

MASSACRES EM ESCOLAS: UM OLHAR CRÍTICO SOBRE A ABORDAGEM MIDIÁTICA

Violência como espetáculo midiático

Alex Sander Sanoto

Guilherme Dotti Grandó

A violência enquanto espetáculo midiático é um fenômeno relativamente recente. De maneira ampla podemos apontar a década de 1970 como um momento em que tal fenômeno ganha corpo. Os massacres ocorridos nas escolas e universidades são exemplos desta “espetacularização” midiática. O massacre ocorrido na Universidade Virginia Tech (EUA) em abril de 2007, quando um aluno matou a tiros 16 pessoas dentro do campus da universidade, assim como o massacre ocorrido na Finlândia, em que um estudante de 18 anos tirou a vida de 16 pessoas em uma escola e depois atentou contra a própria vida com um tiro na cabeça, e mais recentemente, em abril de 2011, quando um jovem de 23 anos entrou em uma escola no bairro do Realengo no estado do Rio de Janeiro matando 11 crianças e deixando feridas outras 13 tomaram e têm tomado às manchetes de jornais, revistas e demais meios de comunicação.

O significado de “espetáculo”, segundo o Dicionário escolar da língua portuguesa é “representação teatral; vista; panorama”¹, ou então, segundo o Novo Dicionário Aurélio da língua portuguesa, “tudo o que chama a atenção, atrai e prende o olhar”². A forma como a mídia vem tratando os recentes massacres nas escolas em grande medida não destoa destes significados. Um espetáculo da violência onde diversos recursos são empreendidos e muitas vezes induzem à avaliações demasiadamente apressadas ou simplórias.

Se pensarmos estes casos de massacres nas escolas, como os que foram citados acima, podemos ter uma breve dimensão da forma como se dá esse “espetáculo” e os variados recursos para apresentá-lo enquanto tal. Ao ligar a televisão nos dias seguintes ao

¹ BUENO, Francisco da Silveira. **Dicionário escolar da língua portuguesa**. Francisco da Silveira Bueno; colaboração de Dinorah da Silveira Campos Pecoraro, Giglio Pecoraro, Geraldo Bressane. – 11. Ed./ 10ª tiragem – Rio de Janeiro : FAE, 1986.

² FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da língua portuguesa**. Coordenação de Mariana Baird Ferreira, Margarida dos Anjos. – 4ª edição – Curitiba : Ed. Positivo, 2009.

massacre de Realengo, ocorrido no Rio de Janeiro em abril de 2011, não raramente nos deparamos com as imagens destes massacres, repetidas sistematicamente desde o noticiário da manhã, passando, por exemplo, pelos programas de culinária e fechando o dia com os jornais da meia-noite. Na internet esta situação não é tão distinta, basta abrir os sites de notícias mais frequentados para observarmos o esforço empreendido pela mídia para apresentar o massacre na forma cinematográfica. As imagens e os testemunhos são editados e montados dentro de um roteiro que apresenta a realidade como um filme.

Apoiada no forte apelo publicitário da violência os grandes veículos de comunicação têm transformado os massacres ocorridos nas escolas em terrível espetáculo midiático. Sob o pretexto de informar, a grande mídia bombardeia o público com imagens, dados e avaliações fragmentadas e muitas vezes descontextualizadas cujas consequências são de um lado a banalização e a naturalização da violência e de outro a caracterização destes eventos como expressão de comportamentos individuais desviantes. Sem se preocupar com as consequências destes excessos, mas com a audiência, a mídia desenvolve quase sempre uma leitura epidérmica e superficial dos eventos.

Nesta linha, jornais, revistas e a própria internet se concentram em divulgar dados biográficos daqueles que cometeram as chacinas, buscando em suas histórias pessoais uma explicação para o evento. Para a tragédia ocorrida em Realengo, a imprensa brasileira encontrou rapidamente suas respostas a partir da trajetória individual do rapaz que cometeu a chacina. As explicações para sua atitude estavam: em seu isolamento social, seu interesse por jogos violentos, no *bullying* sofrido na escola e na loucura que provavelmente herdara da mãe. Assim, formando o roteiro de um espetáculo, sua vida foi sendo exposta dia-a-dia nos meios de comunicação e consumida pelos espectadores sem que de fato houvesse uma reflexão crítica sobre os aspectos sociais que envolveram o massacre ocorrido na cidade do Rio de Janeiro.

Ao focalizar nestes eventos as trajetórias individuais de maneira isolada, a grande mídia deixa de lado todo o processo social que engendra a violência na sociedade contemporânea impedindo inclusive a discussão das soluções para um problema que não é individual, mas antes coletivo e, portanto social.

A Mídia: o maniqueísmo em relação aos jogos eletrônicos

Marcos da Silva de Oliveira

Paulo Roberto da Costa Sartori

Frequentemente somos bombardeados pela mídia com notícias sobre a violência na sociedade atual. Um exemplo recente - para não nos distanciarmos muito no tempo - foi o caso do massacre em uma escola de Realengo no Estado do Rio de Janeiro. Neste episódio, ocorrido em 07 de abril deste ano, um jovem de 23 anos alvejou 24 crianças, onde 12 acabaram falecendo. A mídia explorou de todas as formas possíveis o fato e buscou encontrar motivos para o trágico acontecimento.

Em um universo amplo de motivos para tal ato, um deles chamou atenção, foi a culpa que recaiu sobre os jogos eletrônicos, principalmente os considerados violentos. Em reportagem exibida pela Rede Record no dia 24 de abril – duas semanas após o massacre –, esta visão maniqueísta em relação aos jogos ficou explícita. Ao começar pelo título, “Atirador de Realengo jogava games violentos”, e no decorrer da reportagem os apresentadores usaram frases de impacto, como por exemplo, “o perigo dos videogames que abusam da violência (...) como estes jogos podem estimular comportamentos agressivos”, ou ainda, “ele vivia isolado, passava boa parte do dia em frente ao computador, consumia e jogava videogames violentos por horas a fio”.

A reportagem cria uma relação entre os jogos eletrônicos e o caso de Realengo, “a semelhança entre as imagens impressiona, de um lado o massacre em um colégio do Rio, o outro videogames em que o jogador pode fazer o papel do assassino”. É construído todo um argumento maniqueísta em relação aos jogos, sugere ao telespectador, que os jogos, principalmente os considerados “violentos” podem estimular comportamentos agressivos, como este presenciado no Rio de Janeiro.

Esta reportagem apresenta uma única interpretação possível sobre os jogos eletrônicos considerados “violentos”: uma visão maniqueísta. Com podemos perceber estas reportagens reduzem todo o problema da violência à relação do indivíduo com os jogos. Entretanto, podemos questionar esta interpretação. E neste sentido, algumas questões devem ser feitas, como por exemplo: o problema é realmente da relação que o indivíduo estabelece com os jogos? A violência cometida por estes jovens, a violência presente nos jogos tem alguma relação com a sociedade em vivemos?

A especulação por trás dos videogames

Luana Milani Pradela
Elionay Rodrigues Marques

Nos últimos tempos, a violência tornou-se parte de nosso cotidiano. Nós nos defrontamos com ela nos filmes, livros, novelas, noticiários e principalmente na rua. No entanto, o que mais tem assustado a sociedade são os massacres praticados por e contra jovens e crianças, os quais ultrapassam todos os limites da violência.

Para deixar mais claro, são estes, casos como o de Realengo, onde um atirador entrou numa escola do bairro e assassinou 13 crianças inocentes e depois cometeu suicídio sem maiores explicações.

Acontece que após esses fatos se realizarem, há toda uma discussão politicamente correta, que procura descobrir os motivos que levam esses jovens – e até mesmo crianças – a cometerem tais atrocidades, e acabam pondo a culpa na influência que os filmes, livros, novelas (exemplos já citados) exercem sobre essa juventude. Nessa concepção, têm-se sugerido como grande vilão o videogame, que com seus jogos violentos e sanguinários estariam impulsionando seus praticantes a cometerem atos hediondos.

Sobre essa ideia há várias teorias, como a do tenente-coronel David Grossman, que defende que o jovem que passa horas jogando nesses simuladores de homicídios, supera a aversão em matar, tornando-se insensível e automático nas miras fatais. Para Grossman, “são mecanismos que preparam as crianças para tornar realidade suas fantasias de morte”. Para fundamentar essa teoria, ele ainda cita o caso de Michael Carneal, que aos 14 anos abriu fogo contra seus colegas na Eath High School, acertando 8 jovens, sendo 5 na cabeça. Segundo Grossman, sua experiência teria vindo das horas jogando videogames, já que nunca tivera manipulado uma arma antes.

Em contrapartida, inúmeras outras teorias tentam derrubar esse estereótipo. Médicos de Harvard, do Centro Médico de Estudos Mentais, desenvolveram uma pesquisa sobre o uso do videogame e jogos violentos, a qual concluiu que esses jogos na verdade promovem a interação social, o relaxamento e o alívio ao invés de promover um comportamento violento.

Devemos nos atentar que não são somente essas as discussões feitas sobre os jogos de videogame. Estes são produzidos com a finalidade de obter capital com a sua venda, e

quem os produz não se interessa na influência que o jogo pode ou não causar, a indústria do videogame somente produz jogos sanguinários porque sabe que serão aceitos no mercado e terão um bom resultado de vendas.

Os pais muitas vezes são aqueles que compram os jogos para seus filhos, pois não têm tempo suficiente para dar-lhes atenção. Esses filmes, videogames e outras formas de entreter jovens e crianças são considerados as “babás-eletrônicas” O que devemos evidenciar é uma pré-conscientização dos pais para os filhos sobre determinados atos inseridos nos jogos, apontando que tais atividades não podem ser manifestadas fora do jogo.

Deparamo-nos com várias perspectivas sobre todas essas atrocidades, cada um movendo a culpa para outro, mas na verdade, de quem é a culpa? Existe um culpado apenas, ou é o conjunto dos fatos que determina o ponto em que chegam?

Massacres escolares e Bullying: uma relação perigosa.

Joselene Ieda dos Santos Lopes de Carvalho

Vânia Inocência

Nos últimos 20 anos as escolas, em diversas partes do mundo, se tornaram palco de um fenômeno violento e trágico como o que ocorreu no dia 07 de abril de 2011 no Rio de Janeiro, quando um jovem matou 12 alunos numa escola localizada no bairro de Realengo. A grande mídia tem apresentado estes massacres ocorridos nas escolas como uma decorrência do *bullying escolar*.

Assim como os massacres o *bullying escolar* é um conceito recente, trata-se de uma denominação que surgiu na década de 1970 na Noruega e refere-se a um tipo de violência que se tornou objeto de grande preocupação das sociedades industrializadas. As pesquisas desenvolvidas até o momento são consensuais em indicar o *bullying* como uma forma de violência, traduzida como um comportamento agressivo que se manifesta sem uma razão aparente e de maneira repetida, quase sempre numa relação de desequilíbrio entre as partes envolvidas. De modo geral o *bullying escolar*, segundo especialistas está relacionado com práticas de intimidação que podem ocorrer através de agressões físicas e outras formas de sujeições que se traduzem na extorsão de dinheiro, na destruição do patrimônio do outro, na imposição de determinados comportamentos sexuais e servis, nos comentários preconceituosos e na manipulação da vida social alheia.

Na avaliação da mídia o *bullying escolar* sofrido pela maioria dos jovens envolvidos nos massacres nas escolas é um dos fatores principais para explicar seus atos. O modo como a mídia descreve e explica estes eventos trágicos sugere que o assassinato de alunos e professores das escolas feito por estes jovens são uma resposta extremada e violenta às agressões, humilhações e preconceitos sofridos durante sua vida escolar. Esta explicação parece já estar prescrita. Se realizarmos uma pesquisa sobre o massacre ocorrido em Realengo constataremos que antes mesmo de investigar os acontecimentos, os jornais anunciavam que o autor deste massacre sofrera *bullying* na escola. Havia a necessidade de apresentar imediatamente uma explicação para aquela tragédia.

Esta explicação cumpre um papel importante no esforço ideológico da grande mídia em manter a ordem e evitar o questionamento das bases da sociedade em que vivemos: a violência e o autoritarismo. Neste sentido, é válido recuperar as ponderações feitas por

Antunes e Zuin (2008,40) segundo os quais: “O conceito de *bullying* parece exercer o papel de adaptação, ao classificar a barbárie, e pretensamente controla-la por esta via. O conceito de *bullying* coloca tudo em seu lugar, tenta arrumar e justificar tudo aquilo que fere a ideologia democrática e acaba por mascarar as tensões sociais e contradições que estão na base da própria barbárie”. Em certa medida o conceito de *bullying* serve para escamotear o caráter autoritário da sociedade capitalista que impõe padrões de comportamentos. Não por acaso, todos aqueles que se envolvem na prática do *bullying* dirigem seu ódio às pessoas que consideram fora dos padrões sociais ou culturais dominantes.

Estas ponderações sobre a construção do conceito e seu papel ideológico nos parecem uma excelente oportunidade para indagarmos sobre as razões que levam a mídia associar de maneira tão incisiva os massacres e o *bullyingo escolar*.

O reflexo dos valores capitalistas no ambiente escolar

Lucas Blank Fano

Lúcio Fellini Tazinaffo

No século XX um fenômeno social tem provocado grande preocupação e medo no mundo: o assassinato de estudantes nas escolas protagonizados por jovens. Entendemos que estes acontecimentos devem ser entendidos como fenômenos sociais tendo em vista que não se tratam de eventos raros ou isolados, principalmente se observamos que esses massacres têm ocorrido em diversas partes do globo, não só na Europa e nos EUA e que a grande maioria dos envolvidos era considerada, antes de seus atos, normal. Erroneamente esses casos têm sido tratados pela mídia como um problema da escola, cuja causa se encontra no ambiente escolar. Mas é preciso considerar que a escola, como um produto de nossa sociedade, reflete as contradições e tensões que caracterizam nosso modo de vida.

Em nossa sociedade somos preparados para a “vida” desde cedo para sermos melhores do que os outros, por causa da forte concorrência característica da sociedade de mercado. Nesse sentido, a educação característica de nossa sociedade e desenvolvida em nossas escolas promove a competitividade e estimula o individualismo. A escola, em consonância com os padrões culturais da sociedade capitalista tem como objetivo a formação de máquinas produtivas que devem ser capazes de responder aos imperativos do mercado e se adequar ao perfil social do vencedor: flexível, criativo, competitivo, superficial no contato pessoal e indiferente aos projetos sociais coletivos. O que prevalece na sociedade e, portanto, entre os jovens é que o sucesso material é o único motivo de apreço e consideração social.

Não podemos pensar na educação como parte da formação do ser humano, seja na família ou na escola, apenas como uma maneira de nos prepararmos para competir no mercado e, sim, como meio de obtermos conhecimento, de nos tornarmos pessoas melhores: não melhores que os outros, mas melhores juntos, coletivamente falando³.

³A discussão sobre os valores da nossa sociedade e de um regresso para uma ética mais igualitária e justa pode ser vista no texto "Virgínia Tech: Anatomia de um Massacre à Luz da Ética da Virtude", do prof. Ramiro Marques, presente no site http://www.eses.pt/usr/ramiro/docs/etica_pratica/Virg%C3%ADnia%20Tech%20anatomia%20de%20um%20massacre.pdf

Acreditamos que um antigo axioma deveria estar na mente de todas as pessoas: “não faça aos outros aquilo que eu não quero que façam comigo”. Valores como respeito, educação, compaixão, humildade e tolerância permitiriam uma boa e harmoniosa convivência entre as pessoas, criando e mantendo uma sociedade justa, igualitária e fraternal.

Diante disso o que devemos fazer para mudar a situação? Para começar é preciso fugir das respostas fáceis, e reconhecer que essas tragédias nas escolas não são um problema exclusivo da escola, mas são expressões trágicas dos efeitos dos valores engendrados pela sociedade capitalista. Tais valores infectaram a sociedade como um todo, afetando as pessoas na mais tenra idade, renovando uma sociedade que é marcada pelas desigualdades sociais, pela injustiça e pelo individualismo. Se não repensarmos e mudarmos a sociedade em que vivemos, iremos continuar a manter as desigualdades sociais e tornaremos a ver nos meios midiáticos notícias de jovens que sucumbiram diante dos valores de uma sociedade contraditoriamente antissocial.

Referências Bibliográficas:

ALVES, L. R. Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. **Revista Faeeba – Educação e Contemporaneidades**. Salvador, v.11, n.18, pp.437-446, jul-dez, 2002.

ANTUNES, D. C; ZUIN, A.A. Do Bullying ao preconceito: os desafios da barbárie à educação. **Psicologia & Sociedade**. 20 (1), pp.33-48, 2008.

BUENO, Francisco da Silveira. **Dicionário escolar da língua portuguesa**. Francisco da Silveira Bueno; colaboração de Dinorah da Silveira Campos Pecoraro, Giglio Pecoraro, Geraldo Bressane. – 11. Ed./ 10ª tiragem – Rio de Janeiro : FAE, 1986.

COSTA, J. F. Perspectivas da juventude na sociedade de mercado. In NOVAES, R; VANNUCHI, P.(orgs). **Juventude e Sociedade**. São Paulo, Editora Perseu Abramo, 2003.

COUTO, Cyro Augusto Pachiscoski. “o Decurso das Mídias e a Espetacularização da Violência: Aspectos da Construção da Comunicação e da Cultura” In: **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. Santos : _ 2007.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da língua portuguesa**. Coordenação de Mariana Baird Ferreira, Margarida dos Anjos. – 4ª edição – Curitiba : Ed. Positivo, 2009.

KURTZ, Robert. “A Pulsão de Morte da Concorrência” In: **Folha de São Paulo. Caderno Mais**. Edição do dia 26/05/2006. (Disponível em <http://www.uol.com.br/fsp>)

LIMA, Raymundo. **Alerta aos videogames e filmes violentos**. Disponível no site <http://www.espacoacademico.com.br/018/18ray.htm>

MARQUES, R. Virgínia Tech: Anatomia de um Massacre à Luz da Ética da Virtude. **Interações**. No. 5, pp72-81, 2007.

SCHWARTZ, Gisele Maria; VIVIANI, Luis Henrique Sunao Namizaki. **Comportamento agressivo, violência e videogame.** Disponível no site <http://www.efdeportes.com/efd80/video.htm>

SILVA, Tiago. **"Jogos não criam assassinos" diz estudo.** Disponível no site <http://www.gamevicio.com.br/i/noticias/77/77844-jogos-nao-criam-assassinos-diz-estudo-atualizado/index.html>