

**Jacques Alkalai  
Wainberg**

Doutor pela ECA/  
USP. Pesquisador  
CNPq 1C. Pós-dou-  
torado realizado nas  
universidades do  
Texas, de Tel Aviv  
e Montpellier. Au-  
tor de 16 livros e  
cerca de 70 estu-  
dos publicados no  
Brasil e no exterior.  
E-mail: wainbergjac-  
ques@gmail.com.

**A narração esportiva, o drama  
e a violência**

Sports narration, drama and  
violence

Narración deportiva, drama y  
violencia

### RESUMO

Este estudo documenta as principais características da narração esportiva, em especial a que descreve e relata as lutas violentas do boxe e dos combates de MMA. Elabora igualmente sobre a prosódia emocional. O efeito da voz e da melodia do discurso nessas apresentações é decisivo para o engajamento da audiência. Esses recursos são utilizados, também, no documentário e no jornalismo noticioso. A trilha musical dos filmes é outro fator desse tipo. Nesses casos o impacto é sutil, mas decisivo para enquadrar a atenção do público.

**Palavras-chave:** Violência; Prosódia; Narração

### ABSTRACT

This study documents the main characteristics of sports narration, especially the one that describes and reports violent practices in boxing and MMA fights. It also elaborates on emotional prosody. The effect of voice and speech melodies in these presentations are decisive for audience engagement. These resources are used in documentaries and news journalism as well. The soundtrack of films is another factor of this type.

**Key words:** Violence; Prosody; Narration.

### RESUMEN

Este estudio documenta las principales características de la narración deportiva, especialmente la que describe y relata aspectos de peleas violentas de boxeo y de MMA. También profundiza en la prosodia emocional. El efecto de la voz y de discurso en estas presentaciones es decisivo para la participación de la audiencia. Estos recursos también se utilizan en documentales y periodismo informativo. La banda sonora de las películas es otro factor de este tipo. En estos casos, el impacto es sutil, pero decisivo para captar la atención del público.

**Palabras clave:** Violencia; Prosódia; Narración.

Este estudo documenta a retórica da violência. Seu principal objeto é a narração dos programas de luta de MMA e de boxe na televisão. O que se deseja mostrar é que a excitação dos telespectadores acontece não só em decorrência do vocabulário utilizado pelos locutores como, também, pelo estilo agitado dos comentários.

Este tema se insere no campo da *prosódia emocional*. Ele explica como os falantes comunicam sentimentos modificando os atributos acústicos de suas vozes. Este é um tema caro à propaganda e à publicidade e a outras manifestações que se valem da entonação como recurso persuasivo e educativo. A missão da narração afetiva é ao mesmo tempo descritiva e indutiva. Ela almeja ser convincente para assim envolver as pessoas. Cabe assinalar que, de acordo com a Pirâmide de Aprendizagem, o ser humano aprende 20% do que ouve contra 10% do lê. A existência de bancos de vozes documenta a relevância e atualidade desse tema<sup>1</sup>.

Nas lutas de boxe e de MMA os telespectadores reclamam quando a empolgação dos microfones não acompanha os golpes dos atletas<sup>2</sup>. Querem

---

1 <https://grupodasvozes.com.br/#banco-de-vozes>

2 Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=bPmwi4ZvvDI>. Jungle fight 130. 10:50 minutos. Acessado em 04 dez. 2024.

uma descrição do embate tão sanguinária quanto à violência praticada no ringue. No futebol, muitas pessoas acompanham no rádio a transmissão dos jogos que assistem ao vivo nos estádios. Isso acontece porque a transmissão com frequência é mais excitante que o desempenho dos atletas.

Resulta que os comentários emotivos dos locutores aumentam o prazer dos ouvintes. Efeitos similares acontecem com a narração das corridas de cavalo no turfe e de automóvel. Fica claro, portanto, que as vozes e outros recursos sonoros são recrutados para construir uma imagem da realidade.

## Schadenfreude

A violência atrai a atenção das pessoas. Ela, também, provoca sentimentos como a surpresa e o medo. Vista à distância a agressão dirigida aos outros produz no observador certo grau de desfrute, um prazer mordaz chamado de "alegria maligna" (*schadenfreude*, em alemão).

Conteúdo, violento, aparece em estimados 90% dos filmes, em 68% dos vídeos *games*, em 60% dos programas de televisão e em 15% dos vídeos musicais (Calvert; Wilson, 2008). É utilizado aqui o conceito apresentado pelo *National Television Violence Study* (NTVS), de 1998. Ele diz que violência é "qualquer ato ou ameaça de utilizar a força com o objetivo de causar algum dano físico ao outro".

O NTVS mostrou, que naquele tempo (1998), seis atos violentos apareciam na tela da TV americana a cada hora. Mais da metade deles continha uma ação letal. Decorre que uma criança assistia em média um incidente armado a cada 60 minutos de programação. A nova versão do estudo, divulgada

em 2021, mostra que os programas destinados aos jovens eram mais violentos que os produzidos para os adultos (Martins; Riddle, 2021).

Em 2024, um relatório calculou que aos 18 anos de idade um jovem americano terá assistido 16 mil assassinatos simulados e 200 mil atos de crueldade na televisão (Lindner, 2024). Esse tipo de conteúdo aparece em outras telas, igualmente. O ambiente social atual, saturado de mídia, tornou o espetáculo da violência mais intenso e complexo que antigamente.

Isso pode ser observado no aumento dos praticantes dos jogos eletrônicos. Dados coletados ainda em 1999 mostram que 89% deles contém algum grau de violência. Dois terços das crianças diziam preferir os jogos eletrônicos com esse conteúdo agressivo (Funk; Buchman; Germann, 1999). O estudo realizado pela *APA Task Force on Violent Media* documentou a relação existente entre eles e o comportamento agitado subsequente dos jogadores<sup>3</sup>.

Em 2022, três em cada quatro brasileiros se declararam fãs dos *games*. Naquele ano, 19,5% dos jovens costumavam jogar entre 8 e 20 horas semanais e 35,9% faziam o mesmo diariamente. Entre eles, 76,5% afirmaram que os *games* são agora seu principal meio de entretenimento<sup>4</sup>. Dados coletados em 2020 mostram que 14% das crianças brasileiras se divertem dessa maneira ao menos três horas por dia<sup>5</sup>.

Essa popularidade ocorre porque os jogos eletrônicos aliviam o estresse cotidiano. Outra razão é

---

3 Ver <https://www.apa.org/science/leadership/bsa/report-violent-video-games.pdf>.

4 Pesquisa Game Brasil (PGB).

5 <https://www.adrenaline.com.br/games/quase-15-dos-jovens-no-brasil-jogam-ao-menos-3-horas-por-dia-aponta-pesquisa>.

a profunda imersão da pessoa na atração, um poder hipnótico que a afasta de seu ambiente natural.

## Gratificação

O perigo é outro fator que explica o fascínio que muitas atrações exercem sobre as pessoas. Exemplo típico são as artes marciais, um termo fantasia que inclui práticas remanescentes do gladiadorismo. É intenso o debate sobre a motivação do público que assiste as agressões e vibra com os golpes e contragolpes dos lutadores.

Uma forma de entender esse prazer<sup>6</sup> é afirmar que o embate violento gratifica os assistentes por ser uma maneira autorizada dos atletas burlarem as regras sociais estabelecidas. Esse momento foi chamado de *feriado moral*, pelo psicólogo e filósofo William James, em 1891. Nessa oportunidade os escrúpulos humanos ficam anestesiados. Ideia similar foi apresentada por Atkinson et al. (2016). Ele denomina os espaços nos quais a civilidade é deixada de lado de *zonas de exceção cultural*. Resulta que exposto à violência repetitiva o observador das agressões acaba dessensibilizado. É o que, também, acontece com soldados envolvidos nas batalhas de uma guerra.

A *violência recreativa* (Lachs, 2014; Weenink, 213) é praticada igualmente pelas gangues juvenis, pelas torcidas organizadas e por outros aglomerados humanos. Esses acontecimentos podem gerar o *pânico moral* (Cohen, 2002), uma reação de alarme

---

6 <https://publicdomainreview.org/collection/tommy-burns-knocking-out-bill-squires-1907>.

do público e da mídia que trata o fato como ameaça ao bem-estar da sociedade.

Brent e Kraska (2013) descrevem as competições violentas como um choque entre a polidez e o barbarismo, algo que existe desde os tempos antigos. Entre as razões alentadas para o interesse das pessoas pelos esportes violentos estão o escapismo, o orgulho, a identificação, a socialização e a adoração. A agonia dos assistentes é outra emoção gerada nessas apresentações.

A controvérsia sobre o grau de agressividade admitido nas disputas está viva há bastante tempo. Cabe lembrar o caso do monge Telêmaco. Ele foi assassinado por uma turba que se revoltou contra sua tentativa de impedir um espetáculo de gladiadores em Roma. Por causa desse crime o imperador Honório decidiu banir a atração dos estádios em 404 da EC.

## Vale tudo

A despeito da oposição de vários setores da sociedade aos esportes violentos, os canais pagos os difundem em vários países. O jornal inglês *The Observer* mostra que os fãs se cansaram das regras que tentam moderar a agressividade desses confrontos<sup>7</sup>. O diário diz que os assistentes querem o que no Brasil é chamado de *vale-tudo*<sup>8</sup>.

Em alguns casos, as disputas selvagens começam na marginalidade. É o caso do *boxe com as mãos nuas* (sem luvas, portanto), uma luta que começou

---

7 The Observer, 28 de junho de 2009.

8 Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Qb2cYq0lZwl>. Brutal Fighting Moves That are Forbidden in The Ring - The Banned Techniques of Combat Sports. 8:19 minutos. Acessado em 3 dez. 2024.

nas garagens e nos galpões. Ela alcança agora vários continentes<sup>9</sup>. Este estilo de combate que inclui, também, as mulheres<sup>10</sup> foi sancionado em 2018 nos Estados Unidos. Outro jeito, o *shock fighting*, adicionou à luva do boxeador um *taser*, uma arma de eletrochoque que incapacita temporariamente o alvo<sup>11</sup>.

Em 1959, a TV Tupi de São Paulo, a TV Itacolomi de Belo Horizonte e a TV Rio ofereciam noitadas semanais de boxe. Alguns embates aconteciam as sextas-feiras no estádio do Ibirapuera. Na década de 1960, a TV Excelsior, do Rio de Janeiro, ofereceu o *Telecatch*. O programa passou a ser exibido pela TV Globo em 1967. Essa emissora apresentava, em 2023 a Faixa Combate em algumas noites e nas madrugadas de sábado com lutas chamadas de *Jungle Fight*. Cerca de 19 milhões de pessoas, com média de 9,4 milhões por transmissão, acompanharam essas disputas. Essa atração continuava no ar em 2024.

As emissoras de televisão Gazeta, Record e Bandeirantes, também, transmitiram shows de boxe e de luta livre entre os anos 60 e 80. Naquele tempo, os heróis do ringue foram Ted Boy Marino e Aquiles. O lutador Fantomas vinha coberto dos pés à cabeça. O público não sabia que vários atletas desempenhavam a personagem embaixo das vestes. As disputas eram uma encenação coreografada entre um personagem

---

9 <https://www.bkfc.com>.

10 Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=auyl3uAvimY>. Boxeo Femenino, a Puño Limpio en Chivarreto. 1:39 minutos. Acessado em 5 dez. 2024.

11 Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Yph0dbw5Grw>. ShockFights. 1:19 minutos. Acessado em 2 dez. 2024.



adorado pelos fãs e outro que fazia o papel de vilão maldoso e por isso odiado por todos<sup>12</sup>.

A imprensa, ao mesmo tempo em que destacava essas apresentações<sup>13</sup>, criticava os pugilistas que se enfrentavam em troca de um parco salário. Esse tom severo foi amenizado com as vitórias de Eder Jofre que passou a ser cultivado como herói nacional<sup>14</sup>.

Um boxeador, João Henrique, levou 73 murros para tirar a foto de uma capa da Revista Realidade. À semelhança dessa e de outras publicações e de vários cronistas que divulgavam o boxe o cineasta Norman Mailer, também, contribuiu à sua glamourização. Disse que essa luta “não é uma violência, é uma conversa, o diálogo entre dois homens que falam com as mãos... Um pugilista não é necessariamente um bruto, pois no combate transforma a violência em algo lindo, nobre e disciplinado”<sup>15</sup>.

Os golpes, também, frequentam o rúgbi, o hóquei no gelo, o sumô e o boxe birmanês. O interesse pelas disputas corporais se popularizou no cinema com a celebração dos vultos do kung-fu<sup>16</sup>. Outros exemplos de atrações desse *mercado do sangue e de dor* são o jiu-jitsu, o kickboxing, os galos de rinha e as touradas que vitimizam o animal (e às vezes o toureiro).

Em Roma, alguns gladiadores eram venerados e glorificados pelos assistentes. Foi o caso do Tigre

---

12 <https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/auditorio-e-variedades/telecatch-montilla/noticia/telecatch-montilla.ghtml>.

13 Revista Manchete, 25, 1952, p. 13.

14 Revista O Cruzeiro, edição 23, 27, 1959.

15 Revista Realidade, 1968, edição 22A.

16 A revista Forbes estima que a UFC, a entidade responsável pelo campeonato de luta livre, vale na atualidade mais de um bilhão de libras esterlinas.

da Gália<sup>17</sup>, considerado o único lutador imbatível do império. O hábito de celebrar essa gente como super-herói continua até hoje. No Brasil, além de Eder Jofre, *reinaram* Maguila, Popó e Anderson Silva. Nos Estados Unidos, se destacaram Rocky Marciano, Muhammad Ali e Mike Tyson, entre outros. Nesse país muitos cassinos atraem os clientes oferecendo-lhes a violência como atração da noite.

Ainda em 1953, a Revista Manchete explicava o interesse humano pelo esporte violento dizendo “o instinto domina o raciocínio... A luta pela sobrevivência do mais apto vem da pré-história: troglodita versus troglodita... A multidão em delírio coletivo aplaude sempre os vencedores, desdenha dos que perdem... O desportista é mais do que um homem, um deus, uma estrela, algo fabuloso”<sup>18</sup>.

A repulsa a esse tipo de espetáculo é grande na Alemanha, na França, na Escandinávia e na Espanha, sendo bem acolhido na Irlanda, na Polônia, na Coreia do Sul e na Grã-Bretanha. Essa apreciação explica porque o boxe se tornou esporte olímpico ainda em 688 AEC. Na modernidade, o pugilismo foi aceito nos jogos de St. Louis, em 1904.

O hábito de consumir a violência como entretenimento começa cedo com a audiência das crianças aos desenhos infantis. Este tema permanece controverso embora haja evidência de que a agressividade dos *cartoons* impacta o comportamento dos infantes.

---

17 Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=YXWNmROMli4>. Maximus x Tigre da Gália | Gladiador. 4:04 minutos. Acesso em 10 dez. 2024.

18 Revista Manchete, ed. 67, pg. 25, 1953.

## No Comment

Efeito típico da prosódia emocional foi causado pelos cinejornais. O locutor dessa atração apresentada no passado nas salas de cinema era chamado de *A Voz de Deus* devido ao modo através do qual ele contava as histórias que passavam nas cenas projetadas na tela. Fatores paralinguísticos como o timbre de sua voz, as ênfases do seu discurso, o ritmo melódico de sua apresentação e o fundo musical impressionavam sobremaneira os assistentes. Desde então, a retórica emocional é utilizada amplamente no documentarismo. É dessa maneira que esse tipo de jornalismo se livra da exigência de objetividade na cobertura dos fatos correntes.

Ou seja, o documentário proselitiza. Para evitar esse efeito o *Euronews* veicula agora seu programa *No Comment*<sup>19</sup> sem a intervenção do repórter. Ele evita, também, outros recursos sensacionalistas. Nesse formato *mudo*, chamado de *cinema observacional*, os envolvidos na trama não percebem a câmera que registra as cenas.

No passado, o cinejornalismo controlava a recepção através não só da justaposição das sequências como, também, através dos efeitos sonoros e musicais e do tempo disponível para os espectadores escrutinarem os comentários. Após a primeira apresentação do cinejornal falado no Sam Harris Theater, de Nova York, em 2 de janeiro de 1927, ficou claro que a visão não era a única e a mais decisiva forma de comunicação humana. Ou seja, deixou de ser verdade a máxima aristotélica de que as pessoas acreditam somente no que elas veem.

---

19 <https://pt.euronews.com/nocomment>.

Esse resultado ficou evidente, também, com o pânico gerado nos ouvintes pela dramatização radiofônica de Guerra dos Mundos, por Orson Welles, em 1938.

A relação entre os efeitos prosódicos do discurso e as emoções coletivas é tópico relevante considerando, também, o impacto que certas manifestações políticas e religiosas produzem nas audiências massivas. Uma forma de avaliar esse efeito é transmitir uma informação com diferentes estilos melódicos, timbres vocais, ênfases e ritmos. Esses recursos autorizam a expressão de sentimentos variados apesar do conteúdo da mensagem ser sempre o mesmo.

Exemplos clássicos da história são os marcadores sonoros dos discursos de Martin Luther King, de John Kennedy, de Juan e Evita Peron, de Adolf Hitler, de Mussolini, de Getúlio Vargas, de Franklin D. Roosevelt, de Winston Churchill<sup>20</sup> e, agora, de Donald Trump<sup>21</sup>.

Os *Breaks News*, também, são narrados de forma dramática. O objetivo desse tipo de apresentação é acrescentar uma sonoridade que evoca na audiência a sensação de urgência. Decorre a evidência da diferença entre o tom apaziguador e o colérico. O que se espera da elocução de um Papa é a serenidade e a calma. É bastante improvável que um pregador da paz fale utilizando os tiques de um narrador esportivo.

O afeto produzido nos falantes e nos ouvintes é tema clássico da história da comunicação. Nesse caso, valem sobremaneira os recursos mnemônicos

20 <http://www.churchillarchive.com/collection-highlights/winston-churchill-and-public-speaking>.

21 [https://www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2016/02/09/whats-up-with-donald-trumps-voice/?noredirect=on&utm\\_term=.ec7b60bce372](https://www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2016/02/09/whats-up-with-donald-trumps-voice/?noredirect=on&utm_term=.ec7b60bce372).

do orador. O tema interessou os estoicos que ensinavam as técnicas de autocontrole como meio de superar as emoções destrutivas.

A capacidade de a voz estimular os sentimentos do ouvinte é uma das principais propriedades da oralidade. Ela explica o fascínio que a conversação intimista e os encontros face a face continuam a ter para as pessoas. É o caso, também, dos encontros comunitários. Neles, a cantoria coletiva e o discurso emocional de um pregador<sup>22</sup> são capazes de elevar os espíritos, ou ainda, de atormentá-los com o medo, com a raiva e com a esperança. Entre os atributos da voz, está sua capacidade de dramatizar a injustiça e, também, de mobilizar a esperança, liberar o estresse, afirmar a identidade e expressar a indignação moral.

O carisma é por vezes identificado com essa capacidade de o falante ser capaz de insuflar ânimo na audiência. Entre as recomendações usuais da literatura popular sobre as maneiras de aumentar o magnetismo do falante está a sugestão de se expressar de forma consistente, sorrindo e devagar, pausadamente, baixando a entonação no final da declaração (Cabane, 2012).

Derivam da flutuação da voz as afirmações, as interrogações, as exclamações e as ordens de comando, as que precisam ser treinadas para serem respeitadas. A sociabilidade ensina a pessoa inferir da variação de tom um significado, entre eles a surpresa, a ironia, a raiva e o medo. Estudos<sup>23</sup> mostram que a entonação ascendente está associada à classe social do falante (Guy et al., 1986), à idade (McLemore, 1991), ao desejo eventual

---

22 Youtube. Cícera Lopes - Intenuação Jamaicana. <https://www.youtube.com/watch?v=8tQZlwp5wll>. 4:35 minutos. Acessado em 8 dez. 2024.

23 <https://matrix.berkeley.edu/research/whats-upspeak>.

do falante pressionar o ouvinte (Cheng; Warren, 2005), ao contexto (Tomlinson Jr.; Tree, 2011; Hirst, 1974) e à identidade e gênero da pessoa (Lakoff, 2004).

Desde cedo, as crianças inferem significado das melodias do cotidiano e das variações entoativas utilizadas ora nas admoestações e ora nos afagos familiares. Os sons são identificados desde a gestação. Tais estímulos criam a identidade sonora da criança. Os bebês têm a capacidade de memorizar o ritmo musical e o timbre da voz<sup>24</sup>. Ainda que tenham preferência por vozes femininas, eles são capazes de reconhecer quando o emissor adota um tom maternal em sua elocução.

Certas espécies de pássaros, também, percebem a altura, a duração e a intensidade do que é pronunciado pelas pessoas<sup>25</sup>. Tradicionalmente, o som definido como música deve ser percebido pelo ouvinte como tal. Nesse caso o ritmo produz o efeito emocional desejado pela fonte, algo que afeta o humor e o comportamento do ouvinte.

Em última instância, a melodia de uma fala é uma das maneiras através das quais a pessoa se apresenta ao interlocutor. Ela serve, também, como elo de integração de certa comunidade e de expressão de certa identidade ou posição, algo perceptível nas ruidosas manifestações antissociais dissidentes.

A regra 7-38-55 de Albert Mehrabian, Morton Wiener e Susan R. Ferris (1967) descreve os elementos envolvidos nesse processo de comunicação. Ou seja, 7% são atribuídos ao seu componente semântico, 38%

24 <https://hypescience.com/cientistas-criaram-uma-musica-que-deixa-bebes-felizes>.

25 <https://www1.folha.uol.com.br/ciencia/2016/08/1808490-caes-conseguem-entender-tanto-as-palavras-quanto-a-entonacao-humanas.shtml>.

ao tom da voz e 55% à expressão facial do falante (Mehrabian; Wiener, 1967; Mehrabian; Ferris, 1967). Embora alerta tenha sido feito e repetido ao longo do tempo contra a interpretação rasteira desta fórmula matemática, o que ela revela de importante é o fato de que a entonação é elemento expressivo e por isso mesmo facilitador das interações.

O discurso sinaliza o tipo de humor disparado na direção do ouvinte pelo falante. É o caso exemplar do *escárnio*. Em geral os insultos de parte a parte não têm finalidade dialógica. São *atos de fala* que acendem as emoções humanas. Elas liberam os interlocutores de avaliarem as condições de verdade de tudo o que é pronunciado. No dia a dia, o que vale mesmo é a *aceitabilidade*.

A consequência do *escárnio* é a desumanização do adversário. O *discurso cruel* típico da zombaria justifica e legitima a desventura do adversário. O efeito do discurso depende do *paladar* do interlocutor. O orador leva em conta suas condições afetivas, uma prática que é usual na demagogia. Ele evita ir de encontro ao imaginário coletivo. Isso significa dizer que a retórica é o lugar da intenção. A mensagem age como estímulo e toca os sentimentos de quem ouve. Nesta prática da sedução entram em cena, também, a autocensura e o silêncio, pois muito do que se pensa dizer está interdito pelo contexto. Nesse caso, a ideia a ser proferida hiberna à espera de um melhor momento.

## Conclusão

Embora as imagens sejam facilmente processadas pelas pessoas elas não possuem poder explanatório. A comunicação funciona melhor

quando as palavras explicam o que se vê na fotografia e nas cenas gravadas. Efeito parecido acontece com a trilha musical de um filme<sup>26</sup>. Resulta o que os cineastas denominam “ver com os ouvidos”. O poder desse recurso na percepção humana reside na invisibilidade. O que ressoa muda por completo a perspectiva do espectador.

Ou seja, a voz, a melodia e o discurso podem acrescentar ao conteúdo das palavras um grau significativo de dramaticidade. Na era das radionovelas, esses fatores foram essenciais ao envolvimento emocional da audiência. Sabe-se, agora, também, que uma ação filmada desacompanhada de fundo musical perde boa parte de seu encanto. De maneira similar, o que transforma a luta violenta em um espetáculo é a transmissão comentada do combate. Sem ela o que se vê no ringue é uma briga, simplesmente.

A flutuação sonora ocorre porque as modificações do sistema nervoso alteram o tom da fala. Os efeitos emocionais dos pronunciamentos são decodificados pelos ouvintes de forma inconsciente, entre 300 e 600 milissegundos (Pell, 2005; Lauka, 2006), algo que ocorre, também, com a audição das trilhas musicais das películas.

A relação variável entre a expressão e o conteúdo, entre o que se diz e como se diz, pode ser demonstrada laboratorialmente (Shapley, 1987; Vassoler; Medeiros, 2013). Um desses experimentos

---

26 Youtube. How Music Becomes an Actor in the Films of John Williams & Steven Spielberg <https://www.youtube.com/watch?v=YTKs0JRVlrQ..> 10:04 minutos. Acessado em 11 dez. 2024. Youtube. With Your Ears: Spielberg And Sound <https://www.youtube.com/watch?v=kavxsXhzD48>. Design. 8:33 minutos. Acessado em 10 dez. 2024.



mostra que o grau de precisão da emoção identificada pelo ouvinte foi de 84,8% para alegria, 87% para raiva, 83,8% para surpresa, 81% para tristeza e 92,3% para o tom emocional neutro (Barra et al., s/d).

O efeito prosódico depende da natureza do esporte. Comparativamente às exaltadas coberturas de MMA a realizada na luta de boxe entre Eder Jofre e o mexicano Juan Lopez, em 1976, intercalou momentos descritivos com outros apaixonados e, também, por silêncios dramáticos<sup>27</sup>. É o que se observa, por exemplo, na transmissão de TV da luta entre Rocky Marciano e Joe Louis, em 1951<sup>28</sup>. O mesmo aconteceu durante o combate entre Muhammad Ali e Ron Lyle, em 1975<sup>29</sup>, e das lutas de Mike Tyson<sup>30</sup>

Verifica-se que os locutores de MMA são mais intensos que os narradores das lutas de boxe. O espetáculo de MMA perde parte de seu fascínio sem o enquadramento emocional da violência pelos locutores. Bryant, Brown, Comisky e Zillmann (1977) dizem a propósito desse tema que boa parte dos comentários esportivos visa, em última instância, "embelezar de forma dramática o jogo".

---

27 Youtube. Eder Jofre vs Juan Lopez – 1976. <https://www.youtube.com/watch?v=F34GkN4haLg>. 3:51 minutos. Acessado em 10 dez. 2024.

28 Youtube. Rocky Marciano vs Joe Louis. <https://www.youtube.com/watch?v=WPdY7G9qUo8>. 6:43 minutos. Acessado em 8 dez. 2024.

29 Youtube. Muhammad Ali vs Ron Lyle. <https://www.youtube.com/watch?v=1QEQQC63fM>. 9:43 minutos. Acessado em 10 dez. 2024.

30 Youtube. Jake Paul VS Mike Tyson. <https://www.youtube.com/watch?v=KKOTuUuYJ90>. 12:06 minutos. Acessado em 13 dez. 2024.

## Referências

ATKINSON, R.; RODGERS, T. "Pleasure zones and murder boxes: Online Pornography and Violent Video Games as Cultural Zones of Exception". *The British Journal of Criminology*, v. 56, n. 6, p; 1291-1307, novembro de 2016.

BARRA, R.; MONTERO, J. M.; MACÍAS-GUARASA, J.; D'HARO, L. F.; CÓRDOBA, R. "Prosodic and segmental rubrics in emotion identification". *IEEE International Conference on Acoustics Speech and Signal Processing Proceedings, 2006*.

BRENT, J; & KRASKA, P. B. "Fighting is the most real and honest thing". Violence and the Civilization/Barbarism Dialectic. *British J. Criminol.* 53, 357-377, 2013.

BRYANT, J.; BROWN, D.; COMISKY, P. W.; ZILMANN, D. "Sports and Spectators: Commentary and Appreciation". *Journal of Communication*, 32(1), pp. 109-119, 1982.

CABANE, O. F. *The Charisma Myth: How Anyone Can Master the Art and Science of Personal Magnetism*. Portfolio. 2012.

CALVERT, S.; WILSON, B. J. "Media violence and aggression in youth". In: CALVERT, S.; WILSON, B. (Eds.). **The handbook of children, media, and development**. West Sussex, UK: Blackwell. 2008.

CHENG, W.; WARREN, M. "The use and rise-fall in the Hong Kong Corpus of Spoken English". *International Journal of Corpus Linguistics*. v. 10:1, p. 85-107, 2005.

COHEN, S. **Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers**. London & New York: Routledge. 2002.

FUNK JB, F. G; BUCHAMN, D. D.; GERMANN, J. N. "Rating electronic games: violence is in the eye of the beholder". *Youth Soc*, 30: p. 283-312, 1999.

GUY, G.; HORVARTH, B.; Vonwiller, J.; DAISLEY, E.; ROGERS, I. "An intonational change in progress in Australian English". *Language in Society*. 15, p. 23-52, 1986.

HIRST, D. "Intonation and context". *Linguistics*. 141, p. 6-15. janeiro de 1974.

IZBASSAROVA, A; IRMANOVA, Aidana; PAPPACHEN, A. J. **Automated Rating of Recorded Classroom Presentations using Speech Analysis in Kazakh**, 2018.

JAMES, W. "The Moral Philosopher and the Moral Life". *International Journal of Ethics*, 1 (3), p. 330-54, 1891.

JEWELL, T.; MOTI, A.; COATES, D. **A Brief History of Violence and Aggression in Spectator Sports**, 2012.

LACHS, J. "31 Moral Holidays". **Freedom and Limits**. Patrick Shade (ed.), New York, USA: Fordham University Press, p. 435-448, 2014.

LINDNER, J. "Alarming TV violence statistics". **Gitnux Report**, 2024.

MCLEMORE, C. A. **The Pragmatic interpretation of English intonation: Sorority speech**. Tese. The University of Texas, Austin, 1991.

MAHOOD, C.; HANUS, M. "Role-playing video games and emotion: How transportation into the narrative mediates the relationship between immoral actions and feelings of guilt". *Psychology of Popular Media Culture*, 6 (1), p. 61-73, 2017.

MARTINS, N.; RIDDLE, R. "Reassessing the risks: na updated contente analysis of violence on US. Children's primetime television". *Journal of Children and Media*, 16 (3), p. 368-386, 2021.

MEHRABIAN, A.; FERRIS, S. R. "Inference of Attitudes from Nonverbal Communication in Two Channels". *Journal of Consulting Psychology*, v. 31, n. 3, p. 248-252, 1967A.

MEHRABIAN, A; WIENER, M. "Decoding of Inconsistent Communications". *Journal of Personality and Social Psychology*, v. 6, n. 1, p. 109-114, 1967B.

PELL, M. D. "Prosody-face interactions in emotional processing as revealed by the facial affect decision task". *Journal of Nonverbal Behavior*, 29 (4), p. 193-215, 2005.

SHAPLEY, M. "Prosodic variation and audience response". *IPrA Papers in Pragmatics*. v. 1 (2), p. 66-79, 01 de janeiro de 1987.

TOMLINSON JR, J.; FOX, J. E. "Listeners' comprehension of uptalk in spontaneous Speech". *Cognition*. v. 119, n. 1, p. 58-69, abril 2011.

VASSOLER, A. M. de O.; MEDEIROS, B. R. de. "Frequência Fundamental e Emoções: um estudo a partir da fala atuada em português brasileiro". *SIGNUM: Estud. Ling.*, Londrina, 16 (2), p. 327-352, dezembro 2013.

WEENINK, D. "Decontrolled by solidarity: Understanding recreational violence in moral holidays". *Human Figurations*. v. 2, n. 3: *Everyday practices and long term-processes: Overcoming dichotomies with the work of Norbert Elias*, novembro 2013.