAN, David. *On Killing (Como Matar)*. Litle, Brown and Co. 1996

MARTINEZ, Viviana Carola Velasco. 'O brincar e a realidade'... virtual: videogame, assassinatos e imortalidade. *Estilos da Clínica*, 2009, Vol.XIV, n°26, 150-173 Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1415-71282009000100010&script=sci_arttext