



**30º ENCONTRO
REGIONAL NORTE
DE HISTÓRIA DA MÍDIA**

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

Caso Pesseghini: O perfil de um psicopata segundo o Portal G1

Deborah Negreiros e NASCIMENTO⁵

RESUMO: Esta análise busca compreender as perspectivas elaboradas pelo canal de notícias *G1*, vinculado às Organizações Globo, quanto ao caso que ficou conhecido no Brasil como “Pesseghini”. As razões para este estudo de cariz exploratório se baseiam nas supostas influências das emissões noticiosas dos grandes portais e canais televisivos, sua repercussão em escala nacional e, por fim, a abordagem equivocada e tendenciosa elaborada nas matérias a respeito do universo dos jogos eletrônicos. Dessa forma, será possível concluir que, a despeito da influência exercida pelo Portal de Notícias, o intenso trânsito de comentários e interpretações de usuários na internet permite a elaboração de um universo muito diversificado de panoramas e argumentos a respeito dos eventos relatados.

PALAVRAS-CHAVE: Webjornalismo; Portal G1; Games; Informação jornalística; Hipertexto.

Este estudo tem como intuito abordar as várias imagens, panoramas e argumentos criados e difundidos pela *Rede Globo* durante o frenesi público intitulado “Caso Pesseghini”. O caso, que se alastrou rapidamente por todo o país, envolvia uma criança de 13 anos e sua família (pais, avó e tia-avó), todos encontrados mortos na própria residência, em 5 de agosto de 2013. Através da análise aprofundada das linguagens e edições utilizadas pela *Rede Globo* ao construir o perfil do jovem Marcelo Eduardo Bovo Pesseghini, tanto na televisão quanto no seu sítio oficial, pretende-se compreender a forma como o veículo de comunicação em questão deliberadamente dramatizou o perfil do acusado e como reproduziu essa imagem dramatizada diante da população.

Evidentemente, tal estudo não pode gerar resultados matemáticos: o que se pretende é utilizar instrumentos da psicologia e análise de conteúdo para perceber como a televisão manipula constantemente o perfil de indivíduos públicos para aumentar a dramaticidade dos relatos produzidos.

Para chegar a estes resultados, entendemos ser necessário abordar, ainda que de forma breve, a história da *RGTV* (Rede Globo de Televisão) enquanto veículo de comunicação privilegiado, observando o seu histórico de posturas sociais, culturais e

⁵ Graduanda em Comunicação Social/ Jornalismo pela Universidade Federal de Roraima. deborahnegreirosnascimento@hotmail.com



30º ENCONTRO REGIONAL NORTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

políticas diante da sociedade brasileira. Desse modo, compreender seu papel social na hora de transmitir informações sobre casos específicos que envolvem comoção pública e podem ser utilizados para fins políticos ou, então, meramente monetários.

Este material será elencado em torno da esquematização do caso Pessegghini – data, acontecimentos, descobertas, teorias, conspirações, solução –, para melhor compreender o personagem principal neste artigo, o adolescente Marcelo Bovo Pessegghini; ainda, através da análise da mecânica e história do jogo de que Marcelo era fã – *Assassin's Creed*, para entender até que ponto o jogo poderia ter motivado um surto de violência real. Faremos isto utilizando estudos que abordem a influência dos jogos no estilo de vida dos indivíduos.

A abordagem da *RGTV*, segundo a qual as atitudes intempestivas do adolescente Pessegghini foram provocadas pelos jogos violentos não parece muito completa, devendo haver, pelo menos, uma construção de argumentos mais elaborada e mesmo científica, através, em primeiro lugar, da conceituação daquilo que se intitula psicopata. Da mesma forma, possibilitaria ao espectador mudar a visão equivocada sobre os transtornos mentais e como eles são provocados.

O estudo será conduzido através de referenciais bibliográficos voltados para a história da *Rede Globo*, seu papel e sua influência na sociedade brasileira. Assim, entender sua capacidade de convencimento e seu papel enquanto lugar de trânsito de ideologias, sobretudo através de elementos da Teoria Crítica (ADORNO e HORKHEIMER, 1985). O mesmo se fará quanto aos estudos sobre psicopatia. Isso implica em observar de forma detalhada os recursos retóricos e textuais utilizados pela *Rede Globo* durante a abordagem do caso, seja na televisão ou *online*.

A partir, enfim, da revisão de materiais dispostos no site *GI* e matérias ali publicadas, além de vasta análise sobre estudos de psicopatia e influência dos games na vida de indivíduos, buscamos compreender a maneira como a *RGTV* abordou e percebeu a personalidade de Pessegghini, buscando, através da construção maniqueísta de um bem que se debruça contra o mal, dramatizar a questão que poderia gerar uma ilustração mais adequada.



**30º ENCONTRO
REGIONAL NORTE
DE HISTÓRIA DA MÍDIA**

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

1. Rede Globo e a formação do G1

Roberto Pisani Marinho era o filho mais velho de Irineu Marinho Coelho de Barros, dono de dois dos mais importantes jornais no país. O mais importante deles, *O Globo*, foi fundado em 1925. Quando Irineu Coelho faleceu, Roberto Marinho assumiu a chefia e direção do jornal mencionado, sendo também o redator, com apenas 26 anos. Amorim *et. al.* (2005, p. 11) cita que no período em que trabalhou na redação da TV Rede Globo (1984 – 1996), Roberto Marinho era tido como o “melhor repórter” e tinha total autonomia sobre os conteúdos publicados, especialmente com relação à política. Ele também menciona que outros funcionários além de Marinho tinham a mesma influência “que uma barata” naquela redação.

No entanto, desde 2001 a circulação de jornais impressos começou a entrar em queda. Um exemplo, além do *O Globo*, seria a reconhecida *Folha de São Paulo*, que nos anos de 1995, vendia aos domingos 1.417.876 de exemplares. Nos anos de 2010, este número foi reduzido para menos que a metade – 386.197 de cópias. Utilizando-nos das observações de Lima (2004), é possível perceber que o principal motivo desta diminuição de vendas está no nascimento da Nova Mídia. Se a Velha Mídia abrangia os meios de comunicações clássicos – cinema, rádio, televisão, imprensa -, a Nova inclui todos os aparelhos tecnológicos de última geração, como computadores, satélites de transmissão direta de TV e telefones inteligentes.

A disponibilização *on-line* do conteúdo anteriormente acessível somente por meio de compra de um papel relativamente grande e de cuidadoso manuseio permitiu ao indivíduo/audiência a escolha do meio de comunicação que mais tem a ver com suas condições sociais e econômicas. Além disso, as mesmas matérias são resumidas ou adaptadas para os veículos de comunicação como rádio e televisão, o que nos permite dizer que esta última acaba ganhando um papel fundamental de divulgação do conteúdo do impresso.

Concomitantemente, os antigos veículos de comunicação buscaram adaptações à Nova Mídia, se adequando aos padrões atuais de jornalismo e entretenimento. Assim sendo, o *G1*, site de notícias pertencente às Organizações Globo,⁶ expõe que⁷

⁶ Empresas jornalísticas, comandadas por quase oito décadas pelo filho de Irineu Marinho, Roberto. Ele



30º ENCONTRO REGIONAL NORTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

Com a consolidação da Era Digital, em que o indivíduo isolado tem facilmente acesso a uma audiência potencialmente ampla para divulgar o que quer que seja, nota-se certa confusão entre o que é ou não jornalismo, quem é ou não jornalista, como se deve ou não proceder quando se tem em mente produzir informação de qualidade. A Era Digital é absolutamente bem-vinda, e, mais ainda, essa multidão de indivíduos (isolados ou mesmo em grupo) que utiliza a internet para se comunicar e se expressar livremente. Ao mesmo tempo, porém, ela obriga a que todas as empresas que se dedicam a fazer jornalismo expressem de maneira formal os princípios que seguem cotidianamente. O objetivo é não somente diferenciar-se, mas facilitar o julgamento do público sobre o trabalho dos veículos, permitindo, de forma transparente, que qualquer um verifique se a prática é condizente com a crença.

Observando seus compromissos e seus ideais jornalísticos diante do público,⁸ bem como sua história e papel na sociedade brasileira, julgamos apropriado analisar a abordagem feita pela rede de notícias G1 a respeito de um dos casos mais criminais intrigantes, por assim dizer, do Brasil, ocorrido em agosto de 2013, que ficou conhecido como “Caso Pesseghini”. Isso em virtude, inclusive e sobretudo, pela disponibilidade de material documental mais facilmente acionável.

2. Caso Pesseghini de acordo com o G1

No dia 5 de agosto de 2013, o Portal G1 noticiava que um casal de policiais militares (PMs), o filho (na matéria, tendo a idade de 12 anos) e mais dois parentes (até então, não identificados) foram encontrados mortos onde residiam – Vila Brasilândia, zona norte de São Paulo (SP). O texto, postado às 19h17, afirmava que até aquele horário, não haviam

criou, mais tarde, a Rede Globo de Televisão, que até hoje prevalece como sendo o maior veículo de comunicação do Brasil. No entanto, isto se fez de maneira controversa. Mello (1994, p. 26) transcreve as palavras do Ministro da Justiça do período entre 1974 a 1979, Armando Falcão: “A Globo tinha uma posição de apoio aos governos revolucionários, porque o doutor Roberto Marinho apoiou a revolução de março de 1964 desde antes de ela eclodir. Ele foi revolucionário de primeira hora. E continuou, portanto, a apoiar os governos da revolução”. O desenvolvimento Rede Globo de Televisão se fez com um acordo com o grupo *Time-Life*, o que apesar de ir contra as leis brasileiras ao que tange a introdução de empresas internacionais de comunicação no país na época, trouxe benefícios que deixaram Roberto Marinho com um poder decisivo na mídia naqueles anos (Mello, 1994, p. 27-28).

⁷ Disponível em <g1.globo.com/principios-editoriais-das-organizacoes-globo.html>.

⁸ Na Seção II, Tópico 2, na subdivisão “e”, destaca-se: “Todo veículo jornalístico tem uma responsabilidade social. Se é verdade que nenhum jornalista tem o condão de, certamente, escolher que informações são 'boas' ou 'más', é legítima a preocupação com os efeitos maléficos que uma informação possa causar à sociedade. (...) A regra de ouro é divulgar tudo, na suposição de que a sociedade é adulta e tem o direito de ser informada. A crença de que os veículos jornalísticos, ao não fazerem restrições a temas, estimulam comportamentos desviantes é apenas isso: uma crença”.



30º ENCONTRO REGIONAL NORTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

informações sobre o que motivara a chacina.

Aliado às informações, exibiu-se um vídeo do SPTV 2ª Edição, no qual o jornalista Carlos Alberto Tramontina afirmava que os dois parentes eram “a sogra e prima [sic]”. O *Globocop* (helicóptero da emissora Globo) registrava imagens da “área toda cercada. A gente vê as luzes dos carros da polícia, em grande quantidade [sic] na região”, afirmava Tramontina. O texto, por sua vez, dizia: “Dois corpos foram baleados na cabeça e uma arma estava embaixo do corpo do menino. Vizinhos ouviram tiros no fim da manhã, horário que a polícia acredita que aconteceram as mortes. A rua está interditada para o trabalho dos policiais e da perícia” (*GI*, 5 de ago, 2013.)

Entre os 841 comentários feitos a respeito da matéria, percebeu-se uma suspeita geral por parte dos leitores de que se tratava de um crime cometido por bandidos. A maioria dos julgamentos populares afirmava, de maneira vulgar, que esses possíveis culpados deveriam morrer e/ou pagar caro pelo que fizeram. Também percebiam a ação como sendo imperdoável, por se tratar de um crime contra pessoas do bem – policiais militares. Entre as afirmações, uma delas contrariava as demais perspectivas, de uma pessoa identificada como Solange Carvalho, no indagando que “pode ter sido um deles mesmo, que surtou [sic] ou por briga em família [sic] exterminou todos e depois se matou”.

Observa-se que esta notícia expõe somente o factual, sem especulações nem juízos de valor, o que felizmente entra em desacordo com a ideia de Preti (1996, p. 11). Segundo o autor, por vezes a linguagem utilizada para abordar temas como a violência acaba por transformar o próprio veículo em mensagem. No entanto, o mesmo não se pode dizer sobre as próximas notícias ligadas ao caso, expostas no canal noticioso aqui em análise.

A matéria do dia seguinte (6) sugeria que Marcelo Pessegini – filho dos PMs,⁹ aqui já com 13 anos – utilizava a foto de um personagem do jogo *Assassin's Creed*¹⁰ como foto de perfil em uma rede social. O título sensacionalista – “Suspeito de matar pais PMs usa foto de game assassino [sic] no Facebook” – seguido de um texto¹¹ pouco preocupado em

⁹ No decorrer da análise, percebe-se que esta caracterização - “casal de PMs”, “pais PMs”, “PMs” - foi massivamente utilizada pelo canal de informações, afirmando um ideal social recorrente: policiais estão à favor da sociedade, protegendo-a; logo, matar pessoas que exercem esse trabalho coloca o autor do crime como sendo o “mal”, e as vítimas, como sendo o “bem”.

¹⁰ Tanto a foto de perfil do jovem quanto as imagens mostradas nos vídeos expostos no site comprovam que a versão do jogo é a segunda – *Assassin's Creed II*, com classificação para maiores de 18 anos no Brasil e na Europa.

¹¹ “O adolescente Marcelo Pessegini, de 13 anos (...), usava a imagem de um assassino de videogame no



30º ENCONTRO REGIONAL NORTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

descrever a mecânica do jogo, bem como os benefícios de produtos como este para pessoas de diversas idades,¹² acabou por trazer à tona uma discussão mal construída e ignorada pela mídia: a real influência de jogos na vida de seus consumidores.

Ora, os 4.364 comentários¹³ sobre a matéria em questão são divergentes e, ao mesmo tempo, demonstram pensamentos completamente opostos quanto à influência desses materiais na vida de jovens como Pesseghini. As pessoas se dividem entre as que repudiam jogos cada vez que veem notícias nesse tom, como escreveu a leitora Madalena Paula: “espero que tomem as devidas providencias [sic] e proibam [sic] que fazem os filhos matarem os pais [sic] coisa absurda aos olhos de Deus [sic]”, e nas que repudiam acusações desse nível – de que jogos violentos tornam seus consumidores violentos.

Estas últimas se mostram um pouco mais esclarecidas, sem recorrer a crenças, e sim a experiências próprias e possíveis leituras,¹⁴ uma vez que nunca cometeram crimes e nem tampouco sentiram vontade de fazer por conta dos jogos que consomem. Um desses indivíduos, assinando como Gabriel Goes, escreveu:

Nossa. Realmente o fato é triste. Eu jogo *Hitman: Absolution*, nem por isso, [sic] mato por dinheiro. Eu jogo *Call Of Duty*, e não sou um soldado. Eu jogo *Sonic*, nem por isso sou um ouriço azul. Eu jogo *Mario*, nem por isso sou um encanador. Desde que a pessoa tenha um [sic] mente fraca,

seu perfil do Facebook há um mês. O suspeito havia trocado sua foto de perfil no dia 5 de julho, passando a utilizar a imagem de um matador do game. Esta foi a última atualização de Marcelo na rede social. 'Assassin's Creed' é um jogo que mostra a visão de Desmond Miles, um barman que volta no tempo na pele de seus ancestrais. Com isso, encarna o matador Altair e se envolve na guerra entre assassinos e templários ao longo de diversos eventos históricos como as Cruzadas, o Renascimento, a Revolução Americana e, no último jogo, a disputa entre piratas durante a conquista da América. Como membro da ordem de assassinos, Miles tem a missão de *dizimar* a Ordem dos Templários, que iniciou uma das Cruzadas a Jerusalém”, descreve o texto, assinado por Kleber Tomaz. Observa-se que a verdadeira missão do personagem não é *dizimar*, e sim *proteger* uma Maçã Dourada, que tem conhecimentos dos quais os templários não podem se apropriar, uma vez que se o fizerem, a utilizarão para o mal.

¹² Savi *et. al* (2008), descreve que jogos educacionais têm como benefícios a motivação (por estimularem os seus consumidores a persistirem nos desafios), a facilitação no aprendizado (os autores citam que áreas como ciências exatas são as mais trabalhadas), o desenvolvimento em atividades cognitivas (por permitirem, a elaboração de estratégias), o aprendizado por descobertas (o que estimula a coragem do indivíduo), as experiências de novas identidades (um exemplo seria que, quando simulam a vida profissional de um engenheiro, o consumidor toma para si possíveis situações que passaria na realidade), a socialização (os atuais jogos, como *Resident Evil 6*, permitem que o usuário se conecte com outros jogadores através da internet na vida real, para agirem em equipe), a coordenação motora, e por fim, o comportamento *expert* (conhecem bem assuntos que cercam seus jogos).

¹³ Até o dia 16 de março de 2014.

¹⁴ Para Tambosi (2005, p. 31) “o que diferencia a crença como elemento constitutivo de 'crença, verdade e justificação (CVJ)' é que ela deverá ser *necessariamente verdadeira*, ao passo que crenças religiosas ou ideológicas podem dispensar tal requisito”. No entanto, para o autor, o conhecimento em si, não se forma somente com a crença verdadeira - só existe com a união da CVJ, simultaneamente.



30º ENCONTRO REGIONAL NORTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

ele pode ser influenciada [sic] por LIVROS, NOVELAS, SÉRIES, PERSONALIDADES 'FAMOSAS', e etc. Jogos não influenciam, nunca influenciaram, e nunca vão influenciar pessoas com mente forte. Pessoas decididas, que sabem o que querem, não são influenciáveis por nada nem ninguém.

O repúdio também veio por parte da própria criadora do jogo em observação. A *Ubisoft*, desenvolvedora responsável por *Assassin's Creed*, teve sua nota publicada pelo *GI* no dia 8 de agosto de 2013 (três dias após o crime). A matéria, intitulada “Criadora de game repudia ligação de jogo com morte de família de PMs”, destacou as palavras expostas no *Facebook* da própria empresa:

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. Em resposta aos pedidos de posicionamento da *Ubisoft* sobre o caso da família Pesseghini, trata-se de uma tragédia e nossos pensamentos e orações vão para a família e os amigos das vítimas. Nessa hora de consternação de toda a sociedade, é natural a busca por respostas (*Ubisoft*, 8 de ago. 2013, via *Facebook*)

No entanto, apesar de divulgar a nota, o *GI* reafirmou a mesma abordagem a respeito do jogo, como elaborada por Kleber Tomaz no dia 6 do mesmo mês. Em todas as ocasiões, destacou a utilização da imagem do protagonista do game como sendo o perfil na rede social de Marcelo, sem jamais procurar especialista algum a respeito de crimes dessa proporção para possivelmente oferecer outra proposta de cariz psicológico.

Nas matérias dos dias seguintes feitas pelo *GI*, observa-se a constante menção ao jogo, independentemente do título ou foco do texto. De todas as formas, o canal de notícias transmitiu ignorância a respeito do funcionamento do jogo,¹⁵ fazendo com que muitos, que ainda creem firmemente na veracidade das mensagens jornalísticas criassem maiores preconceitos a respeito do universo pouco acessível e explorado dos jogos eletrônicos.¹⁶ Anteriormente, porém, a própria emissora havia desmentido a ideia de que outro autor de

¹⁵ Aqui, nos utilizamos da palavra no sentido de não querer conhecer, não buscar conhecer.

¹⁶ Para se ter ideia dos altos custos do mercado de jogos e consoles no Brasil, a marca Sony anunciou, em 17 de novembro, o preço do Playstation 4, sua plataforma da chamada nova geração, ao lado de outras como XBOX One e Nintendo Wii U, por R\$4mil no país. O mesmo produto nos Estados Unidos, custa o equivalente a R\$867.



30º ENCONTRO REGIONAL NORTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

um crime bárbaro - Cho Seung-Hui, que matou 33 pessoas na Virgínia Tech – teria matado por ser fã de outro jogo – *Counter Strike*.

Mesmo no final das investigações, o portal *GI* citou, de maneira breve, que Marcelo Pesseghini jogava *Assassin's Creed*, sem dar ênfase, contudo, ao fato de que anteriormente o jovem havia tentado “dar uma flechada” na sua avó,¹⁷ tampouco que amigo do pai de Marcelo declarou que o filho ameaçou a sua mãe.¹⁸ Foram apenas divulgadas, sem destaques nem detalhes. O jornal *Estadão* também apresentou esta última notícia, acrescentando que

de acordo com o PM [amigo do pai do garoto], Marcelo tinha uma espingarda de pressão e gostava de atirar em animais, como cães e passarinhos. Vizinhos teriam reclamado para a mãe do estudante, que chamou o garoto para conversar. A testemunha disse à polícia que Andréia [mãe de Marcelo] avisou que ele deveria parar de acertar em bichos e explicou que só poderia usar a arma contra um alvo em casa.

São fatos como este que, se fossem unidos à análise de psiquiatras e psicólogos especializados em transtorno de personalidade antissocial ou psicopatas, e mais tarde divulgados para a massa, criariam a possibilidade de construir um tipo mais sólido de pensamento. São casos como esse que Barbosa Silva (2008) tenta esclarecer em seu livro *Mentes Perigosas – O psicopata mora ao lado*.¹⁹ A autora menciona casos de crianças que cometeram atos de violência e que foram tomados com maior perplexidade por parte da sociedade, uma vez que seres humanos têm dificuldade em acreditar que estes jovens, associados à inocência, seriam capazes de cometer crimes tão brutais (2008, p. 139).

No decorrer de seu livro, ela esclarece ainda que psicopatas sejam incapazes de ter sentimentos pelas outras pessoas, pensando somente em si mesmos e utilizando outrem como objetos para alcançar suas metas. No final do capítulo sobre jovens portadores da doença,²⁰ a autora desmente o senso comum, afirmando que:

¹⁷ Em 22 de agosto: “Filho de PM teria dito a amigo que tentou dar flechada em avó”.

¹⁸ Em 30 de agosto: “Amigo de pai de Marcelo Pesseghini diz que jovem teria ameaçado a mãe

¹⁹ Capítulo 9: Menores Perigosos Demais (p.137). Ela introduz o capítulo com a seguinte frase: “É estarrecedor observar que crianças que deveriam estar brincando [sic] ou folheando livros nas escolas trafiquem drogas, empunhem armas e apertem gatilhos sem qualquer vestígio de piedade” (p.136).

²⁰ “A gente costuma chamar pessoas assim de monstros, gênios malignos ou coisa que o valha. Mas, para a Organização Mundial da Saúde (OMS), eles têm uma doença, ou melhor, deficiência. O nome mais conhecido é psicopatia, mas também se usam os termos sociopatia e transtorno de personalidade antissocial” (Narloch, 2006/2012, p.152).



30º ENCONTRO REGIONAL NORTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

é fundamental destacar que a redução da maioridade penal pouco vem contribuir para a diminuição da violência ocasionada por jovens perigosos, que são maus na essência. Ao meu ver [sic], devemos avaliar a personalidade do infrator, a sua capacidade de entendimento dos seus atos, seus sentimentos e a *gravidade do crime* cometido. Isso levaria a se considerar cada caso com sua justa individualização, tornando possível distinguir, de forma eficaz, os jovens que precisam e poder ser reeducados daqueles que são refratários a qualquer tipo de medida socioeducacional. Estes últimos, irrefreáveis e incompatíveis com o convívio social, devem ser rigorosamente punidos como adultos. Caso contrário, só iremos amargar [sic] cada vez mais a infeliz certeza de que eles não vão parar nunca (SILVA, 2008, p. 147).

Mesmo Guido Palomba, reconhecido psiquiatra forense brasileiro – atuou no caso Ritschtofen, ocorrido em 2002 – associou o crime cometido por Marcelo Eduardo Bovo Pessegini, como sendo vinculado a uma síndrome chamada “Dom Quixote”, na qual o jovem, que dois anos antes teria sofrido uma lesão cerebral em consequência de falta de oxigênio, confundiu realidade com *ficção* e quis ser um assassino de aluguel. Para tal, precisaria eliminar obstáculos de seu caminho – no caso, os familiares. Teria cometido o suicídio porque chegou à escola e não conseguiu aprovação de seus amigos quando relatou o caso. É preciso destacar a principal frase, do ponto de vista deste estudo, que consta no laudo assinado pelo psiquiatra: “Ele criou um grupo imaginário de assassinos de aluguel e passou a usar um capuz, tudo isso inspirado no personagem de um videogame violento”.

Se o único especialista chamado para explicar a personalidade de Pessegini se pôs a favor da ideia de influência negativa dos jogos, é possível supor que o debate sobre games na vida de jovens teria um desfecho unilateral na apreciação do público. No entanto, os 1.192 comentários feitos sobre a matéria em questão demonstram a reprovação por parte do público com relação ao caráter unívoco da matéria. Alguns creem apenas que ele matou por conta de sua lesão cerebral, que acabou por mudar sua personalidade; outros, apostam apenas na “maldade” do garoto; poucos indivíduos insistem que a culpa foi do jogo; e por fim, outros simplesmente não acreditam que um garoto de 13 anos seria capaz de cometer tal ato.



**30º ENCONTRO
REGIONAL NORTE
DE HISTÓRIA DA MÍDIA**

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

Considerações finais

Foi possível perceber, nesse breve percurso de análise, que mesmo que as informações veiculadas pela mídia componham, ainda que inconscientemente, um esforço unilateral de persuasão, as formas de recepção e consumo de notícias são muito variadas. Trata-se de um tipo de leitura e *feedback* impossível de ser feita no primeiro canal de Roberto Marinho, o jornal *O Globo*, da mesma forma como passou a acontecer na televisão.

O conteúdo digital, inevitavelmente vinculado aos comentários e à apreciação direta do público, transforma-se de forma muito mais constante e assume mais elementos cognitivos que permitem pensar mais amplamente uma determinada situação. Se, portanto, num primeiro momento, a notícia veiculada teve uma apreciação unívoca (apenas uma leitora sugeriu que o crime teria sido cometido pela própria criança), nas últimas matérias vinculadas ao caso pode-se perceber um número muito maior de avaliações e panoramas críticos, muitas vezes independentes do conteúdo sugerido pela matéria. Esta última, bem mais econômica do que na televisão ou no impresso, parecia incorporar a ideia de que um desfecho não poderia ser definitivo e logo uma nova matéria viria a lume permitindo ao leitor lançar uma luz mais direta para o caso.

Isso só assegura, como tem sido afirmado, que o conteúdo do jornalismo digital oferece mais caminhos e vias de exploração para o leitor e que, justamente esse poder do hipertexto tem garantido uma migração sucessiva de consumidores culturais para as plataformas digitais. No caso estudado, ainda que brevemente, pôde-se perceber, através do *feedback* dos usuários, que eles crescentemente eram capazes de cotejar explicações mais amplas a respeito do acontecido, muitas vezes baseados mais num trânsito horizontal de interpretações do que no conteúdo e interpretação direcionados pela matéria.

Referências Bibliográficas

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985. 256p.

AMORIM, Paulo Henrique; PASSOS, Maria Helena. **Plim-Plim: a peleja de Brizola contra a fraude eleitoral**. 1ª Ed. São Paulo: Conrad, 2005. 230p.



**30º ENCONTRO
REGIONAL NORTE
DE HISTÓRIA DA MÍDIA**

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

ARAÚJO, Ellis R.; Elizete Cristina de S. **Obras Jornalísticas: Uma síntese.** 3ª Ed. Brasília: Vestcon, 2008. 555p.

CONTEXTO TUCUMAN. **Ocho niños asesinos que realizaron crímenes terribles.** Disponível em: <www.contextotucuman.com/nota/130316/ocho-ninos-asesinos-que-realizaron-crimenes-terribles.html>. Acesso em 15 de mar. 2014.

CONTIGO Abril. **Roberto Marinho.** Disponível em: <<http://contigo.abril.com.br/famosos/roberto-marinho/empresario/vida>>. Acesso em 3 de abr. 2013.

PRETI, Dino. IN: DIAS, Ana Rosa Ferreira. **O discurso da violência: As marcas da oralidade no jornalismo popular.** 1ª Ed. São Paulo: EDUC/Cortez, 1996. 180p.

ESTADÃO. **Policia afirma que pai de Pesseghini relatou ameaças de filho à mãe.** Disponível em: <www.estadao.com.br/noticias/cidades,policia-afirma-que-pai-de-pesseghini-relatou-ameacas-de-filho-a-mae,1069281,0.htm>. Acesso em 17 de mar. 2014.

G1. **Caso Pesseghini será citado em livro sobre insanidade, diz psiquiatra.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/09/caso-pesseghini-sera-citado-em-livro-sobre-insanidade-diz-psiquiatra.html>>. Acesso em 10 de mar. 2014.

G1. **Colega diz que Marcelo Pesseghini contou ter matado, indica inquérito.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/09/colega-diz-que-marcelo-pesseghini-contou-ter-matado-indica-inquerito.html>>. Acesso em 10 de mar. 2014.

G1. **Laudos trazem detalhes das mortes da família Pesseghini.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/09/laudos-trazem-detalhes-das-mortes-da-familia-pesseghini.html>>. Acesso em 8 de mar. 2014.

G1. **'Se ficar comprovado, vamos aceitar', diz parente sobre culpa de filho de PM.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/09/se-ficar-comprovado-vamos-aceitar-diz-parente-sobre-culpa-de-filho-de-pm.html>>. Acesso em 8 de mar. 2014.

G1. **Veja o que a polícia já sabe e quais dúvidas sobre a morte de PMs.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/veja-o-que-policia-ja-sabe-e-quais-duvidas-sobre-morte-de-familia-de-pms.html>>. Acesso em 8 de mar. 2014.

G1. **Laudos da polícia mostram como família Pesseghini foi assassinada.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2013/09/laudos-da-policia-mostram-como-familia-pesseghini-foi-assassinada.html>>. Acesso em 10 de mar. 2014.

G1. **Laudos aponta doença mental e compara filho de PMs a Dom Quixote.** Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/09/laudo-aponta-doenca-mental-e-compara-filho-de-pms-dom-quixote.html>. Acesso em 9 de mar. 2014.



**30 ENCONTRO
REGIONAL NORTE
DE HISTÓRIA DA MÍDIA**

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

G1. Suspeito de matar pais PMs usa foto de game assassino no Facebook. Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/suspeito-de-matar-pais-pms-usa-foto-de-game-de-assassino-no-facebook.html>. Acesso em 9 de mar. 2014.

G1. A pedido da polícia, psiquiatra forense vai traçar perfil de Marcelo Pesseghini. Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/policia-ouvira-colegas-de-filho-de-pms-sobre-grupo-baseado-em-game.html>. Acesso em 9 de mar. 2014.

G1. Amigos de Marcelo Pesseghini não teriam revelado tudo que sabem. Disponível em: <g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2013/08/amigos-de-marcelo-pesseghini-nao-teriam-revelado-tudo-o-que-sabem.html>. Acesso em 9 de mar. 2014.

G1. Laudos apontam Marcelo Pesseghini como assassino da família e suicida. Disponível em: <g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2013/09/laudos-apontam-marcelo-pesseghini-como-assassino-da-familia-e-suicida.html>. Acesso em 9 de mar. 2014.

G1. Amigo de pai de Marcelo Pesseghini diz que jovem teria ameaçado a mãe. Disponível em: <g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2013/08/amigo-de-pai-de-marcelo-pesseghini-diz-que-jovem-teria-ameacado-mae.html>.

G1. Laudos apontam que filhos de PMs matou a família, diz delegado-geral. Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/09/laudos-apontam-que-filho-de-pms-matou-familia-diz-delegado-geral.html>. Acesso em 9 de mar. 2014.

G1. Fantástico entra em casas onde família Pesseghini foi assassinada. Disponível em: <g1.globo.com/fantastico/noticia/2013/08/fantastico-entra-em-casas-onde-familia-pesseghini-foi-assassinada.html>. Acesso em 10 de mar. 2014.

G1. Garoto matou a família em 10 minutos, diz advogado da OAB sobre chacina. Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/garoto-matou-familia-em-10-minutos-diz-advogado-da-oab-sobre-chacina.html>. Acesso em 10 de mar. 2014.

G1. Colega de escola de Marcelo Pesseghini presta depoimento importante. Disponível em: <g1.globo.com/bom-dia-brasil/videos/t/edicoes/v/colega-de-escola-de-marcelo-pesseghini-presta-depoimento-importante/2759362/>. Acesso em 10 de mar. 2014.

G1. Tio mostra carta que filho suspeito de matar família fez para o pai em 2012. Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/tio-mostra-carta-que-filho-suspeito-de-matar-familia-fez-para-o-pai-em-2012.html>. Acesso em 10 de mar. 2014.

G1. Filho de PM teria dito a amigo que tentou dar flechada em avó. Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/filho-de-pm-teria-dito-amigo-que-tentou-dar-flechada-em-avo.html>. Acesso em 10 de mar. 2014.



**30º ENCONTRO
REGIONAL NORTE
DE HISTÓRIA DA MÍDIA**

“50 anos do Golpe Militar no Brasil”

10 e 11/abril - Boa Vista/RR - UFRR

G1. Criadora de game repudia ligação com morte de família de PMs. Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/criadora-de-game-repudia-ligacao-de-jogo-com-morte-de-familia-de-pms.html>. Acesso em 8 de mar. 2014.

G1. Criador de jogo 'Assassin's Creed' lamenta tragédia com fã do game. Disponível em: <g1.globo.com/rio-de-janeiro/bienal-do-livro/2013/noticia/2013/09/e-simulacao-diz-criador-de-jogo-que-teria-inspirado-garoto-matar-familia.html>. Acesso em 9 de mar. 2014.

G1. Suspeito de matar família ligou horas antes para avisar do crime, diz amigo. Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/suspeito-de-matar-familia-ligou-horas-antes-para-avisar-do-crime-diz-amigo.html>. Acesso em 15 de mar. 2014.

G1. Laudos descartam que família de PMs tenha sido dopada em São Paulo. Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/laudos-descartam-que-familia-de-pms-tenha-sido-dopada-em-sp.html>. Acesso em 15 de mar. 2014.

G1. Cinco são achados mortos em casa de PMs na Zona Norte de São Paulo. Disponível em: <g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/casal-de-pms-e-filho-sao-assassinados-na-zona-norte-de-sp.html>. Acesso em 8 de mar. 2014.

G1. Playstation 4 irá custar R\$4mil no Brasil. Disponível em: <g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/10/playstation-4-ira-custar-r-4-mil-no-brasil.html>. Acesso em 17 de mar. 2014.

G1. Stephen King critica proibição de games violentos. Disponível em: <g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL392368-6174,00.html>. Acesso em 17 de mar. 2014.

G1. Princípios editoriais das Organizações Globo. Disponível em: <g1.globo.com/principios-editoriais-das-organizacoes-globo.html>. Acesso em 20 de mar. 2014.

LIMA, Venício Artur de. **Mídia: Teoria e Política.** 2ª Ed. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2004. 368p.

_____. **Mídia: Crise Política e Poder no Brasil.** 1ª Ed. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006. 176p.

PORTAL DOS JORNALISTAS. **Carlos Tramontina.** Disponível em: <www.portaldosjornalistas.com.br/perfil.aspx?id=14>. Acesso em 16 de mar. 2014.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. **Mentes perigosas: O psicopata mora ao lado.** 1ª Ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2008. 218p.