



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

DESENGAJAMENTOS MORAIS NA ASSOCIAÇÃO ENTRE JOGOS ELETRÔNICOS E O MASSACRE DE SUZANO

*MORAL DISENGAGEMENTS IN THE ASSOCIATION BETWEEN ELETRONIC GAMES AND
THE MASSACRE AT SUZANO*

RESUMO. Este artigo objetiva analisar a associação entre os jogos eletrônicos e o massacre de Suzano sob a ótica do desengajamento moral. Para isso, analisamos 982 comentários, recolhidos na íntegra na Folha de São Paulo e processados pelo software Iramuteq entre abril e julho de 2022. Dentre eles, seis foram selecionados para este artigo, a fim de bem ilustrarem os desengajamentos morais. Optou-se pelo método de Reinert, cuja função foi organizar classes de palavras a partir dos segmentos textuais que foram tratados não como unidades da língua, mas como um conjunto de ideias que se aproximavam para formar uma concepção representativa daquela classe. Dois termos saltaram os nossos olhos por aparecerem na classe de palavras de maior significância, representado por 64,6%: jogos eletrônicos (ou *games*). O massacre em tela já apontava para a consumação de uma confluência de fatores psicossociais cujo conhecimento, nesta pesquisa, foi aprofundada, a fim de que a intervenção pedagógica seja bem orientada e

cientificamente conduzida, visto que, em Suzano, o pensamento social que pervaga a escola e por ela é também determinado, tende a guiar discursos que isentam de responsabilidades na produção do horror que a assaltou. A análise dos dados permite confirmar o deslocamento de responsabilidade como o desengajamento moral de maior recorrência, denunciando o caráter heterônomo e reducionista dos comentários, em que se evidenciam marcas do senso comum diante do episódio que promove a explicação a partir da centralidade causal atribuída apenas a um fator, responsabilizando indivíduos e nunca os processos sociais. Os comentários compreendidos como desengajados e antiéticos, ilustrados nessa pesquisa, apresentam a potência e o alicerce da cultura de violência que acaba por promover o processo gerador de massacres em escolas, ao conservarem discursos tradicionais e acríticos sobre às causas do fenômeno. Portanto, fica clara falta de uma análise multifatorial com vários enfoques sobre o fenômeno, capaz de orientar às



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

práticas pedagógicas no enfrentamento de problemas nessas dimensões.

Palavras-chave: Massacre de Suzano; Jogos eletrônicos; Desengajamentos morais.

ABSTRACT. This article aims to analyze the association between electronic games and the Suzano massacre from the perspective of moral disengagement. For this, we analyzed 982 comments, collected in full in Folha de São Paulo and processed by the Iramuteq software between April and July 2022. Among them, we selected six comments to illustrate moral disengagements. Reinert's method was chosen, whose function was to organize word classes from the textual segments that were treated not as language units, but as a set of ideas that came together to form a representative conception of that class. Two terms caught our eye because they appeared in the most significant class of words, represented by 64.6%: electronic games (or games). The massacre on screen already pointed to the consummation of a confluence of psychosocial factors whose knowledge, in this research, was deepened, so that the pedagogical intervention is well oriented and

scientifically conducted, since, in Suzano, the social thought that pervades the school and is also determined by it, tends to guide discourses that exempt from responsibility in the production of the horror that assailed it. Data analysis confirms the displacement of responsibility as the most recurrent moral disengagement, denouncing the heteronomous and reductionist nature of the comments, in which common sense marks are evident in the face of the episode that promotes the explanation from the causal centrality attributed only to a factor, blaming individuals and never social processes. Comments understood as disengaged and unethical, illustrated in this research, present the power and foundation of the culture of violence that ends up promoting the process that generates massacres in schools, by preserving traditional and uncritical discourses about the causes of the phenomenon. Therefore, there is a clear lack of a multifactor analysis with different approaches to the phenomenon, capable of guiding pedagogical practices in facing problems in these dimensions.

Keywords: Massacre at Suzano; Electronic games; Moral disengagements.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

INTRODUÇÃO

A tecnologia da informação e comunicação impulsionou as formas de interações sociais no mundo, de que a internet aparece como um espaço digital hegemônico, envolvendo uma significativa parte da população mundial – quase 65%, segundo Ahlgren (2022). Por meio dela, os jogos eletrônicos, que já existiam antes da disseminação da internet como meio de comunicação de massa, rapidamente associados às culturas juvenis, ganharam um novo e fecundo espaço a partir de 1990 (LEITE, 2006; SANTOS; SANTOS; SCHNEIDER, 2020). Nos últimos anos, em razão dessas práticas (que se fazem também demandas), crianças e jovens têm buscado – também através dos jogos – formas virtuais de socialização para se sentirem participantes e interligados em um mundo cada vez mais conectado, envolvendo nessa prática diferentes gerações de praticantes (para além do universo infantojuvenil).

Essa presença do virtual no dia a dia dos indivíduos e a associação do real com o virtual levam-nos a perguntar se existiria, de fato, uma separação entre essas duas dimensões, uma vez que real e virtual são categorias de pensamento socialmente construídas e suas características podem ser equiparadas (ROSA; SANTOS; FALEIROS, 2016, p. 263). De fato, coadunamo-nos com a perspectiva de Lévy (2000), segundo quem há uma crença de que na contemporaneidade o virtual e o presencial se fundem no plano da constituição subjetiva dos



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

sujeitos, constituindo, em ambos os espaços, formas de ser e estar reais neste mundo crescentemente tecnológico.

Em torno do massacre de Suzano, reacendeu-se o debate sobre a influência dos jogos eletrônicos na ação executada por Guilherme Tauci Monteiro e Luiz Henrique de Castro, que se tornara manchete de importantes jornais de notícias, com posicionamento de especialistas, entidades políticas e até mesmo de *gamers* (em defesa da prática lúdica), assim como de comentários por centenas de usuários que acompanhavam, diariamente, as atualizações acerca do número de mortos, o estado de saúde dos 11 feridos e a reação sobre uma possível reprodução de um massacre americano.

O posicionamento de Hamilton Mourão (à época vice-presidente da república) diante da tragédia é um exemplo de matéria que associa jogos eletrônicos ao massacre e que possibilitou comentários das mais diversas naturezas: “A gente vê essa garotada aí viciada em videogames violentos. É só isso que fazem.” E complementa, criticando a evolução tecnológica ao associar (ou responsabilizar) radicalmente os jogos eletrônicos em função de práticas realizadas por ele e seus pares há décadas, quando a cultura digital/virtual ainda não era, ou restritamente era privilégio de isolados grupos de pessoas: “a gente jogava bola, soltava pipa, bola de gude” (VARELLA, 2019).

O massacre de Suzano, ainda que não seja o primeiro numa sequência cronológica de desastres em escolas brasileiras ocorridos a partir de 2002, como apontam Gonçalves, Silva e



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

Nascimento (2021), causou mobilização mundial e repetidas reportagens, na Folha de São Paulo, como àquela que envolve o general e atual senador do Rio Grande do Sul, motivando centenas de usuários a se imporem sobre a ação dos perpetradores, como também a apoiarem ou criticarem o posicionamento de autoridades que se pronunciaram acerca do massacre na Escola Estadual Professor Raul Brasil.

Esses posicionamentos por escrito constituíram o universo a partir do qual foi possível desenvolver esta pesquisa, que busca analisar desengajamentos morais – entendidos por Albert Bandura (1999) como mecanismos de desinibição moral com os quais os sujeitos desengajados sentem-se livres de sentimentos autorreguladores, o que favorece a omissão diante da responsabilidade por uma ação moral – em comentários associando jogos eletrônicos e causa do massacre em Suzano.

Interrogamo-nos: quais as possíveis associações entre jogos eletrônicos e comportamento dos perpetradores no massacre nos discursos em corpus latente na internet? Tratados em nossa análise como sinônimos por dizerem do mesmo conteúdo (jogos eletrônicos e *games*), também nos perguntamos sobre qual o tipo de desengajamento moral predominante nesses discursos a partir da análise dessa categoria (em suas aparições sob as palavras indicadas).



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

Com a finalidade de responder essas perguntas, examinamos, simultaneamente, a literatura acadêmica e os discursos expressos em jornal *on-line* de grande circulação nacional, a Folha de São Paulo.

A CULTURA (DIGITAL) NO MASSACRE DE SUZANO

Orrigo e Filgueira (2015), salientam que as tecnologias digitais, como artefatos culturais, são constitutivas das identidades contemporâneas. Nessa esteira surge a chamada cibercultura, termo que já faz parte do dicionário brasileiro da língua portuguesa, geralmente com a acepção de cultura, nas suas diferentes manifestações, em ambiente artificial ou informatizado (SANTOS; SANTOS; SCHNEIDER, 2020). Sobre isso, Lévy (2000, p.145) comenta:

O gênero canônico da cibercultura é o mundo virtual. Não devemos entender esse termo no sentido restrito da simulação computacional de um universo tridimensional, explorado com um capacete estereoscópico e *datagloves*. Vamos antes apreender o conceito mais geral de uma reserva digital de virtualidades sensoriais e informacionais que só se atualizam na interação com os seres humanos.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

Doring (2002) traz outro conceito importante para que aqui seja discutido, o de ciberespaço, e o entende como uma forma permanente de construção de si, dentro do foco da pós-modernidade. Isso porque, como lembra Santos (2020, p.52), o ciberespaço consiste em “um lugar de comunicação humana em que não é necessária a presença física do usuário para a troca de informações” através de tecnologias digitais que permitem “a interação entre os integrantes de culturas diversas, como também de promover o acesso e o armazenamento de informações compartilhadas.”

Assim como a cibercultura, o ciberespaço recebe diferentes avaliações: Recuero (2009), por exemplo, entende-o como o reino da mentira, da hipocrisia e das más intenções; já outros, como Shirky (2011), especialmente no que tange à internet, veem-no de forma positiva, como contexto de cooperação e exercício da cidadania; Sibilia (2003), por seu turno, aponta para o “imperativo da visibilidade” que motiva as interações nessa dimensão: ver, mas também – e, no jogo social, até mais – ser visto, ganhar o olhar do outro são indicativos de status e poder.

Nesse cenário tecnológico e digital tão heterogêneo, Nogueira (2019) salienta que, com suas diferentes possibilidades de imersão, os jogos eletrônicos – cuja história de convergência maciça e rápida com o universo digital popularizou-os, aumentando expressivamente seu acesso – permitem aos usuários vivenciarem situações que não podem ser concretizadas no seu cotidiano, exigindo tomada de decisão, planejamento, desenvolvimento de estratégias e



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

antecipações que vão além do aspecto cognitivo. Ao experimentar uma vitória, o jogador tende a reter sobretudo a lembrança do sucesso e a desconsiderar inúmeras sensações ligadas ao fracasso, a fim de sentir o êxtase proporcionado pelo sentimento de vitória, o que estimula o comportamento, que, por vezes, assume um caráter compulsivo.

Numa sociedade do espetáculo como a nossa, essa forma de se submeter à execução de desafios, permitido pelos jogos eletrônicos, ainda que perigosos, está associada pelos adultos às culturas juvenis, em geral num sentido mais negativo, como advertem Cruz, Ramos e Albuquerque (2012, p. 95):

pode ser um reflexo da cultura da nossa sociedade midiática que divulga a ideia de que jogos eletrônicos em geral são nocivos e tidos como contrários a uma situação positiva, especialmente a que ocorre no espaço escolar. Mas, por outro lado, essas opiniões também estão demonstrando o quanto a escola ainda está distante de ser vista como um lugar de diversão, de prazer, na qual a aprendizagem pode se realizar de forma lúdica.

A crítica dos últimos autores destaca o quanto a cultura escolar mantém-se predominantemente conservadora, no tocante à cibercultura. Forjada num modelo que associa jogos à diversão, contraposta à aprendizagem escolar, a concepção de uma “escola séria” opõe-se ao aproveitamento de jogos no ambiente escolar, o que, conforme Cruz, Ramos e Albuquerque (2012), merece ser superado. Com efeito, Lima Filho (2015) ressalta: jogos



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

eletrônicos, como outros artefatos culturais, podem ser – e com frequência são – empregados para estabelecer regras e oportunidades de socialização.

As culturas juvenis estão associadas aos estilos de vida que [...] são práticas cotidianas que se rotinizam a partir de um código de valores e regras de pensamento [...], indo além e associando o sujeito a um código de conduta que envolve modos de pensar e agir, [...] e, claro, a vinculação a outros “iguais” [...]. Tal fenômeno também é ativado por outros consumos culturais, como [...] os jogos eletrônicos on-line (LIMA FILHO, 2015, p.13-14).

Em particular, no que tange aos jogos com conteúdo reconhecidamente violento, o debate clássico é constituído por duas posições contrárias: ou eles oferecem modelos agressivos, devendo, portanto, sua exposição ser evitada; ou, por sua condição virtual, permitem o escape da agressividade sem danos maiores, podendo, assim, ser adotados sem grande risco. Por sua vez, observam Retondar, Bonnet e Harris (2016, p.6), sintetizando uma posição mais contemporânea e intermediária:

A prática regular de jogos eletrônicos cujo enredo seja a violência não irá produzir, de maneira mecânica e automática, um sujeito apaziguado ou motivado para a prática da violência, mas antes, tal vivência, na medida em que começa a se inscrever como um dado significativo na vida do sujeito, poderá reforçar determinadas condições e marcas biográficas que foram inscritas nele ao longo do processo de sua formação e de constituição de sua personalidade, mas que se encontram constantemente em movimento, isto é, sujeitas à mudança, a transformações e a ressignificações imprevisíveis.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

Há, pois, claramente o destaque dado às “ressignificações imprevisíveis”, definidas pelos atravessamentos culturais e processos de socialização. Logo, a prática de jogos eletrônicos com crescente grau de dificuldade pode sustentar práticas de uma cultura cujos valores estéticos sobrepõem os éticos: com isso, jogos serão experiências de evidenciar a forma com que os jovens gostariam de ser vistos. Dois exemplos: a) Gustavo Datter, de 13 anos, se enforcou na casa do pai em São Vicente, SP. Tio alerta para perigo dos jogos e acredita que sobrinho foi induzido (OLIVA; PIRES, 2016); b) ex-funcionária de uma *lan house* frequentada pelos perpetradores do massacre de Suzano, em 2019, afirmou, em entrevista, que eles jogavam *games* de tiro, dentre eles o *Counter-Strike – CS*, *Call off Duty* e *Mortal Kombat* (ARAÚJO, 2019).

Datter e Taucci, em contextos distintos, construíram, para si mesmos, valor a partir de marcas culturais como a masculinidade tóxica¹ e a autossuficiência em resolver os seus problemas. No caso de Datter, ele buscou reparar a sua dignidade através da tarefa imposta por outros jogadores (a autoasfixia, que o levou à morte por enforcamento); em Taucci, a perda da honra a ser mantida ou reparada implicava, na associação com a violência, também em autodestruição, após o massacre.

¹ Para Sculos (2017), a masculinidade tóxica é um complexo de normas, crenças e comportamentos associados à força e à supremacia dos homens, prejudicial a todos os gêneros.





Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

TRAÇANDO O PERCURSO METODOLÓGICO

A análise partiu de um banco de dados robusto, contendo 982 comentários recolhidos em 2020, na íntegra, de reportagens na Folha de São Paulo sobre o massacre de Suzano, gerando um banco de dados produzido por pesquisa em programa de iniciação científica da Universidade Federal da Paraíba (NASCIMENTO; ANDRADE; GONÇALVES; 2021). Neste sentido, na análise recorreremos ao Iramuteq (CAMARGO; JUSTO, 2013).

Realizamos a Classificação Hierárquica Descendente, com que o software organizou classes de palavras associadas entre si, como uma noção de mundo, enquanto quadro perceptivo-cognitivo. Segmentos de texto, como conjuntos de palavras que apresentam semântica semelhante entre si e vocabulário diferente dos segmentos das outras classes de palavras, foram organizados e, assim, construímos categorias de análise consideradas um conjunto de ideias próximas para formar representação daquela classe.

Percebemos uma posição representativa dos termos “jogos” e “*games*” e decidimos pela análise de comentários cujos textos partiam dessa premissa. Interpretamos essas duas palavras não como sinônimas, representantes do mesmo conteúdo – a atividade lúdica digital. A partir da ferramenta de localização de palavras, em documento único que possuía todos os comentários, no editor de texto, aplicamos os descritores “jogos” (19 achados na busca) e



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

games (23 achados), totalizando 42 comentários de cuja análise seis foram selecionados para este artigo, a fim de bem ilustrarem os desengajamentos morais.

A seleção desses comentários, para este artigo, aconteceu de forma aleatória, mas obedecendo a cinco critérios: 1) identificação do sujeito do comentário, descartando, nesta análise, o anonimato; 2) comentários não duplicados; 3) construções sintáticas compreensíveis; 4) sequência lógica das palavras, em que a compreensão do argumento não foi prejudicada; e 5) em comentários mais longos, cuja descrição do massacre era evidenciada, seleção de segmento textual que revelasse algum desengajamento moral.

Para manter a originalidade dos comentários, conservamos erros de linguagem e abreviações, pela importância, em análises qualitativas, de preservar o conteúdo daquilo que é dito (AZEVEDO *et al.*, 2017, pág. 167), em nome da leitura e análise literais. Mesmo que as autorias dos comentários tenham sido manifestas (ao associar um nome ao texto publicado no comentário), referimo-nos só aos prenomes.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

DESENGAJAMENTO MORAL: UMA ANÁLISE DE COMENTÁRIOS SOBRE O MASSACRE DE SUZANO ASSOCIADOS AOS *GAMES* EM CORPUS LATENTE NA INTERNET

Bandura (1999, 2002) compreende o desengajamento moral como as formas pelas quais as pessoas agem de maneira desapegada ao problema do outro, sem que haja, por isso, culpa ou vergonha. Tais formas, neste sentido, são descritas em oito categorias: linguagem eufemística, comparação vantajosa, deslocamento da responsabilidade, difusão de responsabilidade, justificativa moral, atribuição de culpa, minimização, ignorância ou distorção das conseqüências e desumanização.

Vale ressaltar: há mecanismos que, presentes em todos os tipos de desengajamentos morais, implicam em reestruturações cognitivas que ora diminuem o conteúdo moral ou até mesmo o negam, ora afirmam esse conteúdo, mas o minimizam ou distanciam do sujeito desengajado.

Ficaram evidentes, em nossa análise, tanto a associação entre jogos eletrônicos e massacre em Suzano como o aparecimento de um desengajamento moral predominante: o deslocamento de responsabilidade, definido por Bandura (2015) como deslocar para outrem a culpa pela ação imoral, liberando o agente do dano da condenação por tê-lo causado.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

No caso da explicação causal para o comportamento dos perpetradores do massacre de Suzano, os discursos nas reportagens apontam a culpa pela violência a diversos fatores, dentre eles estão: a ausência de afeto parental, a dificuldade de inclusão pelos seus pares, a rejeição e/ou humilhação em ambiente educacional, com a atribuição da culpa às circunstâncias ou às adversidades que os perpetradores do massacre teriam enfrentado, tornando-se, assim, ao menos em parte, também vítimas do sistema, sendo impelidos a condutas nocivas por uma forçosa provocação.

A seguir, no Quadro 1, oferecemos uma amostra representativa do desengajamento moral evidenciado, ilustrado por meio de comentários retirados das reportagens referentes ao massacre de Suzano na íntegra.

Quadro 1 – Deslocamento de responsabilidade em comentários ao massacre de Suzano

Autor	Comentário	Deslocamento para:
JOSE	[...] a exposição continua a cenas e atos de violência, real ou virtual, nos filmes e nos jogos, levam à dessensibilização do indivíduo, a um processo de recompensa pela prática da violência. Parece que ninguém quer falar sobre esse fato incômodo, pois ele é responsabilidade de todos nós, não apenas do Estado.	Exposição a filmes e jogos eletrônicos



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

MARCOS	Hoje, o foco da mídia está no consumo, nas aparências, nas conversas impessoais por aplicativos e redes sociais, nos viciantes jogos de computador. A educação dos pais, cada vez mais delegada aos professores nas escolas, passou, muitas vezes, a ser apenas uma supervisão. Cidades cada vez mais concretadas com refúgios em shoppings geram crianças e jovens afastadas de nossa natureza. O modelo todo está errado e tem que ser revisto. Sabemos que a solução só se dará pela educação e uma vida natural.	Educação e escolas
WEIMAR	A desestruturação familiar, a falta de apoio, exemplos. A falta de carinho, a incompreensão levou estes moços tão jovens a cometer tal ato tão ao tirarem vidas e as suas próprias, tão cedo. Sinto uma dor muito profunda. Por eles, pelos colegas. Por saber que milhões, em nossa pátria, sofrem tantas ou até piores carências. A família é a base. Escolas, igrejas são apenas paliativos para uma vida sofrida, sem perspectivas. Então os jogos, os games, onde são reis, poderosos. Pura ilusão.	Família
NELSON	Não é de hoje que se discute a influência desses games na cabeça dos adolescentes Isso mais o desemprego, a falta de perspectivas é muito triste. Essas crianças são vítimas da década perdida, dos 13 milhões que o PT largou, esse é o partido que deveria defender os trabalhadores.	Desemprego e Partido Político (PT)
PAULO W.	Quando o próprio presidente Jair Bolsonaro dá o mal exemplo, fazendo graça com sua metralhadora virtual, ajuda a banalizar a violência na esteira dos jogos de videogame fundados em cenas de crueldade infames. Nem a facada que o vitimou foi capaz de frear a crença do Messias na metodologia do tacape e no extermínio de seus reais, potenciais ou imaginários inimigos.	Bolsonaro



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

PAULO A.	Na internet existe uma área obscura chamada Deep Web. Apesar do internauta comum não ter acesso não é difícil nos inserirmos como usuários neste rede macabra. Lá tem barbáries de parecer jogos Mortais filmes para criancinhas. No Brasil temos redes que estimulam o ódio, assassinatos e até ensinam como suicidar. Filmes e desenhos de violência. As crianças assistem a isso. Vão crescer pacíficas. Mas o exemplo que vem de cima não é nada animador também triste	Deep Web
----------	---	----------

Fonte: Autoria própria (2023).

José faz uma interpretação do massacre por duas perspectivas: pelo viés dos jogos eletrônicos e do cinema. Para ele, a responsabilidade pelo fenômeno parte exclusivamente da fusão desses dois elementos que possuem, em comum, a violência como conteúdo-modelo. O autor do comentário afirma haver uma relação de influência do virtual para o real, mas não explicita a discussão ou nela se estende, talvez pelo espaço limitado atribuído para comentário, ou, ainda, pela dificuldade de expressar essa relação. Apesar de o autor atribuir a responsabilidade a todas as pessoas, no final do seu discurso, num processo de generalização, esse comentário não se enquadra na difusão de responsabilidade (na qual a ideia central resulta em normalização da ação abominável, negando o valor moral) pois a responsabilidade é admitida.

Neste sentido, vale resgatar Lévy (2000), ao discutir o conceito de virtualização na sociedade, quando a internet, as redes sociais e os jogos eletrônicos ainda eram pouco



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

difundidos, e as interações físicas ainda possuíam caráter universalizante. Para Lévy, pensar real e virtual como diferentes acepções é ilusório: na verdade o virtual não é uma representação enganosa da vida real, ele é construído e permanece de forma oculta, prestes a se transformar no real.

Essa concepção de distinção entre esses dois universos é percebida por meio da linguagem do senso comum, revestida por “é só um jogo, não é real”, ou “é só uma rede social”, muito presente na fala de sujeitos quando são indagados sobre o uso excessivo do aparelho eletrônico. Neste sentido, José presume haver influência dos jogos eletrônicos no comportamento dos jovens perpetradores, uma vez que a sensibilidade inerente ao ser humano se perdeu em suas imagens em virtude de tal prática, capaz de reproduzir pessoas capazes de adentrar escolas, matar vários membros da comunidade educativa e, por fim, cometer suicídio.

José compreende e expõe uma regulação externa que vai moldando os sujeitos, a partir de interesses particulares, a produzirem seus comportamentos em sociedade. Entretanto, o comentarista reduz toda a explicação a esse argumento da modelagem comportamental, colocando os perpetradores numa condição isolada, como se eles fossem apenas uma reprodução do meio. Essa teoria vem sendo discutida ao longo dos anos numa nova perspectiva, agora, em que o ser humano é produto do processo de aprendizagem, vivido ao longo de sua vida (VIOTTO FILHO; PONCE; ALMEIDA, 2009, p. 29). Ou seja, essa relação



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

estreita identificada no comentário de José mostra-se frágil, dado que a ação humana é histórica e passa por modificações em decorrência de consequências que provoca. Nada é fixo nem determinado por um único fator, como supõe o comentário reducionista citado.

Assim, por si só não é a exposição aos jogos e filmes que irá constituir personalidades homicidas e/ou suicidas: a heteronomia moral ou moral da obediência, como descrita por Piaget (1994), não pode ser tratada como fim em si mesma, mas como uma fase que antecede a autonomia moral. Ao afirmar que esses mecanismos causam a “dessensibilização”, o autor do comentário despreza o desenvolvimento moral que permita uma relação mais assertiva com as diferenças, a fim de que o outro seja tratado e reconhecido como outro e não como estranho (GONÇALVES, 2017, p. 22) evitando, assim, a matança cujo alvo são seus os próprios pares.

Há, por fim, uma contradição do comentarista quando ele responsabiliza filmes e jogos como causa da ação imoral dos perpetradores, mas ao final do seu discurso responsabiliza a todos pelo fenômeno, considerando o massacre como consequência da negligência praticada por todos. Neste comentário a marca da heteronomia, além de ser bastante acentuada, é quase definidora da formação discursiva, em que usuários replicam o posicionamento do senso comum exaustivamente para demarcar o seu espaço, pois em um mundo globalizado, como evidencia La Taille (2009) sobre a cultura da vaidade, essa percepção de que é preciso ser



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

visto para existir com valor é uma marca de muita representatividade nas interações sociais contemporâneas, ainda que essa representação, via discurso, seja desengajada.

Já Marcos relaciona a mídia ao consumo, em que os aplicativos e jogos de computadores são meros produtos de entretenimento e, por isso, embora não desloque a responsabilidade do massacre para os jogos eletrônicos, reconhece a função importante da mídia não apenas na disseminação das informações, como também no modo de utilização na atualidade, como forma de oferecer produtos e serviços. Esses jogos, segundo o comentarista, têm sido colocados em primeiro plano em algumas manchetes, como estratégia de mercado, haja vista que podem atrair curiosos à sua prática para constatar que jogos não são extensão da vida real, como muitos querem acreditar.

No que diz respeito a esse comentário, é possível invocar Brait Junior (2005), em sua pesquisa que trata sobre a relação entre mídia e cultura: a mídia no mundo contemporâneo não está restrita a uma simplificada forma de transmissão de informações. Essa comunicação midiática aparece atrelada aos processos de globalização e expansão do capitalismo, com suas características de instantaneidade e simultaneidade que reinventam vivências, alteram percepções, sensibilidades e processos cognitivos.

Nesta perspectiva, Marcos segue o seu comentário questionando a posição dos professores frente às escolas do país, admitindo que a educação está restrita à supervisão, porque a escola e sobretudo os pais, direcionaram aos professores o total sentido de educar.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

A problemática, a partir do comentário, caminha no sentido de que a educação está num plano macro, e os professores, por sua vez, num plano microscópico. Isto porque, na atualidade os entendimentos sobre o papel da escola estão confrontados com a multiplicidade de fazeres, e são múltiplos os papéis atribuídos e distribuídos aos professores, os quais não dão conta de combater a violência que acontece em seu interior.

O segundo comentário, neste sentido, embora reconheça os pais como parte integrante do desenvolvimento dos seus filhos, desloca a responsabilidade também para a educação e para a escola, quando a reconhece como um espaço privilegiado para o desenvolvimento moral. Oliveira (2014) chama a atenção de que educar compete a todas as instituições sociais por meio da coparticipação junto à escola, uma vez que é de responsabilidade, também, de outras instituições a formação em valores morais. Docentes que atuam na educação básica do país somam como parcela no desenvolvimento moral e ético desses alunos, mas o problema está longe do domínio exclusivo da escola, sobretudo do corpo docente nas instituições educacionais. Isso, por outro lado, não exime a escola de problematizar as raízes psicossociais desse processo, justo porque essa instituição não pode reproduzir status que precisa questionar e, ainda, possui como função social a formação ética de crianças e adolescentes (GONÇALVES, 2017).

O comentário de Weimar faz-nos lembrar do que Pratta e Santos (2007) apontam: o núcleo familiar é detentor do papel fundamental na constituição dos indivíduos, sendo



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

importante na determinação e na organização da personalidade, além de influenciar significativamente o comportamento individual através de seus valores e ações educativas. Porém, é claro, a escola e outras instituições têm poder de interferir nos (des)caminhos iniciados pela família. Weimar inicia o seu comentário descrevendo a ausência de gestos afetivos como precursor da ação cometida pelos perpetradores, deslocando claramente a responsabilidade do massacre ao núcleo familiar a partir de “a desestruturação família e a incompreensão” seguido de “faltou apoio e carinho”.

A partir disso, Weimar segue anulando o efeito danoso do fenômeno ao se compadecer, inicialmente, com a morte precoce dos perpetradores, colocando as demais mortes em segundo plano. A linguagem apiedada, envolvida em traços de carência e solidão, acaba por dimensionar a uma proporção inferior ao que ocorreu de fato, afastando-se, assim, da complexidade do massacre. Ainda quando profere “a família é a base”, o comentarista reafirma que a família não cumpriu com a sua função social de preparar esses jovens ao exercício da cidadania, em que a socialização afetiva, demarcada pela expressão “falta” destituiu o indivíduo de construir a sua identidade e subjetividade.

Nesta sequência, quando diz haver outros “milhões, em nossa pátria, que sofrem tantas ou piores carências” advindas da ausência familiar, Weimar infere que outros massacres poderão ocorrer pelo mesmo motivo, porque é a partir da família, segundo ele, que as



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

perspectivas de vida são construídas e que os massacres são evitados, direcionando, de forma integral, a responsabilidade do massacre para a família.

Quando aponta as escolas como “paliativas para uma vida sofrida”, ele atribui a essa instituição a multiplicidade de fazeres, na qual preencher as lacunas do seio família ausente é também de responsabilidade da escola e dos professores. Entretanto, sabe-se que a escola é um espaço de confronto com o diferente e com as diferenças, e romantizar a socialização, concebendo-a como sempre saudável e agradável dentro das salas de aula (embora essa seja a expectativa), é um equívoco.

Por isso Smith *et al.* (2004) esmiúçam as principais direções que a atuação docente precisa assumir de forma sistemática para manter ou melhorar a qualidade da gestão do bullying na sala de aula e na escola, nas quais reconhecem o espaço típico de confronto com o outro, sendo privilegiadamente um ambiente de convivência com a diferença e, no qual a aprendizagem sistemática – incluindo a das relações sociais – encontra-se no centro do processo. Assim, afirmar que a escola vai diminuir “a vida sofrida” é colocar sobre ela uma imensa responsabilidade que, de forma isolada, não se poderá garantir. Isso não significa dizer que eximimos as escolas da tarefa de cuidar do bem-estar de crianças e adolescentes, mas, sim, que destacamos a incapacidade dela, sozinha, dar conta da enorme tarefa que, multifacetada, precisa ser discutida e investida de forma ampla. O que não pode ser feito sem



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

ela é a crítica à cultura de violência, às suas linguagens e às relações de poder desiguais que se apresentam na escola e por ela se reproduzem.

Por fim, Weimar aponta os jogos eletrônicos não como responsáveis pelo massacre, mas como modeladores de comportamentos viris que contribuem na demarcação do ser homem numa sociedade que atribui poder ao gênero, fazendo reacender a violência até mesmo em espaços virtuais. A relação entre o gênero masculino e jogos eletrônicos, como apontam Souza, Camurugy e Alves (2009), está moldada numa concepção patriarcal, estereotipada e preconceituosa, em que a posição da mulher deve ser subalterna ao homem. Por isso, ressaltam a importância das personagens femininas em jogos eletrônicos, para criticarem associações reducionistas entre virilidade e *games*.

Já em seu comentário, Nelson desloca a responsabilidade para o desemprego que, somado ao comportamento vicioso dos *games*, influencia em tragédias. Nelson aproveita o seu posicionamento para falar num número proximal de desempregados no período em que o Partido dos Trabalhadores (PT) assumiu a responsabilidade de governar à nação.

Ainda que não haja indícios na mídia de que os perpetradores buscavam empregos ou viviam em *lan house* por falta de oportunidade no mercado, Nelson desferiu: “a culpa é do PT”. Percebe-se que o comentarista não desloca a responsabilidade para a política brasileira, mas para um partido político específico, sem relação direta e explícita com os massacres, cuja



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

reportagem serve de oportunidade para gerar comentários sem foco, profundidade ou pertinência.

Percebe-se, ainda, que a associação da ação dos perpetradores e o desemprego para justificar o massacre, na verdade, tenta afastar o presidente recém-empossado de uma possível condenação pelo fenômeno, já que internautas iniciaram a responsabilização pelo massacre a sua campanha presidencial, voltada ao porte de arma, a simulação de arma em punho, representado pelos polegares e indicadores com crianças, bem como pelos discursos denominados “de ódio” realizados pelo presidente Bolsonaro durante a sua permanência na câmara dos deputados em Brasília.

O comentário de Paulo W. é um bom exemplo de que o desengajamento não está ausente das críticas ao armamentismo bolsonarista. Nele, a responsabilidade é inteiramente deslocada para a figura desse presidente. Segundo Paulo W., o exemplo ou a referência da autoridade em questão não é satisfatória, e seus comportamentos, via discurso ou gestos, naturalizam práticas violentas, na qual os *games* estão incluídos.

Paulo W., chamando a atenção para o fato de que o então presidente da república fazia graça com sua metralhadora virtual², associa tais gestos à influência da violência refletida em

² Por “metralhadora virtual” entendemos que a expressão designa um discurso logorreico, agressivo e de função emocional, para contagiar ou motivar interlocutores acrílicos. Esse comportamento discursivo, típico da oratória de Jair Bolsonaro, apoia-se, em geral, em uma linguagem corporal igualmente agressiva e detrativa, rasa e





Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

jogos eletrônicos, cujos espaços reproduzem cenas de crueldades. Nesta análise, percebe-se um movimento característico realizado por vários comentaristas que, na tentativa de se engajarem diante de uma situação percebida como anormal ou imoral, terminam por expor impulsivamente seu desengajamento.

Se Paulo W. diz que “nem a facada que o vitimou foi capaz de frear a crença do Messias”, acompanhado de ironia, percebe-se que ele atribui à vida de Bolsonaro com pouco valor ou nenhum valor, destituindo-lhe da condição humana. Ainda, esse “nem”, assumindo função de advérbio de negação, indica: dentre várias formas que tentaram impedir a propagação dos discursos de Bolsonaro, desde sua condenação por boa parte da mídia às diversas polêmicas envolvendo seu nome, a facada, tida pelo comentarista como o ato de maior intensidade contra ele, não foi capaz de desconstruir as suas crenças.

A ironia de Paulo W. acende-se na retomada da associação entre um dos nomes de Bolsonaro (“Messias”) e a ideia de “crença”. O comentarista explora, assim, a ideia de ilusão implícita no termo “crença”, com que seus apoiadores estariam cegos à “metodologia do tacape” – ou seja, ao equivocado elogio da agressão física para aplicar justiça e educar – e à prática de extermínio (ou seja, na aplicação assumida da violência como estratégia de resolução de conflitos).

impulsiva. Nesse sentido, destacam Cunha e Ota (2023, p.85), que “o provável legado mais pernicioso deixado pelo governo Bolsonaro [foi] a verborragia reacionária”.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

Assim, Paulo W. associa *games* a violência, pretendendo ratificar esse vínculo com o presumido exemplo bolsonarista. No entanto, ao pensar assim, revela um reducionismo típico do senso comum, ao explicar um fenômeno complexo com apenas uma presumida causa. O reducionismo da monocausalidade, no senso comum, é simétrico àquele dos desengajamentos morais – processos esses que também se caracterizam por uma hipersimplificação avaliativa que descarta sutilezas próprias aos problemas morais.

O último comentário aqui analisado, de Paulo A., ilustra outro deslocamento de responsabilidade: ao chamar a atenção para uma área específica da internet, a *deep web*, ele desloca para o acesso a essa rede a responsabilidade do massacre de Suzano. Segundo Paulo A., nem todos acessam esse espaço virtual devido às políticas de privacidade que dificultam a entrada de internautas comuns numa “rede macabra, de barbáries”, por estimular “ódio, assassinatos e até ensinam como suicidar”. Ora, deslocar a responsabilidade para a *deep web* é muito mais problemático do que se imagina, porque, sendo inacessível a crianças, como, portanto, elas estariam expostas a esse universo?

Essa hipótese bem pouco verossímil – sobretudo quando generalizada – termina por ter seu caráter de deslocamento confirmado pela associação ao “exemplo que vem de cima [que] não é nada animador”: em mais uma atribuição de toda responsabilidade do massacre ao então presidente, o reducionismo concorre para a falácia – se, de fato, Bolsonaro construiu



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

sua imagem pelo cultivo da violência, ele infelizmente não está só a praticá-la, há uma cultura violenta reproduzida, em diferentes níveis, por família e escola.

Há, com efeito, muitos erros ao tratar-se de internet e mídias digitais (como os *games*). Orrigo e Filgueira (2015) apresentam a internet como uma a rede mundial de computadores, em que pessoas, através de um provedor ou portal, podem se comunicar e trocar informações de qualquer lugar do mundo. A internet fez com que a sociedade desse um salto significativo em direção ao futuro. Ademais, como mostram Lins, Villela e Azevedo (2018), há muitos mitos e equívocos sobre a *deep web*, que a tratam como vilã, somente por seu conteúdo mais sensível e fraturante (como se não houvesse conteúdos assim na *net* mais acessada): para esses autores, essa parte da internet é “um mal necessário” que manteria o equilíbrio entre privacidade e segurança de usuários, além de denunciar e investigar entidades que abusam do poder da informação.

Seja como for, o teor do comentário de Paulo A. aponta para uma ambivalência não reconhecida nem resolvida pelo autor, resultante de seu deslocamento de responsabilidade: de um lado, a exposição de sujeitos acrílicos expõe-nos ao risco de assimilarem comportamentos violentos (“Filmes e desenhos de violência. As crianças assistem a isso”); há, inclusive, um exemplo (“que vem de cima”) que sugere fortemente ao comentarista confirmar-se essa relação (“Mas o exemplo que vem de cima não é nada animador também triste”). Contraditoriamente, sem explicações, Paulo A. avalia que tais crianças “Vão crescer



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

pacíficas”. O que as diferenciaria de tornarem-se tão violentas como o “exemplo que vem de cima”? Paulo A não pretende explicar, num raciocínio cuja superficialidade é típica do senso comum, mesma fonte cultural dos desengajamentos morais.

Logo, ao associar, por deslocamento de responsabilidade, o exemplo de Bolsonaro à violência do massacre de Suzano, Paulo A erra – acertando ao denunciar a violência real que se propaga pelo estilo bolsonarista, mas se equivocando ao resumir toda a violência nesse processo de exposição passiva. Ora, Bolsonaro, infelizmente, é um epítome da cultura de violência – essa, sim, que o impulsionou a ponto de tornar-se uma triste referência na recente história brasileira. Tal cultura não se resume à *deep web*, mas, certamente, ao que por meio dela se faz (e que, como destacamos, preexistia a essa rede virtual).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A violência que ocorre nas escolas, da qual os massacres fazem parte, como destaca Díaz-Aguado (2015), reproduz um modelo de sociedade organizada sobre valores de dominação (configurando-se em antítese dos valores democráticos). Logo, sua superação é uma tarefa complexa e coletiva, necessária para que a escola seja um lugar no qual também se constrói a sociedade que desejamos, baseada no respeito mútuo.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

Assim, torna-se necessário que os espaços educativos assumam a função de construir um ambiente de socialização no qual aconteça o desenvolvimento de uma cultura da equidade, que permita uma relação mais assertiva com as diferenças. Como lembram Cortella e La Taille (2009), na contemporaneidade a questão da alteridade tem sido tratada de modo problemático, pois se presta mais atenção às diferenças do que à pessoa do outro: isso contribui para a intolerância e a violência. Não à toa, como lembram Gonçalves, Silva e Nascimento (2021), no massacre de Suzano, considerado pelos comentaristas em suas associações entre *games* e violência, como em outros massacres, os perpetradores retornaram às suas escolas para praticá-los, demarcando uma ligação entre suas escolhas e motivações.

Nos comentários analisados, ficou evidente que há muitas marcas do senso comum reveladoras de um pensamento coletivo. Isto porque, embora os comentaristas apontem os jogos eletrônicos como uma das influências do massacre de Suzano, a culpabilização fica, quase sempre, num plano secundário. É, metaforicamente, uma tentativa de acertar o alvo, mesmo quando a flecha não seja feita para ele, de fato: a crítica aos *games* torna-se o foco como forma de esconder o problema da interferência da própria heteronomia sobre o julgamento moralmente desengajado.

Ou seja, os comentaristas recorrem a uma causa já utilizada, dentre outras, na tentativa de se implicarem no problema e encontrarem pares com quem interagir com vistas à reciprocidade de ideias. Ora, tanto a manifestação de interesse diante de um massacre é



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

socialmente esperada como a busca de razoável consenso se produz em torno dos argumentos já presentes no senso comum. E tais argumentos, de forma majoritária, são moralmente desengajados, por presumirem sempre a explicação individual e patológica – ou, no caso, a culpabilização prioritária (senão exclusiva) de uma prática própria à cultura juvenil, os jogos eletrônicos, mais uma vez associados à violência.

Assim, percebe-se o caráter heterônomo e reducionista dos comentários, que ainda responsabilizam indivíduos e não processos sociais, e mesmo quando esses processos sociais são considerados, invocam-se de forma a atribuir culpa apenas ao outro, afastando-se da autocrítica e de uma implicação pessoal para resolver o problema.

O deslocamento de responsabilidade, independentemente da discussão em torno do que teria sido um aparente fracasso moral (da família, da exposição aos *games*), promove a explicação a partir da centralidade causal atribuída apenas a um fator. Essa monocausalidade, típica do senso comum, no caso dos massacres em escolas termina por liberar a instituição educativa de sua responsabilidade. Mesmo quando a escola é mencionada e criticada, ela aparece apenas como uma instituição de esclarecimento e a análise dos processos de socialização nela vividos – decisivos para questionar-se a cultura de violência, cuja origem não está nos *games* – não se dá.

Este último tipo de desengajamento, embora trate de questões culturais, libera a escola, um espaço privilegiado de construir identidades, da tarefa de socializar para a autonomia





Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

moral e, com isso, enfrentar a violência. Essa concessão, além de desimplicar a escola, favorece esquecer a função social dessas instituições educativas, minimizando o papel da escola para uma simplificada transmissão de conteúdos conceituais.

Desse modo, a partir destes achados, inquietamo-nos, também, com a ausência da crítica às instituições educativas nos comentários a notícias sobre o massacre: tal vazio tanto é danoso para a compreensão mais crítica do massacre como mostra os limites morais das avaliações no senso comum, elucidadas pelos comentários que analisamos. Portanto, a redução explicativa que atribui aos jogos eletrônicos causalidade motivacional para o massacre de Suzano é insuficiente para entender a complexidade do fenômeno, mas bastante para ilustrar como se reproduz um sistema de pensamento sustentado também por desengajamentos morais, a serviço da cultura de violência.

Explicações críticas, multicausais e científicas – assim como intervenções pedagógicas que visem a alterar práticas culturais arraigadas dentro e fora da escola – são mais trabalhosas, por requererem diversos ângulos e não somente a velocidade para aplicar, sobre o fenômeno, as lentes impostas pela mídia e pelos internautas. Ademais, alicerçam a crítica aos fundamentos de uma cultura baseada na violência e desengajada das possibilidades de aprendizagem para a socialização implícitas no manejo de diferenças e na superação de desigualdades.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

Faltam, pois, prioritariamente, uma análise multifatorial com vários enfoques sobre o fenômeno, baseada em um conhecimento sólido, capaz de orientar o trabalho pedagógico; e o envolvimento de profissionais da educação escolar em programas voltados para a produção de uma cultura do engajamento moral, forte o suficiente para apoiar o surgimento da autonomia moral, evitando preconceitos (contra as culturas juvenis e os *games*) e destrinchando os fundamentos dessa complexidade.

Urge, afinal, reconfigurar as representações que se constroem sobre as escolas, reconhecendo que elas são vítimas das violências pelos massacres, mas são, também, palco de produção destas violências e, claro, espaço privilegiados para questioná-las – a começar por preconceitos contra as culturas juvenis e pelos desengajamentos morais.

REFERÊNCIAS

AHLGREN, M. Estatísticas e fatos da internet para 2022. **Website Rating**. Disponível em: <<https://www.websiterating.com/pt/research/internet-statistics-facts/>> Acesso: 12 jul.22.

ARAÚJO, G. Assassinos de escola em Suzano frequentavam *lan house* juntos para participar de jogos online de combate. **G1**, 2019. Disponível em: <[Assassinos de escola em Suzano frequentavam lan house juntos para participar de jogos online de combate | Mogi das Cruzes e Suzano | G1 \(globo.com\)](#)>. Acesso: 04 jan. 22.

AZEVEDO, V. *et al.* Transcrever entrevistas: questões conceituais, orientações práticas e desafios. **Revista de Enfermagem**. Referência, vol. IV, núm. 14, 2017.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

BANDURA, A. Moral disengagement in the perpetration of inhumanities. **Personality and Social Psychology Review**, Estados Unidos da América, v. 3, p. 193- 209, 1999.

BANDURA, A. Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. **Journal of Moral Education**, Australia, v. 31, nº 1, p. 101-119, 2002.

BANDURA, A. *et al.* **Desengajamento Moral: Teoria e Pesquisa a Partir da Teoria Social Cognitiva**. Campinas: SP. Mercado de Letras, 2015.

BEM, L. Y. *et al.* A teoria behaviorista e suas implicações na concepção e prática no contexto escola. **Revista Semiárido do Visu**, 2019.

CAMARGO, B. V.; JUSTO, A. M. **Tutorial para o uso do software de análise textual IRAMUTEQ**. Laboratório de Psicologia Social da Comunicação e Cognição. UFSC, 2013.

CORTELLA, M.; LA TAILLE, Y. **Nos Labirintos da Moral**. 6ª e. Campinas, SP: Papyrus, 2009.

CRUZ, D. M.; RAMOS, D. K.; ALBUQUERQUE, R. Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças tem a dizer? In: **Revista Contrapontos**, v. 12, n1, abril de 2012.

CUNHA, M. P.; OTA, N. K. Extrema direita e educação no Brasil. **Revista Educación, Política y Sociedad**, v. 8, n. 2, p. 72–93, 2023. Disponível em: <https://revistas.uam.es/reps/article/view/17527>. Acesso em: 11 jul. 2023.

DÍAZ-AGUADO, M. **Da Violência Escolar à Cooperação na Sala de Aula**. Americana: SP. Editora Adonis, 2015.

DORING, N. Personal Home Pages on the Web: A Review of Research. **Journal of Computer Mediated Communication**, n. 7, vol.3, 2002.

FILHO, I. P. L. Conflitos e adesão nas escolas: as culturas juvenis vivenciadas no ensino médio. **XVII Congresso Brasileiro de Sociologia**, Porto Alegre/RS, 2015.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

GONÇALVES, C. **Engajamento e Desengajamento Moral de Docentes diante de situações de bullying envolvendo alvos típicos e provocadores de bullying na escola.** 2017. Tese em Educação. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

GONÇALVES, C. C.; SILVA, M. C. S.; NASCIMENTO, V. F. Massacres em escolas: um estudo exploratório do cenário brasileiro. In ANDRADE, F. C. B.; GONÇALVES, C. (Orgs.). **Da violência à convivência: aprendendo e ensinando através dos conflitos na escola.** Curitiba: CRV, 2020, p. 15-34.

BRAIT JUNIOR, R. **“Em busca das esferas do dragão”** Uma Interpretação da Leitura das Crianças sobre o Dragon Ball Z. 2005. 142 f. Dissertação em Psicologia Social. PUC-SP, 2005.

LA TAILLE, Y. **Formação ética: do tédio ao respeito de si.** Porto Alegre: Artmed, 2009.

LEITE, L. C. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design.** Dissertação de mestrado. Programa de PósGraduação em Artes. Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes e Design, 2006.

LÉVY, P. **Cibercultura.** 2ª ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LINS, L. F.; VILLELA, F.; AZEVEDO, V. Deep Weeb. **GTA URFJ.** Disponível em: <<https://www.gta.urfj.br/ensino/eel878/redes1-2018-1/trabalhos-vf/deepweb/>>. Acesso: 09 maio 2022.

NASCIMENTO, V. F.; ANDRADE, F. C. B.; GONÇALVES, C. C. **Análise de desengajamentos morais acerca do massacre de Suzano e de suas implicações para a educação em direitos humanos.** Relatório final de Iniciação Científica apresentado ao Programa de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC). João Pessoa: UFPB, 2021.

NOGUEIRA, A. B. Massacre em Suzano: a verdade sobre a influência dos games violentos. **DCM,** 2019. Disponível em: <[Massacre em Suzano: a verdade sobre a influência dos games violentos. Por Antônio Nogueira \(diariodocentrodomundo.com.br\)](http://diariodocentrodomundo.com.br)>. Acesso: 09 jan.22.



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.



Fernando Cezar Bezerra de Andrade

Universidade Federal da Paraíba

Vital Fabrício do Nascimento

Universidade Federal da Paraíba

Catarina Carneiro Gonçalves

Universidade Federal de Pernambuco

SHIRKY, C. **A cultura da participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SIBILIA, P. Os diários íntimos na internet e a crise da interioridade psicológica do sujeito. Grupo de Tecnologias Informacionais da Comunicação e Sociedade. XII Congresso da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação **COMPOS**, Niterói/RJ, 2003.

SOUZA, A.; CAMURUGY, L.; ALVES, L. Games e gênero: a emergência dos personagens femininos. **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. Rio de Janeiro/RJ, 2009.

SMITH, P. K.; PEPLER, D.; RIGBY, K. **Bullying in schools**: How successful can interventions be? New York: Cambridge University Press, 2004, p.13-36.

VARELLA, J. **Massacre de Suzano reacende debate sobre a má influência de games violentos**. Folha de São Paulo, 2019. Disponível em:

<<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/03/massacre-de-suzano-reacende-debate-sobre-ma-influencia-de-games-violentos.shtml>>. Acesso: 26 jan.23.

VIOTTO FILHO, I. A.; PONCE, R. F.; ALMEIDA, S. H. V. As compreensões do humano para Skinner, Piaget, Vygotsky e Wallon: pequena introdução às teorias e suas implicações na escola. **Psicol. Educ.** n 29, São Paulo, 2009.

Recebido em 19/07/2023

Aprovado em 29/07/2023



| João Pessoa-PB | v. 8 | p. 1-36, Jan./Dez., 2023.

Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/educare>>.