

A Mídia e o Medo:

Uma Análise da inquisição moral da mídia contra a indústria gamer

João Ítalo de Freitas¹

Lucas Soares¹

Matheus Mendes Coutinho¹

Prof. Dr. João Elias NERY²

RESUMO

O artigo analisa a relação entre a mídia e o medo crescente da sociedade ao longo dos anos, principalmente o que relaciona um dos maiores fenômenos contemporâneo, os jogos de videogame. Como recorte o artigo tem como objeto de estudo o caso Pesseghini, uma família que foi assassinada, e como foi a cobertura midiática sobre esse acontecimento.

PALAVRAS-CHAVE: mídia; videogame; Pesseghini; medo.

1. INTRODUÇÃO

Iniciando nosso processo sobre o discurso da violência urbana, devemos ter noção de que ele emerge de dois fatores presentes na relação entre a mídia e a sociedade: a busca incessante pela audiência e a atração pela violência cotidiana. Neste contexto, a mídia utiliza-se do sensacionalismo exacerbado para explorar ainda mais essa violência e causar uma sensação de medo na sociedade.

¹ Acadêmicos do 2º semestre de Produção Audiovisual da FAPCOM - Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação

² Orientador do trabalho. Professor dos Cursos de Comunicação e Audiovisual da FAPCOM, Mestre em Comunicação Social pela Universidade Metodista e Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP.

A mídia usa sua característica mais notável, que é a influência perante o público, para colocar as estratégias de sensacionalismo em prática, em muitos casos, distorcendo a realidade para causar certos tipos de reações. A utilização desse esquema evidencia o controle e o poder midiático em cena e, também, mostra como a mídia se apropria de determinados assuntos com o objetivo de alimentar um sistema econômico.

Dito isso, o objeto de estudo é um caso que ocorreu em 2013 na cidade de São Paulo e a cobertura realizada pela mídia, que apresentou aspectos tendenciosos. O caso em questão é sobre a família Pesseghini. Em 5 de agosto de 2013 5 corpos desta família foram encontrados em uma residência na Vila Brasilândia, bairro da zona norte de São Paulo (SP).

A primeira hipótese levantada foi que Marcelo Pesseghini, um garoto de 13 anos, teria assassinado sua família, no dia 4 de agosto e, no dia seguinte, teria usado o carro da família, dirigindo até a escola e assistido a aula normalmente. Ao retornar para sua casa, teria cometido suicídio com tiro na própria cabeça, com arma que pertencia a sua mãe. A polícia afirmou que, no local do crime não havia sinais de resistência, de luta ou de alguma reação por parte das vítimas. Na mochila de Marcelo, havia uma segunda arma de fogo que pertencia a seu avô, e uma faca.

Durante a investigação, familiares apontaram Marcelo como um garoto exemplar e totalmente incapaz de cometer o crime. Por outro lado, os colegas de escola o apontaram como um garoto de comportamentos “estranhos” e que havia comentado anteriormente sobre matar seus pais e fugir para seguir uma carreira de “matador de aluguel”. Para tentar embasar essa hipótese investigativa, a polícia fez uma relação desses indícios com os laudos periciais que apontavam que o garoto sofria de uma doença mental e tinha delírios que o faziam não diferenciar a realidade da fantasia. Para completar, tentaram imputar que uma das motivações para o crime era Marcelo ser fã de jogos de videogame, entre eles a franquia Assassin 's Creed.

O caso ganhou proporções nacionais pelo fato de a família fazer parte de instituições policiais, além da cobertura midiática ocorrida durante o período de investigação e as discussões levantadas acerca da influência dos videogames na vida dos jovens.

2. O PODER DA MÍDIA

O termo “sociedade do espetáculo” foi criado pelo filósofo francês Guy Debord em seu livro ***A Sociedade do Espetáculo***, lançado em 1967. Na obra, o autor apresenta uma sociedade que é altamente influenciada pelas imagens que a cercam. Para ele, a mídia e as relações sociais são organismos que se retroalimentam em uma relação de forte dependência.

A sociedade do espetáculo implica em uma etapa do capitalismo em que há um excesso de imagens e de consumo. Segundo os estudos de Vilém Flusser (2008), as imagens são consequência de uma memória primitiva do homem, que desde a Idade Antiga reproduzia cenas do seu cotidiano nas paredes das cavernas. Essa ação de externalizar imagens que antes estavam apenas em sua mente inicia um ciclo de criação de imagens a partir das experiências vividas.

Com o advento da globalização, a mídia apropriou-se dessas imagens, chegando a um nível de esgotamento. Para a autora Malena Segura Contrera (2017), esse esvaziamento ocorre dentro da Mediosfera, um espaço da esfera midiática no qual o lucro é o principal objetivo. Nesse contexto, os grandes conglomerados midiáticos trabalham para emitir imagens com o intuito de prender o telespectador e perpetuar um ciclo de consumo.

Dessa forma, o uso excessivo das imagens tem como consequência principal a perda de sentido. Isso significa que as informações que chegam para o público não apresentam um conteúdo relevante, sendo apenas instrumento para o sensacionalismo e a cultura do medo.

3. A CULTURA DO MEDO

Segundo o Monitor de Violência, durante o primeiro semestre de 2022 o número de assassinatos no Brasil caiu 5%. Especialistas do Fórum Brasileiro de Segurança Pública (FBSP) e do Núcleo de Estudos da Violência (NEV-USP) afirmam que essa queda está associada a alguns fatores como a redução de conflitos entre facções e a criação de políticas públicas de segurança. Porém, os índices da pesquisa realizada pelo Monitor da Violência ainda são elevados,

evidenciando que os casos de violência no Brasil são um reflexo da falta de ações do governo em relação a esse problema, da desigualdade social, entre outros fatores.

Quando tratamos de violência no Brasil, é fundamental considerar para além dos dados, as notícias chegam para o público pela exposição nos veículos de comunicação. Um fenômeno comum no jornalismo televisivo é a presença do gênero sensacionalista em emissoras que transformam os fatos em cenários que distorcem a realidade. Essa forma de noticiar envolve construir no imaginário social uma ideia de falta de controle em relação à segurança e à qualidade de vida.

O especialista em direito penal, Maiquel Ângelo, abordou em seu livro *Cultura do Medo e Criminalização Seletiva no Brasil* sobre os estudos de Barry Glassner (2003) que analisa a mídia dos Estados Unidos. De acordo com Glassner, os grandes meios midiáticos distorcem os fatos para algo exagerado, aterrorizante e fora da realidade. O autor ainda ressalta que o objetivo de moldar essa perspectiva é relativizar os problemas reais, “surge daí a grande tendência das notícias alarmantes propaladas pela mídia que fomenta a cultura do medo: banalizar preocupações legítimas enquanto engrandecem aquelas questionáveis”.

Alimentar a cultura do medo influencia em outro ponto fundamental: o campo econômico. Programas jornalísticos que apresentam esse tipo de material sensacionalista atingem altos níveis de audiência e conseqüentemente gerando mais lucro para as emissoras, sendo assim, os critérios da notícia e os tipos de conteúdo não têm mais o propósito de informar, apenas de entreter. Para Maiquel Ângelo, “as imagens, aliadas às legendas que dizem o que é preciso ler e compreender, produzem o efeito de real, ou seja, fazem ver e fazem crer no que fazem ver”.

Sendo assim, a notícia se torna um produto vendável em um sistema que valoriza a audiência e o lucro, abandonando preceitos éticos e morais que são primordiais para exercer o papel do jornalismo na sociedade.

4. SENSACIONALISMO EM CENA

Para Jaime Patias (2005) os veículos que utilizam o recurso do sensacionalismo realizam uma “intervenção técnica (do meio) e ideológica (produção) que manipula, altera e recria a realidade, dando uma nova dimensão aos acontecimentos”. O autor destaca o conjunto de elementos que fazem parte desse tipo de noticiário: as manchetes chamativas, imagens repetitivas que não poupam detalhes dos crimes ocorridos, o tom de voz e o discurso violento dos apresentadores, entre outros aspectos. Todos esses componentes geram nos espectadores um sentimento essencial: a curiosidade. Patias (2005) explica: “o jornalismo sensacionalista extrai do fato, da notícia, a sua carga emotiva e apelativa e a enaltece: valoriza a emoção em detrimento da informação”.

O gênero sensacionalista não é uma novidade no Brasil. Um dos jornais mais conhecidos entre os anos 1960 de 2000 era o *Notícias Populares*, que apresentava capas chamativas e era conhecido como o jornal que “se alguém torcesse, saía sangue”. Entre as manchetes mais polêmicas, a capa sobre o massacre do Carandiru em 1992, mostrava imagens dos corpos dos detentos que foram assassinados na ocasião.

O sensacionalismo também ganhou espaço na televisão durante a década de 1990, com a estreia do *Aqui, Agora*, no SBT, do *Brasil Urgente* da Rede Bandeirantes, em 1997 e do *Cidade Alerta* da Rede Record, em 1995. Os programas seguem receitas similares: são liderados por um apresentador que utiliza de um discurso agressivo enquanto diversas reportagens são exibidas explorando acontecimentos de forma violenta, instigando o sentimento de descontrole social, além de utilizar imagens explícitas dos crimes e eventos em questão.

Para Patias (2005), “[...] podemos dizer que o sensacionalismo está mais ligado à mercantilização da informação: tudo o que se vende é aparência e, na verdade, vende-se aquilo que a informação interna não irá desenvolver melhor do que a manchete”. Desse modo, é possível afirmar que para além de um gênero jornalístico, a forma sensacionalista de se noticiar

implica em um mercado sistêmico com um foco objetivo na geração de lucro para as grandes emissoras de televisão que utilizam esses recursos para prender a atenção dos telespectadores.

5. A TEORIA HIPODÉRMICA

O conceito da Teoria Hipodérmica implica na ideia de que a mensagem midiática impacta o público de massa com o mesmo modo e a mesma intensidade. Essa teoria entende a sociedade, segundo Gabriela Porto (2007), como “uma massa de indivíduos receptores completamente homogênea, desconsiderando qualquer particularidade social, política, religiosa ou histórica”. Além disso, entende-se todas as pessoas como um mesmo organismo, totalmente equivalente e que recebe as mensagens da mesma maneira.

Outra característica da Teoria Hipodérmica, ainda segundo Gabriela Porto, é a sua relação com modelos de dominação social e poder do discurso. A teoria foi aprofundada durante o período das duas guerras mundiais no qual estudiosos procuraram entender como os discursos de líderes totalitários e ditatoriais conseguiram influenciar toda uma população. Este estilo de manipulação de massa está vinculado aos interesses econômicos e políticos.

Sendo assim, o gênero sensacionalista exemplifica a Teoria Hipodérmica pelo fato de que a repetição constante das notícias, a presença de uma figura central com um discurso persuasivo, o uso de imagens e manchetes chamativas, colocam no imaginário coletivo uma verdade totalmente distorcida. É a partir da repetição que pessoas se convencem de fatos distorcidos e irreais. A passividade do receptor torna-se um aspecto essencial nessa circunstância, quando um conjunto de pessoas acredita na mesma verdade (mesmo que uma verdade irreal) não há condições de se criar um pensamento diferente do que foi imposto primeiramente.

6. VIDEOGAME: HERÓI OU VILÃO?

“A nossa garotada é viciada em videogames violentos”, foi a declaração do vice-presidente da República (2019-2022), Hamilton Mourão, após o ataque de 2019 a uma escola da cidade de Suzano. O crime cometido por dois ex-alunos, deixou 7 mortos e 11 feridos. Em resposta à fala de Mourão, inúmeros fãs de jogos eletrônicos declararam: “Somos gamers, não assassinos”.

Ao contrário do que apontou o vice-presidente, uma pesquisa da Universidade de Oxford, na Inglaterra, mostrou que não existem conexões entre jogos de violência e ações violentas na vida real. O estudo analisou mais de 1.200 alunos entre 12 e 15 anos para compreender os impactos dos jogos de videogame no comportamento social e na vida escolar levando em consideração o tempo que os jovens passam jogando. O coordenador do Polo de Jogos e Saúde do Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde da Fiocruz, Marcelo Simão de Vasconcellos, declarou que: “Apesar de algumas falas alarmantes e desinformadas, até hoje nenhuma pesquisa comprovou que eles [os jogos de videogames] estão por trás de condutas violentas entre crianças, jovens ou adultos”.

Em contrapartida, a pediatra Evelyn Eisenstein, da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) afirma que, “jogos online com cenas de tiroteios, mortes ou desastres não são apropriados em nenhuma faixa etária porque banalizam a violência”. No entanto, Mendes (2018), explica que a banalização acontece justamente na maneira como as grandes mídias interpretam e repercutem a violência. Além disso, ele avalia que a violência é significada a partir de gestos de interpretação variados e realizados por indivíduos e grupos sociais distintos. Igualmente, a violência suscita tais gestos ao mobilizar convergente ou divergente os sujeitos inscritos, de uma forma ou de outra, em suas práticas, ainda que como um modo de resistir a elas.

No caso que será analisado no próximo tópico, o jogo de videogame foi usado como alicerce e justificativa para que o crime cometido. Dessa forma, a mídia incorporou no discurso a ideia de que jogos de videogame poderiam ser uma influência negativa na vida dos jovens a ponto de incentivá-los a cometer um crime.

7. O CASO MARCELO

Em agosto de 2013, 5 corpos foram encontrados mortos em uma residência no bairro da Vila Brasilândia, Zona Norte de São Paulo. Todos integrantes da mesma família, Luís Pessegini, de 40 anos era sargento da ROTA (Rondas Ostensivas Tobias Aguiar); Andreia Regina Bovo Pessegini, 36 anos e cabo do 18º Batalhão; Marcelo Eduardo Bovo Pessegini, 13 anos, filho do casal; Benedita de Oliveira Bovo, 65 anos e mãe de Andreia e a tia do cabo, Bernadete Oliveira da Silva, de 55 anos.

Os policiais encontraram os corpos em dois ambientes distintos: na sala da casa, mais precisamente em colchão no chão, com o pai deitado e a mãe ajoelhada ao lado do colchão; no quarto, onde foram encontrados os corpos da avó e da tia-avó. Na mesma sala, estava o corpo do filho do casal, Marcelo, com uma pistola na mão, que teria sido a mesma usada no crime. Todas as pessoas morreram da mesma forma, com tiro na cabeça.

No decorrer das investigações do caso Pessegini, as hipóteses de motivação do crime, que foram constantemente reforçadas pela mídia sensacionalista, estariam relacionadas ao fato de Marcelo ser um jogador da franquia *Assassin's Creed*, colocando em segundo plano o fato do adolescente apresentar problemas psicológicos desde a infância e seus pais terem armas de fogo em casa. Mendes (2018), aplica os conceitos de Elizabeth Rondelli para explicar o papel da mídia nesse contexto, "a mídia jornalística trata, em geral, a violência, colocando-a como meio de produção da espetacularização e do sensacionalismo".

Enquanto por um lado a Ubisoft, empresa responsável pelo desenvolvimento do jogo, declarou que, "Em nenhum estudo até agora realizado há consenso sobre a associação entre a violência e obras de ficção, incluindo livros, séries de televisão, filmes e jogos. É uma falácia associar um objeto de entretenimento de milhões de pessoas, todos os dias, em todo o mundo, com ações individuais e que ainda estão sendo esclarecidas" (G1, 2013), por outro, a mídia sensacionalista permanecia associando o crime com o jogo da franquia.

Desse modo, é possível ponderar sobre o principal objetivo por trás das emissoras em levantar a pauta dos jogos de videogames como responsáveis por crimes: a audiência. Discutir sobre jogos de videogame, um item que faz parte da vida de milhões jovens no Brasil e no mundo, que usam do eletrônico como forma de entretenimento, é causar um estado alarmante no imaginário coletivo. A partir da ideia de que uma pessoa que joga *Assassin 's Creed* pode ser um assassino em potencial é alimentar um pensamento assustador, desviando do foco principal da história que é a saúde mental de Marcelo Pesseghini que foi negligenciada durante toda sua vida.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em casos como o do assassinato da família Pesseghini, as notícias tomam proporções nacionais, afetando diretamente a vida das pessoas e o imaginário social. Isso também envolve a responsabilidade do jornalismo em oferecer um noticiário o mais próximo possível da verdade, da objetividade e coerência com os acontecimentos.

A ética jornalística é um pilar fundamental para que a notícia não seja um produto de consumo e sim, fonte de informação. O sensacionalismo viola esse pilar, transformando a notícia em uma mercadoria que busca acima de tudo gerar lucro para as emissoras, utilizando o público como massa de manipulação, criando um cenário constantemente ameaçador.

A mídia em torno do caso Pesseghini, assim como num jogo de videogame, criou uma história ficcional e ilusória, construindo personagens e uma narrativa na qual deveria existir um vilão e um herói, ignorando fatos, dados e temas importantes para o desenvolvimento de uma sociedade mais atenta com a violência e com a saúde mental dos jovens.

9. REFERÊNCIAS

BERNARDO, André. **Videogame: no limite entre o bem e o mal**, 2020. Disponível em: <https://saude.abril.com.br/medicina/videogame-no-limite-entre-o-bem-e-o-mal/>. Acesso em: 15 nov. 2022.

CONTRERA, Malena. **Mediosfera: meios, imaginário e desencantamento do mundo**, 2017.

DEBORD , Guy. **Sociedade do Espetáculo**, 1967.

FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas**, 2008.

MALVA, Pamela. **Da loira fantasma a gangue do palhaço: 5 manchetes bizarras do notícias populares**, 2020. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/manchetes-mais-absurdas-do-noticias-populares.phtml>. Acesso em: 16 nov. 2022.

PATIAS, Jaime. **O espetáculo da violência no telejornal sensacionalista**,. Mestrado em Comunicação e Mercado (FACASPER), 2005.

PORTO, Gabriella. **Teoria Hipodérmica**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/comunicacao/teoria-hipodermica/>. Acesso em: 16 de nov. 2002.

VELASCO, Clara, PINHONI, Marina. **Assassinatos caem 5% no 1º semestre no Brasil; veja os estados com as maiores quedas**, 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/monitor-da-violencia/noticia/2022/08/25/assassinatos-caem-5percent-no-1o-semester-no-brasil-veja-os-estados-com-as-maiores-quedas.ghtml>. Acesso em: 15 nov. 2022.

WERMUTH, Maiquel. **Cultura do medo e criminalização seletiva no Brasil**,. São Paulo: 2015.