



O CONSUMO DA VIOLÊNCIA E SUA RELAÇÃO COM OS VIDEOGAMES: ANÁLISE CRÍTICA DO “CASO PESSEGHINI” SOB A ÓTICA DO DIREITO EM TEMPOS DE “SOCIEDADE DO ESPETÁCULO”

THE CONSUMPTION OF VIOLENCE AND ITS RELATIONSHIP WITH VIDEO GAME: CRITICAL ANALYSIS OF THE “PESSEGHINI CASE” FROM THE LAW PERSPECTIVE IN TIMES OF “SOCIETY OF THE SPETACLE”

Angelita Woltmann ¹
Rômulo Soares Cattani ²

RESUMO

Este artigo intenta abordar a possível relação entre o uso de videogames e o consumo da violência sob a perspectiva do Direito no contexto da “sociedade do espetáculo” e, para aproximar os debates teóricos e interdisciplinares da realidade, analisar o caso do adolescente Marcelo Pesseghini, de 2013, pelo espectro jurídico. Para tanto, utilizou-se da seguinte metodologia: abordagem indutiva e dialética; método de procedimento funcionalista; técnica de pesquisa bibliográfica. Quanto aos resultados, verificou-se que: na “sociedade do espetáculo”, os meios de comunicação em massa que difundem e “vendem” uma ideia de violência irreal; a experiência com jogos eletrônicos violentos é objeto de estudos com pouco ou sem nenhum rigor científico, porém estudos comportamentais suficientemente embasados demonstram que, em longo prazo, a inclinação dos jogadores por crimes violentos é praticamente nula; no “Caso Pesseghini”, o uso de videogames violentos não influenciou diretamente o adolescente na execução do crime; a política espetacularizada utiliza os meios mais convenientes para a sua autopromoção, fato que se comprova com o desarquivamento do projeto de lei que cerceia a produção de jogos eletrônicos com conteúdo violento. Por derradeiro, concluiu-se que a relação entre o consumo de violência e videogames violentos se apresenta na difusão de informações veiculadas de modo imponderado e/ou manipulado, sempre se resguardando na facilidade de se propagar o temor - “pânico moral” - em uma “sociedade do espetáculo” e que, sob o ponto de vista do Direito, esse liame restringe o que há de mais valioso na democracia: a liberdade artística e de expressão.

Palavras-chave: liberdade artística e de expressão; sociedade do espetáculo; videogames; violência.

ABSTRACT

This article focuses to address the possible relationship between the use of video games and the consumption of violence from the perspective of the law in the context of the “society of the spectacle” and to approach the theoretical and interdisciplinary discussion from reality, to analyze the paradigmatic case of the teenager Marcelo Pesseghini, 2013, by the legal perspective. For this purpose, the following methodology was used: inductive and dialectical approach; functionalist

¹ Professora do Curso de Direito da UNIFRA e da FAMES, em Santa Maria, RS. Doutoranda em Direito Público - UNISINOS. Mestra em Integração Latino-americana - UFSM. Especialista em Direito Constitucional Aplicado - UNIFRA e em Bioética - UFLA. - awoltmann@gmail.com

² Acadêmico do Curso de Direito e Bolsista de Extensão da UNIFRA, em Santa Maria, RS. - rcattani98@gmail.com



method of procedure; literature research technique. About results, it was found that: in the "society of the spectacle", the mass media which diffuse an idea of unreal violence; the violent electronic games' experience is object of studies with little or no scientific rigor, however, well-founded behavioral research shows that, in the long run, the players' inclination for violent crimes is practically nil; in the "Pessegini Case", the use of violent video games didn't directly influence the adolescent in the execution of the crime; the spectacular politics uses the most convenient means for its self-promotion, a fact evidenced by the unleashing of the bill that limits the production of violent electronic games. Lastly, it was concluded that the relationship between the consumption of violence and violent video games is manifested in the diffusion of information transmitted in a reckless and/or manipulated way, always guarding itself in the easiness of spreading fear in a "society of the spectacle" and, from the point of view of law, this relationship restricts what is most valuable in democracy: artistic and expression freedom.

Keywords: artistic and expression freedom; society of the spectacle; video games; violence.

INTRODUÇÃO

Na atualidade, os países subdesenvolvidos e o mundo globalizado adentram em uma nova cultura do espetáculo que afeta as relações sociais, políticas e econômicas da vida cotidiana. Tal fenômeno se acentuou em razão da expansão de novas tecnologias de informação e comunicação que tendem a proporcionar vínculos cada vez mais interativos e multimidiáticos.

A mídia é um dos principais, senão o principal, atores desta sociedade espetacularizada, em razão de seu discurso influenciar e doutrinar a vida social direta e indiretamente. Nesse contexto, a divulgação e propagação da violência possui alta potencialidade de provocar o sentimento de medo nos indivíduos.

Por sua vez, o videogame, surgido nos anos 1970, é um meio revolucionário de entretenimento, por ser a confluência de diversas linguagens, dentre elas, o som, a imagem, a ação e a interação. Com a evolução da tecnologia, os desenvolvedores de *games* visam tornar cada vez mais real a experiência com os jogos eletrônicos, no entanto, esta evolução esbarra em uma vicissitude importante: a produção de videogames violentos.

Sob essa conjuntura, emerge o problema que guiou este estudo: Há alguma relação entre o uso de videogames e o consumo da violência sob a perspectiva do Direito em um contexto de "sociedade do espetáculo"?

Para solucionar a indagação, intenta-se cumprir com os seguintes objetivos: discorrer acerca da influência da mídia no consumo da violência em uma sociedade do espetáculo; desestigmatizar, por meio de uma abordagem interdisciplinar, a relação entre



a experiência com games violentos e comportamentos violentos; e, por fim, analisar o caso paradigmático do adolescente Marcelo Pesseghini pelo espectro jurídico, bem como suas consequências.

Para dar sustento à produção científica, utilizou-se da seguinte metodologia: técnica de pesquisa bibliográfica, com resguardo em livros, periódicos e noticiosos *on-line*; método de abordagem indutivo que, de acordo com Lakatos e Marconi³, parte de dados particulares, suficientemente contatados, para inferir uma verdade geral ou universal, não contida nas pares examinadas, e dialético, dado que objetiva-se aproximar as discussões teóricas da realidade social, por meio da análise de uma situação concreta; e método de procedimento funcionalista que pretende interpretar a sociedade em sua complexidade do ponto de vista da função de suas unidades, conforme consolidam as autoras supracitadas⁴.

A escrita divide-se em três tópicos substanciais para estabelecer uma compreensão geral e interdisciplinar do conteúdo pelo leitor, quais sejam, “A (influência da) mídia no consumo da violência em uma ‘sociedade do espetáculo’”; “A experiência com games violentos gera violência real? Um panorama interdisciplinar entre psicologia e direito”; e “Uma análise do ‘Caso Pesseghini’ sob olhos do direito”.

1 A (INFLUÊNCIA DA) MÍDIA NO CONSUMO DA VIOLÊNCIA EM UMA “SOCIEDADE DO ESPETÁCULO”

Segundo Kellner⁵, a vida político-social é moldada pelo espetáculo e, recorrentemente, os conflitos sociais e políticos são crescentemente afastados das telas, que mostram assassinatos surpreendentes, ataques terroristas, escândalos sexuais de celebridades e políticos e a violência explosiva do cotidiano.

Sob a mesma lógica, aduz Debord⁶ que

³ LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina Andrade de. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2010, p. 68.

⁴ LAKATOS; MARCONI. op. cit. p. 92.

⁵ KELLNER, Douglas. **Cultura da mídia e o triunfo do espetáculo**. In: MORAES, Dênis de (org.). *Sociedade Mediaticizada*. Rio de Janeiro: Manuad, 2006, p. 119.

⁶ DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. E-Books Brasil: 2003, p. 21-2. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2017.



A sociedade do espetáculo é, pelo contrário, uma formulação que escolhe o seu próprio conteúdo técnico. O espetáculo, considerado sob o aspecto restrito dos “meios de comunicação de massa” - sua manifestação superficial mais esmagadora - que aparentemente invade a sociedade como simples instrumentação, está longe da neutralidade, é a instrumentação mais conveniente ao seu automovimento total.

O espetáculo envolve os meios e instrumentos capazes de incorporar valores considerados como essenciais na sociedade contemporânea e servem como forma de doutrinação no estilo de vida e no pensamento dos indivíduos que, por seu turno, não são estimulados à crítica e à reflexão.

Kellner afirma que o conceito do espetáculo abrange, portanto, uma diferenciação entre a passividade e a atividade, consumo e produção, condenando a população ao consumo inconsciente do espetáculo como uma alienação potencial para a criatividade e a imaginação.⁷

A realidade ora preconizada exprime-se na mídia por meio de manchetes de jornais de grande circulação, fatos vinculados por noticiários televisivos policiaiscos de fim de tarde, colunas de revistas tendenciosas e nas notícias compartilhadas na internet que, recentemente, passam pelo fenômeno da manipulação e invenção de factoides - o chamado *fake news*.

A espetacularização do cotidiano na mídia toma proporções maiores quando trata-se de episódios violentos. Segundo Stopino, a violência permite a divulgação imediata, aumentando assim a visibilidade e a importância da reivindicação e do ressentimento. Na atualidade, para os meios de comunicação de massa, um ato violento particularmente clamoroso pode prender a atenção de uma parte importante da humanidade.⁸

Para o autor, esse tipo de conteúdo reverbera no meio social de maneira negativa, porque

[...] gera na população um medo irracional, perenemente ameaçador e sem contornos precisos, impedindo qualquer cálculo ou previsão. O único modo para resguardar-se relativamente (e só relativamente) é não

⁷ KELLNER, Douglas. **Cultura da mídia e o triunfo do espetáculo**. In: MORAES, Dênis de (org.). Sociedade Midiatizada. Rio de Janeiro: Manuad, 2006, p. 122.

⁸ STOPINO, Mario. **Violência**. In: BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco (org.). Dicionário de política. Brasília: Universidade de Brasília, 1998, p. 1292.



oferecer nenhum pretexto que provoque a Violência, abstando-se de qualquer gesto de crítica ou oposição, mesmo a mais tênue e inocente.⁹

Dessa maneira, o espetáculo midiático forma um sentimento de pânico coletivo e, conseqüentemente, estabelece no imaginário social a necessidade de reputar fatos que possam justificar ou apontar a causa dos acontecimentos. Assim, o consumo da ideia de violência, como todo o espetáculo, concentra todo o olhar e toda a consciência, ou melhor, o foco do olhar iludido e da falsa consciência.¹⁰

Os meios de comunicação vendem a ideia de violência como se fosse um produto, em razão do forte apelo coletivo, da potencialidade lucrativa e do poder midiático que esta possui, mesmo que ocasione os sentimentos de mal-estar e insegurança permanentes nos indivíduos.

Na mesma linha, Aronne traz que o enlaço das raízes legitimadores da sociedade punitivista vive nas entranhas desta “sociedade do espetáculo”, consumidora e produtora de crime e pena, sem nunca conceber sua possível evolução para outro paradigma, persegue questionar às raízes dessa mesma pena, eleita entre fins difusos e indetermináveis.¹¹

Para desconstruir tal realidade, Lèvy aponta a necessidade dos pensadores não contribuírem com a disseminação do pânico, alinhando-se nos mesmos lugares da imprensa e da televisão, mas sim analisar o mundo por uma nova perspectiva, ao proporcionar novos horizontes mentais a contemporâneos imersos no discurso midiático por meio de uma compreensão mais profunda.¹²

Corroborando com o pensamento do autor supra, impõe-se adentrar em uma análise crítica acerca da (falsa) relação entre o uso de videogames violentos e violência real, por meio de um diálogo interdisciplinar entre psicologia e direito.

⁹ STOPINO, Mario. **Violência**. In: BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco (org.). *Dicionário de política*. Brasília: Universidade de Brasília, 1998, p. 1292.

¹⁰ DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. E-Books Brasil: 2003, p. 14. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2017.

¹¹ ARONNE, Ricardo. **Esboço de ensaio para desconstrução do discurso penal na sociedade do espetáculo, ou... Surpreendendo o público em quintais privados**. *Veritas*, Porto Alegre, v. 53, n. 2, p. 179-192, abr./jun. 2008, p. 180.

¹² LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 2 ed. São Paulo: 34, 1999, p. 233.



2 A EXPERIÊNCIA COM GAMES VIOLENTOS GERA VIOLÊNCIA REAL? UM PANORAMA INTERDISCIPLINAR ENTRE PSICOLOGIA E DIREITO

Atualmente, o videogame é uma das principais e mais complexas formas de entretenimento no mundo. Pode-se afirmar que os jogos eletrônicos representam hoje o que o pop foi para a década de 1990 ou o que o rock foi para os anos 1980. Dentre as suas principais características, salienta Arruda, está o “fato de que as pessoas podem jogar apenas aquilo que lhes interessa”.¹³

Com o incremento de novas tecnologias, como o melhoramento de elementos gráficos e a possibilidade de interação entre indivíduo e sistema operacional, a indústria *gamer* passa a proporcionar a melhor e mais verossímil experiência para o jogador que adentra em um mundo paralelo e fictício ao apertar de uma tecla ou ao tocar em uma tela.

Tais avanços tecnológicos são motivo de controvérsia quando se refere à gama dos *games* que possuem conteúdo violento, como os famosos *Call of Duty*, *Assassin's Creed*, *Resident Evil* e *Combat Arms*, em razão da suposta relação causa e efeito entre o consumo desses jogos e a existência de comportamentos violentos dos usuários.

Sob esse contexto, denuncia Khaled Jr. que as inúmeras pesquisas que demonstram o aumento de agressividade e dessensibilização

[...] partem de pressupostos que são no mínimo muito questionáveis, tanto no que diz respeito à metodologia empregada quanto aos resultados produzidos. É comum que convicções morais recebam verniz científico para ganhar aparência de verdade, configurando uma relação promíscua de troca entre a academia e os moralistas de plantão que fazem da imprensa veículo para divulgação de seus pontos de vista.¹⁴

Na visão do jurista, muitos estudos acerca da temática são embasados opiniões pessoais dos pesquisadores, metodologia empregada imprecisa e, ainda, o próprio senso

¹³ ARRUDA, Eucídio Pimenta. *Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais*. Porto Alegre: Bookman, 2014, p. 7.

¹⁴ KHALED JR, Salah Hassan. *Videogame e violência: causa e efeito ou pânico moral?* Disponível em: <www.videogameviolencia.com>. Acesso em: 16 set. 2017.



comum - influenciado pela mídia - no qual tornou-se mais comum relacionar videogame e violência, como meio de criminalizar e estigmatizar essa modalidade de entretenimento.

Os debates científicos acerca da temática são constantes e intensos em diversas áreas. A maioria destes encontram-se no âmbito da psicologia, em que buscam compreender os efeitos dos jogos eletrônicos violentos, razão pela qual se justifica a inclusão nesta pesquisa.

De acordo com psiquiatra Christopher Ferguson, vinculado à *Texas A&M International University*, pesquisas mais recentes apresentam que crianças e adolescentes que usufruem e são um dos principais públicos-alvo dessa indústria não são mais violentas ou agressivas e, tampouco, são prejudicadas de alguma forma em relação às demais.¹⁵

Na mesma linha teórica, estudo publicado pelo periódico estadunidense *Criminal Justice and Behavior* investigou a temática em longo prazo com o escopo de averiguar também o histórico de exposição à violência familiar e de comportamento agressivo. Apurou-se que nos casos em que os dois questionamentos foram respondidos de maneira negativa, a predição dos sujeitos por crimes violentos é aproximadamente nula. Além de não haver qualquer diferenciação no que se refere à gênero.¹⁶

A referida pesquisa ainda demonstrou que não há nenhuma relação, seja causal ou correlata, entre jogadores de videogames violentos e atos agressivos ou violentos, mas sim, que alguns indivíduos agressivos utilizam os jogos para justificar suas condutas, incluindo crimes violentos.¹⁷

Portanto, a própria ciência pode sofrer influências alheias ao rigor científico ou até mesmo ser capturada em um "pânico moral", em razão de ser tentador concluir que um problema complexo e grave (a violência) é causado por uma questão facilmente solucionável (não jogar games violentos).

¹⁵ FERGUSON, Christopher. **Video Games Don't Make Kids Violent: Despite grave concerns that violent video games lead to aggression, the research suggests otherwise.** Time. 07 dez 2011. Disponível em: <<http://ideas.time.com/2011/12/07/video-games-dont-make-kids-violent/>>. Acesso em: 16 set. 2017.

¹⁶ CRUZ, Amanda; FERGUSON, Christopher; FERGUSON, Diana; FRITZ, Stacey; RUEDA, Stephanie; SMITH, Shawn. **Violent video games and aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation?** *Criminal Justice and Behavior*. Las Vegas, v. 35, n. 3, p. 311-332. 2008, p. 321. Disponível em: <<http://www.christopherjferguson.com/CJBGames.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2017.

¹⁷ Idem, ibidem.



Com o intento de aferir a aplicação dos debates teóricos na vida social, vislumbra-se a necessidade de uma investigação crítico-reflexiva a respeito de um caso emblemático, ocorrido no ano de 2013.

3 UMA ANÁLISE DO “CASO PESSEGHINI” SOB OS OLHOS DO DIREITO

Recorrentemente, as diversas modalidades artísticas são objetos de um (re)pensar a sociedade e, indiretamente, o direito. A arte possui a dinamicidade e o apelo às causas sociais e coletivas que são, ou melhor, deveriam ser, influências fascinantes ao positivismo e à inércia predominante na ciência jurídica.

Nesse contexto, diversos filmes mesclam tragédias reais com o conteúdo ficcional, como o filme “Elefante” que retrata o massacre da Escola de Columbine. O longa acontece na fictícia *Watt High School* e narra, do ponto de vista de diferentes personagens, o dia em que dois estudantes entraram na instituição armados e atiraram contra colegas e professores.¹⁸

Por sua vez, os *games* passam por um aperfeiçoamento e consolidação enquanto arte, haja vista que, cada vez mais, a indústria do setor tem se munido de novas técnicas e especificidades, como a realidade aumentada, popularmente observada no game *Pokémon Go*.

Conforme já demonstrado, a repercussão dos videogames torna-se negativa quando possuem conteúdo violento. Tal fenômeno se agigantou a partir de 2013, após o caso em que o estudante Marcelo Bovo Pessegini, na época com 13 anos, matou os pais, Luis Marcelo Pessegini e Andreia Regina Bovo Pessegini, além da avó materna, Benedita Oliveira Bovo, e da tia-avó Bernardete Oliveira da Silva, antes de cometer suicídio. Todas as mortes ocorreram na residência da família, na Vila Brasilândia, zona norte de São Paulo.¹⁹

¹⁸ MARQUES, João Gabriel. **Decifrando o Elefante: uma análise fílmica de um massacre e seus personagens.** In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, XIX. Anais. São Paulo: Intercom, 2014. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-1424-1.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2017.

¹⁹ TUFANO, Thiago. **Delegado: laudos sobre chacina em SP têm 'mesmo norte' que investigações.** Terra. São Paulo, 30 set. 2013. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/brasil/policia/delegado-laudossobrechacina-em-sp-tem->



8 a 10 de novembro de 2017 - Santa Maria / RS

UFSM - Universidade Federal de Santa Maria

Nas semanas seguintes ao acontecimento, diversos meios de comunicação reputaram a causa do crime ao fato do garoto ser usuário de *Assassin's Creed*, que, segundo Vinha é um

[...] jogo (que) te coloca para se divertir no controle de um legítimo assassino, algo controverso em uma sociedade “politicamente correta”. Mas o game guardava outra carta na manga: ele mesclava elementos modernos, dignos de uma trama de ficção científica, com eventos e personagens históricos.²⁰

No entanto, laudo psiquiátrico divulgado no mesmo ano do ocorrido demonstrou que o estudante sofria de uma “encefalopatia hipóxica” - falta de oxigenação no cérebro que provoca ausência de sentimentos, frieza afetiva, obsessão, indiferença, insensibilidade moral e premeditação doentia - que o fez desenvolver um ideias delirantes. Fator que, de acordo com o documento, foi potencializado com o uso de jogos eletrônicos violentos.²¹

O medo generalizado causado e a grande repulsa ao crime, repercutiu no meio social, provocando no senso comum o robustecimento da noção de que esta espécie de entretenimento faz com que os jogadores estejam mais propensos a cometer atos violentos e, até mesmo, crimes.

Nesse sentido, Stopino afirma que a violência chama a atenção do grande público e uma vez que esteja adequadamente intensificada restringe a liberdade de escolha dos grupos externos, forçando os que não estão comprometidos a tomar alguma posição.²²

Não obstante, tal sentimento não ficou adstrito à população em geral, pois segundo o pensamento de Kellner, a política contemporânea é controlada pela lógica do espetáculo.²³ Autoridades fizeram declarações polêmicas acerca do tema, como o ex-Ministro da Justiça José Eduardo Cardozo, que associou a “apologia à violência” nos

mesmo-norte-que-investigacoes,219268756f3e0410VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html>. Acesso em: 16 set. 2017.

²⁰ VINHA, Felipe. **Conheça e entenda a saga histórica de Assassin's Creed**. TechTudo. São Paulo, 17 nov. 2011. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/11/conheca-e-entenda-saga-historica-de-assassins-creed.html>>. Acesso em: 16 set. 2017.

²¹ TOMAZ, Kleber. **Laudo aponta doença mental e compara filho de PMs a Dom Quixote**. G1. São Paulo, 23 set. 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/09/laudo-aponta-doenca-mental-e-compara-filho-de-pms-dom-quixote.html>>. Acesso em: 23 set. 2013.

²² STOPINO, Mario. **Violência**. In: BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco (org.). Dicionário de política. Brasília: Universidade de Brasília, 1998, p. 1297.

²³ KELLNER, Douglas. **Cultura da mídia e o triunfo do espetáculo**. In: MORAES, Dênis de (org.). Sociedade Midiatizada. Rio de Janeiro: Manuad, 2006, p. 126.



videogames ao aumento criminalidade no Brasil em evento da Organização dos Estados Americanos em janeiro de 2016.²⁴

Na seara legislativa, tramitam pelo Congresso Nacional diversos projetos de lei que limitam ou proíbem a venda de jogos eletrônicos “violentos”. Dentre estes, destaca-se o PL 1654/1996, de autoria do deputado Herculano Anghinetti (PPB/MG) e recentemente desarquivado, que visa proibir a fabricação, importação e comercialização de jogos e programas de computador de conteúdo obsceno ou violento. A justificativa do proponente embasa-se no fato de que, em virtude da democratização da tecnologia e da comunicação, crianças e adolescentes estariam expostos a conteúdos danosos que afetariam a sua personalidade a ponto de incitá-los ao crime e a tornarem-se indivíduos antissociais no futuro.²⁵

Khaled Jr. afirma que, além de pôr em risco franquias já consolidadas como *Gran Theft Auto*, o conteúdo do projeto é visivelmente criminalizante e ataca diretamente o direito fundamental de liberdade de expressão artística. Os fatos indicam para o início de uma grande cruzada contra os *games* que está sendo preparada pelos autointitulados gestores da moral alheia.²⁶

Corroborando com essa proposta, Lèvy reitera:

Essas atitudes se tornam, com frequência cada vez maior, o álibi de um conservadorismo blasé, ou mesmo das posições mais reacionárias. À procura do espetacular e do sensacional, as mídias contemporâneas não param de apresentar os aspectos mais sombrios da atualidade, colocam constantemente políticas na roda, fazem questão de denunciar os ‘perigos’ ou os efeitos negativos da globalização econômica e do desenvolvimento tecnológico: jogam com o medo, um dos sentimentos mais fáceis de incitar.²⁷

²⁴ FELLET, João. 'Violência é aplaudida em esportes e games', diz ministro da Justiça. BBC Brasil. Washington, 15. Jan. 2016. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160114_entrevista_cardozo_jf_cc> Acesso em: 16 set. 2017.

²⁵ BRASIL. Projeto de Lei 1675/1996. Diário da Câmara dos Deputados, Poder Legislativo. Brasília, 12 abr. 1996, p. 09358. Disponível em: <<http://imagem.camara.gov.br/Imagem/d/pdf/DCD12ABR1996.pdf#page=30>>. Acesso em: 16 set. 2017.

²⁶ KHALED JR, Salah Hassan. Videogame e violência: causa e efeito ou pânico moral? Disponível em: <www.videogameeviolencia.com>. Acesso em: 16 set. 2017.

²⁷ LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 2 ed. São Paulo: 34, 1999, p. 233.



Por fim, demonstra-se que o discurso midiático e o medo inserido na sociedade brasileira a partir do crime, ocasionou o desarquivamento de projetos de lei que inviabilizam a produção de entretenimento em nosso país e atentam severamente o direito de liberdade de expressão artística em um Estado Democrático de Direito.

CONCLUSÃO

De pronto, importa referir que a mídia possui um papel fundamental em uma “sociedade do espetáculo” e os meios de comunicação de massa servem como uma verdadeira força motriz dessa cultura espetacularizada. Nesse cenário, o medo da violência se propaga de forma irracional e generalizada, por causa de sua divulgação imediata e sua alta visibilidade, além impetrar na conjectura social a necessidade de considerar fatos que possam explicar ou abalizar a causa dos episódios.

Por sua vez, a experiência com jogos eletrônicos com conteúdo violento são objetos de estudos com pouco ou sem nenhum rigor científico, em razão de influências pessoais ou até mesmo levadas por uma onda de “pânico moral” que acomete uma parcela da população. No entanto, estudos comportamentais recentes e suficientemente embasados demonstram que, em longo prazo, a inclinação dos jogadores por crimes violentos é praticamente nula.

No que se refere à análise do “Caso Pesseghini”, ficou evidenciado que o uso de videogames violentos não influenciou diretamente o adolescente na execução do crime, haja vista que ele sofria de um transtorno psiquiátrico que predispona a comportamentos violentos. Como tudo em uma “sociedade do espetáculo”, a política utiliza os meios mais convenientes para a sua autopromoção e autoafirmação, fato que se comprova com o desarquivamento do projeto de lei que cerceia a produção de jogos eletrônicos com conteúdo violento.

Portanto, a relação entre o consumo de violência e videogames violentos se apresenta na difusão de informações veiculadas de modo imponderado e/ou manipulado, sempre se resguardando na facilidade de se propagar o temor em uma “sociedade do espetáculo”. Ademais, sob o ponto de vista do direito, esse liame imposto restringe o que há de mais valioso na democracia: a liberdade artística e de expressão.



REFERÊNCIAS

- ARONNE, Ricardo. **Esboço de ensaio para desconstrução do discurso penal na sociedade do espetáculo, ou... Surpreendendo o público em quintais privados**. Veritas, Porto Alegre, v. 53, n. 2, p. 179-192, abr./jun. 2008.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. Porto Alegre: Bookman, 2014.
- BRASIL. **Projeto de Lei 1675/1996**. Diário da Câmara dos Deputados, Poder Legislativo. Brasília, 12 abr. 1996, p. 09358. Disponível em: <<http://imagem.camara.gov.br/Imagem/d/pdf/DCD12ABR1996.pdf#page=30>>. Acesso em: 16 set. 2017.
- CRUZ, Amanda; FERGUSON, Christopher; FERGUSON, Diana; FRITZ, Stacey; RUEDA, Stephanie; SMITH, Shawn. **Violent video games and aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation?** Criminal Justice and Behavior. Las Vegas, v. 35, n. 3, p. 311-332. 2008, p. 321. Disponível em: <<http://www.christopherjferguson.com/CJBGames.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2017.
- DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espectáculo**. E-Books Brasil: 2003, p. 14. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/debord/1967/11/sociedade.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2017.
- FELLET, João. **'Violência é aplaudida em esportes e games', diz ministro da Justiça**. BBC Brasil. Washington, 15. Jan. 2016. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160114_entrevista_cardozo_jf_cc> Acesso em: 16 set. 2017.
- FERGUSON, Christopher. **Video Games Don't Make Kids Violent: Despite grave concerns that violent video games lead to aggression, the research suggests otherwise**. Time. 07 dez 2011. Disponível em: <<http://ideas.time.com/2011/12/07/video-games-dont-make-kids-violent/>>. Acesso em: 16 set. 2017.
- KELLNER, Douglas. **Cultura da mídia e o triunfo do espetáculo**. In: MORAES, Dênis de (org.). Sociedade Midiatizada. Rio de Janeiro: Manuad, 2006.
- KHALED JR, Salah Hassan. **Videogame e violência: causa e efeito ou pânico moral?** Disponível em: <www.videogameeviolencia.com>. Acesso em: 16 set. 2017.
- LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina Andrade de. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2010, p. 92.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2 ed. São Paulo: 34, 1999, p. 233.
- MARQUES, João Gabriel. **Decifrando o Elefante: uma análise fílmica de um massacre e seus personagens**. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, XIX. Anais. São Paulo: Intercom, 2014. Disponível em:



8 a 10 de novembro de 2017 - Santa Maria / RS

UFSM - Universidade Federal de Santa Maria

<<http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-1424-1.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2017.

STOPINO, Mario. **Violência**. In: BOBBIO, Norberto; MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco (org.). Dicionário de política. Brasília: Universidade de Brasília, 1998.

TOMAZ, Kleber. **Laudo aponta doença mental e compara filho de PMs a Dom Quixote**. G1. São Paulo, 23 set. 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/09/laudo-aponta-doenca-mental-e-compara-filho-de-pms-dom-quixote.html>>. Acesso em: 16 set. 2017.

TUFANO, Thiago. **Delegado: laudos sobre chacina em SP têm 'mesmo norte' que investigações**. Terra. São Paulo, 30 set. 2013. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/brasil/policia/delegado-laudos-sobre-chacina-em-sp-tem-mesmo-norte-que-investigacoes,219268756f3e0410VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html>>. Acesso em: 16 set. 2017.

VINHA, Felipe. **Conheça e entenda a saga histórica de Assassin's Creed**. TechTudo. São Paulo, 17 nov. 2011. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/11/conheca-e-entenda-saga-historica-de-assassins-creed.html>>. Acesso em: 16 set. 2017.