

2021



PPGD

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
DIREITO • UNIRIO

REVISTA DIREITO DAS POLÍTICAS PÚBLICAS

Law and Public Policy Review

ISSN 2675-1143

Volume 3, n. 2

Julho - Dezembro

Qualis B2



Revista do Programa de Pós-Graduação em Direito da
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
(UNIRIO)

 <http://seer.unirio.br/rdpp/index>

 rdpp@unirio.br

**REVISTA DIREITO DAS POLÍTICAS
PÚBLICAS**
LAW AND PUBLIC POLICY REVIEW

VOLUME N.º 3 – NÚMERO 2

ISSN 2675-1143

Editor-Chefe:

Profa. Dra. Edna Raquel Hogemann, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Vice Editor-Chefe:

Prof. Dr. Oswaldo Pereira de Lima Junior, Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Rio de Janeiro, 2021.



A percepção de reality shows como políticas públicas de subversão moral da persona: um estudo sobre a distopia a cantiga dos pássaros e das serpentes

The perception of reality shows as public policies of moral subversion of the persona: a study on the dystopia The Ballad of Songbirds and Snakes

Fillipe Azevedo Rodrigues¹

Universidade Potiguar. Professor. Natal (RN). Brasil

Oswaldo Pereira de Lima Junior²

Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Professor Adjunto. Caicó (RN). Brasil

Eduardo Furtunato³

Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Acadêmico de Direito. Caicó (RN). Brasil

RESUMO

O artigo tem como premissa a análise do impacto que criações artísticas direcionadas ao público jovem-adulto possuem na formação do pensamento crítico, usando como referência estudos do ramo da psicologia e enveredando-se na seara da formação da personalidade, com experiências adquiridas em uma vivência que não tem o contato direto com o pensamento erudito. Seguindo nessa ótica, é utilizado o livro *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, presente no universo da distopia *Jogos Vorazes* para relacionar as nuances sociológicas, políticas e sociais ali mostradas com os estudos de personalidade e a marca que tais obras podem deixar para a juventude. Trata-se de estudo que busca entender as conexões entre direito, psicologia e política presentes na obra distópica de Suzanne Collins. Para isso, analisa-se como a liberdade individual é subjugada por políticas públicas do Estado que visam manter o poder estabelecido e alienar as pessoas através de técnicas psicológicas de formação da personalidade e moralidade, conforme discutido por autores como Piaget, Kohlberg, Blatt e Hoffman, destacando o papel da afetividade nesse processo. A metodologia qualitativa exploratória foi utilizada para

ABSTRACT

The article is premised on the analysis of the impact that artistic creations aimed at the young-adult public have on the formation of critical thinking, using studies in the field of psychology as a reference and embarking on the field of the development of personality, with experiences acquired in an experience who do not have direct contact with scholarly thought. Following this perspective, the book "The Ballad of Songbirds and Snakes", part of the dystopian book-series "The Hunger Games", is used to relate the sociological, political and social nuances shown there with personality studies and the mark that such works can leave for youth. This is a study that seeks to understand the connections between law, psychology and politics present in the dystopian work of Suzanne Collins. For that matter, it analyzes how individual freedom is subjugated by public policies of the State that aim to maintain the established power and alienate people through psychological techniques of personality and morality formation, as discussed by authors such as Piaget, Kohlberg, Blatt and Hoffman, highlighting the role of affectivity in this process. The exploratory qualitative methodology was used to analyze the bibliography related to the theme, using the

¹ Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8397-5094>

² Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0019-1391>

³ Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-2133-618X>



analisar a bibliografia relacionada ao tema, empregando o método hipotético-dedutivo e a técnica descritiva-analítica. hypothetical-deductive method and the descriptive-analytical technique.

PALAVRAS-CHAVE:

Distopia; Psicologia; Justiça; Controle; Liberdade; Contemporaneidade.

KEYWORDS:

Dystopia; Psychology; Justice; Control; Freedom; Contemporaneity.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por objetivo compreender as relações jurídicas, psicológicas e políticas que subjazem a obra distópica de Suzanne Collins, *Cantigas dos Pássaros e das Serpentes*. Para tanto, faz-se uso da compreensão do subjugamento da liberdade individual em função de políticas públicas estatais que intencionam a manutenção do poder constituído e a consequente alienação das pessoas por intermédio de técnicas psicológicas de construção da personalidade e da moralidade tal como visto em autores como Piaget, Kohlberg, Blatt e Hoffman, com destaque à inserção da afetividade nesse constructo.

Em setembro de 2008, a autora Suzanne Collins publicou o primeiro volume da saga “Jogos Vorazes”. Um fenômeno cultural, as obras ganharam adaptações cinematográficas responsáveis por popularizar e expandir de forma exponencial o público, que devorava com fervor as desventuras vividas pela personagem *Katniss Everdeen* e sua luta contra o sistema opressor governamental.

Ao longo do curso da história, é possível afirmar que a arte sempre foi usada como forma de expressão, com interpretações subjetivas feitas por cada indivíduo a quem é apresentada. Seja nos livros, no teatro ou nos filmes, um dos temas mais recorrentes em tais obras é a luta do bem *versus* o mal. Muitos dos super-heróis que hoje são objeto de obsessão e levam multidões aos cinemas foram criados em períodos de conflito e usados como propaganda governamental. Durante o período do presidente Roosevelt, nos Estados Unidos da América, houve uma inflação de histórias sobre mocinhos *versus* vilões. O sistema político utilizava personagens como o Capitão América para projetar um ideal de identificação e patriotismo entre os cidadãos estadunidenses, preparando o imaginário popular para o envolvimento de civis nas guerras. O sentimento deveria ser de gratidão, e não de desespero.

Mães não deveriam chorar por seus filhos partirem para o campo de batalha. Suas esposas muito menos. Tratava-se de um ato de bravura e de compaixão para com aqueles que sofriam com os males da guerra e o marketing, executado cuidadosamente, cuidou para que esse sentimento não fosse contrariado.

A identificação, entretanto, não parou com o fim da era das trincheiras. Com o passar dos tempos, é fato que a indústria cultural se tornou elemento primordial para influenciar a população, bem como o aumento de obras do *mainstream* que inserem conceitos antes censurados e provocam questionamentos acerca da realidade enfrentada hodiernamente e as várias óticas de uma mesma história.

Nesse sentido, Suzanne Collins publicou, em 2020, a obra *A Cantiga dos Pássaros e as Serpentes*, um *prequel* – história antecedente aos acontecimentos da obra principal – sob o ponto de vista de *Coriolanus Snow*, o tirano ditador que comanda a nação de *Panem* com punhos de ferro na trilogia *Jogos Vorazes*. Apesar de controvérsias quanto à possibilidade de uma romantização do personagem, Collins utiliza quase seiscentas páginas para tecer o retrato de um vilão com manipuladores e manipulados em sua teia, ainda que sem isenção de culpa em nenhum momento.

As obras de Collins conversam com o público infante-juvenil, mas se distanciam de outras famosas sagas do gênero ao apresentar um contexto da guerra de maneira mais densa e crua, bem como por exibir a glamourização do sofrer promovido por veículos de comunicação e as consequências dos conflitos expostos. Não existem meias palavras. É passível de creditação que essa identificação se dê justamente pela modernização da sociedade do espetáculo, tal como ocorre na dicotomia em zapear um canal de notícias e encontrar cenas de guerra em noticiários e, em seguida, experimentos sociais sendo transmitidos em rede nacional, como os reality shows.

Marília Pereira Bueno Millan (2006, p. 196), doutora em psicologia social pela Universidade de São Paulo, afirma que os reality shows são uma maneira pela qual o indivíduo encena a vida humana e controla as relações interpessoais daqueles que estão confinados. Nesse contexto, com um ato, pode dar fim à jornada de um participante, tirando-o de cena, bem como votar em dinâmicas que manipulam e mostram diferentes caminhos para os demais. Para a autora, as pessoas assumem um funcionamento psíquico primitivo ao se tornarem espectadores. O fato de terem acesso quase integral à vida dos confinados lhes defere a sensação de onipresença, onipotência e onisciência, caracteres típicos das experiências emocionais de bebês “...e que mimetizam os atributos imanentes dos deuses. Se, na infância, encarnamos os super-heróis com seus ilimitados poderes, nesse momento, tornamo-nos os ‘super-espectadores’, que realizam o desejo de participar de tudo, negando a exclusão e o limite”.

A glamourização dos combates armados muitas vezes não revela os efeitos devastadores que causam, como feridas físicas e morte. Em vez disso, enfatiza-se a glória de voltar ao seu país como um conquistador, um conceito arcaico popularizado pelos exércitos romanos que pode levar a uma compreensão incompleta dos verdadeiros custos da guerra.

Ao unir as duas linhas de pensamento apresentadas acima, Collins busca em *Jogos Vorazes* mostrar a narrativa hodierna em tom crítico, porém velado, como uma distopia. Ao mesmo tempo, é impossível não promover o senso de juízo e instigar questionamentos sobre o

certo e o errado. Em *A Cantiga dos Pássaros e as Serpentes*, a autora coloca o personagem principal em uma posição de espectador, suscetível a influências e decisões que irão ditar o destino de sua jornada.

Nesse ínterim, sustenta-se como relevante o arquétipo proposto pelo mitologista e escritor Joseph Campbell, popularmente conhecido como “a jornada do herói”. Tal modelo narrativo é perpetuado ao longo da história das mais diversas formas em produções literárias e audiovisuais, provando-se como um modelo extremamente relevante do ponto de vista comercial por realizar o feito da conexão com o público da maneira mais profunda possível. Indubitavelmente, o ser humano age por meio de reflexos, desde a sua gênese. Ao ser alocado em um ambiente, começa a compreender o mundo e seus semelhantes, buscando por comportamentos em que se possa aprender e refletir sobre como agir. Sob tal ótica, a jornada do herói é vista como um exemplo, um ser visto como normal, relacionável, mas que por determinado acontecimento acaba se encontrando em uma situação fantástica, encontrando percalços e ao fim do dia consagrado após uma trilha de aprendizados.

Analogamente, o ser humano que entra em contato com este tipo de conteúdo acaba se sentindo representado, criando uma conectividade com os personagens e sua jornada – mesmo que em contextos diferentes –, e vivendo uma imersão em um mundo paralelo, ainda que por apenas alguns instantes. Ao realizar um *link* com a narrativa, é possível absorver ensinamentos, características e criar reflexões daquilo que se entrou em contato, de maneira semelhante à realizada no mundo real.

Portanto, diante dessa premissa, o presente artigo tece considerações sobre a obra de Collins, em seu item 2, visando compreender o modo pelo qual a distopia faz uso de técnicas psicológicas e morais para construir as personagens de uma sociedade completamente voltada ao conflito e à manutenção de uma ordem autocrática. No item 3, tem-se o deslindar do marco teórico, analisando-se a obra de Piaget e demais autores na construção da persona e de suas perspectivas morais sob o ponto de vista do Estado que usa do show para entreter e para ensinar. O ponto de vista moral e psicológico são expostos como balizas para a construção de uma sociedade alheia às agruras do outro, fato que é replicado indiretamente na distopia de Collins e na construção do principal antagonista, a personagem *Coriolanus Snow*.

Busca-se também destacar o impacto que obras literárias exercem na formação do pensamento crítico da sociedade atual, bem como suas sequelas no conceito de justiça, utilizando-se de teorias sobre as relações psicossociais, a cognição e o desenvolvimento da consciência moral. Ao utilizar a obra *A Cantiga dos Pássaros e as Serpentes*, é imprescindível

a realização de uma correlação entre os fatos experienciados pelo personagem principal na ficção e a influência da obra para moldar um senso de justiça e notoriedade política na juventude hodierna.

Finalmente, fez-se uso da metodologia qualitativa exploratória sobre a bibliografia relacionada ao tema, com uso do método hipotético-dedutivo e da técnica descritiva-analítica.

2. CENÁRIO DA OBRA: A PÉROLA DE PANEM

O cenário utilizado por Collins em sua distopia é o fictício país *Panem*, localizado territorialmente onde um dia já fora situada a América do Norte, devastada após uma sucessão de desastres ecológicos e conflitos em escala global. A nação tem como estrutura uma divisão entre treze estados, denominados distritos. Além desses distritos, existe a Capital, estado soberano e centro político do governo. Não existe o conceito de cidades, apenas pedaços de terra que são designados como responsáveis por uma fatia da produção de insumos que fazem o país funcionar. Em troca desses insumos, a Capital oferece proteção, posicionando bases militares em todo o território e dividindo os seus exércitos (denominados ‘pacificadores’) para evitar conflitos e manter a paz na nação.

Ao longo das obras que completam o universo imaginado por Collins, é possível ver que não há disturbância da paz – ao menos não a nível que ameace e se mostre necessária a imposição de um sistema tão rígido. Toques de recolher, abuso de poder, corrupção e outras práticas ganham luz ao analisarmos o comportamento dos pacificadores. Ao invés de trazerem paz, eles são a disturbância dela. Em uma notável cena do segundo livro da trilogia principal, *Em Chamas*, um dos personagens é chicoteado em praça pública após tentar vender um peru silvestre ao bater na porta de um pacificador – o esquema já era comum entre eles, mas a mudança no elenco de soldados trouxe à tona punições cada vez mais severas para mostrar o poder que a Capital exerce sobre os cidadãos de *Panem*. Escute, mas não fale. Cumpra as regras, e não mostre indício de desagrado com elas.

Os distritos, separados por suas funções na planilha econômica nacional, vão sendo apresentadas em ordem crescente na cadeia de poder, sendo todas ainda submissos à Capital. Distrito 1: Artigos de luxo; Distrito 2: Núcleo de poderio militar; Distrito 3: Tecnologia; Distrito 4: Pesca; 5: Energia; Distrito 6: Transporte; Distrito 7: Madeira; Distrito 8: Produção têxtil; Distrito 9: Indústrias agrícolas; Distrito 10: Pecuária; Distrito 11: Agricultura; Distrito 12: Mineração; Distrito 13: Atividade nuclear (extinto).

Com um sistema totalitário e autoritário, *Panem* é presidida de modo a evitar questionamentos e impor seu modelo de governo sem dar espaço para revoltas ou o descumprimento das leis. Quando aconteciam, a represália era realizada de modo a instigar o medo, como se o desrespeito fosse um ataque pessoal ao sistema que presidia o país. Assim como os monarcas franceses no século XVIII, o governo se utilizava de táticas de tortura e explanação, mostrando aos cidadãos o que aconteceria com eles se decidissem se comportar de certa maneira. Tal política pública pode ser vista como eficaz por determinados pontos de vista, mas também pode ser encarada como o combustível necessário para se rebelar e tentar pôr um fim ao tratamento bárbaro que os cidadãos recebiam apenas por se fazerem ouvidos.

No clássico *Vigiar e Punir*, Michel Foucault inicia a obra com uma cena de punição por tortura humana, apresentada como espetáculo para os cidadãos parisienses em 1757. Ao decorrer do livro, conhece-se a mudança realizada no sistema de punição francês e a criação das primeiras visões. De acordo com o autor, a mudança é necessária pois, ao utilizar de uma punição que tem como sustentáculo a violência, esta acaba sendo naturalizada e banalizada. Isso pode provocar uma reação que pode ser mais difícil de conter e escalar sem precedentes: “A execução pública é vista como uma fornalha em que se acende a violência.” (FOUCAULT, 2012, p.14).

Durante a primeira rebelião dos distritos, a Capital passou por tempos difíceis, sem o suprimento necessário para manter a cidade em funcionamento total e com a crise familiar vivida em inúmeros lares, quando os provedores da casa foram chamados para a guerra. Em *A Cantiga dos Pássaros e as Serpentes* percebe-se com precisão – por meio de *flashbacks* – o outro lado da guerra, no qual o opressor sente na pele o impacto e sofre as circunstâncias da opressão que prega. *Coriolanus Snow*, por exemplo, é uma personagem que viveu sua infância nesse contexto, vendo seu arquétipo de vida perfeita desmoronar em decorrência da rebelião. O sentimento de patriotismo e superioridade é notado de forma veemente no hino da Capital, referenciado no primeiro capítulo pelo personagem principal:

Pérola de Panem
Cidade majestosa,
Com o passar dos anos, você brilha mais.
Ajoelhamo-nos com humildade,
Perante o seu ideal,
E declaramos o nosso amor a você!
Pérola de Panem,
Coração da justiça,
A sabedoria coroa a sua testa de mármore.

Sendo assim, é natural que cresça encarando os outros distritos como maus, responsáveis pela ruína financeira de sua família e pela morte de seu pai. Os investimentos dos *Snow* eram direcionados à produção de armamento nuclear, que teve sua base, no distrito 13, destruída na guerra.

De outro lado, ao contrário dos demais cidadãos, os habitantes da Capital viviam em harmonia, em um mundo quase idílico. Reproduzem uma variação do sonho americano, e estão orgulhosos disso. Roupas caras, excesso de comida, festas extravagantes e uma luta eterna por aparências e egos, como um eterno final de semana nos Hamptons.

Então vieram os Dias Escuros, o levante dos distritos contra a Capital. Doze foram derrotados, e o décimo terceiro foi obliterado. O Tratado da Traição nos deu novas leis para garantir a paz e, como uma lembrança anual de que os Dias Escuros jamais deveriam se repetir, também nos deu os Jogos Vorazes. (Jogos Vorazes, p. 24, 1ª ed., 2010).

Os *Jogos Vorazes* foram idealizados em um contexto de pós-guerra, aproveitando a fragilidade dos distritos e do estado de reconstrução de *Panem* para propagar uma estratégia de poder *versus* submissão. Uma política pública de entretenimento e repressão. Representa um modo a atar as mãos daqueles que um dia ousaram em levantar sua voz contra a capital. Dois tributos, um menino e uma menina, entre as idades de doze e dezoito anos, deveriam ser sorteados em cada distrito para ir em uma arena lutar até a morte. Ao sorteio, a cada ano que passa, o nome é colocado na urna mais vezes, de modo proporcional à idade. Na trilogia principal da saga, vemos que a Capital usa de um sistema de chantagem intrínseco nas regras da colheita – nome dado aos sorteios para os Jogos –, de modo a dar a sensação de escolha ao indivíduo. Esse sistema é explicado no primeiro volume lançado por Collins, (2008, p. 19),

Mas é aí que vem a jogada. Digamos que você seja pobre e esteja passando fome como nós estávamos. Você pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tésseiras. Cada tésseira vale um escasso suprimento de grãos e óleo para cada pessoa. Você também pode fazer isso para cada membro da sua família. Assim, aos doze anos de idade, meu nome foi inscrito quatro vezes no sorteio. (...) Então agora, com dezesseis anos, meu nome aparecerá vinte vezes na colheita.

De forma consoante à obra principal, a construção dos Jogos é o principal destaque de *As Cantigas dos Pássaros e das Serpentes*. Descreve-se uma *Panem* 64 anos mais jovem, com os Jogos recém-criados e com um *Coriolanus* ainda adolescente e vivendo com sua avó e sua prima nas ruínas do apartamento da família. As ações do personagem são moldadas unicamente pela Capital. Quando não pelas experiências de guerra em que viveu miseravelmente, pelas mãos manipuladoras da *Dra. Gaul*, uma cientista que tem o papel de idealizadora dos jogos e surge com um programa para incluir os estudantes da Academia, escola em que estudam os filhos da elite da Capital. Ela usa a turma de concluintes para testar o funcionamento de tutores

para os tributos, mesclando mundos completamente diferentes para analisar a interação social entre as relações humanas. Além disso, eles são usados como consultores, sugerindo mudanças e formas de glamourizar os jogos, sobre como fazer os cidadãos assistirem um programa que mostra a carnificina dos ‘seus’ morrendo e encarar como forma de entretenimento. E é aí que *Coriolanus Snow* entra: ele é um dos participantes mais ávidos. Ideias engenhosas, rápidas, funcionais. Sua personalidade já problemática e com traços de tirania é aflorada nas mãos da *Dra. Gaul*, que o coloca em situações chave para moldar a persona do futuro Sr. Presidente.

Na psicologia, é de extenso destaque o campo de pesquisa que lida com as interações sociais e a formação do conceito de moralidade para o indivíduo. Nesse sentido, observa-se que a inserção do ser em diferentes lugares, entrando em contato com pessoas de vivências distintas, pode modificar o seu entendimento de mundo, moldando sua personalidade e o senso de justiça e integridade. No Brasil, em aplicação de técnicas já estudadas na Europa, Dias (1999) utiliza do *Defining Issues Test* para realizar um experimento. Ao montar dois grupos, sendo um de controle, a pesquisadora selecionou em conjunto com um de seus grupos uma série de temas a serem discutidos em sistema de debate, dando voz e oportunidade para os alunos exporem suas ideias e opiniões de maneira igual. Após quatro meses, percebeu que ao realizar tal prática e inserir os adolescentes em um contexto de democracia, expondo suas ideias, estes mostraram desenvolvimento nos estados kohlbergianos de julgamento moral, com escores de avanço também notáveis. De maneira distinta, o grupo de controle – que não realizou a dinâmica proposta pela pesquisadora nos debates –, permaneceu em inércia.

Na obra de Collins, a personagem da *Dra. Gaul* realiza um experimento semelhante com seus pupilos, porém contando apenas com um grupo. Ao promover debates, instiga os adolescentes a apresentarem suas visões sobre a guerra, sobre os jogos e sobre os distritos. Por conseguinte, os debates conseguem promover, mesmo que implicitamente, a agenda da capital em que os adolescentes são inseridos em um contexto para que acreditem que os jogos são necessários, já que estão vendo apenas uma perspectiva.

A autonomia moral é um dos pilares que a pessoa humana recorre para tomar suas decisões, ao passo que, adentrando por caminhos incertos, o indivíduo se vale da sua liberdade e seu poder de escolha para moldar o seu conceito de moralidade e justiça. Dessa forma, a prática irá promover a formação de opiniões, tendo em vista que o indivíduo tem em si o senso de reagir frente aos casos que lhes são expostos. A perspectiva utilizada nesses debates reflete aquilo que pode modificar a percepção de mundo de uma pessoa. Ao cegá-la para as camadas de uma problemática social e para os distintos níveis de controvérsias que atinge focando-se

apenas no que atina à sua própria individualidade, sabota-se sua visão prévia de moralidade em detrimento de um conceito que aceite o papel de privilegiado e que legitime o fruir do poder.

Tal máxima é habilmente demonstrada por Thomas Hobbes em *O Leviatã* (1651), ao utilizar a frase “O homem é o lobo do homem”, sintetizando o ideal de que a sociedade humana é, em sua composição, destrutiva. A capacidade do homem em enfatizar o bem-estar individual ao invés do coletivo mostra que a sede pelo poder, dada a conjuntura, pode revelar facetas da sua psique e da sua moralidade que antes não haviam sido estimuladas.

Durante o processo de mentoria institucionalizado pela Dra. Gaul, *Coriolanus Snow* tem que guiar *Lucy Gray Bird*, uma menina do distrito 12 que tem como única arma se dar bem com cobras e cantar divinamente bem. Em uma carnificina, esses atributos não somam ao potencial de vitória, o que implica em uma estratégia diferenciada para a sua tutorada. Ele utiliza de uma prática criada naquele ano pelo seu grupo de colegas em debates – os patrocinadores – , para ajudarem *Lucy Gray* a sobreviver na arena, tendo como elemento chave o carisma da garota. Além de querer ganhar a competição, *Coriolanus* precisa de um apoio para fazer a faculdade, já que os fundos de sua família estão esgotados desde a época da guerra. Em virtude disso, a sistemática dos Jogos é cada vez mais familiar e tentadora para ele, que cresceu odiando os distritos e ainda tem uma chance de salvar sua família em detrimento ao sofrimento de outros – o mesmo individualismo citado por Hobbes em *O Leviatã*.

Em determinada passagem da obra, *Snow* é obrigado a entrar na arena de forma escondida para realizar uma ação a ele confiada pelos idealizadores dos jogos. As consequências desse ato o impactam profundamente e são como uma tela que projeta habilmente a influência do ambiente no indivíduo, forçando-o a fazer escolhas que confrontam diretamente o seu senso de moralidade:

Você pode colocar a culpa nas circunstâncias, no ambiente, mas foi você que fez as escolhas que fez, mais ninguém. É muita coisa para assimilar de uma vez só, mas é essencial que você faça um esforço para responder essa pergunta. Quem são os seres humanos? Pois quem somos determina o tipo de governo que precisamos. Mais tarde, espero que você possa ser honesto consigo mesmo e refletir sobre o que aprendeu hoje. (COLLINS, 2020, p. 272).

Com revisão da lexicógrafa Débora Ribeiro, uma das definições disponíveis da palavra “escolha” é: “Opção entre duas ou mais coisas, situações, circunstâncias, caminhos” (RIBEIRO, 2018, s. p.). De forma semelhante, são propagados por meio da cultura oral dizeres que apontam a visão de moralidade desde cedo na vida humana. Ao escrever “Tu te tornas eternamente responsável por aquilo que cativas”, Antoine de Saint Exupéry (2009, p. 72) apresenta, em um dos livros infantis mais famosos do mundo, a ideia da responsabilidade

individual com as ações que se pratica no dia a dia. Nesse sentido, ao tomar decisões, há de se arcar com as consequências, sejam elas boas ou más.

Como mostrado, conceitos como justiça, responsabilidade e consciência pelos atos são ideais já enraizados no pensamento popular, passados por tradição oral e escrita de forma cultural, presentes em livros infantis. No entanto, para que o ser humano tenha a capacidade de desenvolver a sua moralidade de uma maneira mais específica, precisa entrar em contato com vivências e ter panoramas diferentes da realidade em que se insere, visando compreender a situação como um todo e assim se posicionar diante dos fatos no mundo em que vive.

Afinal, o ser humano necessita lidar com a punição na sua vida diária, como expõe Foucault (2012) em *Vigiar e Punir*. A vigilância e o controle social são comumente apresentados como pilares da sociedade disciplinar, partindo da premissa que é necessária uma instituição que controle a humanidade para que esta não seja arruinada ao agir por seu instinto natural, violento. Nessa mesma obra, Foucault utiliza o termo "panóptico", conceito de prisão elaborado pelo jurista e filósofo inglês Jeremy Bentham em 1785, como um dos exemplos para uma sociedade disciplinar. O estudo apresentado por Bentham traz o projeto de um local circular, no qual um indivíduo pode observar de forma quase onisciente todos os fatos ocorridos sem que seja percebido, dando a falsa sensação de liberdade e instigando os que ali estavam a agir em suas formas naturais. Esse estudo pode ser aplicado a prisões e escolas, bem como quaisquer localidades que necessitem de uma base advinda da vigilância e do controle.

Outrossim, o estudo panóptico foi sendo inserido na sociedade de formas distintas, sendo encontrado de modo muito similar nos reality-shows, exibidos em cadeia nacional. Ao confinar um grupo de pessoas e submetê-las a situações que provoquem conflitos, o controlador (a direção) esconde as câmeras, provocando um fenômeno no qual mesmo sabendo que estão sendo filmados desde o início, os participantes agem de forma natural, por não conseguirem se policiar vinte e quatro horas por dia e interpretar um personagem sem falhas. Afinal de contas, todos estão assistindo. Deslizes são muito mais difíceis de conter se você não pode se contradizer.

O mesmo formato de experimento social pode ser na abordagem de George Orwell na distopia *1984*. Em uma cidade fictícia após um período pós-guerra, a sociedade vive em um regime totalitário, vigiado a todo o instante por câmeras escondidas nas ruas e em suas residências. Por todo o lado, cartazes indicam: "o grande irmão está te vendo". A sensação de andar em uma corda bamba com os conceitos do certo e do errado sempre permeou o imaginário popular, com distopias sendo comumente escritas na comunidade literária e quebrando recordes

de vendas, ultrapassando barreiras culturais. A ideia de que venha a existir um personagem que possa lutar contra as injustiças governamentais é simpática ao leitor, que busca desesperadamente uma conexão com o mocinho, não com o vilão da história.

A população consome de forma ávida conteúdos que exponham as facetas de um personagem, pois decide torcer para que tenha a oportunidade de consertar os seus erros em uma projeção de pessoa idílica, sem defeitos e com moralidade intacta até mesmo em ambientes sob pressão. Essa onisciência dada ao telespectador promove um sentimento de abertura no qual, em sua posição de público, tem como demandar ações e reações que cumpram com o roteiro que deseja assistir. É comum ouvir, por tradição oral, que os livros e os conteúdos audiovisuais são uma forma de escapismo desse mundo para um mundo fictício, pois as pessoas necessitam de uma pausa dos problemas que estão vivendo para poder descansar suas mentes e sentirem-se imersos em um mundo imaterial, muitas vezes cheio de defeitos, mas com altas chances de que o mocinho salve a humanidade no fim:

O que aconteceu na arena? Aquilo é a humanidade despida. Os tributos. E você também. Como a civilização desaparece rapidamente. Todas as suas boas maneiras, a educação, a formação de família, tudo o que você se orgulha arrancado em um piscar de olhos, revelando o que você realmente é. Um menino com um porrete que bate em outro até matá-lo. Isso é a humanidade em seu estado natural. (COLLINS, 2020, p. 275).

O experimento vivido por *Coriolanus* na obra é intenso até o último minuto, no qual é exposto em sucessão a espaços com os quais não está familiarizado e tem de se adaptar para sobreviver, realizando ações que pensava serem incabíveis com sua moralidade. Esse pensamento, no entanto, já vinha manchado desde os seus primeiros dias, ao cultivar o ódio pelos distritos rebeldes que haviam tirado as riquezas de sua família. As demais ações, em sua visão, vêm como consequência disso. Ele faz, mas a culpa nunca é dele. Em suas análises pessoais, a culpa é de um terceiro personagem que provocou uma situação em que ele teve que ser colocado e agiu sob pressão.

Após trapacear para vencer nos jogos e ser mandado para o distrito doze e servir como pacificador, *Coriolanus* prova do autoritarismo em uma de suas fontes primárias, vivendo a vida como um soldado que exerce poder direto sob os cidadãos humildes do distrito. Ele se contém por *Lucy Gray*, por quem desenvolve sentimentos, mas acaba indo aos extremos mais uma vez e provoca duas mortes em sua estadia no distrito da mineração: um assassinato direto e um enforcamento por traição. Ao visualizar apenas as suas ambições, *Coriolanus* vai caindo em um espiral onde apenas o seu futuro e as suas metas importam, perdendo a sua humanidade empática – que já não era muita – e sendo preenchido pelo egocentrismo.

Ao trair o seu melhor amigo em busca da esperança de um futuro melhor para si, rapidamente tira a culpa de seus ombros, dizendo para que tudo não passou de uma sucessão de fatores que aconteceram em decorrência de um erro de seu próprio colega, *Sejanus*. Ele só havia entregado a informação, afinal de contas. Ao sacrificar todos aqueles próximos de si, usurpa a família do seu melhor amigo à sangue frio, sem aceitar as falhas em sua moralidade, sem ceder espaço para que possua um discernimento emocional das consequências de suas ações. A sua jornada egóica não o permite enxergar tal perspectiva.

De acordo com René Descartes (Apud JAPIASSÚ E MARCONDES, 2001, p.119): “A liberdade consiste unicamente em que, ao afirmar ou negar, realizar ou enviar o que o entendimento nos prescreve, agimos de modo a sentir que, em nenhum momento, qualquer força exterior nos constrange.” Em virtude do exposto anteriormente, é possível afirmar, sob determinada ótica, que *Coriolanus* foi, de fato, um homem livre. Ao retirar a liberdade alheia para suprir seus conceitos deturpados de poder e boa vontade, cresceu acreditando que seu ego era mais importante do que todo o resto, incentivado por sua avó, que, nos louros de sua velhice, proclamava para quem quisesse ouvir que seu neto seria presidente. A arrogância e a negação sobre uma queda de classe provocam a vivência em uma realidade deturpada, como em uma das fases do luto; sendo que, nesse caso, a mudança no contexto é abrupta até demais, lidando com aparências e se agarrando a migalhas, cultivando um ódio aguerrido por aqueles que os deixaram nessa situação. O combustível da vingança se torna a principal motivação de suas vitórias, do menino que nunca superou ser abandonado. Afinal, o lema da família – reiterado durante todo o livro – é “*Snow cai como a neve. Acima de tudo.*”

Sob tal ótica, é possível ir ao cerne do *modus operandi* de um indivíduo ao analisar seu comportamento por meio do apresentado na psicologia, enveredando-se nos estudos da subjetividade da pessoa humana. Apresentado a uma realidade comportamental e política, o personagem cresce com uma visão de mundo única, com base nas experiências que viveu e nos terrores que experienciou. A modificação é constante, frente ao que é introduzido – *Coriolanus*, por sua vez, passa pela transformação de jovem ambicioso para tirano. Tal jornada transformativa ao ter contato com o novo é espelhada com a relação obtida entre leitor e obra, com o material literário possibilitando o estudo de várias facetas da persona humana e seu comportamento em determinados ambientes, sob diferentes pontos de vista – de forma controlada, ao viver experiências alheias por meio de um contato em plano mental e não físico.

3. ESTADO, POLÍTICAS PÚBLICAS, MORALIDADE E JUSTIÇA: TEORIAS DA PSICOLOGIA E IMPACTO NO PENSAR JUSTO-SOCIAL

Com o decorrer dos anos, a percepção do que é o estudo da psicologia mudou e tomou inúmeras formas. Ao questionar o que é a psicologia como ciência, pode-se chegar à conclusão de que o seu objeto é de fato o estudo do comportamento humano e os processos mentais que o cercam, estudando aspectos como a memória, o pensamento, a linguagem, a motivação, a aprendizagem, a percepção e a personalidade.

Nas muitas abordagens existentes sobre a centralidade do homem, a sua relação com a psicologia é de analisar as ações, sensações e comportamentos. Ao guiar a linha de raciocínio para o direito, tem-se a visão da pessoa e a regulamentação das relações sociais no mundo. Indo dos mitos filosóficos (homem natural, homem isolado e homem abstrato) até o surgimento da psicologia moderna, muitas foram as modificações em projetos que analisam a personalidade como um objeto de estudo. Em virtude disso, são analisados segmentos – tal como o desenvolvimento, a aprendizagem e o comportamento. Atuando em parceria, o direito e a psicologia são ferramentas que buscam entender as ações da coletividade em um ambiente de controle, no qual são necessárias ações para guiar a pessoa humana em um espaço geográfico, exemplificadas pelas leis e códigos de conduta sociais.

Chegando em um ponto crucial dos estudos efetuados neste campo do saber, apresentam-se os conceitos de Id, Ego e Superego, instituídos pelo psicanalista Sigmund Freud e firmados com base em uma análise de casos clínicos, tendo sua tese expandida no texto “O Ego e o Id”, publicado em 1923. Definindo os termos, Freud indica que o Id é a parte primitiva da personalidade, baseada no inconsciente e em seu estado mais puro de liberdade, sendo o princípio do prazer. O Ego representa a junção do consciente com o inconsciente, equilibrando e produzindo pensamentos realistas com base no princípio da realidade. Já o Superego pode ser classificado como uma espécie de mediador, tendo em vista que exige o cumprimento de normas éticas e morais da sociedade, dispondo de uma rigidez que controla o filtro de ações do indivíduo, separando os comandos como propícios ou não para o contexto em que tal pessoa se encontra naquele momento.

Partindo da premissa em que o indivíduo age com base em suas influências, Fiorelli e Mangini (2019) discorrem que a personalidade é formada pelos comportamentos típicos, estáveis e persistentes que formam o padrão por meio do qual o indivíduo se comporta nas suas relações, sejam elas no trabalho ou no ambiente familiar. Frisam, inclusive, que o estresse prolongado e eventos traumáticos podem gerar alteração nas características de personalidade.

Nessa formação que molda o ‘ser’ do indivíduo, é crível que o senso de moralidade seja desenvolvido ao longo das primeiras fases da vida, utilizando de experiências-chave em que se é apresentado aos conceitos de justiça e de sua falta.

Piaget (1932;1994) aborda em seu estudo a ressignificação realizada pela *persona*, sustentando que o sentido de justiça e moralidade de uma criança não é cultivada apenas com a imposição de um código de conduta e com reprimendas realizadas por seus pais ou figuras de autoridade. Na verdade, essa consciência moral autônoma é desenvolvida com base nas interações sociais, vendo situações por perspectivas diferentes e utilizando-se do respeito para validar a diferença de visões e opiniões, dialogando e trazendo de forma igualitária valores que virão a ser interpretados pela *persona* em sua própria autonomia do que é certo e do que é errado.

Tendo como base a perspectiva psicogenética de Piaget, outros autores foram se aprofundando nesse campo de estudo e desenvolvendo teorias. Lawrence Kohlberg (1964;1976;1992) se distingue de Piaget ao afirmar que existem estágios de desenvolvimento da moralidade organizados de forma hierárquica. Ambos concordam, no entanto, que o cultivo da moralidade não se restringe a um ponto específico em uma trajetória, mas sim em vários acontecimentos que ativam traços da personalidade com base em interações sociais.

Utilizando-a como arco principal de sua teoria, Kohlberg acredita que a justiça é um conceito construído pelo ser humano fundamentado em interações nas quais é possível sair de sua zona de conforto, entrando em contato com concepções diferentes emitidas por outras pessoas. Ao realizar tal ação, o indivíduo se mostra aberto a entender diferentes pontos de vista, criando questionamentos sobre os papéis de cada participante e suas ações em dado contexto, promovendo um debate. Dessa forma, consegue chegar a uma conclusão solidificando sua tese em argumentos mais concretos, usa da dúvida para sair da superfície e realizar uma atividade de ordem metacognitiva.

Os trabalhos de pesquisa de Piaget e Kohlberg formaram a base para que Blatt (1975) pudesse criar, em parceria com Kohlberg, um modelo de experimentação promovendo reuniões em grupos para debates. Nesses debates, a figura da autoridade serviria apenas como mediador de conflitos, não reprimindo de forma esmagadora as opiniões individuais daqueles que ali estavam, mas promovendo o diálogo e a ressignificação dos pré-conceitos que eram discutidos. Esse sistema foi utilizado de forma semelhante em terras brasileiras, como já citado. Os experimentos de Dias (1999) mostram que a troca de experiências e ideias é uma ferramenta

essencial para a evolução dos estágios morais, estimulando-os a tomar novos lados em conflitos e entender a perspectiva alheia à sua.

Sampaio (2007) assevera que Kohlberg e Piaget não se atentaram à importância da **afetividade** na construção da moralidade, bem como ignoraram a chance de se aprofundar no estudo desse fator e nas consequências que isso traria para os processos psicológicos, relacionando a cognição, a moralidade e o afeto. Sob esse pensar, destaca-se o papel de Martin L. Hoffman (1987, 1991), direcionando sua teoria justamente para os pontos ignorados pelos seus predecessores. Em seus estudos, é crível a análise da empatia como fator atuante nos moldes da personalidade, produzindo resposta na qual o indivíduo tenta assimilar suas emoções em atitudes, apresentando uma predisposição à formação de uma resposta cognitiva, afetiva e comportamental baseada no que vivenciou pelo relato de outra pessoa.

Hoffman ilustra a empatia como uma resposta afetiva, produzida em momentos em que o indivíduo sente que o outro está passando por sensações distintas e peculiares, sejam elas de perigo, dor ou em uma situação negativa. Ao se colocar no lugar do outro em um exercício empático, o sujeito consegue desenvolver sentimentos em relação a pessoas que não necessariamente estão no mesmo espaço em que ele se encontra. E, graças à capacidade atual única de difusão da informação, pode se relacionar com situações vivenciadas por outras pessoas ao redor do planeta, atuando em uma narrativa que lhe apresenta os fatos e o coloca como observador da história.

Esse sentimento de compaixão provoca mudanças no modo como o sujeito julga e analisa as condutas morais daqueles que o cercam, por terem ligações próximas com ele. As várias facetas dessa corrente de pensamento, entretanto, chegam ao campo literário de forma semelhante ao estudado na psicologia. Na crônica publicada pelo psicanalista Contardo Calligaris (2013, s. p.), em 2013, no jornal Folha de São Paulo, ressalta-se a importância que a literatura possui para o julgamento de figuras do meio social, incluindo políticos. Embasando-se cientificamente com um artigo publicado pela revista Science, Calligaris sustenta sua tese com o exposto por David C. Kidd e Emanuele Castano em “Reading literary fiction improves theory of mind”¹.

Kidd e Castano aplicaram esses testes em diferentes grupos, criados a partir de uma amostra homogênea: 1) um grupo que acabava de ler trechos de ficção literária, 2) um grupo que acabava de ler trechos de não ficção, 3) um grupo que acabava de ler trechos de ficção popular, 4) um grupo que não lera nada. Conclusão: os leitores de ficção literária enxergam melhor a complexidade do outro e, com isso, podem aumentar sua empatia e seu respeito pela diferença de seus semelhantes. (CALLIGARIS, 2013, s. p.).

¹ Tradução livre: “Ler literatura de ficção melhora a teoria da mente”.

A relação entre a literatura e a sua importância para a formação da moralidade – bem como do senso de justiça – encontra seu ponto chave neste estudo, unindo todas as facetas fragmentadas ao longo de anos de trabalho no campo da psicologia. É possível dizer que se a personalidade tem como base reflexos de experiências que o sujeito vivenciou em sua vida, moldando assim a sua moralidade de forma paralela à que se desenvolve a cognição e a afetividade, onde todas se conectam ao serem dissecadas sobre o mesmo ponto de vista.

O direito age como principal ferramenta para a indignação social, atuando linearmente frente ao *status quo*. Por vezes usado para o controle e imposição de regras que devem ser seguidas para a efetivação do bem social; por outras, necessário para a manifestação de insatisfação e na busca por justiça. As transformações sociais e direito são, portanto, sustentados em seu símbolo maior – a deusa da Justiça.

A própria existência de *Diké*, personificação da cultura grega da justiça, evoca a necessidade de representação daquilo que estava acontecendo no cotidiano. Personificação da lei, da ordem e protetora dos oprimidos, ganhou uma venda em seus olhos com o passar dos tempos, tornando-se *Themis*, e condicionando a imparcialidade em seu julgamento. À mão, uma balança – pendendo sempre para o lado da indignação, marcando de forma definitiva o direito por aquilo que é em sua raiz: uma ferramenta de impacto cultural, social e econômico, que busca por julgamentos justos para garantir o bem social.

A empatia e o contato com vivências diferentes ultrapassam as barreiras da materialidade física. A literatura é um exemplo de como personagens fictícios passam por obstáculos e situações distópicas que expõem de forma análoga a realidade em que o sujeito vive.

A interação do jovem adolescente com o mundo das políticas públicas e das injustiças sociais, apesar de que para muitos seja encarada como precoce, têm um impacto direto na formação do caráter humano. O modo como uma leitura é encarada varia diante das vivências de cada sujeito e de sua capacidade de relacionar aquilo que leu com situações que presenciou, em um ciclo. Ao entrar em contato pela primeira vez – ainda jovem – com um sistema distópico em que não há democracia, surgem questionamentos sobre o certo e errado, como já exemplificado em estudos com grupos controlados, em forma de debate.

O comportamento idiossincrático do sujeito irá sempre refletir aquilo com o qual ele teve contato, embebido em suas visões de ética e moralidade. Fiorelli e Mangini (2019) retratam o conceito de influência da expectativa separando-o em três vertentes. São elas: a) experiências

anteriores: realizar uma agressão contra uma mulher e não ser punido por tal irá gerar um ciclo vicioso; b) observação: o indivíduo age com base no que vê terceiros fazerem, reproduzindo ações que acredita serem normais no contexto social em que vive (o tráfico de drogas); c) conhecimento: o que o indivíduo sabe do acontecimento influencia o seu modo de agir (familiares de um traficante recebendo a notícia de sua prisão).

Ao projetar as suas preferências baseadas naquilo que observa diariamente, o sujeito se coloca na posição de observador. Contudo, caso realize um comportamento errático e venha a sofrer represália, e/ou observe um terceiro receber represálias pelo mesmo motivo, terá o conhecimento de como sua conduta foi enquadrada perante o código de ética da sociedade, recebendo o necessário para se questionar sobre sua conduta e perceber onde se encontra no espaço. Se conseguir realizar mudanças, irá avançar em seus estados kohlbergianos. Caso contrário, irá permanecer em estase, reproduzindo comportamentos de forma consciente.

Ao analisar-se trechos de *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, consegue-se perceber que o *modus operandi* da personagem *Coriolanus*, em um intervalo prospectivo de oitenta anos nos livros da trilogia *Jogos Vorazes*, são fruto de sementes existentes em seu ser desde a infância, cultivadas pela interação com determinadas situações e ciclos sociais. Mesmo após ser encarado com a realidade de que viveu em situações armadas, parte de um experimento controlado por uma cientista, o personagem resigna-se a aceitar que tudo aquilo foi necessário para o crescimento de sua fibra moral. Com um conceito deturpado pela sede de poder, acredita em um raciocínio no qual todas as suas ações foram necessárias para o bem maior da sociedade, que não teria capacidade para viver em harmonia sem uma entidade que exerça poder, garantindo, ainda, que os cidadãos habitem em um contexto em que a guerra não é parte do cenário – mesmo que isso signifique uma carnificina televisionada como ferramenta de controle.

Colocado na posição de um tributo na arena, a personagem principal comete atos que não pensava possíveis antes, mas que acabam sendo naturalizados no seu modo de ser moral. A culpa é colocada em terceiros, que são vistos como bestas sem moralidade, sendo este mais um motivo pelo qual se mostram necessárias as medidas estabelecidas pela Capital: um povo que se considera superior, ainda que viva em uma posição de dependência dos outros distritos. As colocações denotando uma crença fervorosa na Capital como instituição suprema podem ser vistas com clareza no terceiro ato da obra.

Não só para punir os distritos, são parte da guerra eterna. Cada edição uma batalha própria. Uma que podemos segurar na palma da mão em vez de travar uma guerra real que poderia sair do nosso controle. [...] E são um lembrete do que fizemos uns aos outros, do que temos potencial

de fazer de novo, por causa de quem somos. [...] Criaturas que precisam da Capital para sobreviver. [...] As pessoas o chamariam de tirano, punho de ferro e cruel. Mas pelo menos ele garantiria a sobrevivência pela sobrevivência, dando a eles a chance de evoluírem. O que mais a humanidade poderia desejar? De verdade, deviam agradecer a ele. (COLLINS, 2020, p. 561,571).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível depreender, a partir do estudo acima realizado, o impacto que as experiências de convivência e interação com diferentes perspectivas e grupos sociais causam na personalidade do indivíduo, bem como o molde deixado para a posteridade, considerando que a teia de relações de cada cidadão é afetada por suas ações, especialmente se tal indivíduo estiver em uma posição privilegiada de poder na sociedade.

Com as transformações históricas que aconteceram ao longo do tempo e as constantes mudanças vividas na contemporaneidade – está-se em um estado de pandemia, afinal de contas –, a adaptação mostra-se vital para a perpetuação do conhecimento. Dessa forma, a visão e absorção de experiências que deixam marcas na personalidade não se restringe apenas ao contato humano de forma presencial para a realização de discussões, tendo em vista que se estende também ao contato de forma escrita, virtual ou visual, por meio de filmes, séries, livros e até mesmo na transmissão de palestras.

A popularização de conteúdos tão densos em sua essência como as distopias adolescentes, mostra-se uma ferramenta essencial para fomentar o pensamento crítico, bem como o entendimento do sistema hierárquico das políticas governamentais em um nível global. Ao passo em que um adolescente entra em contato com tais ferramentas durante uma idade crítica para a formação de seus ideais morais e éticos, é possível dizer que esses conteúdos funcionam como uma exposição a novas realidades de maneira lúdica, que prende a atenção e instiga a discussão acerca de perspectivas importantíssimas para o futuro, com a criação de uma consciência política e social, fator excepcional para a convivência. O estabelecimento da democracia no poder promove uma tomada de decisões por parte da sociedade que necessita do máximo de conhecimento possível, podendo realizar escolhas mais sábias para o funcionamento das instituições.

O professor Jean Baptiste Harguindeguy, doutor em ciências políticas, argumenta em sua obra “Análisis de Políticas Públicas” (2015), que a resposta da elite para a transformações sociais são as políticas públicas – não pelo bem comum da sociedade a qual estão inseridos, e sim para o seu proveito individual. Os jogos vorazes de Collins no país distópico de *Panem* são

uma clara ferramenta de controle, criada de forma hábil para imprimir o sentimento de medo, impotência e submissão dos cidadãos perante a capital. Ao usar de artifícios como grãos e óleos para incentivar a inscrição quantitativa de cada pessoa com destino à uma arena em que jovens se digladiam até a morte, a cúpula política nacional transforma a fome, considerado déficit a ser sanado em uma democracia, em uma arma na qual o gatilho é sempre puxado pela vítima. Além de se humilhar e ter sua morte – ou vazia conquista – transmitidas nacionalmente, os tributos são exemplos. A glória de uma turnê da vitória, passagem mencionada nos livros, é uma maquiagem para a vida sombria que os vencedores vivem após os jogos. Mesmo após as provações, eles não são livres da Capital. Vivem com depressão, transtorno pós-traumático e são obrigados a cair em caminhos como o da prostituição para a elite, como mencionado na trilogia principal de Collins.

Harguindéguy (2015, p. 106) trata do poderio da elite ao mencionar marcos no estudo, como a teoria da Lei de Ferro da Oligarquia, criada pelo sociólogo alemão Robert Michels (1911): “em qualquer sociedade, a distribuição assimétrica de recursos gera uma assimetria política.” Nesse sentido, a divisão dos distritos em classes derogatórias que agem em função de uma capital controladora vai de encontro ao proposto por C. Wright Mills (1956) em “*The Power Elite*”, com o grupo responsável por realizar as decisões importantes de uma sociedade sendo composto por personagens que são completamente dissociados da realidade em que a sociedade que sofrerá com suas decisões se encontra, desconexo com o pensar e necessidades advindas de tal parcela social. As decisões – as políticas públicas criadas –, são feitas justamente para manter a engrenagem do poder girando, com os mesmos grupos de pessoas nos assentos do poder, ditando as regras sociais.

É dito comumente que o sustentáculo da sociedade é o amanhã, com a juventude tendo poder de escolha para decidir o seu futuro, em um contexto em que existem maiores oportunidades para essa mesma geração. A massificação de ferramentas que incitem o pensamento da geração Z – conceito sociológico atribuído aos nascidos após 1996 até meados de 2012, de acordo com o *Pew Research Center* –, toca em diferentes nuances no que tange à recepção do conhecimento ali mostrado. Sendo feito de forma sutil para os mais novos e de forma mais escancarada para aqueles já possuem maior maturidade e/ou conhecimento de mundo, a exposição crítica na forma de arte cria instigações, paralelo à teoria exposta no presente artigo, com o estudo controlado iniciado por Piaget nos grupos de debate, há quase 100 anos. Partindo de tal premissa, é possível inferir que o reconhecimento de manifestos artísticos – sejam eles parte da cultura popular jovem ou não – são agentes transformadores do

pensamento e entendimento do espaço em que se vive, bem como de suas interpretações pessoais de conceitos como poder, justiça, liberdade e controle.

5. REFERÊNCIAS

BATAGLIA, P; MORAIS, A; LEPRE, R. A teoria de Kohlberg sobre o desenvolvimento do raciocínio moral e os instrumentos de avaliação de juízo e competência moral em uso no Brasil. SciELO, Jan. 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epsic/a/Lq64kGkRDfSxW>

CALLIGARIS, Cantardo. Qual romance você está lendo?. *FOLHA DE SÃO PAULO*. São Paulo: Grupo Folha, [1921?]-. Diário. Out, 2013. Disponível em: <https://m.folha.uol.com.br/colunas/contardocalligaris/2013/10/1357485-qual-romance-voce-esta-lendo.shtml>. Acesso em: 15 ago. 2021.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução por: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 1989.

COLLINS, Suzanne. *A cantiga dos pássaros e das serpentes*. Tradução por: Regiane Winarsky. Rocco Jovens Leitores: Rio de Janeiro, 2020.

COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Tradução por: Alexandre D'Elia. ROCCO JOVENS LEITORES. Rio de Janeiro. 2010.

CRUZ, C; ABREU, E. A origem da Thêmis. *JUS.br*, Abr. 2016. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/48436/a-origem-da-themis>. Acesso em 20. jun. 2022.

FIORELLI, José Osmir; MANGINI, Rosana Cathya Ragazzoni. *Psicologia jurídica*. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2020.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. Tradução por: Raquel Ramalhete. 40. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

FREUD, Sigmund. *Freud (1923-1925): obras completas: volume 16: O Eu e o Id, "Autobiografia" e outros textos*. Tradução por: Paulo César de Souza. Companhia das Letras: São Paulo, 2011.

HARGUINDÉGUY, Jean-Baptiste. *Análisis de Políticas Públicas*. 2. Ed. Madrid. Tecnos, 2015.

JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. *Dicionário Básico de Filosofia*. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

MILLAN, Marília Pereira Bueno. *Psicologia ciência e profissão*. 26. ed. Conselho Federal de Psicologia, 2006.

OS Super-Heróis como propaganda de Guerra: os quadrinhos e a Segunda Guerra Mundial. História em Rede, 2019. Disponível em: <https://historiaemrede.medium.com/os-super-her%C3%B3is-como-propaganda-de-guerra-os-quadrinhos-e-a-segunda-guerra-mundial-d5f8ec91d94>. Acesso em: 03 maio 2021.

RIBEIRO, Débora. Escolha – significado de escolha. *Dicio*. 2018. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/escolha/>. Acesso em: 11 de agosto de 2021.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. *O pequeno príncipe*. 48. ed. Rio de Janeiro: Agir 2009.

SAMPAIO, Leonardo Rodrigues. A psicologia e a educação moral. SciELO, Dez. 2007. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932007001200002. Acesso em: 11 ago. 2021.

Sobre os autores:

Fillipe Azevedo Rodrigues | E-mail: rodrigues.cgern@gmail.com

Professor DNS III da Universidade Potiguar. Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Possui Graduação em Direito e Mestrado em Direito Constitucional, ambos pela UFRN. É Formador de Magistrados - para educação presencial e à distância - habilitado pela Escola Nacional de Formação e Aperfeiçoamento de Magistrados (Enfam) do Superior Tribunal de Justiça (STJ). Tem experiência nas áreas de Direito, Economia e Educação. Autor dos livros *Análise Econômica da Expansão do Direito Penal* (2014 e 2021 - Del Rey) e *Lavagem de Dinheiro e Crime Organizado* (2016 - Del Rey).

Oswaldo Pereira de Lima Junior | E-mail: oswaldolimajr@gmail.com

Oswaldo Pereira de Lima Junior, professor Adjunto na Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, mestre em Biodireito, Ética e Cidadania pelo Centro Universitário Salesiano de São Paulo - UNISAL, doutor em Direito pela Universidade Estácio de Sá - UNESA.

Eduardo Furtunato | E-mail: dudumedeiros565@gmail.com

Acadêmico do curso de Direito da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), no Centro de Ensino Superior do Seridó (CERES).