

Indústria Cultural e Incitação Virtual a Violência¹

Anna Regina TSCHÁ²

Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE.³

RESUMO:

A disseminação da violência está diretamente ligada a fatores culturais, oriundos de uma sociedade formada, sobretudo, por meio da dominação e da guerra. As características da cultura de violência aparecem em todas as classes sociais. Pode-se dizer que o poder público e a sociedade civil organizada têm tentado conter os índices de violência, através da aplicação de leis de controle social, no entanto, a mídia tem utilizado a violência como uma ferramenta de entretenimento. É possível observar a exploração da temática em diversos programas televisivos ou de radiodifusão, assim como nas propagandas publicitárias e na mídia digital em geral, levando o indivíduo a encarar esses atos de forma cada vez mais banal ou a sentir-se no direito de julgar de acordo com as suas próprias leis, pois tende a tomar como verdade aquilo que é disseminado pelos meios de comunicação, incluindo as redes sociais.

PALVRAS-CHAVE: Comunicação; Indústria Cultural; Mídias Digitais; Linchamento Virtual; Violência.

1 INTRODUÇÃO:

Pode-se dizer que depois do racionalismo oriundo do iluminismo, a humanidade passou a dar lugar à lógica da razão técnica e, assim, os valores humanos passaram a ser deixados de lado em prol dos interesses econômicos e conseqüentemente, a lógica de mercado passou a reger a sociedade.

O consumidor passou a viver sempre insatisfeito e com anseios constantes de consumo insaciáveis. O desejo de posse é sempre renovado pelo progresso técnico e científico, e esse é por sua vez, controlado pela Indústria Cultural, onde o homem é visto como um integrante da massa, não como um indivíduo autônomo, mas como instrumento de trabalho e de controle desse sistema, ou seja, segundo Adorno (1999), através da Indústria Cultural o indivíduo passou a ser levado a não reflexão sobre si mesmo e sobre o meio social em que vive. Dessa forma, ele passa a pensar e a agir de forma massiva. Essa indústria impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e de decidir conscientemente.

¹ Trabalho apresentado na DT 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação no 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Joinville - SC

² Programa de Mestrando Profissional em Indústrias Criativas UNICAP-PE, e-mail: ppgcriativas@unicap.br.

³ Mestranda do Programa Profissional em Indústrias Criativas, UNICAP-PE e-mail: annatscha@gmail.com

Avaliando o conceito de violência ainda segundo o autor, é possível afirmar que a indústria cultural é violenta, uma vez em que nega ao indivíduo a sua autonomia, sem que ele perceba essa situação, pois o mesmo pensa que escolheu um determinado produto sem sofrer nenhuma influência. Para essa indústria, na relação de consumo não está presente o interesse da coletividade, mas apenas o individual, dos grupos que a desenvolvem.

As expressões usadas para vender objetos, serviços ou ainda, disseminar ideias, podem ser consideradas um meio autoritário, já que há clichês, slogans, mensagens que perpetuam estereótipos e que são repetidos exaustivamente, sem que se reflita qual o seu sentido, esses instrumentos, são utilizadas como se fossem palavras de ordem totalitária, reafirmando que a violência em sua essência também é usada como um dos alicerces dessa indústria.

Atualmente, existe um comércio que é sustentado pelas situações de violência: empresas de segurança pessoal, serviços de blindagens de carros, grades para residências, planos de seguro de maneira geral e softwares. Todo esse arsenal é sustentado pela “indústria do medo”, que a mídia ajuda a difundir e às vezes a banalizar em seus programas policiais, nas novelas, ou em outros meios.

Diante dessas observações, originou-se a motivação para o desenvolvimento da pesquisa, que visa avaliar questões sobre o conceito de violência simbólica, a forma como ela acontece na mídia de maneira geral incluindo a analógica e a digital; como ocorre a utilização dos signos de violência simbólica em sua comunicação e analisar as influências e consequências sociais que podem ocorrer com a utilização dessas mensagens.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Evolução dos Processos Comunicacionais:

O indivíduo ao longo do seu processo evolutivo foi desenvolvendo instrumentos que lhe permitiram atuar e se comunicar na sociedade. A necessidade de difundir ideias, estabelecer acordos e informar, fez com que o homem desenvolvesse métodos cada vez mais modernos de comunicação.

No oriente médio, devido à necessidade de administração dos palácios e dos templos, assim como a evolução do sistema comercial, o homem popularizou a escrita. As mais antigas conhecidas são a escrita cuneiforme e os hieróglifos, ambos criados há cerca de seis mil anos. Os hieróglifos originaram-se no Antigo Egito e a escrita

cuneiforme na Mesopotâmia. Era preciso organizar a cobrança de impostos, fazer os registros de cabeças de gado, as medidas de cereal, entre outros, e com isso fez-se surgir a escola e a literatura tal como os códigos de leis (MOREIRA, 2008).

A escrita foi de fundamental importância para a estruturação da sociedade. As normas, as leis, os veículos de comunicação, os hábitos, todos foram constituídos e são orientados pela comunicação até os dias atuais e, dentro desse processo, pode-se afirmar que o Oriente Médio, considerado o berço da civilização moderna, foi o local onde se trabalhou para a invenção e o desenvolvimento da escrita, do papel, da agricultura, das leis, da matemática além de diversas outras ciências, viabilizando a consolidação da comunicação.

No final do século XIX muitos inventores tentavam transmitir a voz entre pontos distantes sem fios. Inicialmente eles não tinham o propósito de fazer daquilo um meio de comunicação massivo. Apesar disso, acabaram por inventar o meio de transmissão de mensagens que viria a ser o mais difundido entre as massas. O Rádio surgiu através do aperfeiçoamento de descobertas de vários inventores. Os pioneiros do rádio basearam o desenvolvimento dos seus projetos no trabalho de Maxwell que publicou a teoria das ondas eletromagnéticas em 1873 e nos estudos de Hertz que foi o primeiro a gerar essas ondas eletricamente (YENNE, 2002).

A invenção do rádio é creditada ao engenheiro italiano Guglielmo Marconi, nascido na cidade de Bolonha em 1874. Ele foi o primeiro a explicar e mostrar resultados das experiências realizadas por Hertz. Pelos resultados dos estudos de Hertz, o engenheiro percebeu que essas ondas poderiam transmitir mensagens e no ano de 1895, iniciou as suas experiências. Ele conseguiu fazer chegar impulsos elétricos acerca de mais de mais de um quilômetro (YENNE, 2002).

Em meados de 1895, por não ter apoio do governo do seu país, Marconi foi para a Inglaterra, e lá obteve a patente para o telegrafo sem fio. O interesse do governo britânico era estritamente comercial, eles viam a possibilidade de alcançar navios cargueiros afastados da costa, por meio do invento. Posteriormente, Marconi retornou ao seu país e instalou uma estação em Spezia para comunicação com navios de guerra. O seu evento evoluiu e pode alcançar mais de vinte quilômetros de distância (YENNE, 2002).

A primeira irradiação de uma música foi feita em 1920 ele conseguiu fazer com que as ondas atravessassem o oceano. Daí por diante a evolução do rádio não parou, várias empresas especializadas em rádio difusão foram surgindo e um comércio se formou ao

redor dele. O rádio sem dúvida é o meio mais popular de comunicação, tal como a TV e ambos são fortes aliados da cultura de massa

Segundo Martino (2014), foi a partir da segunda metade do século XX que houve uma mobilização de pesquisadores para o desenvolvimento de uma teia de conexões de forma descentralizada que veio a se tornar a internet e que mudaria a forma como os indivíduos passaram a se comunicar. Originalmente como motivações militares em meados das décadas de 50 e de 60, a tecnologia passou a fazer parte das academias e posteriormente da vida das massas. Porém foi em 1991, que Tim Berners-Lee e seus parceiros desenvolveram a “*world wide web*”, iniciando a criação de páginas, sites, e-mails e que posteriormente seriam expandidas para as redes sociais e mídias digitais.

Nas mídias digitais, o suporte físico, ou seja, tangível dos meios de comunicação começam a desaparecer e os dados são convertidos em sequencias numéricas conhecidas como números binários, seja imagem, sons, texto ou vídeo e que permitem uma nova dinâmica de compartilhamento, armazenamento e conversão de dados mediados pelo computador. Além disso dá ao indivíduo ou usuário uma nova função dentro do sistema de comunicação, onde sobretudo, ele faça mão de ser exclusivamente um receptor e passa a ser também produtor de informações, ou seja, passa a existir uma produção colaborativa de conteúdo. Que é intensificada no início dos anos 2000, como a chegada da web 2.0.

Como esses, vários outros cientistas se destacaram no desenvolvimento dos meios de comunicação que foram se tornando cada vez mais eficientes proporcionando o direito à informação para toda a humanidade. Isso ocorreu, sobretudo, como consequência da evolução tecnológica do século XX, e das circunstâncias culturais e científicas da época. Assim também se desenvolveu a cultura de massa submetendo a ela os outros tipos de cultura, entre elas a popular, em prol de uma cultura cada vez mais homogênea.

Por ser fruto de uma indústria de nível internacional, a cultura formada pelos meios de comunicação sempre esteve associada à política e ao poder econômico do capital industrial. A massificação da cultura para melhor se adequar a esse sistema, trabalhou em prol de uma repressão às demais formas de cultura, de maneira que os valores sociais passassem a ser apenas aqueles compartilhados pela massa.

A sociedade também seguiu o mesmo rumo e tornou-se cada vez mais presa aos frutos dessa tecnologia. Os valores humanos foram sendo deixados de lado em troca dos interesses econômicos e políticos de uma minoria. Quem passou a reger a sociedade foi

a lei de mercado e em meio a esse processo nasce, o comportamento individualista e se intensifica a busca pelo status.

2.2 Indústria Cultural e Disseminação de Valores na Mídia:

A Indústria Cultural originou-se através da consolidação do capitalismo, ocorrido após as revoluções industriais na Inglaterra, nos demais países europeus, e do avanço tecnológico, que foi consequência da própria evolução dos processos de industrialização. Tal cultura surge como um indicador para o homem, pois aponta quais são as suas necessidades e em meio a essa lógica de capital, é possível afirmar que a moral e os conceitos de família, felicidade e poder, também sofrem influência e são condicionados pela cultura de consumo. Ela passa a diferenciar e valorizar os indivíduos na sociedade globalizada e massificada (ORTIZ, 1996).

Com a influência da Indústria Cultural na publicidade, o poder dominante, transforma o público de “pensador de cultura” para “consumidor de cultura”. A partir disto, há o surgimento ainda mais fortalecido da comunicação de massa. (BOLANO, 2000).

Acredita-se que a expressão Indústria Cultural tenha sido empregada pela primeira vez pelos sociólogos alemães Adorno e Horkheimer, em 1947, na obra *Dialética do Iluminismo*. Adorno que, junto com Walter Benjamin, Herbert Marcuse, Jürgen Habermas, foram membros da Escola de Frankfurt. Pode-se dizer que a Indústria Cultural veio substituir o conceito de cultura de massa, termo usado para se referir à cultura oriunda das massas, ou seja, feita pelo povo. Adorno (1999) afirma que a Indústria Cultural ludibria o consumidor e o faz acreditar que é o agente dessa indústria, no entanto ele é o objeto.

O meio em que os filósofos viviam, estava passando por uma série de transformações, especialmente no campo econômico. Em meio aos diversos avanços da humanidade na ciência, na tecnologia, na comunicação, assim como a Revolução Industrial, o comércio evoluiu significativamente. Devido aos aperfeiçoamentos tecnológicos, a produção e o desenvolvimento de produtos para o consumo da humanidade se tornaram cada vez mais rápidos e, com isso, o Capitalismo havia se fortalecido de forma definitiva.

A telegrafia foi dita como o primeiro meio de comunicação efetivo. Desse momento em diante, houve um rápido processo de evolução dos processos

comunicativos, assim surgiu o telefone, o rádio, o jornal, a TV, a transmissão através das antenas a cabo, depois por satélite, a internet, os smartphones, as redes sociais, os assistentes pessoais virtuais entre outros, e por fim, a convergência desses meios. Dessa forma, a expressão "meio de comunicação" refere-se aos instrumentos utilizados para que ocorram os processos comunicativos. Quando aplicado dentro do contexto de comunicação de massa, pode ser considerado um sinônimo de mídia e que por sua vez, quando aplicado dentro de um ciberespaço pode ser sinônimo de mídia digital.

Todo esse aparato tecnológico serve essencialmente para gerar disseminação de informações ao maior alcance possível. É necessário destacar que, no contexto da globalização neoliberal, a informação transformou-se em um produto a mais da Indústria Cultural, circulando conforme as leis de mercado que regem os modos de produção e de distribuição dos conteúdos transmitidos pela mídia.

No entanto, hoje a mídia é responsável não apenas pela difusão da informação, mas também pela disseminação de valores morais e de cultura. Para Teixeira (2003), não há uma definição precisa sobre o que é massa, pois ela pode significar toda a população com exceção da classe dominante, e pode ser usada para se referir a todos os indivíduos, ou seja, surgir como um aglomerado heterogêneo de sujeitos para alguns autores ou como entidade absoluta homogênea para outros. O que se destaca dentro dessa perspectiva é que todos terminam em algum momento sofrendo influências dessa “cultura feita para a massa” e não pela massa.

Assim, afirma-se que tudo isso faz parte dos interesses das grandes indústrias culturais hegemônicas. A cultura de massificação ocorre, na maioria das vezes, através da mídia, principalmente da TV e pelas mídias digitais, os meios mais populares e por consequência, disseminadores e potencializadores de informações. É através desse processo que ocorre a chamada homogeneização da cultura. Todos se vestem iguais a um determinado personagem da novela, repetem opiniões que geralmente não são suas, acreditam em tudo o que é dito pelo jornal como se fosse uma verdade absoluta, consomem determinadas marcas compartilhadas por influenciadores digitais como se fossem as únicas formas de inserção social.

No entanto, a importância crescente dos meios de comunicação e sua influência na vida das pessoas aumentam as discussões sobre os limites éticos da produção dos conteúdos veiculados, tanto jornalísticos, de entretenimento ou publicitários. Para Bourdieu (1996), os meios de comunicação “invadiram” as vidas das pessoas, ao ponto

de elas serem retratadas como integrantes da sociedade da informação. Dessa forma, o papel dos produtores de conteúdos midiáticos se tornou muito expressivo.

3 Uma Reflexão Sobre a Cultura da Violência

De acordo com o relativismo cultural o conceito, de bem e mal, são referentes a peculiaridades de cada cultura, sendo assim o bem pode ser associado a atitudes que são socialmente aprovadas em uma determinada civilização. Os princípios morais narram convenções sociais e devem ser baseados essencialmente na moral e nos bons costumes de uma nação (GENSLER, 2004).

Pode-se dizer que cultura é o conjunto de manifestações que ocorrem no campo das artes, da linguística e do comportamento de uma determinada civilização. Em relação a isso, é possível afirmar que, fazem parte da cultura de um povo as seguintes atividades: música, teatro, idioma falado e escrito, família, hábitos, culinária, mitos, religiões, danças, arquitetura, pensamentos, entre outros. Uma das competências que diferenciam os homens dos demais animais é a capacidade de produzir cultura. Pode-se assim dizer que a cultura exerce um papel fundamental para delimitar os padrões de conduta e as características de um grupo social.

Dentro dessa perspectiva um comportamento que tem marcado várias nações é o da cultura de violência: ela cerca o indivíduo há milhares de anos e a sua existência remota às mais antigas civilizações. Diversos povos foram mortos através das guerras, em busca do acúmulo de terras e bens naturais. Para o povoado de Esparta, por exemplo, cidade-estado da Grécia antiga, a educação militar era prioridade. As crianças a partir dos sete anos, eram enviadas pelos pais para o exército na intenção de garantir homens que defendessem as polis dos ataques inimigos.

Na Roma antiga, inspirados pela política do “pão e circo”, indivíduos se enfrentavam na intenção de entreter o público. O duelo acontecia até que um desses gladiadores ficasse fraco, desarmado ou ferido em alto grau, sem ter mais condições de se defender. Na verdade, é exatamente nesse momento em que o presidente dos jogos decidia, se o derrotado morria ou não, normalmente influenciado pela reação do público.

Os primeiros duelos datam de 286 a.C., no início da primeira Guerra Púnica, porém é atribuída a origem do esporte aos Etruscos. Durante vários séculos essas lutas foram praticadas e os gladiadores se enfrentavam entre si, mas também existia a possibilidade de enfrentarem animais ferozes como leões. Entre os lutadores estavam

reunidos prisioneiros de guerra, escravos e ainda indivíduos que estavam condenados por ter cometido crimes graves (GRECCO, 2002).

Pode-se se dizer que no Brasil a cultura de violência teve um especial destaque com a chegada dos europeus por volta do ano de 1500. Os povos que habitavam as terras tropicais do país eram apenas os indígenas. Eles não conheciam o significado da palavra pudor; viviam em comunidade; se alimentavam da pesca, da agricultura e produziam essencialmente o que consumiam. Na sua concepção singela, a vida era uma dádiva dos bons deuses.

Com a chegada dos europeus ao litoral brasileiro, impulsionados pelo desenvolvimento mercantilista, aconteceu entre esses dois povos o chamado “choque cultural”. Junto com eles, vieram às doenças, as epidemias, o conceito de pudor, de pecado, a escravidão, as guerras, a hipocrisia da concepção salvacionista, o sentimento de posse, o individualismo e, sobretudo, a aculturação do povo local (RIBEIRO, 1996).

A violência entre os indígenas também existia, no entanto, não possuía requintes de crueldades de forma gratuita. Algumas tribos praticavam a antropofagia, uma animosidade de essência cultural. As expedições guerreiras capturavam os prisioneiros e praticavam esse ritual.

Acerca disso, Ribeiro abrange:

O caráter cultural e coparticipado dessas cerimônias tornava quase imperativo capturar os guerreiros que seriam sacrificados dentro da própria tribo tupi. Somente estes – por compartilhar do mesmo conjunto de valores – desempenham a perfeição o papel que lhes era prescrito: de guerreiro altivo, que dialogava soberbamente com o seu matador e com aqueles que iriam devorá-lo. [...] não se comia covarde. (RIBEIRO, 1996, p. 34).

Acredita-se que tudo isso ocorreu em prol do acúmulo de posses e pelo desenvolvimento comercial. Era o lucro se sobrepondo à vida humana. Sabe-se que a partir da chegada dos colonizadores, várias tribos foram exterminadas e gerações de indígenas e africanos foram escravizadas durante décadas, condenadas a viver em condições subumanas, regidas exclusivamente pelo trabalho e pela violência.

Quanto a isso, o escritor e filósofo suíço, Jean Jacques Rousseau (1989), um dos teóricos mais influentes do Iluminismo francês, afirma que a propriedade privada destruiu a liberdade social, promovendo um sistema de governo totalitário. Fazendo com que “o homem fosse corrompido pelo poder e esmagado pela violência”.

O primeiro que tendo cercado um terreno, arriscou-se a dizer: ‘isso é meu’, e encontrou pessoas bastante simples para acreditar nele, foi o

verdadeiro fundador da sociedade civil. Quantos crimes, guerras, mortes, misérias e horrores teria poupado ao gênero humano aquele que, arrancando as estacas ou tapando o fosso, tivesse gritado a seus semelhantes: fugi às palavras desse impostor: estareis perdidos se esquecerdes que os frutos pertencem a todos, e que a terra não é de ninguém. (ROUSSEAU, 1989, p. 84).

Hoje, após o processo civilizatório, com o surgimento dos direitos humanos, dos meios de comunicação e o desenvolvimento da humanidade como um todo, o povo brasileiro não vive as mesmas situações de guerras que viriam os primórdios. No entanto, a cultura de violência permanece no dia-a-dia do cidadão.

As características dessa cultura são observadas em todas as classes sociais, em todos os povos. Ela aparece de várias formas, da mais sutil à forma mais explícita como nos casos de assassinatos, das condições de subempregos em forma de semiescravidão, tráfico de drogas e armas, da corrupção política, da violência sexual cometida por padres da Igreja Católica contra menores, da fome. Todos esses são exemplos de situações que vão de encontro à dignidade humana.

3.1 Um Panorama Acerca da Violência na Mídia

O conceito de violência simbólica, segundo Bourdieu (1996) refere-se aos sutis mecanismos de dominação e exclusão social, utilizados por indivíduos, grupos sociais ou instituições e que são impostos à sociedade. Ele afirma que nesse tipo de violência há uma cumplicidade entre os que a exercem e entre os que a sofrem, na medida em que uns e outros são inconscientes de exercê-la ou de sofrê-la.

A violência exercida pelos indivíduos não se restringe apenas às agressões físicas, pois coação moral, constrangimento, palavras de baixo calão, situações de fome, de miséria, todos esses são exemplos de atos que podem ir de encontro à dignidade humana. Essa situação também pode ocorrer de forma menos explícita, ou seja, de forma simbólica, como comumente acontece na mídia e conseqüentemente na mídia digital.

Levando isso em consideração, pode-se afirmar, por exemplo, que a presença simbólica da violência nos veículos de comunicação é facilmente reconhecida, especialmente na TV. Quadros como os de pegadinhas, que estão presentes em quase todas as emissoras de televisão nacional, mas vale ressaltar que um grande percentual desses vídeos de “brincadeiras de mau gosto”, vem de outros países como Estados Unidos e Japão. Vale lembrar que essas “pegadinhas”, também serviram como motivação para o caso do índio Galdino em Brasília, no ano de 1997, no qual, um grupo de adolescentes de

classe média alta, ateou fogo contra a vítima, na intenção de “pregar-lhe uma peça” e terminaram deixando-o com 90% do corpo queimado, o levando à óbito (MELLO, 1997).

Outro caso evidenciado pela mídia foi o da jovem Victoria Lindsay, que ocorreu no início do ano de 2008 e chocou todo o mundo pela motivação do crime. O juiz do caso, que aconteceu no Estado da Florida, nos Estados Unidos, determinou recolhimento de oito jovens com idades entre 14 e 18 anos a um centro de recuperação para menores. Segundo relatos da imprensa, a prisão teria ocorrido como consequência por terem espancado uma colega de 16 anos. O mais relevante para esse estudo, é que a agressão teria sido planejada e filmada. Isso na intenção de divulgar o vídeo nas redes sociais. É uma verdadeira herança dos povos bárbaros, da Idade Média, mas dado o contexto histórico, pode-se inserir esse evento como resultado da banalização da violência.

A jovem foi agredida até perder a consciência e cerca de meia hora, depois ela foi levada ao hospital, onde chegou com ferimentos por todo o corpo. Os oito jovens foram acusados por agressão e aprisionamento forçado (BIRNFELD, 2008).

A violência que é praticada no âmbito virtual, hoje recebe nomenclaturas específicas, como no caso do “*cyberbullying*”, que são instrumentos usados pelos agressores para alastrar comentários depreciativos sobre as suas vítimas nos meios digitais. No Brasil, entre várias possibilidades de extensão da violência através da comunicação virtual são facilmente identificadas agressões com cunho racistas, homofônicos, sexistas, ou seja, exercidos contra as minorias. Por exemplo, um dos tipos de violência contra as mulheres é alcunhada de “pornografia de vingança” que pode ser definida como o compartilhamento de fotos e vídeos íntimos pela internet sem autorização de todos os envolvidos ou com o propósito de causar humilhação da vítima.

Um caso envolvendo a famosa atriz brasileira Carolina Dieckmann, ganhou repercussão no ano de 2012, após 36 imagens íntimas dela terem sido *hackeadas* através da sua caixa de *emails* e publicadas web. Ela recebeu ameaças de extorsão para que pagasse cerca de R\$ 10 mil para não ter as fotos publicadas. Segundo o Manzeppi (2013), A partir desse episódio, no dia 30 de novembro do mesmo ano, foi sancionada pela então presidente Dilma Rousseff, a lei 12.737 de 2012, a chamada lei “Carolina Dieckmann” - Invasão de Dispositivo Informático, que diz que crimes desse tipo são punidos com multa mais detenção de seis meses a dois anos.

Se houver divulgação, comercialização ou envio das informações sensíveis obtidas na invasão, como comunicações privadas, segredos industriais e dados sigilosos,

a pena pode ser elevada de um a dois terços. Se o crime for cometido contra o presidente da República, do Supremo Tribunal Federal (STF), governadores, prefeitos, entre outros, a pena será aumentada de um terço à metade.

Muitos outros casos envolvendo celebridades e anônimos repercutiram nas redes sociais, de pessoas que tiveram a sua intimidade exposta e compartilhada, inclusive alarmando os índices de suicídio diante do constrangimento das vítimas.

Por outrora, homicídios também foram cometidos e de forma bárbara expostos na mídia. Lavor (2017), diz que o crime de transfobia não existe no país, mas a natureza do caso Dandara dos Santos, reside no sentimento transfóbico e na futilidade e banalização da vida. A travesti, foi espancada e morta a tiros no Ceará no ano de 2017. O crime brutal foi filmado, mostrando a travesti sentada ensanguentada no chão, recebendo pauladas e chutes, entre xingamentos, por pelo menos quatro homens. No entanto, o Ministério Público acredita que cerca de 12 pessoas participaram da execução, cujo três, encontram-se foragidos. O crime encontra-se em julgamento e acredita-se que o julgamento, possa ser tornar um marco contra a exacerbação da violência contra membro da comunidade LGBT – Lésbicas, gays, bissexuais e transexuais.

Seria impossível abordar esse tema sem trazer a luz a discussão do caso da dona de casa, Fabiane Maria de Jesus, morta em um linchamento no Guarujá em 2014, após uma postagem divulgada na conta do facebook “Guarujá Alerta” na qual foi noticiado que uma mulher estaria sequestrando crianças para realizar rituais de "magia negra" na cidade. Tratava-se, no entanto, de uma *fake news*,

Segundo Santos e Cunha (2014), foi publicado um retrato falado que seria da suposta sequestradora. No entanto, a representação da mulher era, na verdade, um retrato que havia sido feito por agentes da Polícia Civil do Rio de Janeiro em razão de um crime ocorrido dois anos antes do assassinato de Fabiane e distante muitos quilômetros do local do linchamento.

Assim, segundo os autores, no dia 3 de maio de 2014, os moradores do bairro confundiram Fabiane com a suposta criminosa depois que ela ofereceu uma fruta que havia comprado pouco antes para uma criança que estava na rua. A mãe da criança presenciou a cena e acreditou que Fabiane fosse a suposta sequestradora, o que desencadeou um processo de fúria coletiva que culminou no linchamento da mulher por cerca de cem pessoas, além de outras centenas que estavam se deleitando com a cena e filmando o ocorrido, que foi amplamente divulgado na internet.

Ainda de acordo com Santos e Cunha (2014), o ato de linchamento é uma violência hedionda. Em primeiro lugar pela sua desproporção. Previsto no artigo nº 345 do Código Penal é crime praticado por um grupo contra alguém indefeso, dele ninguém escapa após iniciada sua execução. Ninguém vai contra a enorme força do coletivo e a ação não admite dúvida, nem reflexão.

O legado jurídico desse caso, motivou a Comissão de Constituição e Justiça (CCJ) da Câmara a aprovar o PL 7544/14, que aumenta em 1/3 a punição quando a incitação a crimes ocorrer pela internet ou por meio de comunicação de massa. Segundo D'Agostino (2017), a intenção da proposta original era criar um novo tipo penal para quem incita violência por meio de rede social ou de qualquer veículo de comunicação virtual, mas o relator do projeto entendeu que esse crime já existe. Por isso, optou por um endurecimento da pena. A nova lei, se aprovada, deve alterar o Código Penal. No entanto, ainda encontra-se em tramitação, ou seja, a matéria ainda será analisada pelo Plenário da Câmara.

Esse é mais um de tantos casos, no qual a violência é tratada de forma vulgar. Sendo inevitável deixar de mencionar os diversos programas televisivos que têm como pauta exclusivamente a violência, que costumam ser transmitidos por algumas emissoras em toda a rede nacional, apenas regionalizando os casos de forma sensacionalista e com uso de jargões. Banalizam e fazem da violência um instrumento de entretenimento, esses apresentadores, muitas vezes levam os indivíduos a creem que podem fazer justiça com as próprias mãos.

Vale salientar que a TV e uma série de outros meios de comunicação como as redes sociais, são sustentados pela propaganda, que utiliza recursos de persuasão para gerar necessidades e ditar os anseios da sociedade, exercendo sobre o indivíduo uma influência e uma violência simbólica que se encontra excessivamente no dia-a-dia dos cidadãos (BOURDIEU, 1996).

4 METODOLOGIA

A pesquisa é a “atividade básica das ciências na sua indagação e descoberta da realidade. É uma atitude e uma prática teórica de constante busca que define um processo intrinsecamente inacabado e permanente. É uma atividade de aproximação sucessiva da realidade que nunca se esgota, fazendo uma combinação particular entre teoria e dados” Minayo (apud Silva, E. L. da, 2001, p. 19).

Diante da necessidade de interdisciplinaridade para se conhecer o comportamento do consumo dentro do fenômeno de consumo de artes, optou-se por escolher o enfoque fenomenológico-hermenêutico. O método fenomenológico caracteriza-se pela ênfase ao “mundo da vida cotidiana” e parte da compreensão do viver e não de definições ou conceitos, e é uma compreensão voltada para os significados do perceber, ou seja, “... para expressões claras sobre as percepções que o sujeito tem daquilo que está sendo pesquisado, as quais se expressam pelo próprio sujeito que as percebe”.

De acordo com Cohen e Omery (1994, p.148), a “hermenêutica como um método de pesquisa assenta-se na tese ontológica de que a experiência vivida é em si mesmo essencialmente um processo interpretativo”. Dessa forma a apropriação do conhecimento se dá conforme as seguintes etapas: Reunião dos dados; Análise e interpretação e Nova compreensão.

Também foi utilizada a pesquisa bibliográfica com a finalidade de conhecer as diferentes formas de contribuição científica que se realizaram sobre determinado assunto ou fenômeno. Quanto ao seu desenvolvimento, este se seguiu o seguinte processo: Leitura de Reconhecimento e Pré-Leitura, Leitura Seletiva, Leitura Crítica ou Reflexiva e Leitura Interpretativa.

Por fim, o estudo de caso descritivo foi utilizado como recurso, uma vez que ele contribui para compreendermos melhor os fenômenos individuais, os processos organizacionais e políticos da sociedade, ou seja, é uma ferramenta utilizada para entendermos a forma e os motivos que levaram a determinada decisão.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A violência se apresenta de diversas formas no cotidiano do indivíduo através de crimes, agressões, assassinatos, feminicídios, fatos esses que nos são revelados pela mídia cotidianamente, compondo sempre dados estáticos, mas nem sempre instruções sobre reflexões sociais. Diferente do caráter muitas vezes banal transmitido pelos meios de comunicação, a violência na vida das pessoas ainda se apresenta com um caráter repulsivo.

As formas aplicadas pelo Estado de controle à violência, costumam funcionar relativamente bem, quando isso não ocorre se manifesta um escândalo, como consequência, movimentos sociais são erguidos nas redes sociais e nas ruas para pressionar o poder público a solucionar as questões.

No universo oferecido pela mídia, mas especificamente nas ficções, os atos de violência se apresentam de forma diferente da vida real. Primeiro porque a quantidade de cenas de violência que pode ser vista por um indivíduo é muito maior e segundo porque muitas vezes esses atos são tratados com certa normalidade, não gerando impactos que o levem a um estado de choque. A violência está tão integrada no conteúdo das telenovelas e do cinema, por exemplo, que terminam por gerar uma série de estudos sobre o assunto a fim de perceber que influências essas cenas podem gerar nos indivíduos, assim como ocorre com alguns games de estratégia de guerra, por exemplo.

Acerca dessa questão, a opinião sobre a forma como essas situações são percebidas, são divergentes entre a população. Por um lado, pode-se dizer que o uso frequente da violência pela mídia massiva, pode gerar um tumulto social, pois dão à violência um estatuto integrado. Por outro lado, é preciso admitir que a ficção e a vida real são coisas totalmente diferentes, não sendo a primeira, capaz de alterar o comportamento de uma pessoa de forma direta.

No entanto, a questão que precisa ser analisada criticamente, é quando a violência da vida real ganha status de ficção, ou seja, é aquela que faz uso das redes sociais para potencializar, julgar ou por fim, entreter as pessoas acerca de temáticas criminosas como as mencionadas nos nossos estudos de casos, onde o uso da internet provocou um incitamento e valorização da violência.

As representações de comportamentos violentos podem levar o espectador ou usuário, especialmente aos jovens, cujo os seus valores ainda estão em formação, a reproduzi-los em sua vida real. Podem também produzir sequelas de caráter catastrófico em se tratando dos seus efeitos sobre indivíduo de resistência fraca no domínio psicológico ou moral. Outras consequências temidas, não estão atribuídos à ordem do comportamento delinquente, mas sim dos efeitos das perturbações psíquicas, se manifestando através de pesadelos, por exemplo, ou gerando um instrumento sobre o qual o indivíduo pode direcionar a sua agressividade.

REFERÊNCIAS:

ADORNO, Theodor W. **Textos Escolhidos: Adorno Vida e Obra - Conceito de Iluminismo (em parceria com Horkheimer)**. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999.

Alexander Graham Bell (1847-1922). Disponível em: <http://www.10emtudo.com.br/artigos_1.asp?CodigoArtigo=33&Pagina=1&tipo=artigo> Acesso em 17 de novembro de 2017.

BOLAÑO, César. **Indústria Cultural: informação e capitalismo**. São Paulo: Hucitec / Polis, 2000.

BIRNFELD, Carlos Antônio. **Seis moças e dois rapazes são presos após espancamento filmado de uma colega nos EUA**. Disponível em: <http://www.espacovital.com.br/noticia_1er.php?idnoticia=10753>. Acesso em 17 de novembro de 2017.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a Televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1996.

BURGELIN, Oliver. **A Comunicação Social**. Lisboa: Edições 70, 1970.

COHEN, M.Z. & OMERY, A. **Schools of phenomenology**. In: MORSE, J. M. critical issues in qualitative research methods. London: Sage Publication, 1994, p.136-156

D'AGOSTINHO, R. **Três anos depois, linchamento de Fabiane após boato na web pode ajudar a endurecer lei**. Disponível em <<https://g1.globo.com/e-ou-nao-e/noticia/tres-anos-depois-linchamento-de-fabiane-apos-boato-na-web-pode-ajudar-a-endurecer-lei.ghtml>> Acesso em 17 de novembro de 2017.

GRECCO, Dante. **Por que lutavam os gladiadores**. Disponível em: <http://galileu.globo.com/edic/108/con_hist1.htm>. Acesso em 7 de novembro de 2017.

GENSLER, Harry. **Relativismo cultural**. Disponível em: <http://criticanarede.com/fil_relacultural.html>. Acesso em 17 de novembro de 2017.

HEITLINGER, Paulo. **Johannes Gutenberg (1400-1468)**. Disponível em: <<http://tipografos.net/historia/gutenberg.html>>. Acesso em 17 de novembro de 2017.

LAVOR, T. **Acusados pelo assassinato de Dandara podem ser primeiros julgados entre 115 homicídios de travestis no ano no país**. Disponível em <<http://www.bbc.com/portuguese/brasil-41143523>> Acesso em 17 de novembro de 2017.

MARTINO, L. M. S. **Teorias das Mídias Digitais. Linguagem, Ambiente e Redes**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2014.

MELLO, Sandra de Santis M. de F. **Caso do índio pataxó queimado em Brasília**. Disponível em: <<http://jus2.uol.com.br/pecas/texto.asp?id=290>>. Acesso em 17 de novembro de 2017

MOREIRA, Carlos. **História dos Hieróglifos Egípcios**. Disponível em: <<http://hieroglifos.com.sapo.pt/historia.htm>>. Acesso em 17 de novembro de 2017

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento**. São Paulo: Hucitec, 1993.

MANZEPPI, E. **A chamada Lei “Carolina Dieckmann” (Lei nº 12.737/2012)**. Disponível em <<http://www.olhardireto.com.br/juridico/artigos/exibir.asp?id=296&artigo=a-chamada-lei-carolina-dieckmann-lei-n-127372012>> Acesso em 17 de novembro de 2017

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. São Paulo: Campanha de letras, 1996.

ROUSSEAU, Jean Jacques. **Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens**. Tradução de Iracema Gomes Soares e Maria Cristina Roveri Nagle. Brasília: Editora Universidade de Brasília; São Paulo: Ática, 1989.

SANTOS, M. A. M; CUNHA, R. S. **Violência simbólica nas redes sociais: incitação à violência coletiva (linchamento)**. Disponível em <<http://www.revistaseletronicas.fmu.br/index.php/CBSI/article/view/526/639>> Acesso em 17 de novembro de 2017

TEIXEIRA, Coelho. **O que é indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

YENNE, Bill. **100 homens que mudaram a história do mundo**. São Paulo: Ediouro, 2002.